

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS
COLEGIO DE LITERATURA DRAMÁTICA Y TEATRO



Capas y grietas. Un estudio intermedial de las obras *16 Millimeter Earrings* y *Turtle Dreams*.

Tesis

para obtener el título de
Licenciada en Literatura Dramática y Teatro

Presenta:

Sandra Valeria Navarro Magallón

Asesor:

Dra. Didanwy Davina Kent Trejo

Sinodales:

Dra. Norma Trinidad Lojero Vega
Mtra. Guillermina Fuentes Ibarra
Mtro. Emilio Alberto Méndez Ríos
Mtra. Rosa María Gómez Martínez

CIUDAD DE MÉXICO. DICIEMBRE, 2018



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

A Any por su admirable paciencia, amor infinito y contagiarme día a día con su energía vital.

A Javier por su sonrisa de aceptación, su alma de bambú y sus abrazos.

A Habs por compartirme sus búsquedas constantes para abrir la conciencia humana, por escucharme a pesar de todo y crear conmigo.

A Renaut por cada vez que me recordó que valía la pena seguir.

A mi familia, Yolithzma, Leticia, Din, Moru, Chio y Vivian por creer.

A Didanwy por abrirme nuevas puertas, guiarme en este proceso e iluminar en mí toda una forma creativa de comprender y hacer investigación, por su necesaria exigencia y su humanidad.

A mis sinodales por su escucha y atención.

A Emilia por ser una guía y maestra de lo aparentemente indescifrable. Por ser una bruja de luz.

A mis maestros que comparten con amor y rigor su sabiduría, métodos e incertidumbres.

A mis compañeros y amigos del Colegio: Elvira Cervantes, Mariel Medina, Anaid Mendoza, Alfredo Veldañez, Aldo Martínez, Talia Yael Rodríguez, Farah León, Diego Saldaña, Patricia Martínez y muchos otros que directa o indirectamente alimentan mis búsquedas y procesos.

A Rowan Tara de Freitas y Bárbara Lázara que me incitan a nuevos horizontes.

A Jacobo por hacer de todos mis días un acontecimiento extracotidiano.

A todos los árboles que hicieron esto posible y con los que estoy en deuda.

Al maestro Pang Ming que me ayudó a concretar este proceso con sus profundas enseñanzas.

Índice

Introducción	5
1. Intermedialidad	
1.1.- Un poco de contexto	18
1.2.- Inter-medialidad.....	26
1.3.- ¿Qué es medio?.....	27
1.4.- Procesos intermediales.....	32
1.5.- Entonces ¿cómo usará la intermedialidad?.....	38
1.6.- <i>Grietas y capas</i>	39
1.7.- Breve vínculo: Intermedialidad/Monk/Piezas.....	44
2. Medios de cine y video	
2.1.- Monk, el video, el cine y la intermedialidad.....	48
2.2.- Medios contextuales: cine.....	51
2.3.- Medios contextuales: video.....	60
2.4.- Medios físicos y de lenguaje pertinentes.....	68
2.4.a) Performer.....	68
2.4.b) Espacio-tiempo.....	73
2.4.c) Objetos, vestuario, maquillaje, luz.....	77
2.4.d) Imagen visual y sonora.....	78
2.4.e) Espectador.....	82
3. Medios teatrales y performáticos	
3.1.- Monk, medios teatrales, performáticos e intermedialidad.....	85
3.2.- Medios contextuales: teatro	92
3.3.- Medios contextuales: performance.....	98
3.4.- Medios físicos y de lenguaje pertinentes	99
3.4.1.- Hipermedialidad	100
3.4.2.- Tres sub-acontecimientos.....	103
3.4.3.- Convención – Codificación.....	106
3.4.a) Performer.....	109
3.4.b) Espacio-tiempo.....	115
3.4.c) Objetos, vestuario, maquillaje, luz.....	117
3.4.d) Imagen visual y sonora.....	119
3.4.e) Espectador.....	120
4.- Juegos y cruces de capas y grietas	
4.1) Performer.....	122
4.1.1)Yuxtaposición y fragmentación de imágenes / Vínculo con la autorreferencialidad y lo autobiográfico.....	123
4.1.2) <i>Presencia desaturizada (in vitro) / Presencia aurática (in vivo)</i>	128
4.1.3) Tendencia al extracotidiano.....	132

4.1.4) Tendencia a la estética realista del cine y el video / Espectro más amplio de <i>actuación codificada</i> en los medios teatrales.....	134
4.1.5) Diferentes esferas y niveles de juego del performer / Recurrente <i>actuación compleja</i>	143
4.1.6) Hipermedialidad.....	147
4.2) Espacio-tiempo.....	149
4.2.1) Tendencia a espacios-tiempos <i>concretos</i> / Tendencia a espacios-tiempos <i>no concretos</i> (metáfora y metonimia).....	150
4.2.2) Posibilidad de mostrar espacios-tiempos de difícil acceso visual.....	155
4.2.3) Juegos de superposición, yuxtaposición y fragmentación del tiempo-espacio (Lenguaje de cámara y edición) / <i>Hiperespacio, hipertiempo</i>	157
4.2.4) Convivio (<i>in vivo</i>) / <i>Tecnovivio monoactivo</i>	160
4.2.5) La inmutabilidad del espacio / Espacio kinético.....	162
4.3) Objetos- vestuario-maquillaje-luz	165
4.3.1) Objetos, maquillajes, luces, vestuarios concretos / No concretos.....	165
4.3.2) Capacidad de ampliar la escala de los mismos objetos o reducirlos de maneras exageradas/ Tendencia a utilizar los objetos como extensiones del cuerpo.....	177
4.3.3) <i>Presencia aurática (in vivo)</i> / <i>Presencia desaturizada (in vitro)</i>	180
4.3.4) Parte importante del lenguaje del artista	181
4.4) Imagen visual y sonora.....	183
4.4.1) Posibilidad de reproducción idéntica e infinita / Irrepetibilidad de una manera idéntica.....	183
4.4.2) Manipulación de la imagen visual en otro tiempo-espacio	185
4.4.3) Imagen visual y sonora desaturizada / Imagen visual y sonora aurática..	186
4.4.4) Tendencia a complementar una estética realista / Tendencia a estéticas más codificadas o abstractas.....	191
4.5) Espectador.....	192
4.5.1) Conexión aurática (<i>in vivo</i>)/ Conexión (<i>in vitro</i>). <i>Tecnovivio monoactivo</i> ..	193
4.5.2) Metonimia de la experiencia total del momento de ejecución / Posibilidad de simultaneidad y la libertad en el ejercicio de mirada.....	197
4.5.3) Posibilidad de completar la pieza e intervenirla físicamente en tiempo presente.....	200
5.- Conclusiones.....	203
6.- Glosario de términos.....	216
7.-Referencia bibliográfica.....	220

Introducción

“There is a crack in everything, that’s how the light gets in” (Leonard Cohen)¹

16 Millimeter Earrings y *Turtle Dreams* son dos piezas² de cine y video que aparecieron en mi camino cuando me preguntaba: ¿cómo generar un lenguaje propio como creadora teatral que involucrara un cruce con otras disciplinas?, ¿qué es eso?, y ¿cómo se descubre? Encontré en el trabajo de la americana Meredith Monk, una artista inclasificable, un ejemplo de esa autonomía de lenguaje a través de la investigación constante de diversas formas. Así, dentro de su extenso trabajo performático,³ teatral, musical y fílmico, estas piezas acapararon mi atención al reconocer que generaban en mí, como espectadora, una intriga especial y en ese momento indescifrable. Me cuestioné, entre otras cosas, ¿qué se jugaba en esas piezas, que, aunque fueran llamadas video o cine, respectivamente, me hacían percibir algo semejante a una experiencia teatral o performática? Con esa vaga premisa, decidí empezar esta investigación y apoyarme en los *estudios intermediales* que me presentó Didanwy Kent,⁴ pues me permitían analizar los cruces que existían entre diversos medios en estas piezas.

¹ Hay una grieta en todo, así es como entra la luz. *A partir de ahora todas las traducciones son propias a menos que indique lo contrario.

² Aunque en el título me refiero a los objetos de estudio como “obra,” la mayoría de las veces me referiré a ellas como *piezas* para enfatizar que son fragmentos de una exploración y proceso de investigación más amplio que abarca incluso el actual trabajo de Monk.

³ Utilizo el término en español *performático* como lo utiliza Diana Taylor para diferenciarlo del peso discursivo que sustenta el término *performativo* que con J.L Austin apunta a “el lenguaje que hace” y con Judith Butler a la práctica disursiva normativa. “[...] para referir a las características espectaculares o teatrales de un determinado suceso diríamos que se trató de algo performático y no performativo”. Diana Taylor, “Introducción: Performance, teoría y práctica”, en *Estudios Avanzados de Performance*, ed. Diana Taylor y Marcela A. Fuentes, trad. de Ricardo Rubio, Alcira Bixio, Ma. Antonieta Cancino, Silvia Peláez. (México: Fondo de Cultura Económica, 2011), 23-24.

⁴ Didanwy Kent Trejo estudió Letras Modernas Italianas en la Facultad de Filosofía y Letras de la UNAM, posteriormente obtuvo su maestría y doctorado en Historia del Arte en el Posgrado de la misma institución. Es miembro fundador y coordinadora actual del Seminario Permanente de Estudios de la Escena y el Performance

Para este estudio teatral me enfocaré con mayor énfasis en los tránsitos que existen entre el teatro, el performance, el cine y el video, a los cuáles me referiré como *medios*. Este término posee una flexibilidad que admite definir estos fenómenos de acuerdo con lo más conveniente para mi investigación, así como evitar las posibles e interminables discusiones que podrían suscitarse al utilizar hoy en día términos como arte, oficio, práctica cultural, institución, etcétera.⁵

A partir del flujo entre estos *medios*, de por sí multimediales, Monk destila sus principios y los teje junto con sus colaboradores de una manera compleja. Este tejido sitúa dichas piezas como *acontecimientos híbridos* con un vocabulario propio, como una suerte de poesías que ocupan distintos medios para cobrar una expresión vital que escapa de simples visiones genéricas. ¿*Videoperformance?*, ¿*cineteatro?*, ¿*cinperformance?* Estas piezas invitaron en su tiempo, y continúan haciéndolo hoy en día, a revisar estos espacios de *grieta*, espacios inter-medios donde las definiciones resultan difusas y en muchas ocasiones estorbosas o inadecuadas. Así, el objetivo principal de este trabajo es reconocer los flujos entre los diversos medios involucrados y quizá vislumbrar nuevas formas de nombrar y entender estas piezas.

En estos trabajos podemos observar el interés de Monk y los otros creadores por diseñar nuevas formas de percepción, lenguaje y una forma particular, en la que el actor/bailarín/músico/creador, que, para los propósitos prácticos de este trabajo

(SPEEP). Actualmente es docente en el Colegio de Literatura Dramática y Teatro de la Facultad de Filosofía y Letras de la UNAM y participa como guía del Aula del espectador. Su investigación en relación con la intermedialidad se evidencia en su tesis doctoral: "«Resonancias» de la promesa: «ecos» y «reverberaciones» del Don Giovanni. Un estudio de los desplazamientos de la imagen intermedial" así como en otros artículos, coloquios y cursos que ha impartido. "Currículum Vitae", Academia.edu, septiembre, 2018, <https://unam1.academia.edu/DidanwyKentTrejo/CurrículumVitae>.

⁵ Más adelante profundizaré en las consideraciones que el investigador Claus Clüver hace al respecto.

englobaré en la figura del *performer*,⁶ se relaciona con los diversos medios. Utilizaré la palabra *performer* porque su campo de acción es muy amplio y concuerda más con el contexto específico de las piezas que estudio y la forma en la que suele encontrarse el trabajo de Monk. Además, me permite abarcar no sólo el papel interpretativo, sino también, el ejercicio de fluir a otras disciplinas: danza, música, cine, video. Así como el hecho de estar involucrado en la gestación de la idea, el proceso, el desarrollo, el final y las posibles extensiones de éste, tomando incluso las decisiones creativas de usar uno u otro medio.⁷

Me valdré de la perspectiva *intermedial*, pues gracias a su ductilidad me permite estudiar estos espacios intermedios e identificar la transposición, imitación y representación de elementos a través de la *transmedialidad* y la *remediación*, conceptos que junto con *intermedialidad* y *multimedialidad* definiré más adelante. Así también, me facilita desentrañar los juegos y cruces de estos medios y explorarlos a través de metáforas y procedimientos que encuentro en la investigación. Con estos procedimientos me refiero a las *capas* y *grietas*, metáforas que Monk emplea constantemente para referirse a su metodología de creación y que yo aplicaré para analizar de manera cuasi arqueológica las piezas.

⁶ Entiendo el performance como lo sintetizan los chilenos Francisco González y Leonora López: “el performance es una práctica que involucra una acción, un hacer; de esto se desprende que hay un cuerpo – el que puede ser individual o colectivo– y que esta acción se posiciona en un espacio-tiempo, o sea en un contexto específico.” Francisco González Castro, Leonora López y Brian Smith, *Performance art en Chile*, (Santiago de Chile: Metales Pesados, 2016), 17.

⁷ Si bien el *actor* también suele moverse a diversos medios como el teatro, el cine, la televisión, la danza y al mismo performance, el término *actor* conlleva cierta historia y saberes independientes, así como un medio contextual específico. Un *performer* no necesariamente maneja ni necesita manejar las herramientas interpretativas o de caracterización que suelen ser aprendidas como parte de la formación del *actor*. Sin embargo, para estas piezas en específico, recurriré al término *actor* como parte de las posibilidades y saberes del *performer* cuando sea necesario.

Entiendo estas *capas* como características particulares que distinguen a los diversos medios y que juegan superponiéndose, intercalándose o cruzándose con otras. A la vez, el término *grieta* lo usaré para designar ese espacio inter-medio donde se hace posible el cruce, así como, al quiebre de su entidad genérica, es decir, algo que amenaza la solidez del medio en sí, que genera preguntas sobre su naturaleza híbrida y su definición. Asimismo, en el capítulo de *intermedialidad* me adentraré en los conceptos de *multimedialidad*, *intermedialidad*, *transmedialidad*, *remediación* y *medio* pertinentes para esta investigación. Ahondaré también en el proceso a través del cual he llegado a las metáforas mencionadas.

En los consecuentes capítulos, alumbraré, de la manera más breve posible, algunas nociones de lo que se ha considerado específico de los medios teatrales, performáticos, de cine y video, con el fin de poder visualizar estas *capas* y *grietas* en las piezas. Para ello, rescataré nociones y análisis de los investigadores y teóricos Jorge Dubatti, Hans-Thies Lehmann, Eugenio Barba, Josefina Alcázar, Helen Westgeest, Chiel Kattenbelt, el director Peter Brook, los filósofos Alan Baidou, Gilles Lipovetsky, Walter Benjamín, así como la misma Meredith Monk, entre otros.

A continuación, me adentraré en las particularidades generales de los dos objetos que estudio para brindar un contexto más amplio.

Una de las piezas que abordaré en este trabajo es el filme-documento *16 Millimeter Earrings* de 1980 que dirigió Robert Withers, donde él y Monk imitan, en lo que podría considerarse un mediometraje de veinticinco minutos,⁸ el performance

⁸ El video completo estuvo mucho tiempo en *YouTube* donde pude acceder a él de manera gratuita. Actualmente el video es parte de la colección Media and Performance Art del MoMa, donde se puede acceder únicamente al material. “Meredith Monk, Robert Withers, *16 Millimeter Earrings*. 1980.” MoMa, consultado 15 de abril de 2018, <https://www.moma.org/collection/works/118544>.

que Monk presentó originalmente en la Judson Church en 1966. En este performance ella incluía por primera vez unos filmes hechos por ella misma con los que jugaba en vivo. Aunque, lo que analizaré serán los extractos del filme de 1980, me ayudará del material que existe sobre su performance de 1966 para estudiar las *capas* de lo teatral y lo performático que se *remedia* en esta pieza fílmica y transmedia principios de los medios teatrales y performáticos. Esta pieza de 1966,⁹ fue muy importante en el proceso creativo de Monk, pues, ya graduada del Sarah Lawrence College y después de haber colaborado con otros artistas, fue una de sus primeras piezas creadas, interpretadas y musicalizadas por ella misma, donde enfoca su búsqueda creativa y empieza dibujar sus líneas de investigación. A diferencia del video de *Turtle Dreams*, *16 Millimeter Earrings* no transitó por tantas formas¹⁰ y sólo es interpretada por Monk, por lo que permite ver sus indagaciones con más claridad.

En esta obra se puede ver un *juego de capas*¹¹ que aparecen en un tejido de medios aparentemente simple, pero acumulativo y literal.¹² En *16 Millimeter Earrings* cada sección tiene su propio mundo, como distingue la misma Monk en su entrevista con Bonnie Marranca: “Each section is dealing with different world. There is the

⁹ Del mismo modo, para esta obra haría su primer soundtrack vocal completo. Deborah Jowitt, “Meredith Monk in Conversation with Deborah Jowitt,” en *Art Performs Life: Cunningham/Monk/Jones*, ed. Kathy Halbreich, (Minneapolis: Walker Art Center, 1998), 72.

¹⁰ Aunque sí tuvo repercusión en diversos ámbitos de exposición. En 1980 recibió un Merit Award en The Dance Film Festival en la ciudad de Nueva York. “Chronology” Meredith Monk, consultado el 9 de abril de 2018, <http://www.meredithmonk.org/about/chronology.html>. Así también, mucho del material se exhibiría posteriormente como una instalación en el Walker Art Center. “Meredith Monk: *16 Millimeter Earrings* and the Artist’s Body”. *Walkerart*, consultado el 10 de abril de 2018, <https://walkerart.org/magazine/meredith-monk-16-millimeter-earrings-and-the-artists-body>.

¹¹ Definiré este término y la forma en que lo utiliza Monk más adelante.

¹² Marranca, Bonnie. *Conversations with Meredith Monk*. (New York: PAJ Publications, 2014), 6.

world of objects, the world of words, the world of words, the world of singing, the world of gesture. I isolated them and then wove them together.”¹³

Este filme de Withers permanece fiel al formato inicial que Monk utilizó en los filmes que incorporó en 1966 y que le daba, en parte, título a la obra, el formato de 16 milímetros. Así también, respeta y continúa el juego de la búsqueda de *crucos* en la *grieta* del cine, el teatro y el performance que Monk exploraba ya en su primera presentación. Por ello, este filme, como pretendo detallar en el desarrollo de este análisis, rebasa la función documental y se torna difícil de clasificar.

En esta pieza, Monk quería explorar una forma que le permitiera hacer un performance con un sentido poético, cuyo peso no estuviera en lo verbal, de modo que se ve ese génesis de crear imágenes que propicien una libre asociación, más que una narrativa lineal coherente y cuyo tema principal, podría decirse son los modos de percepción.¹⁴ Así, se pueden observar imágenes de un espacio blanco casi vacío, de no ser por unas cuantas sillas y una plataforma blanca de madera. Meredith Monk realiza distintas acciones: una secuencia de movimiento corporal se intercala con su propia voz grabada que recita un fragmento del libro de Wilhelm Reich, *The Function of the Orgasm*¹⁵, en otras tomas Monk aparece con una bata blanca en una silla con una guitarra que no toca o en una plataforma blanca de donde sale, en cierto punto, un fuego hecho de papel. Así también, se puede ver a

¹³ “Cada sección trabaja un mundo diferente. Está el mundo de los objetos, el mundo de las palabras, el mundo del canto, el mundo del gesto. Yo los aílo y luego los tejo juntos” Marranca, *Conversations with Meredith Monk*, 8.

¹⁴ Jowitt, “Meredith Monk in Conversation with Deborah Jowitt,” 72-73.

¹⁵ Este ensayo publicado en 1927 fue clave en la revolución sexual que se dio en los años sesenta. En este ensayo Wilhelm Reich concluía que la falta de actividad sexual constante derivaba en enfermedades como la neurosis. Christopher Turner, “Wilhelm Reich: the man who invented free love”, *The Guardian* (2011), consultado el 12 de octubre de 2018. <https://www.theguardian.com/books/2011/jul/08/wilhelm-reich-free-love-orgasmatron>.

Monk explorar proyecciones de filmes de su rostro en objetos distintos a una pantalla común de proyección.

16 *Millimeter Earrings* fue un parteaguas en el trabajo *intermedial* de Monk.¹⁶

En esta pieza encontró y se planteó muchas de las preguntas *intermediales* que fueron punto de partida en sus posteriores trabajos y que, de alguna manera, definieron su lenguaje y el uso de medios en trabajos posteriores. Estas interrogantes permanecerán presentes en *Turtle Dreams*: ¿cómo desplazar principios de una forma a otra?, ¿cómo los medios tecnológicos pueden ser también poéticos y recuperar o evocar la vivacidad que tiene un performance en vivo?, ¿cómo aplicar la sintaxis de los medios cinematográficos a los medios teatrales y performáticos y viceversa?, ¿cómo hacer una poesía que al utilizar el medio cinematográfico subraye a la vez los sentidos y la presencia?¹⁷

Turtle Dreams, la segunda pieza que estudio, ha sido desde sus inicios una obra atravesada por diferentes *juegos* y *cruces*. Por ello, cabe aclarar que la pieza en la cual me baso para este análisis es el video de 1983,¹⁸ pieza que considero, recopila los diversos *cruces* de esos tratamientos y *medios*. Lo llamaré video, por el momento, por el soporte final de distribución de la pieza, sin dejar de lado que, por su esencia híbrida, va más allá de las categorías generales y predispuestas. Un

¹⁶ Aunque Monk no denomina directamente su trabajo como *intermedial*, si determina que su trabajo no es *multimedial* y señala que lo que realmente le interesa es tejer los medios de una forma rigurosa y con ello crear algo nuevo. Marranca, *Conversations with Meredith Monk*, 105.

¹⁷ Marranca, *Conversations with Meredith Monk*, 6

¹⁸ El video completo puede encontrarse en *YouTube* bajo el nombre de *Meredith Monk-Turtle Dreams (shot by Ping Chong)* y es un material importante y extensivo de esta investigación. “Meredith Monk-Turtle Dreams (shot by Ping Chong),” *YouTube*, consultado el 17 de noviembre 2017, <https://www.youtube.com/watch?v=8OAAfSn43xY>. El video de Robert Whitters, también puede encontrar en internet. “Turtle Dreams (Complete).” *YouTube*, consultado el 18 de octubre de 2018, <https://www.youtube.com/watch?v=u3rK02IcKbw>.

ejemplo muy obvio de esta esencia es su extensa duración para un video¹⁹, así como, la inclusión de piezas originalmente grabadas en el formato de cine, 16 milímetros. Por otra parte, la realización en video de esta pieza da prueba de esta búsqueda constante de medios en los cuales Monk, explora su trabajo.

Los datos duros de *Turtle Dreams* (1983) son los siguientes: fue co-producida por la WGBH New Television Workshop²⁰ y The House Foundation for the Arts INC, dirigida por Ping Chong, colaborador en numerosas ocasiones de Meredith Monk en su historial de piezas fílmicas y teatrales. Muchos de los colaboradores de esta pieza participarían con Monk en otros procesos y dejan así registro de la metodología de creación colectiva, clave en el trabajo de Monk, y su interés por generar e integrar tanto otros medios como miradas. Aunque, para los años ochenta el video ya se había asentado como un nuevo medio artístico gracias a creadores como Nam June Paik o Wolf Vostell en los sesenta, Monk lo potencia centrándose en la figura del *performer*, y en cómo éste utiliza la voz, el cuerpo, e integra los otros elementos (espacio-tiempo, luz, sonido, maquillaje, vestuario, cine, etcétera). Con ello lo revaloriza y permite, con su habitual sencillez, que éste tenga una esencia performática, sin llegar necesariamente a ser una instalación. Es en la forma en la que los performers se relacionan con los *medios*, y en la selección de los objetos y

¹⁹ Por su duración de veintisiete minutos se le podría denominar también como un mediometrage.

²⁰ La New Television Workshop de la WGBH apoyó la creación y transmisión de trabajos experimentales de artistas desde 1974 a 1993. La New Television Workshop Collection fue preservada, dispuesta y descrita por la WGBH Media Library and Archives con apoyo de la National Endowment for the Arts. Los materiales en la colección incluyen videos de la New Television Workshop así como trabajos tempranos que preceden la organización de la New Television Workshop y anexos. “New Television Workshop”, OpenVaultfromWGBH, consultado el 12 de noviembre de 2017, http://openvault.wgbh.org/collections/new_television_workshop/dance.

espacios por parte de Monk y Ping Chong como se logra hacer una transposición y una estrecha relación con experiencias más cercanas a lo teatral y lo performático.

*Turtle Dreams*²¹ es considerada por la autora como una pieza que buscaba ser una antena social, veta que, aunque Monk considera importante, no fue más recurrente en su trabajo, pues su visión posteriormente se enfocaría más en comprender el arte como un medio de sanación y ampliación de la percepción del *performer* y el espectador, más que como una forma de denuncia social directa. Así, en esta obra se brinda un panorama apocalíptico en el que sólo parece sobrevivir una tortuga y sus sueños. En el video, se observan las manos de un tecladista (Nicky Paraiso) que, después de sorber una soda y preparar con ese sonido al espectador, empieza a tocar un teclado con unos guantes negros. Cuatro intérpretes cantan con un virtuosismo vocal fuera de lo común unas frases sencillas pero muy estilizadas mientras realizan sencillos trazos escénicos en contrapunto con un *loop*²² musical hipnotizante. El cortometraje fílmico de Robert Withers se intercala con este espacio y muestra de manera más narrativa, imágenes del viaje de una tortuga solitaria que transita por un lago, un bosque y la imitación en miniatura de unos abandonados edificios de Nueva York, hasta llegar a un planeta solitario. Estas imágenes²³ de un mundo sombrío y sin más vida que la de aquella tortuga veterana contrasta con la

²¹ Aquí me refiero a *Turtle Dreams* en todas las formas que adoptó: la parte performática, el cabaret, el disco musical, el video, etc.

²² Una estructura, serie, o proceso donde el final está conectado con el principio.²² *English Oxford Living Dictionaries s.v.*, “loop,” consultado el 10 de abril de 2018, <https://en.oxforddictionaries.com/definition/loop>.

²³ Para los propósitos de esta investigación utilizaré la palabra *imagen* comprendiéndola desde su cualidad intermedial. Así, entiendo la imagen, como la entiende Kent, no sólo como un fenómeno visual, sino que involucra todos los otros sentidos. Didanwy Kent, “Escuchar el teatro: una aproximación a la performatividad del discurso sonoro y musical en la escena,” *Academia.edu.*, consultado el 10 de septiembre de 2018, https://www.academia.edu/36575686/Escuchar_el_teatro

coreografía minimalista de los intérpretes. Sumado a ello, se entremezclan imágenes de cuerpos envueltos en un traje negro tirados en el piso en un espacio que parece ser una caja blanca.

En cuanto a los co-creadores: el director de la pieza, Ping Chong, colaboró con Monk en el filme *París* (1982) y en *AM/AM The Articulated Man* (1982) donde Monk hizo la música. Chong tiene una compañía teatral llamada *Ping Chong Company*, activa desde 1975, cuya misión es crear trabajos de arte y teatro en donde se exploren las intersecciones entre la raza, cultura, historia, arte, media y tecnología en el mundo moderno.²⁴ El hecho de que Chong tenga una amplia experiencia teatral y que estuviera familiarizado con el lenguaje de Monk, facilitó la aparición de estos cruces intermediales en el video *Turtle Dreams*.

Dentro de la pieza se incluye, como mencioné, otro filme en 16 milímetros creado por Robert Withers que, además, es el productor, fotógrafo y director de *16 Millimeter Earrings*. Withers es un cineasta independiente, que ha sido profesor de cine en el New York Institute of Technology, el Brooklyn College, el Hunter College, y la Fordham University. Fue director de la *New York Exposition of Short Film and Video* de 1994-1997.²⁵ Los performers que aparecen en el video junto a Monk fueron parte del *Meredith Vocal Ensemble*. Robert Een²⁶ es un cantante, chelista y compositor para conciertos, danza, teatro y cine. Es conocido por sus combinaciones instrumentales poco usuales. Después de graduarse en la

²⁴“The company,” Ping Chong+Company, consultado el 17 de noviembre de 2017, <http://www.pingchong.org/>.

²⁵ Gordon Hitchers, “The 32nd Annual New York Exposition of Short Film and Video” *International Documentary Association*, (1999), consultado el 10 de abril de 2018, <https://www.documentary.org/feature/32nd-annual-new-york-exposition-short-film-and-video>. Algunos de sus trabajos pueden encontrarse en “Robert Withers” Vimeo., consultado el 10 de abril de 2018, <https://vimeo.com/robertwithers>.

²⁶ “About,” Robert Een, consultado el 29 de junio de 2017, <http://www.robteeen.com/about->.

Universidad de Minnesota y mudarse a Nueva York, Eén tuvo una constante cooperación creativa con Meredith Monk que se puede observar en piezas como *Dolmen Music*, *Recent Ruins*, *Ellis Island*, *Specimen Days*, *Turtle Dreams*, *Book of Days* y *Facing North*. Andrea Goodman²⁷, por su parte, es autora de libros, vocalista y compositora de música catalogada como visionaria. Colaboró también en el *Meredith Vocal Ensemble* de 1974 a 1991. Fue compositora, cantante y actriz de su propia obra *Nightingale with Figures of Speech Theatre*. Entre sus grabaciones están *Divine Doorways*, *The moon's Daughter* y como actriz resalta su papel de Safo en *Songs of Sappho*. Fundó además el *Ruby-Throated Spirit*, una especie de santuario y estudio para la voz en Boothbay, Maine. Por último, el bailarín, coreógrafo y maestro Paul Langland, fue miembro del *Meredith Vocal Ensemble* de 1974 a 1985, colaboró en proyectos como *Quarry*, *Dolmen Music*, *Specimen Days*, *Recent Ruins*, *Ellis Island* y *Turtle Dreams*. Langland además, ha pasado cuarenta y cuatro años innovando en la danza y el performance. Actualmente se encarga de preservar y desarrollar el legado del bailarín Allan Wayne a través de un sistema de cursos y performances.²⁸ Me parece necesario mencionar, sin tanta profundización, otros implicados en la creación del video: las manos y ojos que aparecen son de Nicky Paraiso, mismo que toca el teclado junto a Steve Lockwood; la coreografía fue elaborada por Monk junto con Gail Turner; los vestuarios fueron realizados por Yoshio Yabara; los productores del video fueron Susan Dowling y Jacqueline Pine; el mezclador de sonido fue Richard Bock; la dirección de luces estuvo a cargo de

²⁷ "Moss," About Place Journal Archive, consultado el 29 de junio de 2018, <https://aboutplacejournal.org/issues/trees/contents/andrea-goodman/>

²⁸ "Paul Langland Bio," *Paul Langland*, consultado el 29 junio de 2017, <http://www.paullangland.com/bio.html>.

Chas Norton; la ciudad miniatura de Nueva York que se incluye en el video de Robert Withers fue realizada por Malcom McNeil y los editores de video fueron Marie Helen Doyle y Ann Gaydos. Este video fue financiado en parte por The Massachusetts Council on the Arts and Humanities y el National Endowments for the Arts en co-producción con las ya mencionadas WGBH New Television Workshop y The House Foundation for the Arts. INC. Esta última asociación fue fundada por la misma Monk en 1971 con sede en New York, para fomentar adelantos en la música, el teatro, el cine, la danza, y generar arte que rompiera barreras entre las disciplinas.²⁹ Tras este repaso, por las trayectorias de los colaboradores de Monk, se puede observar que muchos de ellos compartían el interés experimental en diversos lenguajes y disciplinas, interés que también responde al espíritu general de la época.

Como mencioné antes, esta pieza tuvo diversos tratamientos antes de ser un video. Una de las primeras formas que adoptó fue una parte musical y performática dentro de una ópera llamada *Specimen Days: a Civil War* en 1981, para cincuenta performers. El video de Robert Withers se proyectaba en vivo y se incorporaba la pieza musical *Turtle Dreams (Waltz)* compuesta para dos órganos y cuatro intérpretes en el mismo año. La música fue posteriormente grabada por la disquera ECM en 1983 y adquirió así otro formato más fácil de distribuir. Consecuentemente, tras la inquietud de Monk de indagar entre las *grietas* de lo musical, empezó a añadir a esta pieza elementos más teatrales y surgió una segunda versión, *Turtle Dreams (Cabaret)* que incluía cuatro cantantes que realizaban una coreografía

²⁹ “House Foundation for the Arts INC,” Guidestar, consultado el 28 junio 2017, <https://www.guidestar.org/profile/13-2869113>.

acompañados de un juego de luces. Este cabaret se incluyó en la gira de repertorio del *Meredith Monk Vocal Ensemble*.³⁰ Finalmente apareció este video-mediometraje de veintisiete minutos *Turtle Dreams*, el objeto de esta investigación, donde se puede intuir la forma teatral que tenía en el cabaret.

Las preguntas que Monk se formuló en estas piezas fueron: ¿cómo incluir más *capas* de lo teatral en esa forma de concierto, en la que se incluía uno de los primeros tratamientos de la obra?, ¿qué tipo de composición podría existir entre las *grietas* de la música y el teatro? Posteriormente, y la pregunta más importante para esta investigación: ¿cómo opera la *grieta* entre los medios cinematográficos, los del video y los teatrales? Este breve recorrido por los numerosos cruces y juegos de medios que tuvo la aparición de esta pieza, los intereses y flujos de los performers participantes en diversas disciplinas y el hecho de que la pieza haya transitado desde lo performático, a lo musical, a lo teatral y después al video, aclara un poco más, la pertinencia de realizar este estudio escénico bajo la perspectiva *intermedial*.

³⁰ Este grupo era conformado tanto por cantantes como por actores y fungió no sólo como acompañamiento para las giras y conciertos, sino que se convirtió en un laboratorio de experimentación musical, donde los actores exploraban sus voces y colores, expandiendo así sus límites. Marcia B. Siegel, "Meredith Monk (1942-)" *Dance Heritage Coalition*, (2012): 3, consultado el 1 de diciembre de 2017, http://www.danceheritage.org/treasures/monk_essay_siegel.pdf

1. Intermedialidad.

Para poder analizar los cruces y juegos de elementos en *Turtle Dreams* y *16 Millimeter Earrings* las perspectivas *intermediales* me permiten visualizar las interconexiones y flujos entre los diferentes medios que crean estos entes poéticos.³¹

Este capítulo tiene como objetivo definir algunas perspectivas de los estudios *intermediales* a partir de los cuales analizaré las piezas. Por ello me detendré a definir lo que, en el marco de este trabajo, se entenderá por *intermedialidad* y los procesos que este enfoque me permite distinguir. Dichas perspectivas, por su apertura, invitan a definir el concepto de *medio*, de acuerdo con la pertinencia con el objeto de estudio. Así, en este capítulo, aclararé también la definición de *medio* con la que trabajaré. De manera paralela estableceré las conexiones necesarias con las piezas que analizo. Al final, resaltaré puntos clave del trabajo de Monk en relación con la *intermedialidad* para dar un panorama más amplio de lo que ha sido su investigación creativa en este aspecto.

1.1.- Un poco de contexto

En analogía con los cambios que sucedieron a la Revolución Industrial, la revolución tecnológica del siglo XX, apenas un siglo después determinó, y determina aún hoy, con herramientas técnicas inimaginables hace tiempo, numerosas formas

³¹ Entiendo *entes poéticos* como medios capaces de expresar imágenes metafóricas, cuya construcción ayuda a revelar algo más que sí misma. Como examina José Ramón Alcántara Mejía, Aristóteles relaciona el término *Poiesis* con la capacidad de, más allá de dominar una técnica, una manera particular de relacionar objetos, reales o mentales, para construir una forma que exprese y comunique algo que trascienda la forma misma. José Ramón Alcántara, *Teatralidad y cultura: hacia una estética de la representación*. (México: Editorial Universidad Iberoamericana, 2002), 12-21. Dubatti entendiende como entes poéticos aquella unidad de materia y forma, *cuerpo poético*, distinto de los cuerpos de la realidad cotidiana. Jorge Dubatti, *Introducción a los estudios teatrales*, (México D.F.: Libros de Godot, 2011), 70.

de relaciones y situaciones humanas. En este mundo la interconectividad es cada vez más tangible e indispensable y los rápidos avances tecnológicos activan la espera de una respuesta inmediata. Con ello, las relaciones humanas se transforman día tras día en todos los campos y esferas (artístico, social, espiritual, cultural, etcétera). En poco tiempo, la cantidad de medios que han surgido nos han permitido imaginar correlaciones antes impensables. Así también, con el surgimiento de estos medios han surgido nuevas relaciones y problemáticas.

La *intermedialidad* surge como un enfoque útil para analizar estos nuevos modos de percepción, producto de estas correlaciones. Chiel Kattenbelt³² sugiere que nace de la mano de las tecnologías³³ que emergieron a principios del siglo XX y el diálogo que tuvieron con las vanguardias europeas en las artes.³⁴ Los artistas de las vanguardias buscaron romper con la tendencia de generar ilusiones de la realidad en las manifestaciones artísticas del siglo XIX como lo hacía el “teatro total”

³² Chiel Kattenbelt es profesor asociado en Media Comparison and Intermediality en la Universidad de Utrecht. Enseña en el BA program Media and Culture Studies, en los programas MA Contemporary Theatre, Dance and Dramaturgy and New Media and Digital Culture y en el programa Research MA, Media, Art and Performance Studies. Sus campos de interés, tanto en su investigación como en su enseñanza son el teatro y la teoría medial, la comparación de medios y la intermedialidad, así como, la estética y la semiótica. Es miembro del comité Board of the International Society for Intermedial Studies (ISIS). Fue uno de los primeros en convocar al grupo de investigación internacional intermedial *Intermediality in Theatre and Performance* bajo el auspicio de la asociación International Federation for Theatre Research. Es co-editor de la publicación online *E-view* donde abordan teatro, cine, televisión y medios digitales y de la revista *Theater Topics*, una serie de publicaciones de artes performáticas publicadas por la Amsterdam University Press. “Chiel Kattenbelt,” *Theatre Studiies*, consultado el 10 de noviembre de 2017, <http://www.theatrestudies.nl/academic-staff/chiel-kattenbelt/>.

³³ Sólo por mencionar algunos, los nuevos medios de transporte terrestre, aéreo, marítimo y espacial, así como los medios de comunicación (el radio, el cine, posteriormente la televisión y el internet) fueron los medios que transformarían en gran medida las percepciones de este siglo. T. K. Derry. *Historia de la tecnología: Desde 1900 hasta 1950* (España: Siglo XXI de España, Volumen 4. 1990). Así también, como rescata Josefina Alcázar en su libro *La cuarta dimensión del teatro*, el ritmo de la vida cotidiana se aceleraba. Se alteraban las percepciones de distancia y velocidad; y recordando a McLuhan, las potencialidades y capacidades humanas se transformaban por aquellos objetos que creaba la tecnología que funcionaban como una extensión del cuerpo. Alcázar, Josefina. *La cuarta dimensión del teatro*. (México, D.F: INBA, CITRU, 1998.), 13.

³⁴ Ruth Cubillo Paniagua, “La intermedialidad en el siglo XXI,” *Diálogos Revista Electrónica de Historia* vol. 14, núm. 2, 2013: 174-175, consultado el 10 de enero 2017, <https://doi.org/10.15517/dre.v14i2.8444>.

de Richard Wagner o la novela realista, por dar algunos ejemplos. Agrupaciones como los dadaístas, los simbolistas, los futuristas o los surrealistas indagaron en nuevas formas de estructurar la realidad, de jugar con el tiempo y el espacio e involucraron otros medios para ello. Hacia los años cincuenta permanecieron vivas estas inquietudes de las vanguardias: el artista John Cage exploró las posibilidades performáticas del arte sonoro con piezas como *Imaginary Landscape No. 4* (1951), una pieza para doce radios o *4'33"* (1952), una obra "silenciosa" en la que el sonido se originaba, en parte, por los cuerpos y acciones de los ejecutantes y los espectadores. Cage junto con Merce Cunningham, indagó en las relaciones entre la danza y la música, en donde ambas ocurrían en un mismo tiempo-espacio, pero permanecían como creaciones independientes. El grupo *Fluxus* estimulado por artistas como George Maciunas, el mismo Cage o Dick Higgins (artista con el que colaboró Monk en su edad artística temprana y que fue uno de los primeros en usar la noción de *intermedia* en el ensayo que publicó en 1966)³⁵ impulsaría la búsqueda interdisciplinaria, así como los cruces de diferentes medios y materiales de otros campos; mientras que los bailarines del *Judson Theatre* explorarían nuevas estructuras de movimiento. La misma Monk, quien colaboró con muchos de estos artistas, fue una de estas creadoras que se encargarían de borrar fronteras, proponer y generar nuevas formas de expresión y percepción a través del diálogo de las artes. En el terreno experimental del teatro, se continuarían desarrollando

³⁵En 1966 Dick Higgins publicó el ensayo "*Synesthesia and Intersenses: Intermedia*" en la revista *Something Else Newsletter No.1*. En éste empieza diciendo: "Much of the best work being produced today seems to fall between media. This is no accident" ("Mucho del mejor trabajo que se está produciendo en nuestros días parece estar entre medios.") Dick Higgins, "Synesthesia and Intersenses: Intermedia" *UbuWeb*, consultado 17 de noviembre 2017, http://www.ubu.com/papers/higgins_intermedia.html.

nociones ya planteadas por autores como Antonin Artaud, el cual defendía, entre otras cosas, salir de la concepción del texto literario como eje rector de las piezas teatrales y que la escena dejara de ser una mera transcripción, reclamando así, su vida propia. En paralelo, se revelaba la relación actor-espectador como el principio ontológico del teatro³⁶ y surgía como tal, la figura del *performer*.³⁷ El videoarte hace su aparición, el cine se libera de la sala tradicional y se expande a otro tipo de experiencias (instalaciones en museos, performance, teatro)³⁸. El teatro, por su parte, acogió, en numerosas ocasiones, los nuevos medios como parte del juego escénico.³⁹

Al entrar el nuevo milenio estas búsquedas de cruces con otros medios tecnológicos adquirirían formas más allá de lo pensado, surgirían acontecimientos y creaciones poco clasificables como las prótesis mecánicas de Sterlac en proyectos como *Tercer Oreja* (2007) o el cuerpo mecanizado de Marcel-lí Antúnez en *Transpermia* (2003).

Para finales del siglo XX los *estudios intermediales* (aunque no se llamaban como tal en ese entonces) empezaría a cobrar más profundización y en el siglo

³⁶ Hans-Thies Lehmann, *Teatro posdramático*. (España: Paso de Gato- CENDEAC. 2013.), 58.

³⁷ Como resalta Alcázar: “El performance nació cuando algunos artistas plásticos hartos de las limitaciones que les imponía su disciplina decidieron pasar del espacio representacional del lienzo al flujo vivo de la presencia [...] En el siglo XX se dio una ruptura epistemológica en la concepción del arte: el objeto principal del arte dejaba de ser la creación de un objeto y lo importante pasaba a ser la experiencia, la vivencia; se llegó así a un arte donde el comportamiento y la actitud desplazaron al objeto.” Josefina Alcázar, *Performance: Un arte del yo. Autobiografía, cuerpo e identidad* (México: Siglo XXI Editores, 2014), 7.

³⁸ Desde la mitad del siglo XX, el cine ha tenido primeras experiencias experimentales utilizando computadores en los años sesenta y diferentes espacios expositivos fuera de la sala oscura, como instalaciones o panoramas. Jorge La Ferla, “Cine expandido o el cine después del cine,” *untref*, consultado el 10 de octubre de 2017, <http://untref.edu.ar/documentos/indicadores2010/Cine%20expandido%20o%20el%20cine%20despu%20E9s%20del%20cine.%20Jorge%20La%20Feria.pdf>, 154. En México colectivos y espacios como *Luz y Fuerza: cine expandido* y *Espectro Electromagnético* son algunos espacios que continuaron esta veta.

³⁹ Alcázar nos brinda algunos ejemplos de estas interrelaciones del cine en el terreno del teatro y del performance, los cuales revisaremos con más detalle, en el apartado de medios teatrales. Alcázar, *La cuarta dimensión del teatro*.

XXI se crearía en Suecia uno de los primeros programas *intermediales* que aún permanece activo en el Department of Cultural Science of Lund University.⁴⁰ Mientras que, autores como Hans Thies Lehmann⁴¹ con su *Teatro Posdramático*, se encargarían de estudiar estas prácticas escénicas desinstitucionalizadas desde otros enfoques. Así también, otros investigadores se han dedicado a analizar esta clase de acontecimientos relativos a la escena cuyos límites son difusos. La investigadora cubana Ileana Diéguez, rastrea nominaciones que otros autores han utilizado para referirse a este tipo de trabajos en el terreno del arte y la literatura. Entre ellos destacan: la *liminalidad* en Turner y Rocco Mangieri, la *hibridación* en Néstor García Canclini, la *contaminación*, lo *fronterizo* en Iurii Lotman y Mijail Bajtín, lo *excentris* en Linda Hutcheon, la *complejidad*, la *transversalidad*.⁴² Jorge Dubatti, por su parte, nombraría a estos procesos de relaciones entre el teatro y otras artes como “*poíesis de tensión ontológica*”.⁴³

La *intermedialidad*, por su parte, analiza estas prácticas desplazando el foco del concepto “*arte*” al término “*medio*”, incluyendo de este modo, otro tipo de procesos que englobarían no sólo los institucionalmente conocidos como “*arte*”, sino abriendo el abanico a otras posibilidades de estudio. En su *ensayo Intermediality*

⁴⁰ Este programa creado en 2001 se llamaría primero *Interart Studies*, y abordaría las relaciones entre las artes y la crisis del término arte. El cambio de nombre a *Intermedialidad* permitió ampliar el visor a otras prácticas no atendidas por la academia al no ser ejercicios reconocidos como artes. Didanwy Kent Trejo, “«Resonancias» de la promesa: «Ecos» y «Reverberaciones» del Don Giovanni. Un estudio de los desplazamientos de la imagen intermedial” (Tesis para optar por el grado de Doctora en Historia del Arte. FFyL. Instituto de Investigaciones Estéticas. UNAM. México. 2016), 83-84.

⁴¹ Bajo el enfoque de su *Teatro Posdramático*, Lehmann profundiza en lo que él observa como prácticas que buscan ir más allá de lo dramático, Lehmann, *Teatro Posdramático*.

⁴² Ileana Diéguez Caballero. *Escenarios liminales. Teatralidad, performances y política*. (Buenos Aires: Editorial Atuel, 2007), 16-17.

⁴³ Dubatti, *Filosofía del teatro 1*, 183.

and Interart Studies, Claus Clüver⁴⁴ retoma brevemente las consideraciones que intervinieron en este cambio de enfoque. Entre ellas, se encuentran las numerosas transformaciones que tuvo el concepto “arte” desde el siglo XVIII en el discurso occidental, así como la refutación del término como una concepción universal, el desuso de la diferencia entre “alto arte” o “bajo arte” que se generó, en gran parte, por expresiones como el *Pop Art* o el *happening*, el interés enfático por las necesidades y expectativas de la audiencia en las artes populares más que en las preocupaciones formales y estéticas, así como, la aparición de nuevas tecnologías y formas artísticas (música electrónica, bio-arte, hologramas) y su uso por medio de los artistas.⁴⁵

Como señala Ruth Cubillo Paniagua en su ensayo “Intermedialidad en el siglo XXI” la propuesta teórica de la *intermedialidad* pasa por deconstruir los modelos de conocimiento existentes, lo cual implica al mismo tiempo poner en entredicho las jerarquías que operan en los diversos ámbitos de nuestra vida social y cultural.⁴⁶ Es por ello, que se adecua muy bien a las prácticas artísticas que buscan romper fronteras de barreras estructurales, expandir sus límites y englobar otras áreas de conocimiento, para emplear, como en el caso de Monk otros medios fuera de su área de especialización, pero en relación con los principios estilísticos de los medios que maneja.

⁴⁴ Claus Clüver ha sido profesor de la Universidad de Indiana en el Departamento de Literatura Comparada desde 1965. Es un referente importante para los estudios intermediales entre la literatura, las artes visuales, la música, especialmente en la poesía visual y otros textos “híbridos”. Ha focalizado su investigación y enseñanza en los cuestionamientos de “representación” e “traducción” en las artes. “Claus Clüver,” *Indiana Univesrity*, consultado el 20 de marzo de 2018, <http://www.indiana.edu/~complit/people/cluver.shtml>.

⁴⁵Claus Clüver, “Intermediality and Interart Studies” en *Changing borders: Contemporary Positions in intermediality*, ed. Jens Arvidson, Mikael Askander, Jørgen Bruhn, Heidrun Führer. (Lund: Intermedia Studies Press, 2007), 29.

⁴⁶Cubillo Paniagua, “La intermedialidad en el siglo XXI”, 174.

En el campo de los estudios teatrales, más específicamente, la *intermedialidad* ha ido gradualmente cobrando más presencia quizá por dos causas que Kattenbelt destaca:⁴⁷ la sociedad contemporánea está cada vez más mediatizada y existe un aumento de prácticas artísticas interdisciplinarias. En el terreno de las relaciones *intermediales* en lo que respecta a los medios teatrales y cinematográficos existen varios ensayos, algunos de los cuales Freda Chapple incluye en la edición de la revista de *Estudios Culturales. Cultura, lenguaje y representación*, de la Universidad Jaume I (Castellón, España).⁴⁸ La tesis doctoral de la UNAM de Didanwy Kent, *Resonancias>> de la promesa: <<ecos>> y <<reverberaciones>> del Don Giovanni. Un estudio de los desplazamientos de la imagen intermedial* o el libro *Vanguardia española e intermedialidad: artes escénicas, cine y radio* de Albert Mechthil⁴⁹ proporcionan un análisis de este tipo.⁵⁰

Aunque en México aún son pocos los análisis bajo este enfoque han surgido desde el siglo pasado numerosas experiencias que atestiguan esta búsqueda de cruces entre disciplinas y que invitan a desarrollar este tipo de análisis. Podemos ubicar, por ejemplo, en los años sesenta la propuesta del “efímero pánico” de

⁴⁷Chiel Kattenbelt, “Intermediality in Theatre and Performance: Definitions, Perceptions and Medial Relationships”, *Culture language and representation, Intermediality*, vol. 6, mayo 2008: 20.

⁴⁸ Chapple, Freda. *Cultura Lenguaje y Representación. Revista de Estudios Culturales de la Universidad de Jaume I*, vol. 6, mayo 2008.

⁴⁹ Mechthil, Albert. *Vanguardia española e intermedialidad: artes escénicas, cine y radio*. (Madrid: Iberoamericana Frankfurt Main Venvuert, 2005).

⁵⁰ Dentro del registro de tesis de la UNAM bajo el enfoque de la intermedialidad se pueden encontrar algunos trabajos recientes como la de Ana Cecilia Medina Arias, “Del papel a la cinta: Intermedialidad y transmedialidad en la Vocation des mots y otras obras poéticas de Michel Seuphor” (tesis para optar por el grado de Licenciada en Lengua y Literaturas Modernas Francesas. FFyL. UNAM. 2016.) y la de Yakami Jorge Barrón Machado. “El narrador musical en ‘El estudiante de Salamanca’” (tesis para optar por el grado de Licenciado en Lengua y Literaturas Hispánicas. FFyL. UNAM. 2016.) Lo que nos revela que el enfoque empieza a trabajarse aún más en nuestro país. Sin embargo, aún no encontré tesis del Colegio de Literatura Dramática y Teatro bajo esta perspectiva.

Alejandro Jodorowsky⁵¹, el videoarte de Pola Weiss⁵² y Sarah Minter⁵³ en los setenta y ochenta, más recientemente el videoarte en relación con el performance, el humor y la identidad de Ricardo Velazko⁵⁴ o Guillermo Gómez Peña⁵⁵, o bien trabajos, de colectivos como *Teatro Ojo*, *Teatro Línea de Sombra* o *Lagartijas Tiradas al Sol*.

No está de más incluir, en esta lista de cruces de otros medios con el teatro y el performance el trabajo de vocalistas como Catalina Pereda, Carmina Escobar, Bárbara Lázara, Hebe Rossell o poetas como Sara Raca o Belén Gache. Todas ellas comparten con Monk, el medio de la voz y su presencia, como eje, si no principal, sí primordial en los cruces con otros medios.

⁵¹ El “efímero pánico” consistía en la creación de un acto escénico que buscaba, entre otras cosas, desconsolidar los límites entre disciplinas como el teatro, la pintura, la escultura. Buscando una contraposición con lo figurativo y lo abstracto, se utilizaban materiales concretos, generalmente orgánicos: huevos, membranas, ratas, ropa vieja, así como objetos contruidos para su destrucción en el acto (pianos). El azar, el accidente y la improvisación, así como la calidad espectacular y desestabilizadora jugaban un rol importante. Angélica García, “El efímero pánico”, en *Archivo Virtual de Artes Escénicas*, 23 de enero de 2007, consultado el 20 de marzo de 2018, <http://artescenicass.uclm.es/index.php?sec=texto&id=66>.

⁵² Pola Weiss fue una pionera del video y el performance en México, en sus piezas exploró, entre otras cosas al video como un espejo de sí misma, así como cruces de disciplinas como es el caso de su pieza *Videodanza* (1979). Josefina Álcazar, *Performance: Un arte del yo. Autobiografía, cuerpo e identidad*. México: Siglo XXI Editores, 2014, 15-218.

⁵³ Sarah Minter, con una formación interdisciplinaria, fue otra de las pioneras del cine experimental en México: Entre sus piezas destacan: *San frenesí* (1983), *Nadie es Inocente* (1987), *Alma Punk* (1991-1992) y *El Aire de Clara* (1994-1996). “Ojo en rotación: Sarah Minter”, *MUAC*, consultado 20 de marzo de 2018, <http://muac.unam.mx/expo-detalle-5-ojo-en-rotacion-sarah-minter>.

⁵⁴ Ricardo Velazko es un artista autodidacta multidisciplinario. Retoma planteamientos del Fluxus a través del humor, la ironía y el azar. Utiliza el video en performances como *Velazko vs Velazko* (2002-2003). Álcazar, *Performance: Un arte del yo. Autobiografía, cuerpo e identidad*, 220-222.

⁵⁵ Guillermo Gómez Peña, performer mexicano que, integrado a su investigación de las fronteras interculturales, ha utilizado diversos medios, entre ellos el video. “Guillermo Gómez Peña” en *Archivo de Artes Escénicas*, consultado el 20 de marzo de 2018, <http://artescenicass.uclm.es/index.php?sec=artis&id=32>
En su pieza *A muerte (Segundo duelo)* pone en crisis la relación del performance y el video. “Guillermo Gómez Peña in Performance,” *YouTube*, consultado el 20 de marzo de 2018, <https://www.youtube.com/watch?v=TZMlbpoYnGI>.

1.2.- La inter-medialidad

Irina Rajewsky⁵⁶ sugiere que toda persona que use el término *intermedialidad* debe definir lo que entiende por él.⁵⁷ Rawjesky plantea que en términos generales existen dos aproximaciones posibles al estudio de la *intermedialidad*: aquella que proviene de los estudios literarios y narrativos, que tratan conceptos como dialogismo (Bajtín) e intercontextualidad (Kristeva, Barthes, Greimas y otros)⁵⁸; y otra planteada por los estudios de comunicación social, centrándose más en las distinciones materiales entre los medios y los grupos de fenómenos asociados a ellos (Chapple y Kattenbelt, entre otros.)⁵⁹ Esta última aproximación es la que conviene a esta investigación. Para ello vincularé diversos teóricos que han hablado específicamente desde la perspectiva *intermedial* en lo concerniente al teatro, el performance, el cine y el video.

A continuación, revisaré con mayor minuciosidad qué se ha entendido como *intermedialidad* y *medio* para después establecer las definiciones que resuenan más con mi tema de investigación. Así también, hablaré del proceso con el que operan los conceptos de *grieta* y de *capas* que pueden distinguirse en el análisis formal de las piezas con más precisión.

⁵⁶ Investigadora afiliada a la Freie Universität Berlin y al Institute for Romance Language and Literature. “Irina Rajewsky”, *NARRNET*, consultado el 10 de octubre 2018, <http://www.narratology.net/user/1461>

⁵⁷ Irina Rajewsky, “Intermediality, Intertextuality, and Remediation: A Literary Perspective on Intermediality,” *Intermedialités* vol 1, número 6, 2005: 44, http://cri.histart.umontreal.ca/cri/fr/intermedialites/p6/pdfs/p6_rajewsky_text.pdf.

⁵⁸ En la UNAM los estudios intermediales han sido mayormente abordados en el ámbito de las letras modernas y en el posgrado de Letras comparadas bajo la dirección de la Dra. Susana González Aktories y de la Dra. Irene Artigas.

⁵⁹ Rajewsky, “Intermediality, Intertextuality, and Remediation: A Literary Perspective on Intermediality”

“Inter” es un sufijo definido por la RAE como “entre”, “en medio” o “entre varios”.⁶⁰ Como enfatiza Paniagua en su ensayo, este “inter” implica que existe una influencia mutua, una correlación o interacción entre dos o más prácticas significantes-medios, donde ninguna de las dos posee mayor jerarquía que la otra. Esto puede generar una redefinición de cada uno de los medios o prácticas implicados, así como nuevas formas de percepción de estos medios o prácticas.⁶¹ Pero el término *medio* se ha comprendido mucho más que como un sistema de signos.

1.3.- ¿Qué es medio?

El término *medio* es en parte responsable de la complejidad y riqueza al tratar de definir la *intermedialidad*. Tan sólo la RAE cuenta con treinta y seis definiciones de la palabra.⁶² “*Medio*” es un término líquido que ha cambiado y cambia dependiendo del contendedor (contexto), del modo de usarlo y del enfoque para el que se utilice o estudie. No es lo mismo el enfoque que le dan los Media Studies,⁶³ que tratan problemáticas que provienen sobre todo de los estudios de la comunicación y se han centrado en el ámbito de los medios de masas y el uso de la tecnologías,⁶⁴ a un enfoque *intermedial*, como es el caso de este estudio teatral en el cual se investigan las correlaciones entre los medios cinematográficos, los medios de video,

⁶⁰ *Diccionario de la lengua española* s.v. “inter,” consultado el 7 de julio de 2017, <http://dle.rae.es/srv/search?m=30&w=inter->

⁶¹ Cubillo Paniagua, “La intermedialidad en el siglo XXI”, 172.

⁶² *Diccionario de la lengua española* s.v. “medio”, consultado el 7 de julio del 2017, <http://dle.rae.es/srv/fech?id=OIQ6yC8>.

⁶³ Actualmente Media Studies es un departamento específico de diversas universidades del mundo donde se estudia: la historia de los medios, las políticas de sus usos y su impacto en la vida social y cultural. Se sigue así la línea que marcaron autores como Marshal McLuhan o Walter Benjamín con sus estudios de Mass Media (medios de masas). En español no se cuenta con una traducción literal, sin embargo, el estudio de los medios con este enfoque se ve en diversas materias relacionadas con las Ciencias de la Comunicación.

⁶⁴ Kent Trejo, «Resonancias» de la promesa: «Ecos» y «Reverberaciones» del Don Giovanni. Un estudio de los desplazamientos de la imagen intermedial”, 91.

los medios teatrales, y los performáticos. Sin embargo, las definiciones pueden usarse complementariamente y servir de apoyo, pues la misma flexibilidad de la palabra y del enfoque *intermedial* lo permite. Así, la aplicación de la palabra, “*medio*” ha sido comprendida y utilizada en diversos modos: conducto, mensaje, signo, herramienta, posibilidad de conexiones, contexto, práctica, disciplina entre otras.

Frente a las muchas acepciones que existen de la palabra “*medio*” lo único que parece estar claro es que, con el peligro de lo que esto pueda significar, nada escapa de ser entendido como tal y que permiten que algo sea perceptible.⁶⁵ La siguiente cita de Sybille Krämer⁶⁶ conecta con esta idea:

A medium is always preceded by something; but what precedes it is presented in another medium and never outside a medium. If this is the case, however, then intermediality is a fundamental phenomenon in the sphere of media. Media become «epistemic objects» only at the moment when one medium leaves the «stage» for another medium, which itself becomes a «form-in-a-medium».⁶⁷

Didanwy Kent rescata un breve repaso por las nociones que aparece en el ensayo de Lambert Wiesing, *What are media?* donde ofrece un rico panorama de definiciones. Finalmente, repara en una muy sencilla y útil clasificación: medios

⁶⁵ Lambert Wiesing se apoya, por su parte, en Mattias Vogel y expone, entre otras cosas, la preocupación acerca de la des-limitación de las definiciones de la palabra *medio* debido a la suma de las distintas teorías al respecto. Concluye que los medios son instrumentos a través de los cuales se puede percibir y pensar en algo que no tiene una propiedad física. Hacen visible, audible, legible, perceptible, aquello que no lo sería sin el *medio*. Kent Trejo, «Resonancias» de la promesa: «Ecos» y «Reverberaciones» del Don Giovanni. Un estudio de los desplazamientos de la imagen intermedial”, 93.

⁶⁶ Los planteamientos de Sybille Krämer sobre el medio han sido recurrentemente usados en investigaciones intermediales relacionadas con el teatro, el cine y las artes escénicas.

⁶⁷ “Un medio es siempre precedido por algo, pero lo que lo precede es presentado en otro medio y nunca fuera de un medio. Si éste es el caso, entonces la intermedialidad es un fenómeno fundamental en la esfera medial. La medialidad se convierte en ‘objetos epistemológicos’ sólo en el momento en el que un medio deja la ‘escena’ por otro medio, lo que lo convierte a sí mismo en una *forma en un medio*”. Sybille Krämer, "Erfüllen Medien eine Konstitutionsleistung? Thesen über die Rolle Medientheoretischer Erwägungen beim Philosophieren" en *Medienphilosophie – Beiträge zur Klärung eines Begriffs*, ed. Stefan Münker, Alexander Roesler y Mike Sandbothe, (Frankfurt: Fischer Taschenbuch Verlag, 2003), 85.

físicos, medios como sistemas de signos o lenguajes y medios como contexto, clasificación que desglosaré a continuación, pues me apoyaré en estas nociones para mi investigación.

Medios físicos: Aquellos que pueden ser utilizados como *herramientas*⁶⁸ a través de las cuales se manifiesta un sistema de signos. Algunos ejemplos que resuenan con mi investigación son: el cuerpo y la voz del ejecutante, *actor* o *performer*, la cámara cinematográfica, la tinta, el lienzo, las palabras, el sonido, etc. En cuanto a esta investigación me sirve distinguir: el *performer* (el cuerpo y la voz), el espacio, el tiempo, la pantalla, la imagen visual y sonora,⁶⁹ la videocámara, los objetos, el vestuario, la luz, el maquillaje, el espectador. Kent subraya que, aunque podrían confundirse con objetos, la diferencia radica en su cualidad de *medio*. Aunque para Kent también es importante aclarar que las partes del medio no son el medio, por ejemplo, la voz o el gesto se entenderían como partes del medio del *performer*, para los propósitos de este trabajo distinguiré la voz como un medio independiente.

Jacques Rancière en *What Medium Can Mean* explica que entendemos por “*medio*” aquello que está “entre”: entre una idea y su realización, dentro de una cosa y su reproducción. Así, el medio adquiere una cualidad de intermediario, como el

⁶⁸ Marshal McLuhan, conjunto a su frase “el medio es el mensaje” dónde deja entrever que entiende al “medio” no sólo como conducto sino como contenido, planteó a los “medios” como sinónimos de herramientas y como distintas formas de energía que el ser humano ejercita para utilizarlas. Así también entendió a los medios como estimulantes, amplificadores, implementadores o reemplazos de las capacidades corporales y orgánicas. Kent Trejo, “«Resonancias» de la promesa: «Ecos» y «Reverberaciones» del Don Giovanni. Un estudio de los desplazamientos de la imagen intermedial.”, 91.

⁶⁹ Para los propósitos de esta investigación me enfocaré sobre todo en estas posibilidades de la imagen sin perder de vista que la imagen es en sí intermedial y conlleva todos los otros sentidos.

agente de una operación, pero también comprende la cualidad esencial de éste.⁷⁰ Esto lo relaciono con la capacidad de herramienta que destaca Kent con anterioridad y con lo que a continuación destaca como *sistema de signos*.

Medios como sistema de signos: Esta clasificación comprende los diversos lenguajes o disciplinas, diferentes dominios y prácticas culturales que emplean los medios físicos para su expresión. Se trata de lenguajes institucionalizados que comparten un entendido de su ontología como lo son: el teatro, la danza, la literatura, las artes visuales, el cine, etcétera.⁷¹ En *Turtle Dreams* y *16 Millimeter Earrings*, estos diversos medios se cruzan (incluyendo la danza, la música, las artes visuales) como advertiré más adelante. Sin dejar de estar conscientes de estos cruces nos centraremos más en los lenguajes teatrales, performáticos, cinematográficos y de video cuyas especificaciones atenderemos en su debido espacio.

Kent sitúa aquí también, los sistemas que se derivan del uso de medios-herramientas. Para este trabajo se puede resaltar como ejemplo del lenguaje de cine y video, el lenguaje de la cámara (enfoques: zoom, gran primer plano, plano general; movimientos: panorámicos, travellings), o de edición (cortes, elipsis, fundidos, etc.), así como, principios estilísticos que se desarrollan gracias a ello y al

⁷⁰ “The notion of medium is in fact much more complex than it appears at first. Theorizations of medium as the crucial element of artistic modernity bring two apparently opposite senses of the word into play. First, we understand the word ‘medium’ as ‘that which holds between’: between an idea and its realization, between a thing and its reproduction”. Jacques Rancière, “What a medium can mean?” *Parrhesia Number 11*, 2011:35 [Traducción de Steven Corcoran]. “La noción de medio es de hecho mucho más compleja de como aparece al principio. Las teorizaciones del medio como elemento crucial de la modernidad artística traen aparentemente sentidos opuestos de la palabra puesta en juego. Primero, entendemos ‘medio’ como ‘aquello que se sostiene entre’: entre una idea y su realización, entre una cosa y su reproducción.”

⁷¹ Para Niklas Luhman el “medio” es una “disposición”, una “posibilidad de existencia” una “oportunidad de posibles conexiones”. Luhman incluye como medios, el arte, la sociedad y la capacidad humana de percepción. Kent Trejo, “«Resonancias» de la promesa: «Ecos» y «Reverberaciones» del Don Giovanni. Un estudio de los desplazamientos de la imagen intermedial.”, 91.

medio contextual en el que nació el *medio* (la relación del *performer* con la cámara, juegos de yuxtaposición y superposición de imágenes, fragmentación del tiempo-espacio, etc.) En el terreno de lo teatral y performático podríamos resaltar, por ejemplo: la *hipermedialidad*, el convivio *in vivo* entre actor-espectador-técnico, la cualidad temporo-espacial efímera, la convención y codificación teatral⁷², etc.

Medios como contextos culturales:⁷³ Se entiende por ellos al entorno que rodea las manifestaciones artísticas, antes, durante y después de su proceso de creación. Por lo que respecta a la noción de *cultura*, adoptaré la acepción que entiende Juan Villegas, el cual comprende “*cultura*” como un sistema semiótico plurisignico que permite a los partícipes de un determinado sistema social establecer comunicación, construir un sistema de valores e implementar una tradición de valores sociales y culturales comunes. Esta “*cultura*” se manifiesta en “prácticas culturales” que son medios de comunicación codificados de acuerdo con los códigos específicos dentro del contexto cultural en el que se producen y que involucra la competencia de un destinatario potencial. Por lo cual los códigos varían

⁷² Francisco Torres Monreal dice “Recordemos brevemente que cada arte echa mano de sus códigos peculiares: la poesía trabajará con signos del código lingüístico (orales o gráficos); la pintura tomará como elementos los colores, formas, líneas, luminosidad ..., por lo que su código cabe ser conceptualizado como icónico-plástico; el mimo echa mano de un código expresivo-gestual, etc. El teatro, conceptualizado por R. Barthes como una polifonía de signos de diferentes códigos, los reúne a todos.” Francisco Torres Monreal, “Los límites del teatro: códigos y signos teatrales,” en *Anales de Filología Francesa número 9*, 1998: 336, <http://revistas.um.es/analesff/article/view/18661>. Entiendo *código* como dos de las acepciones que destaca la RAE: un sistema de signos y de reglas que permiten comprender un mensaje, una combinación de signos que tiene un determinado valor dentro de un sistema establecido. “código” RAE, consultado el 10 de octubre de 2018, <http://lema.rae.es/drae2001/srv/search?id=ELCyw3bMkDXX2OAvH8Nz>. En cualquiera de las dos definiciones, queda claro que la codificación teatral por tanto depende a la vez del medio contextual en el que se presente el acontecimiento, así como la competencia para descifrar esos signos.

⁷³ Niklas Luhman también abriga dentro de sus definiciones de media a éste como contexto. Kent Trejo, “«Resonancias» de la promesa: «Ecos» y «Reverberaciones» del Don Giovanni. Un estudio de los desplazamientos de la imagen intermedial”, 91.

de acuerdo con la cultura legitimada en los sectores correspondientes.⁷⁴ Así, los medios contextuales culturales determinan, influyen, abren el panorama, sientan bases, resuenan y permiten generar códigos específicos en su campo. Estos mismos códigos se cruzan después y devienen, muchas veces, en piezas difíciles de clasificar.

Tomaré en cuenta también cómo estos medios se interrelacionan con los medios físicos y de lenguaje que, como resalta Rancière muchas veces configuran también este medio contextual: “The medium as milieu in fact absorbs the medium as instrument. The apparatus—photographic or other—creates a new sensory world inasmuch as it denies its own specificity within a world of generalized experimentation.”⁷⁵ Tomando en cuenta esta correlación, analizaré las posibilidades que estos medios (físicos y de lenguaje) dispusieron, a su vez, en los medios contextuales de las piezas.

1.4.- Los procesos intermediales

Con estas aclaraciones sobre cómo utilizaré el término *medio* es necesario distinguir, para evitar confusiones, algunos procesos similares y complementarios al término *intermedialidad*: *multimedialidad*, *transmedialidad* y *remediación* que además, serán utilizados frecuentemente. En el caso de *transmedialidad* y *remediación* los emplearé para ser más específica sobre ciertos procedimientos que la *intermedialidad* juega en las piezas; y, en el caso de *multimedialidad* para ampliar

⁷⁴Juan Villegas. *Historia multicultural del teatro y las teatralidades en América Latina* (Buenos Aires: Galerna, 2005), 15-17.

⁷⁵ “El medio como entorno de hecho absorbe el medio como instrumento. El aparato —fotográfico u otro— crea un nuevo mundo sensorial, puesto que, niega su especificidad dentro de un mundo de experimentación generalizada.” Rancière, “What a medium can mean?”, 37.

la riqueza de la investigación. Es necesario aclarar que estos términos pueden encontrarse y visualizarse en un mismo objeto de estudio *intermedial*, no se excluyen, ni se distinguen de forma explícitamente heterogénea, sino que pueden convivir y de hecho ocurre la mayoría de las veces.⁷⁶ La diferencia radica en el punto de vista del juego que esté establecido o, como dice Kattenbelt, de acuerdo al nivel en el que opere.

Kattenbelt hace una distinción muy accesible entre *multimedialidad*, *transmedialidad* e *intermedialidad* la cual abrevio a continuación: la *multimedialidad* hace referencia al suceso en el cual muchos medios se encuentran en un mismo objeto. Suele entenderse de dos formas. La primera es como un *sistema de signos*: se entiende por esto cuando se combina la palabra (ya sea escrita, hablada o expuesta), la imagen (en movimiento o no, dibujo o fotografía) y los sonidos (ambientales, paisajísticos, música, habla) en una forma. Las prácticas como el cine sonoro, el video, el teatro, el performance, la ópera, la televisión, o los sistemas computacionales,⁷⁷ se denominan multimediales. En este sentido las dos piezas que estudio aquí, son piezas multimediales ya que ambas contienen e sus medios: imagen visual, sonido y palabras. El segundo entendido es “la combinación de diferentes disciplinas, prácticas o dominios culturales institucionalizadas cuyas especificidades ontológicas ya se han estandarizado” como pueden ser la literatura, el teatro, la música, las artes visuales, la televisión, el video, el internet, etc. En este

⁷⁶ Kattenbelt, “Intermediality in Theatre and Performance: Definitions, perceptions and Media relationships”, 21.

⁷⁷ De hecho, el término multimedia fue inventado por las industrias de computadoras para resaltar los diferentes usos que podían tener como editar video, grabar, componer música, jugar. Kattenbelt, “Intermediality in Theatre and Performance: Definitions, perceptions and Media relationships”, 22.

sentido no necesariamente se acota a una experiencia audiovisual sino a una mezcla de medios-prácticas.

Kent resalta otra diferencia importante y fundamental: mientras la *multimedialidad* toma a la obra como centro, la *intermedialidad* funciona más como una lógica de red en la que se estudian los flujos y cruces. Para este trabajo la *intermedialidad* será más visualizada bajo la noción *intermedial* de transmedialidad, la cual me permite adentrarme en cómo operan a detalle esos procedimientos de *cruces* y *juegos* entre medios en las piezas.

La *transmedialidad*, según las clasificaciones de Kattenbelt, designa la transferencia de un medio a otro, a un cambio de medio. Aquello que se transfiere puede ser: 1) *El contenido*: lo que se éste representa o cuenta. Un ejemplo de ello son las obras literarias que pasan a ser películas. Irina Rajewsky nombra a esta función como *transposición medial*⁷⁸, la transformación reside en la forma de un texto original “fuente”, por ejemplo (una obra literaria), a un nuevo medio (una película) basada en esa “fuente”. Las dos piezas que estudio se pueden analizar como *transmediales de contenido* en el sentido en que transitaron de un medio a

⁷⁸ Irina Rajewsky propone una categorización propia de intermedialidad. Esta división es similar a lo que Kattenbelt define como procesos transmediales o multimediales: 1.-La intermedialidad como transposición medial, como son las adaptaciones de películas o novelizaciones. La transformación reside en la forma de un texto “original” que se entiende como la “fuente” del nuevo medio. 2.-La intermedialidad como combinación de medios: se combinan medios como la ópera, el cine, el teatro, los performances, las instalaciones de arte, los cómics y otros, es decir, prácticas “tradicionales” se mezclan con los multimedia o medios asociados a las nuevas tecnologías; cada medio aporta su propia materialidad y ambos contribuyen a constituir y a significar es decir a significar el nuevo producto. 3.-La intermedialidad como referencialidad a otros medios: las referencias en un texto literario a una película o viceversa, o bien la evocación de ciertas técnicas cinematográficas en la literatura (el zoom, los fundidos, los encadenados, el montaje o la edición). Rajewsky, “Intermediality, Intertextuality, and Remediation: A Literary Perspective on Intermediality,” 44. Clüver, por su parte, ofrece un cuadro de clasificaciones y su funcionamiento en diversas relaciones entre palabra-imagen, donde Eric Voz sintetiza las denominaciones de Leo Hoek en 1995 y el mismo Clüver. Estas son: discurso transmedial, discurso multimedial, discurso de medios combinados y discurso intermedial. Clüver, “Intermediality and Interart Studies”, 26. Para efectos prácticos y por considerarla más específica utilizaré la de Kattenbelt.

otro. *Turtle Dreams* se transfirió del medio musical, al teatral y luego al video. *16 Millimeter Earrings* pasó de ser un performance a ser un filme y posteriormente una exposición de museo. 2) *La forma*: (los principios de construcción, procedimientos estilísticos y convenciones estéticas) Es decir un medio toma o imita los principios de representación de otro. Kattenbelt ofrece el ejemplo del libre intercambio de principios expresivos que tomó el cine del movimiento pictórico del Expresionismo Alemán.⁷⁹ Esto ocurre en las dos piezas implicadas en la tesis. Tanto en *Turtle Dreams* como en *16 Millimeter Earrings* es posible observar medios que retoman lenguaje considerado típicamente de lo teatral o del performance⁸⁰ y transitan al lenguaje cinematográfico o de video. Es posible apreciarlo sobre todo en lo que respecta a la espacialidad teatral, el nivel de codificación corporal y vocal del *performer*, la relación que el *performer* establece con el espectador y otros flujos en los que ahondaré posteriormente. En *16 Millimeter Earrings* además, se suman numerosos cruces con las artes plásticas, la música, el arte sonoro y la danza, en los que, sin embargo, por razones de focalización de este trabajo, no me adentraré demasiado.

La metodología que Monk ha encontrado para trabajar con los medios tiende a partir de la investigación del proceso que utilizan otros medios artísticos, incluso

⁷⁹Kattenbelt, "Intermediality in Theatre and Performance: Definitions, perceptions and Media relationships," 24.

⁸⁰ Tomando en cuenta el amplio espectro que existe de este concepto dentro de los estudios de *performance* y para los propósitos prácticos de este trabajo, cuando hablo de *performance* o *medio performático*, me refiero al uso del término, aplicado a una obra que en su intención conlleva una acción con sentido estético, y que algunos teóricos (Tracey Warr, Amelia Jones, Gloria Picazo y Roselee Goldberg) englobarían en el concepto de *Performance art*, incluyendo prácticas que aunque no pertenecieron propiamente al movimiento del arte conceptual de los años setenta, pueden entenderse como tal, en tanto son articulados por: la acción, el cuerpo como soporte o generador de acción, una relación de tensión con los límites (disciplinares o culturales) y una constitución de acontecimiento. González C., López y Smith, *Performance art en Chile*, 25-27.

más alejados a sus ámbitos de experiencia. Un ejemplo de ello es cuando Monk se plantea pensar en su trabajo como lo suelen hacer los artistas visuales, más específicamente pintores y escultores. Éstos suelen tener un conjunto de ideas que desembocan en una pieza y que, si no logran captar o desempeñar todas sus ideas en esa pieza, realizan otra con el mismo concepto. De esta forma pueden llevar a cabo muchas piezas sobre el mismo conjunto/set de ideas: “I always allowed myself to think of my forms as bottles, but my process as a liquid. If there was something from the bottle before that hadn't totally realized, I allowed myself to put that into the next bottle.”⁸¹ Esto se puede apreciar con más énfasis en la obra *Turtle Dreams*: en sus múltiples transferencias de medios: música, teatro, video. El concepto permanece, del mismo modo que una parte del lenguaje, pero otros medios, como materiales, soportes, y las cualidades de estos medios (duración, estructura), cambian.

Roberto Simanowski además de definir la *transmedialidad* como el cambio de un medio a otro medio, la resalta como un evento que constituye y condiciona un *fenómeno estético híbrido*⁸², como lo son los objetos que estudio.

Así también, otro vínculo complementario es el libro *Transmedialität*, donde Balme resalta el proceso de transición del medio fuente al medio objetivo. Balme dice que la imitación de los métodos de representación de un medio por otro medio funciona también como un cruce de medios. Aquí un medio hace referencia a otro.⁸³

⁸¹ “Yo siempre me permito pensar en mis formas como botellas, pero en mi proceso como líquido. Si hay algo en la botella que no ha sido realizado totalmente, me permito colocarlo en la siguiente botella” Marranca, *Conversations with Meredith Monk*, 93.

⁸² Roberto Simanowski, “Transmedialität als Kennzeichen moderner Kunst” en *Transmedialität: Zur Ästhetik paraliterarische Verfahren*, ed. Urs Meyer, R. Simanowski, C. Zeller, (Göttingen: Wallstein Verlag, 2006), 44.

⁸³ Christopher, Balme, *Einführung in die Theaterwissenschaft*, (Berlin: Erich Schmidt Verlag, 2001), 148-150.

Un ejemplo de ello podrían ser las referencias a las artes plásticas que Monk hace en el filme *16 Millimeter Earrings* en el que, por ejemplo, su cuerpo se plasma como un dibujo, el espacio como un lienzo, y los vestuarios y plataformas sugieren texturas. Esto se relaciona, como menciona Kattenbelt, con el concepto de *remediación* de Jay David Bolter y Richard Grusin en el que ésta se entiende como la representación de un medio en otro.⁸⁴ Generalmente este término se utiliza más para hablar del paso de lo analógico a lo digital, tratamiento que sobretodo tuvo *16 Millimeter Earrings* al pasar del medio teatral y performático al cinematográfico y luego al medio digital del video. Para uso de esta investigación, me apoyaré en el concepto de *remediación* para distinguirlo de *transmedialidad de forma*, cuando sea necesario identificar el proceso en el cual un medio se representa directamente en otro, por ejemplo: en el filme de 1980, *16 Millimeter Earrings* se *remedió* el performance de 1966 o, aquella voz que decía un fragmento de texto se *remedió* en una grabación, es decir, se representó directamente en otro medio. Junto con el concepto de *transmedialidad de forma* (imitación de los principios de construcción, procedimientos estilísticos y convenciones estéticas de otros medios), la noción de *remediación* me ayudará a evidenciar como se cruzan los distintos medios que analizo en estas piezas.

Por último, la *intermedialidad*, explica Kattenbelt, se refiere a la correlación de los medios en el sentido de influencias mutuas entre los medios. Este término, como ya mencioné, suele ser confuso y es difícil encontrar una terminología

⁸⁴ Jay David Bolter y Richard Grusin, *Remediation. Understanding New Media*, (Cambridge: MIT Press, 1999), 45.

específica porque se ha usado tanto como “*multi*” como para “*trans*” dependiendo del contexto y, como dije antes, de alguna manera no las excluye, sino que las engloba con sus diferencias. Irina Rajewsky entiende la *intermedialidad* como una correlación entre medios que derivan en una redefinición de los medios que se influyen mutuamente, lo cual lleva a una nueva forma de estudiar.⁸⁵ Esto quiere decir básicamente que las convenciones específicas⁸⁶ de esos medios cambiaron con esas interrelaciones y permitieron así nuevas dimensiones de percepción y nuevas posibilidades por explorar. Así, la *intermedialidad* es un espacio intermedio en el que las afecciones mutuas toman lugar.⁸⁷

1.5.- Entonces ¿cómo usará la intermedialidad?

En resumen, comprendo la *intermedialidad* como un enfoque para espacios “intermedios”, algo que necesita de un punto A y B, así como el proceso que hay entre ellos.⁸⁸ En mi análisis, subrayo y desmenuzo este proceso a través del reconocimiento de sus *medios físicos*, *medios como sistemas de signos* y *medios contextuales*. Igualmente comprendo a la *intermedialidad* como una estructura dinámica que tiene infinitas posibilidades de acuerdo con los flujos de influencia mutua que se generen entre los diferentes medios-artes, procesos culturales, sociales, etc. Dentro de estos espacios intermedios pueden llevarse a cabo infinitos

⁸⁵ Rajewsky, “Intermediality, Intertextuality, and Remediation: A Literary Perspective on Intermediality”, 44.

⁸⁶ De alguna manera el hecho de que las artes, como observó Kandinsky, hayan encontrado su pureza y sus especificaciones pudo hacer posible que se dieran estas combinaciones.

⁸⁷ Kattenbelt, “Intermediality in Theatre and Performance: Definitions, perceptions and Media relationships”, 26.

⁸⁸ Julia Kristeva desarrolla la noción de “bisagra” para referirse a ese punto de confluencia entre A y B, un espacio en el que se produce un encuentro o entrecruzamiento, en el que A y B no dejan de ser ellos mismos, pero generan un nuevo elemento. Cubillo Paniagua, “La intermedialidad en el siglo XXI”, 172. Para esta investigación he necesitado desarrollar un poco más ese entrecruzamiento o encuentro, pues creo que lleva en sí un procedimiento más detallado que es el de *capas y grietas*.

procedimientos, como había comentado anteriormente: *cruces*, intercambios, referencias, *capas*, *grietas*, tantas como tipos de relaciones entre los medios existan. Así, sin excluir los procesos de *multimedialidad*, y *transmedialidad de contenido* cuando sea necesario me enfocaré en el proceso de *transmedialidad de forma* y en ocasiones en el de *remediación* pues estos se desenvuelven, más específicamente en los procedimientos de *capas* y *grietas*, como una constante en el trabajo *intermedial* de Meredith Monk.

1.6.- Grietas y capas.

Meredith Monk trabaja principalmente el método de las preguntas. Una vez que ella tiene claras las preguntas a investigar en la pieza entonces se encamina.⁸⁹ Las preguntas principales, que, por supuesto se conectan con la *intemedialidad*, giran en torno a los procedimientos de *capas* y *grietas* en sus creaciones. Éstas, se han convertido con el tiempo, en aspectos metodológicos. A lo largo de su carrera Monk ha pulido esta metodología y realizado nuevos descubrimientos y conexiones. Estos procedimientos que Monk ha logrado integrar para generar obras *intermediales* operan a modo de *cruces* y *juegos*.

Para entender la idea de *cruce* que tienen las *capas* y *grietas* en los medios en estas obras, tomaré la palabra *cruce* como *la acción que tiene un medio para atravesar otro y situarse en él*.⁹⁰ Como ya resalté, en una relación *intermedial*, esto

⁸⁹ Marranca, *Conversations with Meredith Monk*, 37.

⁹⁰ La definición número trece que brinda el DRAE describe a la palabra “cruzar” como: prnl. Dicho de una cosa: atravesarse (ponerse entremedias de otras). Esta es la definición que más se adecua para explicar lo que entiendo por *cruce*. Diccionario de la lengua española s.v “*cruzar*,” consultado el 7 de noviembre de 2017. <http://dle.rae.es/srv/fetch?id=BOfp1QC>

ocurre en una afección mutua. En las piezas que estudio, esto ocurre con mayor énfasis en lo que Kattenbelt llama, como una *transmedialidad de forma*.

Por su parte nos permitiremos entender el concepto *juego* como el sistema operativo de un medio en relación con otro, partiendo de principios-reglas específicas con los que ambos medios estén formulados de antemano como el contexto del juego. Para ello, es necesario entonces, encontrar las reglas o principios del juego.

Como destaca Bonnie Marranca en el prólogo de su libro-entrevista *Conversation with Meredith Monk*: “Monk trust her basic process: to find out what the world of the work needs and what its principles are. Then, to understand what is right for that world and to bring it into existence.”⁹¹ Esto es clave, pues el trabajo *transmedial de forma* requiere de un conocimiento de los principios de los medios que van cruzarse o jugar. Al conocer esto, entonces se puede reconocer la *grieta*, donde se podrán encontrar estos medios y generar un híbrido, un mundo de existencia nuevo en el que vive la pieza. Así, entramos ahora a la definición de *grietas*, *cracks* en inglés. Para ello, utilizaré tres definiciones, que ofrece el Cambridge Dictionary y la RAE, y que me parece, se complementan y permiten ver cómo operan éstas en las piezas de Monk. La primera definición es *crack (grieta)* como un sustantivo que denota un *espacio* muy estrecho entre partes de algo.⁹² La segunda definición es el verbo *crack* como *rompimiento* con la finalidad de alcanzar o usar algo que está adentro. La tercera definición dispuesta por el DRAE es la de

⁹¹“Monk confía en su proceso básico: descubrir lo que el mundo de la obra necesita y cuáles son sus principios y traerlos a la existencia.” Marranta, *Conversations with Meredith Monk*. IX.

⁹² *Cambridge Dictionary s.v.* “crack,” consultado el 7 de julio de 2017, <https://dictionary.cambridge.org/es/diccionario/ingles/crack>

su traducción al español *grieta* como dificultad o desacuerdo que amenaza la solidez de algo.⁹³ Así la *grieta* denota un *espacio* muy angosto entre uno o varios medios que se correlacionan. Ese espacio “inter” que permite que ocurran los flujos. Monk lo ejemplifica de una forma muy sencilla en la siguiente frase. “I work in between the cracks, where the voice starts dancing, where the body starts singing, where theater becomes cinema.”⁹⁴ Asimismo, en sus otras acepciones permite intuir la amenaza de un rompimiento de lo que se ha establecido como propio de un medio, quiebre que podría derivar en una nueva forma.

Particularmente sobre estas piezas Monk habla del proceso de *grieta* que enfrentó para lograr la forma del “cabaret apocalíptico” *Turtle Dreams*, uno de los tratamientos previos al video que estudio:

I started thinking about how to get some other theatrical elements in there and what kind of composition would be between the cracks of art forms that I’ve always liked to explore. What would the crack between music and theater be if I were really going to take the music-concert format and then add those theatrical elements? What would it be? It would be a cabaret, not in a sense of old cabaret forms, but in a new kind of apocalyptic cabaret.⁹⁵

Este anuncio de rompimiento de medios abre una nueva luz, como diría la frase de Leonard Cohen: Hay una grieta en todo, así es cómo entra la luz. Así es como

⁹³ Diccionario de la lengua española s.v. “*grieta*,” consultado el 8 de julio de 2017, <http://dle.rae.es/?id=JX1.FXY8>.

⁹⁴ “Yo trabajo en medio de las grietas, donde la voz empieza a bailar, donde el cuerpo empieza a cantar, cuando el teatro se vuelve cine.” John R. Killacky, “Meredith Monk on Fifty Years of Art Making” en *GrandMakers in the Arts, 2014*, consultado el 17 de noviembre de 2017, <http://www.giarts.org/article/artist-sibyl>.

⁹⁵ “Empecé pensando sobre cómo incluir otros elementos teatrales ahí, y qué tipo de composición habría en medio de las *grietas* de las formas teatrales que a mí siempre me gustó explorar. ¿Cómo sería la grieta entre la música y el teatro si realmente tomara el formato de concierto musical y luego añadiera los elementos teatrales?, ¿qué sería? Sería un cabaret, no en un sentido de las viejas formas de cabaret, pero un nuevo tipo de cabaret apocalíptico” Meredith Monk, “Cracks & Cliffs”, *Further Steps 2: Fourteen Choreographers on What’s The R.A.G.E. in Modern Dance*, ed. Constance Kreemer (USA: Rotledge, 2014), 134.

observo que *juega* la grieta y el *agrietar* entre los medios cinematográficos, de video, teatrales y performáticos en *Turtle Dreams* y *16 Millimeter Earrings*. Esto deja entrever qué hay en ese espacio entre medios, qué los integra y cómo a partir de este quiebre existe una nueva posibilidad de existencia, una nueva luz. Este concepto se verá aplicado cuando entremos a las puertas del análisis de las relaciones entre los medios.

Grieta es un término que usaré más para referirme al *cruce* de medios, por su misma cualidad de espacio, es decir, por ejemplo, si hablara de la *grieta* en el cine podría preguntar ¿cuáles son los medios-herramientas que constituyen el medio cinematográfico y que dejan ver este espacio-grieta en el que podría conectarse y correlacionarse con el medio teatral?, pero también la pregunta podría ser: ¿dónde surge una grieta en el sentido de quiebre en un medio cuyas especificidades parecen definidas?

Por otro lado, el término *capas*, responde a otro procedimiento muy divertido y esencial en el ejercicio *transmedial* y *remedial* que hace Monk en *Turtle Dreams* y *16 Millimeter Earrings*. En inglés se denomina *layering* a este proceso y consiste básicamente en un *juego* de superposición. Este procedimiento es algo que Monk ha desarrollado a lo largo de su carrera y que le ha permitido designarse a sí misma como arqueóloga (en el sentido que trabaja con diversas *capas* de tiempo), mosaiquista, tejedora, exploradora y retratista.

Cuando Monk habla de *layering* o *capas*, se refiere a ver *resonar* una capa por medio de otra, como una especie de palimpsesto; o la manera en la que una

estructura de *capas* resulta al colocar diferentes cosas juntas. “There is a radiance that comes from putting different things together”.⁹⁶

De alguna manera este juego está relacionado con la cualidad del medio corporal de la *performer*, pues la misma Monk ha resaltado que es un recurso que ha vislumbrado a partir de la condición de estrabismo con la que nació y que le permite relacionarse con el mundo en este sentido:

I don't see true three dimensions. The condition that I was born with is called strabismus. How it works is that your eyes work independently. If you try to look out of two eyes at a time I see double. Your brain compensates for that by flipping back and forth between your two eyes. Your brain cancels out the other eye so you don't get dizzy [...] You see distance [...] but it is a little flat.⁹⁷

Esta forma de ver le ha permitido generar tácticas para crear profundidad y entre estas estrategias, Monk ha incorporado este procedimiento de *capas*, que además le ofrece producir contrapuntos interesantes entre estos medios que dan como resultado acontecimientos intermediales.

Para el propósito de este análisis, el despliegue de estas *capas* me permite observar, cómo los medios se relacionan al intervenir un medio superponiéndose a otro, aunque en la entidad final parecieran inseparables. Así como, en la manera en la que hace un proceso de imitaciones de otros medios. Las *capas* por lo tanto serán entendidas como esas particularidades o principios característicos de los medios

⁹⁶“Hay una especie de resplandor que emana de colocar diferentes cosas juntas”. Jowitt, “Meredith Monk in Conversation with Deborah Jowitt”, 68.

⁹⁷“Yo no veo en verdaderas tres dimensiones. La condición con la que nació se llama estrabismo. La manera en la que trabaja es que tus ojos trabajan independientemente. Si tratas de mirar con los dos ojos al mismo tiempo ves doble. Tu cerebro compensa esto volteando, dando la vuelta atrás y adelante en medio de tus dos ojos. Tu cerebro cancela el otro ojo, para que no te marees [...] Ves la distancia [...] pero es un poco plana.” Marranca, *Conversations with Meredith Monk*, 31.

tanto teatral y performático, como de cine y video, que se superponen, intercalan, cruzan y juegan en las *grietas* de los medios, o bien, que permiten que se genere una *grieta* en un medio específico.

Así, aunque generalmente utilizaré el concepto de *grieta* en relación con el procedimiento de *cruce* y el de *capa* asociado con el de *juego*, esto no excluirá que se conecten en ocasiones con el otro término.

1.7.- Breve vínculo: Intermedialidad/Monk/Piezas.

Regresaré un poco al medio contextual de Monk, en 1950 y 1960. El centro del arte se había cambiado de Europa a los Estados Unidos, más específicamente de París a Nueva York y los pintores de vanguardias volteaban la mirada al *Performance art*, para extender sus ideas de pintar dentro de un tiempo y espacio.⁹⁸ Muchos artistas plásticos se empezaron a involucrar en el performance y en los medios teatrales. Algunos pintores entraron al teatro a colaborar o fungir como poetas-dramaturgos⁹⁹ pero, también pintores y escultores hicieron y presentaron sus propios trabajos performáticos en galerías y museos de arte creando nuevos géneros. En este contexto donde las ideas de Marshall McLuhan y su famoso principio “el medio es

⁹⁸ Ya desde las vanguardias se perciben preocupaciones y prácticas acerca de ello. Como ejemplo se pueden mencionar los intentos de los pintores futuristas de crear representaciones de velocidad y luz o los artistas de la Bauhaus en sus esfuerzos por crear abstracciones espaciales de la forma humana y posteriormente crear danzas con esas figuras.

⁹⁹ En México algunas resonancias de ello se dieron igualmente a mitad del siglo xx con la incursión de pintores como David Alfaro Siqueiros al teatro. Éste, escribió la dramaturgia de la obra llamada *Brasa Viva*, durante su estancia en Lecumberri a inicios de 1960, obra que planeaba montar en ese reclusorio. Juan Carlos Talavera “Siqueiros, dramaturgo: rescatado, el guion de *Brasa Viva*, obra de teatro escrita en los años sesenta por el muralista, durante su estancia en Lecumberri,” *Crónica*, 14 de julio de 2017, consultado el 17 de noviembre de 2017, <http://www.cronica.com.mx/notas/2011/591865.html>. Así también, de 1956 y 1963 el grupo de teatro vanguardista *Poesía en Voz Alta* impulsado por el cuentista Juan José Arreola, el poeta Octavio Paz y los artistas plásticos Juan Soriano y Leonora Carrington indagarían en teatro experimental a pesar de que no era su área de especialización. Roni Unger, *Poesía en Voz Alta*. (México:INBA/CITRU, 2006) [Traducción de Silvia Peláez]

* En Estados Unidos el escultor Robert Withman, el músico John Cage y el pintor Allan Kaprow, serán unos de los principales ejemplos de artistas que empezaron en otras disciplinas para desembocar en el arte del performance y los medios teatrales.

el mensaje” rondaban en el aire, también lo hacían los experimentos multimediales y de mezcla de medios. Monk decide adentrarse aún más para no sólo mezclarlos o juntarlos, sino con un afán poético, tejerlos para crear algo nuevo.¹⁰⁰

De alguna manera Monk ha estado involucrada en trabajos que podemos denominar de *cruce intermedial* desde muy temprano y a lo largo de su carrera. Su conocimiento de numerosas artes ha permitido que este juego haya fluido de forma natural para la artista.

Monk nació en una familia de músicos, tomó clases de ballet, piano, voz y movimiento en “Dalcroze Eurythmics,”¹⁰¹ un sistema que integra la teoría musical con el movimiento corporal.¹⁰² Igualmente, de niña participó como actriz en muchas obras de teatro. Se graduó del Sarah Lawrence College en 1964, donde tomó clases de música y danza con Bessie Schönberg, maestra que a pesar de enseñar danza tenía un sentido teatral bastante desarrollado y de la que Monk pudo absorber principios de movimiento, estructura y forma que podía aplicar a cualquier medio.¹⁰³ Así, desde su formación escolar, Monk ya vislumbraba la posibilidad de poder integrar todos esos elementos en una forma. De este modo, Monk ha explorado a lo largo de su carrera numerosas combinaciones de medios con el fin de diseñar otros modos de percepción. Muchos de sus trabajos, sobre todo los de su etapa

¹⁰⁰ Marranta, *Conversations with Meredith Monk*. 104.

¹⁰¹ Dalcroze Eurythmics es una pedagogía musical fundada por el músico austriaco Émile Jacques-Dalcroze basada en movimientos corporales como ayuda a la comprensión de teoría musical. “what is eurythmics? Institut Jaques-Dalcroze, consultado el 12 de octubre de 2018, <https://www.dalcroze.ch/english/what-is-eurythmics/>.

¹⁰² Siegel, “Meredith Monk (1942-),” 1.

¹⁰³ “I was lucky that my teacher Bessie Schonberg, was a woman of the theatre in the broadest sense of the word. She taught dance and dance composition, but her mother had been an opera singer and she really had a sense of theater as a whole performance idea. When I was there she was the director of both, the theatre and the dance department. Bessie was a visionary person and she tried to see who each person was. She had certain principles of motion, of structure, of form, that could apply to any medium.” Marranta, *Conversations with Meredith Monk*. 2.

más joven conjugan estas búsquedas de tomar algo de un medio, transportarlo a otro y cambiarlo. Monk también ha otorgado, en ocasiones, nombres cruzados a sus creaciones: “live movie” (película viva), “theatre cantata” (cantata teatral), u “opera epic” (ópera épica).¹⁰⁴

Otra de las guías o raíces importantes en el trabajo intermedial de Monk ha sido su preocupación por entender al humano como un ser capaz de integrar una totalidad, de expandir su experiencia, percepción y límites, lo cual la ha llevado a explorar en un amplio abanico de posibilidades de la vida humana y artística. En el terreno del *performer* pensar de esta manera nos lleva a confrontarnos con una visión de entidad creativa cuyas extensiones mediáticas pueden ir más allá de sí mismo, a una nueva forma de crear a partir de la visión del *performer-actor-poeta* que va más allá de lo que se ha dictado como su área de especialización y que, en numerosas ocasiones, ha tomado ciertos caminos estandarizados y con uso de medios también estandarizados. De esta manera, tejer diferentes medios es para Monk un antídoto para la especialización de la sociedad occidental. De la misma forma, fue un vector entenderse a ella misma como un medio, un conducto: “La manera en que me siento acerca de hacer arte es que todas las piezas tienen su propia entidad y ya existen en otra dimensión y entonces yo trato de averiguar cuáles son las leyes que ese mundo tiene o es”¹⁰⁵

El trabajo de Monk va incluso más allá de las artes, va en la búsqueda de la intersección de tiempos, dimensiones y percepciones.

¹⁰⁴ Banes, Sally. “Dancing in the Museum: The Impure Art.” en *Art Performs Life: Cunningham/Monk/Jones*, ed. Kathy Halbreich, (Minneapolis: Walker Art Center, 1998), 11.

¹⁰⁵ Siegel, “Meredith Monk (1942-),” 4.

Weaving these elements was not something that was an aesthetic choice. It was almost a psychic choice to be a whole human being. Later on, when I got to New York and I was trying to work in this way, I also realized at very early stage that had social ramifications. The idea of pulling together perceptual modes and trying to put them into a form was, number one, affirming the richness of us as human beings, both audience members and as *performers*. As performers we could fluidly go from one mode to another.¹⁰⁶

Al hacer un breve repaso ya con el contexto *intermedial* de las piezas y las definiciones podemos afirmar que *Turtle Dreams* y *16 Millimeter Earrings* son dos piezas *multimediales* en los dos sentidos que plantea Kattenbelt, tanto como un sistema de signos, (uso de sonido, palabra, imagen) como una combinación de prácticas artísticas medios cinematográficos, música, danza, video; *remediales*, pues en ambas se representan otros medios de manera directa, y *transmediales* en el sentido de una *transmedialidad de forma* por los cruces estilísticos, de principios y de herramientas (que visualizaremos como *capas* de los medios) que se encuentran, resuenan y juegan entre las *grietas* de los medios de teatro, performance, cine y video, invitando a nuevas definiciones.

¹⁰⁶“Tejer estos elementos no era una decisión estética. Fue casi una decisión psíquica de ser un completo ser humano. Después cuando fui a Nueva York y estaba tratando de trabajar en esta forma, también me di cuenta en una etapa muy temprana que tenía ramificaciones sociales. La idea de colocar juntos formas perceptuales y tratar de ponerlas en una forma, afirma nuestra riqueza como seres humanos. Tanto la audiencia como los performers. Como performers podemos ir fluidamente de un modo a otro.” A diferencia de muchas culturas como las orientales, africanas o latinoamericanas que combinan numerosas formas, Monk se daría cuenta que la cultura conocida como occidental suele tener un acercamiento desde la especialización. Marranca, *Conversations with Meredith Monk*, 3.

2.- Medios cine y video

Para tener claro el *cruce* en las *grietas* y el *juego* de *capas* entre los medios de cine, video, teatro y performance en estas piezas, es necesario hacer un análisis de sus *medios* materiales, de lenguaje y de contexto. Después de adentrarme brevemente en los trabajos de cine y video de Monk que se ligan con la perspectiva *intermedial*, expondré los medios contextuales, físicos y de lenguaje tanto del cine como del video pertinentes para destilar estas *capas* de medios que intervienen en las piezas.

2.1.- Monk, el cine, el video y la intermedialidad

El juego de Monk con los medios de cine empezó desde temprano en su carrera y desde sus inicios tuvo un carácter *intermedial*. Los filmes incluidos en la pieza *16 Millimeter Earrings* de (1966) fueron sus primeros trabajos de cine y desde ahí Monk exploró continuamente este lenguaje y posteriormente el del video en relación con otros medios. Para 1976 incorporó la proyección de un filme mudo en blanco y negro creado por Monk¹⁰⁷ como parte de su obra performática *Quarry*.¹⁰⁸ Su primer largometraje fue *Ellis Island* en 1981, donde abordó las prácticas a las que se sometían los inmigrantes que llegaron a esta isla. Esta pieza también se incluyó en un performance llamado *Recent Ruins*. En 1982 grabó *París* en colaboración con Ping Chong y en 1983 se realizó el video, *Turtle Dreams*, que como mencioné, previamente se realizó en su versión *cabaret cantata* y como parte de la ópera llamada *Specimen Days: a Civil War Opera* en 1981. Para 1988 Monk realizaría otro

¹⁰⁷ “Chronology”

¹⁰⁸ En los videos de fragmentos de esta pieza se puede observar un hombre frente a una pantalla que, con una luz muy peculiar y unas líneas pintadas, lograba simular la proyección de una película en blanco y negro. “Meredith Monk: Quarry: The Rally (Live 1977),” YouTube, consultado 10 de octubre de 2017, <https://www.youtube.com/watch?v=TMEg-uquLLw>.

largometraje: *Book of Days*, que trata sobre la vida de un pueblo medieval. En éste, como en muchos de sus trabajos de cine, podemos ver una preocupación por incluir un diálogo *intermedial* con el lenguaje de la danza, el teatro y la música. Un ejemplo es el filme *Book of Days* donde se puede ver una locación y una actuación con una estética realista que dialoga con una actuación más codificada, generalmente más relacionada con el lenguaje de la danza y lo teatral, que se torna protagónica en ciertos momentos.

De alguna forma Monk llegaría a los medios del cine y video en su búsqueda de cruzar las artes y generar experiencias híbridas, así lo destaca en su ensayo "Cracks and Cliffs":

Film has always been interesting to me because, as the great Russian filmmaker Eisenstein said: 'All arts meet within the film frame'. I've always thought of my work as a tree with two main branches: one is the voice and the other is various ways of putting all the arts together on what I would call interdisciplinary work.¹⁰⁹

Este entrecruzamiento de medios derivó en muchos trabajos *transmediales de forma*, es decir, en los que se toma algo característico de un medio y lo transportan a otro. En su primera obra en Nueva York, *Break* (1964) Monk se inspiró en la sintaxis cinematográfica para hacer una pieza "solo" que incluía cortes y disoluciones dentro de una pieza de performance en vivo. Monk expone sus preguntas clave para esa pieza así:

That was about how you would make a solo, live performance piece that had a cinematic syntax or cinematic continuity. How do you make a piece that has cuts,

¹⁰⁹ "El filme ha sido siempre interesante para mí porque, como el gran creador de cine ruso Eisenstein dijo: 'Todas las artes se encuentran dentro del marco del cine'. Siempre pensé en mi trabajo como un árbol con dos ramas principales: una es la voz y la otra son varias formas de colocar las artes juntas en lo que podría llamarse un trabajo interdisciplinario" Monk. "Cracks & Cliffs.", 134.

dissolves, and the vocabulary of cinema? How would you do that as a live person with the continuity of only one person? Very quick changes of intensity, of emotion, of persona, of focus. A very disconnected kind of piece, but with a continuity of a live solo person. I was very excited by cinema at that time. How would you learn from that syntax? How would you take that syntax into live performance? ¹¹⁰

Estas interrogantes fueron constantes en las exploraciones de Monk que incluyen por supuesto los objetos de este estudio y derivaron más directamente en su performance y primeros trabajos fílmicos en *16 Millimeter Earrings*, que fue consecuente a *Break*. Estas preguntas también las trabajó en 1970 en el performance *Needle Brain Lloyd and the Systems Kid: A live movie* dónde buscó, una vez más, hacer un “filme vivo”. En esa pieza incluía 150 performers y jugaba con los planos del lenguaje cinematográfico (*primeros planos, planos generales*, etc.), así como disolvidencias y demás vocabulario de edición.

Estas inquietudes de entrecruzamientos de lenguajes como la danza, el performance y el teatro con el cine y el video se despertaron en Monk también gracias a agentes de la escena del arte neoyorkina en la que había estado involucrada. En la entrevista con Bonnie Marranca, *Conversations with Meredith Monk*, reconoce dentro de sus influencias en los cruces de los medios teatrales con el cine a Robert Whitman,¹¹¹ cuyo *Prune Flat* le abrió un panorama de inspiración.

¹¹⁰ Marranca, *Conversations with Meredith Monk*, 6. Esto era acerca de cómo podías hacer una pieza performática *solo* que tuviera la sintaxis o continuidad del cine. ¿Cómo haces una pieza que tenga esos cortes, disolvidencias y el vocabulario del cine?, ¿cómo harías eso como una persona en vivo y la continuidad de una sola persona? Cambios muy rápidos de intensidad, de emoción, de persona, de foco. Una obra muy desconectada, pero con la continuidad de una persona en vivo. Yo estaba muy emocionada con el cine en ese tiempo. ¿Cómo podías aprender de esa sintaxis?, ¿cómo tomarías esa sintaxis dentro de un performance en vivo?

¹¹¹ Robert Whitman nació en 1935 en Nueva York. Es conocido por sus trabajos de teatro de los años sesenta donde combinaba imágenes visuales y sonoras con actores, películas, diapositivas y objetos evocativos en ambientes que realizaba él mismo. Ha trabajado desde entonces con nuevas tecnologías y en sus trabajos más recientes ha incluido los celulares. Fue miembro del grupo de artistas al que pertenecían: Allan Kaprow, Red

Otro trabajo que la influenció fue el de la artista Maya Deren,¹¹² el cual, con su modo de utilizar el tiempo y el espacio de forma disyuntiva, marcó la manera en la que Monk usa estos medios. Igualmente, las películas surrealistas que contempló en su etapa creativa con gran avidez fueron un factor determinante.

Pero los juegos *intermediales* entre lo performático, el teatro, cine y video tienen antecedentes y resonancias más amplias que conviene brevemente examinar, terreno en el que el trabajo de Monk representa también un agente importante dentro de este engranaje.

2.2.- Medios contextuales: cine

Los medios cinematográficos de alguna manera nacieron junto a los medios físicos que los hicieron posibles, es decir, la cámara cinematográfica y la proyección.¹¹³ Esta tecnología análoga que, aunque se inclina a su desaparición total frente a la revolución digital, permitió por primera vez grabar y proyectar imágenes en aparente movimiento. Esto se establecería como una de las características ontológicas del medio/cine. Así, a pesar de la producción por medio de herramientas digitales, tanto cámaras y edición de procesamiento digital, como su posterior exhibición, distribución y forma de archivarse están en constante cambio, este lenguaje de la

Grooms, Jim Dine, and Claes Oldenburg. "Robert Withman," *askArt*, consultado 10 de octubre de 2017, http://www.askart.com/artist_bio/Robert_Whitman/101390/Robert_Whitman.aspx.

¹¹² Maya Deren fue una artista de origen ucraniano que llegó a EE.UU. en 1922 como Eleanora Derenkowsky. Maya realizó películas donde incluía el lenguaje de la danza como *A study in choreography for camera* (1945). Fue la primera mujer cineasta en recibir un premio Guggenheim por creación de imágenes en movimiento en 1947. Escribió teoría del cine y distribuyó sus propias películas viajando a través de Estados Unidos, Cuba y Canadá. Así también, realizó investigaciones sobre el Voodoo y sus interrelaciones con la magia, la ciencia y la religión. Fundó el "Creative Film Foundation" en los años cincuenta para premiar a cineastas independientes. "Biographical Information for Maya Deren," Maya Deren Forum, consultado 17 de octubre de 2017, <http://www.mayaderen.org/>. En ambas piezas de Monk podemos observar una correlación del cine con el lenguaje de la danza y el protagonismo del cuerpo tal vez derivado de la influencia de Deren.

¹¹³ La Ferla señala que en este tercer milenio el cine sólo simula aquel aparato original electromecánico y fotográfico, pues ya casi todo es un cine numérico que se consume más fuera de las salas de cine. La Ferla "Cine expandido o el cine después del cine", 152.

imagen en movimiento ha sobrevivido. A su vez, este lenguaje se ha desarrollado en otros medios como el video y otros soportes de exhibición como monitores en todo tipo de dispositivos. Así también, desde sus inicios, la cualidad *multimedial* del cine hizo posible numerosos juegos de *transmedialidad de forma y remediación* de otros lenguajes, entre ellos la pintura, la escultura, el teatro y el radio.

Un ejemplo claro de *transmedialidad de forma* y un antecedente importante para nuestra investigación es la película *El gabinete del doctor Caligari* (1919) del director Robert Wiene, donde se incluía en la espacialidad del foro, la toma, la luz y las actuaciones, el lenguaje afianzado por la pintura expresionista¹¹⁴. Josefina Alcázar en su libro *La cuarta dimensión del teatro* notaría también los principios de las actuaciones expresionistas de esta película en lo que Gordon Craig expondría como su “supermarioneta”:

Ojos que giran y que miran fijamente, dientes al descubierto y manos como garras: una actuación que, evidentemente, no intenta reproducir el comportamiento en la vida real, sino más bien, proyectar tan vívidamente como sea un estado mental y espiritual.¹¹⁵

Así también, Alcázar remarca que algunos estudiosos han encontrado influencia del teatro expresionista de Max Reinhardt en el uso de la iluminación de la película.¹¹⁶ Posteriormente las recreaciones en video de las danzas del miembro de la Bauhaus, Oskar Schlemmer por Margarete Hastings en 1970 son otro ejemplo importante de

¹¹⁴ Kattenbelt, “Intermediality in Theatre and Performance: Definitions, Perceptions and Medial Relationships”, 24.

¹¹⁵ Alcázar, *La cuarta dimensión del teatro*, 25. La “supermarioneta” de Craig era un concepto que utilizaba para definir el trabajo del actor como un autómatas que representaba al cuerpo en un estado de éxtasis capaz de dar los ritmos más simples.

¹¹⁶ Alcázar, *La cuarta dimensión del teatro*, 27.

transmedialidad de contenido y principios estilísticos de la danza, la pintura, la escultura de la Bauhaus en el medio del video.¹¹⁷

Desde los inicios del cine en 1885 los medios del teatro y el cine han estado hermanados. Ejemplo de ello, es la noción griega de *escena* que se encuentra tanto en el vocabulario teatral como en el cinematográfico y que me permite relacionar esta dimensión de hibridez fundadora. Otro término es el de “cineficación” instalado por Meyerhold. Jérôme Stéphane describe este proceso de la siguiente manera:

La “cineficación” de la escena [...] se apoya en una doble práctica: la práctica de las “proyecciones” que ponen al cine en el teatro y la de la “transposición” de procedimientos cinematográficos en la actuación misma. Así, Meyerhold ubica al teatro en las vías de la modernidad y de la renovación.¹¹⁸

Así, se puede observar que, desde el origen del cine, estos medios han cruzado sus herramientas y lenguajes, han tenido sus encuentros y desencuentros al ser ambos, a su medida y posibilidades, enmarcadores de realidades audiovisuales (*multimediales*). Una primera fase del cine consistiría en filmar farsas breves, vodeviles y escenas dramáticas.¹¹⁹ Pero fue el hecho de identificar sus diferencias y posibilidades propias lo que permitió su desarrollo y posteriores cruces.

¹¹⁷“Triadisches Ballet/ Triadic ballet by Oskar Schlemmer,” YouTube, consultado el 5 de octubre de 2017, <https://www.youtube.com/watch?v=rIiT80dqHE>.

¹¹⁸ Jérôme Stéphane, *3 Teatros de Vanguardia. Meyerhold-Fassbinder-Griffero*. (Santiago: Editorial Arcis, 2012), 77-78. El término *montaje* que para Eisenstein “es el medio más poderoso de contar historias” es ampliamente usado en la práctica teatral. Sergei Eisenstein, *Teoría y técnica cinematográficas*, (Madrid: Ediciones Rialp, S. A., 2002), 166.

¹¹⁹En su libro *La pantalla global*, Gilles Lipovetsky y Jean Serroy dividen las etapas del cine en cuatro partes: modernidad primitiva, modernidad clásica, modernista emancipadora y la hipermoderna. Gilles Lipovetsky y Jean Serroy, *La pantalla global: Cultural mediática y cine en la era hipermoderna*. (Barcelona: Editorial Anagrama, 2009) [Traducción de Antonio -Prometeo Moya].

Kattenbelt sostiene que el cine empezó a tener un lenguaje cuando se independizó de su forma de *teatro fotografiado* (como lo consideraba Bèla Balázs en sus inicios hasta 1915 aproximadamente) y se comenzó a jugar con la perspectiva y con la distancia al mover la cámara.¹²⁰ Alcázar observa algo similar al destacar que las influencias de las convenciones teatrales eran más evidentes en la primera etapa del cine, por ejemplo, cuando Meliés situaba en sus primeros trabajos una cámara fija a la altura del punto de vista de un espectador de platea.¹²¹

El lenguaje del cine se desarrolló y permitió juegos de fragmentación, simultaneidad y yuxtaposición del tiempo, espacios (concretos/abstractos, internos/externos) y presencias que eran más difíciles de lograr en el teatro o que sólo se lograban por medio de la imaginación, la convención o la inclusión de este medio. Prueba de ello son los numerosos ejemplos nombrados por Alcázar en los que artistas teatrales incluyeron los medios del cine y del video para lograr efectos antes imposibles en el teatro.¹²² Esto lo señalaré con más precisión en el capítulo de medios teatrales y performáticos.

El contexto de nuestros objetos de estudio responde a la segunda mitad del siglo XX. Después de la Segunda Guerra Mundial, se interceptaron en una continua vorágine, numerosos cambios a nivel tecnológico y cultural. En este siglo atravesado por la guerra de Vietnam, las evidencias cada vez más claras del fracaso neoliberal y una guerra de polaridades y fronteras, muy parecido, aunque con otros tintes al actual, el arte buscaría el continuo quiebre de separaciones genéricas. 16

¹²⁰ Kattenbelt, "Intermediality in Theatre and Performance: Definitions, Perceptions and Medial Relationships", 24.

¹²¹ Alcázar, *La cuarta dimensión del teatro*, 17.

¹²² Alcázar, *La cuarta dimensión del teatro*.

Millimeter Earrings (1966,1980)¹²³ y *Turtle Dreams* (1983) responden a ese contexto cultural en el que los medios de cine y de video, dialogan y se abren a nuevas experiencias y soportes de exhibición.

En cuanto a los años sesenta, el cine al igual que la danza y otras disciplinas performáticas, empezó a presentarse en espacios expositivos de museo, dispersándose más allá de las salas teatrales oscuras, aun utilizadas hoy en día por el cine en su formato convivial.¹²⁴ En ese contexto estas experiencias tomaron muchas veces, la forma de panoramas o instalaciones.

Estas indagaciones que devinieron muchas veces en trabajos cruzados, fueron promovidas en este medio por personajes tales como Wolf Vostell¹²⁵ o Nam June Paik, uno de los primeros videoartistas que en 1963 introdujo pantallas y monitores a un espacio de museo en la galería Parnass de Wuppertal, Alemania y dibujó con ello un nuevo horizonte.¹²⁶ Wolf Vostell y Nam June Paik utilizaron en sus creaciones instalaciones, performances y tecnología de vanguardia para su época, como la música electrónica, el cine y el video. El movimiento del *Fluxus*¹²⁷, mismo

¹²³ A pesar de que la pieza que estudio es la de 1980, colocho las dos fechas porque el proceso de *transmedialidad* exige tomar en cuenta la fecha del primer performance, además de que, parte del material fílmico si procede de 1966.

¹²⁴ En el museo existe también un convivio, sólo que éste, generalmente implica un tránsito de los cuerpos.

¹²⁵ Wolf Vostell fue un artista de origen alemán. Permaneció al borde de las disciplinas y las técnicas. Promovió mucho el happening en los años sesenta fue el primer artista en utilizar el *décollage*, que consistía en pegar papeles y fotografías sobre un soporte del que luego eran arrancados parcialmente. Amalia Martínez Muñoz, *Arte del siglo XX: De Andy Warhol a Cindy Sherman* (Universidad Politécnica de Valencia, 2000), 88.

¹²⁶ En esta exposición el autor presentaba televisores en los que había anulado su función original al manipular la señal para deformar la imagen, los artistas han procurado apropiarse de las tecnologías para integrarlas a sus obras. Laura Rossetti Ricapito, *Videoarte, herencia histórica: del cine experimental al arte total* (México D.F. Universidad Autónoma de México, 2011), 19, 20.

¹²⁷ La concepción de "*Fluxus*" está relacionado con la idea del cambio y como su nombre lo indica, un *fluir* constante. Surgió en Estados Unidos propulsado por George Maciunas en Nueva York y se desarrolló en Europa, con mayor auge en Alemania donde el mismo Maciunas organizó unos festivales junto a Wolf Vostell llamados *Festivales Fluxus*. El *Fluxus* más que un concepto fijo se entendía como una manera de accionar donde se buscaba continuamente experimentar con todo tipo de artes, siempre tratando de cambiar y encontrar la forma adecuada a la idea artística. Este movimiento fue clave para generar obras híbridas y romper fronteras categóricas. Muñoz, *Arte del siglo XX: De Andy Warhol a Cindy Sherman*, 86-88.

al que perteneció Nam June Paik y con el que Monk tendría gran contacto, contribuyó al nacimiento de mezclas con el arte audiovisual, pues planteaba juegos entre la música, el espacio escénico y la representación virtual entre otros medios.

Aunque Monk no perteneció como tal al grupo del *Fluxus*, su interés multidisciplinar e *intermedial* encontraría en este movimiento un espacio de colaboración importante. Monk participó en varios proyectos con algunos de sus miembros como Dick Higgins o Alison Knowles.

Otro referente importante en la aparición de juegos *intermediales* en estos medios, aunque posterior a los primeros filmes incluidos en *16 Millimeter Earrings* de 1966 fue el libro *Expanded Cinema* de Gene Youngblood que se publicaría después de presentar muchos ensayos en periódicos underground de Estados Unidos entre 1967 y 1970. Este autor impulsó muchas ideas en torno al cine y sus posibilidades. Así como resaltaría su nivel de importancia en la sociedad de la época:

The point I wish to make here is obvious yet vital to an understanding of the function of art in the environment, even though it is consistently ignored by the majority of film critics. It's the idea that man is conditioned by his environment and that *enviromnent* for contemporary man is the intermedia network. We are conditioned more by cinema and television than by nature. Once we've agreed upon this, it becomes immediately obvious that the structure and content of popular cinema is a matter of cardinal importance, at least as serious as most political issues, and thus calls for comment not from journalists but from those who work at the matter, artists themselves.¹²⁸

¹²⁸ “La idea que quiero exponer aquí es obvia y vital para una comprensión de la función que tiene el arte en el medio, incluso aunque es constantemente ignorado por la mayoría de los críticos de cine. Es la idea de que el hombre está condicionado por su medio y que el “*medio*” del hombre contemporáneo es una red intermedial. Estamos condicionados más por el cine y la televisión que por la naturaleza. Una vez que estemos de acuerdo en esto se vuelve inmediatamente obvio que la estructura y el contenido popular del cine es una materia de

Alcázar menciona que, con la aparición del *performance art* y los *happenings*¹²⁹, el medio del cine y del video se empezaron a incluir, muchas veces, como elementos independientes. En el Black Mountain College en 1952, John Cage proyectó una película en las paredes y el techo donde también se presentaron lecturas, música y danza.

Dentro de este contexto, fueron muy importantes las obras del ya mencionado, Robert Withman, por ser una fuerte influencia en Monk. Sus trabajos híbridos entre cine, escultura y teatro hacían que el juego de cruces fuera tan intrínseco que resultaba muy difícil distinguir un medio del otro, lo cual lo asemeja mucho a las piezas que estudio. Creaciones como *The american Moon* (1960), *Water* (1963) y *Prune Flat* (1965) destacaron por estos juegos donde el medio del cine y del video estaban interconectados con la experiencia viva del acontecimiento performático.¹⁰⁵

Aunque como observan Gilles Lipovetsky y Jean Serroy, en la historia del cine, como en la de otros medios, las transformaciones, los replanteamientos del medio y de sus principios han sido continuos desde su aparición (la introducción de sonido, la posibilidad de color, el neorrealismo en los cuarenta). El lenguaje del cine se adentró en una particular crisis en los años cincuenta y sesenta. Inició entonces un periodo de *modernidad vanguardista emancipadora* caracterizada por una

suprema importancia, por lo menos tan serio como las cuestiones políticas, así, esto hace una observación, no de los periodistas sino de aquellos que trabajan en la materia, los mismos artistas. Gene Youngblood, *Expanded Cinema* (U.S.A. New York P Dutton & Co., Inc, 1970), 54.

¹²⁹ Nombre con el que rebautiza Allan Kaprow al performance. Los happenings como lo define Kaprow, no tienen comienzo ni fin estructurado. Alcázar rescata la siguiente cita de Kaprow “Su forma es abierta y fluida, nada persigue en ellos y por consiguiente nada se gana salvo la certidumbre de un cierto número de situaciones y acontecimientos a los cuales se está más atento que de ordinario. Sólo existen una vez (o sólo algunas veces), y luego desaparecen para siempre y otros los reemplazan” Alcázar, *La cuarta dimensión del teatro*, 69.

preocupación por la renovación del lenguaje. Surgieron en ese periodo la *nouvelle vague* francesa, el *free cinema* inglés, el *cinema novo* brasileño. Estas búsquedas de “contar de otro modo” abrirían el terreno también para que se empezaran a dar estos entrecruzamientos con otras disciplinas.¹³⁰ Gene Youngblood en su ensayo *Intermedial Network* expone:

The world has changed immeasurably in the seventy years since the birth of cinema: for one thing “world” now includes the microcosm of the atom and the macrocosm of the universe in one spectrum. Still popular films speak a language developed by Griffith, Lumière, Méliès, derived from traditions of vaudeville and literature.¹³¹

A este panorama de crisis, investigación creativa, cruces con otros medios y tecnologías reaccionaron algunos directores del medio del cine independiente como Chris Marker, pionero en el cine-ensayo y del cine con tendencia no narrativa;¹³² Jean-Luc Godard, que con el desarrollo de la *Nouvelle Vague*, junto con otros directores franceses, investigó locaciones naturales, la improvisación y la libertad de expresión en el espacio-tiempo;¹³³ Peter Greenaway con sus constantes cuestionamientos sobre el lenguaje del cine;¹³⁴ y posteriormente podemos ubicar

¹³⁰ Lipovetsky, Gilles y Serroy, Jean. *La pantalla global: Cultural mediática y cine en la era hipermoderna*.

¹³¹ “El mundo ha cambiado inmensurablemente en los setenta años desde el nacimiento del cine: por alguna razón la palabra *mundo* ahora incluye el microcosmos del átomo y el macrocosmos del universo en un mismo espectro. Aun así, el cine popular habla el mismo lenguaje desarrollado por Griffith, Lumière, Méliès, que derivan de las tradiciones del vaudeville y la literatura” Gene Youngblood, *Expanded Cinema*, 54. Todavía más cercanas a nuestros días estarían las declaraciones del cineasta Peter Greenaway que afirma que el cine está muerto, pues no se ha renovado su lenguaje. “Cátedra Ingmar Bergman. Peter Greenaway”, YouTube, TV UNAM, consultado el 5 de octubre de 2017, <https://www.youtube.com/watch?v=Nt6bZWHdYn4>.

¹³² Entre sus filmes están *Olympia* (1952), *La Jetée* (1962), *Les statues meurent aussi* (1953) co-dirigida con Alain Resnais, *Sans Soleil* (1983). *Enciclopedia Britannica Online*, “Chris Marker,” consultado el 5 de octubre de 2017, <https://www.britannica.com/biography/Chris-Marker>.

¹³³ Jean-Luc Godard,” AlohaCriticon: cine, música y literatura, consultado 5 de octubre de 2017, <http://www.alohacriticon.com/cine/actores-y-directores/jean-luc-godard/>.

¹³⁴ “Peter Greenaway Biography,” Peter Greenaway, consultado el 10 de octubre de 2017, <http://petergreenaway.org.uk/bio.htm>. Peter Greenaway incluso hizo un documental llamado *Cuatro compositores americanos* (1983) donde uno de ellos es Monk. Aquí, Monk expone su pieza *Dolmen*

conexiones en directores como Fabián Hofman, Alain Resnais,¹³⁵ Lars Von Trier¹³⁶ y Carlos Saura¹³⁷. Posteriormente el manifiesto del grupo Dogma 95, así como los continuos avances tecnológicos en la década de los noventa abrieron también una renovación para el cine y sus posibilidades de inclusión de otros lenguajes.¹³⁸

Algunos ejemplos del cine donde se encuentran cruces con lo teatral, aunque con estéticas muy diferentes a mis objetos de estudio, son los largometrajes *Dogville* (2003) del director Lars Von Trier, en el que con actuaciones realistas se juega con convenciones teatrales, un espacio casi vacío y poco concreto, o la película *Amar, beber y cantar* del director Alain Resnais, del año 2014 en la que se busca evidenciar en los espacios escenografías generalmente utilizadas en la escena teatral.¹³⁹ Así también, podrían encontrarse ciertas similitudes con diversas películas de directores cinematográficos surrealistas, que exploran escenarios, que parecen más escenografías teatrales que los espacios realistas y concretos que suelen utilizarse

Music. “Meredith Monk Dolmen Music film by Peter Greenaway 1983,” YouTube, 10 de octubre de 2017, <https://www.youtube.com/watch?v=s6rR42xVXZo>.

¹³⁵ Este cineasta francés, también conocido como el “cineasta del tiempo” ha contribuido al desarrollo de la sintaxis de la imagen y se mantuvo continuamente experimentando en sus obras. José María Caparrós Lera “El cineasta del tiempo,” *decine21*, 12 de diciembre de 2012, consultado el 5 de octubre de 2017. <http://decine21.com/Biografias/Alain-Resnais-58825>. En su última película *Amar, beber y cantar* (2014) y en *Smoking/ No Smoking* (1993) el cineasta explora la posibilidad de evidenciar la escenografía teatral.

¹³⁶ Lars von Trier preocupado por generar nuevas estéticas funda el Dogma 95 en 1995 junto a Thomas Vinterberg, cuyo manifiesto proponía liberarse del artificio con una narración austera y realista, pero con gran experimentación estética. “Lars von Trier” AlohaCriticon: cine, música y literatura, consultado 5 de octubre de 2017, <http://www.alohacriticon.com/cine/actores-y-directores/lars-von-trier/>.

¹³⁷ En diversos trabajos del cineasta español es posible observar cruces con lo teatral. Prueba de ello es el juego con el espacio en sus documentales musicales *Fados* (2010), *Flamenco, Flamenco* (2010), *Zonda, folclore argentino* (2015).

¹³⁸ El Dogma 95 buscaba romper con los límites impuestos por la industria hollywoodense. Promulgaba que no era necesario un buen presupuesto para hacer buen cine e incitaba a la fidelidad con la realidad, evitando manipular cuestiones de luz, sonido y otras cuestiones. El Dogma 95 finalizó cuando sus integrantes notaron que habían impuesto al final una categoría normativa. José Antonio Luna, “Dogma 95: la corriente que intentó romper con el cine de Hollywood,” *hipertextual*, 5 de Julio de 2016, consultado el 15 de octubre del 2017, <https://hipertextual.com/2015/06/dogma-95>.

¹³⁹ Este juego de evidenciar un espacio escenográfico teatral lo había jugado ya en *Smoking no Smoking* de 1993.

en el cine, como podrían ser algunas películas de Luis Buñuel o Alejandro Jodorowsky.¹⁴⁰ En estos ejemplos se utilizan principios estilísticos y medios físicos usualmente utilizados en el teatro, se juega a *como si* fuera teatro.

En América Latina, el mexicano Rafael Lozano Hemmer y el brasileño Eduardo Kac concibieron otras formas para el arte audiovisual más allá del espacio teatral y la pantalla blanca. Las brasileñas Rejane Cantoni y Daniela Kutschat crearían la serie *Op-era* donde experimentaban con posibilidades del cine del futuro, con escenas inmersivas interactivas y con posibilidades de exhibición tanto en galerías como en teatros, o cavernas virtuales.

Para los años ochenta, en vías a un nuevo orden mundial con una visión mundializadora, el cine empieza la etapa que Lipovetsky y Serroy denominan como *hipermoderna* en la que todos los sectores del cine se configuran como una *pantalla global*. La difusión del video representaría un fenómeno que acompañaría este proceso con sus múltiples cruces: videoclip, videojuego, videoarte y que también modifican el quehacer y las posibilidades teatrales.

2.3.- Medios contextuales: video

Como ya señalé, las dos piezas, aunque ahora disponibles en formato de video digital en su fase de distribución por internet,¹⁴¹ se produjeron en medios físicos diferentes. *16 Millimeter Earrings* abarca dos épocas distintas. Los primeros filmes de 1966 que se incluyen en el filme de 1980 responden al panorama de experimentación del cine de los años sesenta, en las que se aumenta el número de

¹⁴⁰ Encuentro propuestas de *transmedialidad de forma* de espacios teatrales en películas como *La montaña sagrada* (1975) de Alejandro Jodorowsky o *El discreto encanto de la burguesía* (1972) de Luis Buñuel.

¹⁴¹ Aunque de *16 Millimeter Earrings* sólo están disponibles algunos fragmentos.

películas *underground* de carácter independiente y con un carácter generalmente anti-institucional. El formato de éstos, como lo dice su nombre es de 16 milímetros. Éste era más económico y permitía realizar películas de bajo presupuesto generalmente artísticas y anticomerciales.¹⁴² Pero también el formato ofrecía posibilidades que más allá de lo económico, podían ser vistas como posibilidades artísticas. El formato de 16 milímetros¹⁴³ facilitaba transportar el equipo, lo que permitía el cambio de espacio-tiempo más rápido y requería menos planeación que las tomas de otros formatos, facultando así, que la espontaneidad del presente tuviera más nivel de acción. Además, este formato al ser pensado en un inicio para los aficionados utilizó como medida de seguridad el acetato como soporte de la película, en vez de la cinta. Esto permitió visualizar la película de una manera más práctica y logró en la edición una visión de la yuxtaposición más dinámica.¹⁴⁴ El filme de 1980, a pesar de existir ya muchas alternativas digitales, retoma este formato conectando a la vez con aquella temporalidad.

En este contexto de los años sesenta surge el medio del video, formato de *Turtle Dreams* de 1983, aunque no se popularizaría hasta entrados los años setenta. El video se desarrolló gracias a los primeros magnetoscopios y cámaras ligeras que

¹⁴² Laura Baigorri Ballarín, *El video y las vanguardias históricas* (Barcelona: Edicions de la Universitat de Barcelona, 1997), 39-40.

¹⁴³ El formato de 16 milímetros fue introducido por la compañía Eastman Kodak, en 1923, como una alternativa económica al formato convencional de 35 mm. Aunque al principio se utilizaba nada más para películas caseras, en 1930 se empezó a utilizar en proyectos educativos. Al pensarse para los aficionados, fue uno de los primeros formatos en utilizar el acetato en vez de la película de nitrato. Estos filmes fueron muy utilizados durante la Segunda Guerra Mundial por lo que la industria de 16 mm creció mucho durante los años de postguerra. La inclusión de la banda de sonido óptico y de la película de color (Kodachrome) impulsaron, fuertemente, el uso del formato de 16 mm. La aparición de la televisión también incrementó el uso de la película de 16 mm, pues su transporte era más económico, así como los materiales. “Formato de 16 milímetros,” Museo Virtual de filmoteca UNAM, consultado el 12 de octubre de 2017, http://www.filmoteca.unam.mx/MUVAC/2CINEMA/07_pexcel16/07_ficha_tamanos_16mm.html.

¹⁴⁴ Así como destaca Peter Greenaway, el uso del formato puede ser una decisión consciente más allá de la accesibilidad económica, los diferentes formatos ofrecen posibilidades distintas.

resultaban aún más versátiles y económicas que las antiguas cámaras de cine. Para 1969, Alcázar sostiene, Sony había lanzado el sistema U-matic para semi-profesionales; para 1975 se produjo el sistema doméstico Betamax y en 1980 se lanzó la VHS por la empresa japonesa Matsushita.¹⁴⁵ El medio del video resultaba más accesible y posibilitaba guardar imágenes de la televisión liberándonos de la temporalidad de transmisión tanto de la cartelera del cine como de la televisiva. *Turtle Dreams* aparece en la época en la que la videocasetera ha cuestionado la unidireccionalidad y se ha abierto el paso a la simultaneidad y reversibilidad. como enfatiza Alcázar.¹⁴⁶ Así también, en la industria de la música se empieza a ver el video como una extensión de ésta con el poder de conectar a la audiencia con la fuerte “cultura de la imagen”.¹⁴⁷ Paralelamente a esta vertiente, el video irrumpe como un nuevo medio tecnológico a explorarse en el arte, así como estrechamente relacionado con la experimentación del performance con un fuerte compromiso social y político. En medio de este torbellino de innovaciones en el material y usos del video, Monk y otros artistas retomaron este formato para incluir indagaciones más sutiles entre las *grietas* de lo teatral, lo performático y lo cinematográfico. El video de alguna manera tendió a verse desde sus inicios como lo definió Philippe Dubois en su ensayo “La question vidèò: entre cinéma et art contemporain” más que

¹⁴⁵ Matsushita Electric Industrial Company es una empresa de productos electrónicos creada en 1918 por Matsushita Konosuke. Entre sus marcas están Panasonic, Quasar y Technics. “Matsushita Electric Industrial Company,” Enciclopedia británica, consultado el 10 de octubre de 2018, <https://www.britannica.com/topic/Matsushita-Electric-Industrial-Company-Ltd>

¹⁴⁶ Alcázar, *La cuarta dimensión del teatro*, 7.

¹⁴⁷ En los años ochenta surge MTV cuyo primer video transmitido en la cadena en 1981, *Video killed the radio star* del grupo The Buggles y dirigido por Russell Mulcahy retrata a la perfección el nacimiento de esta cultura popular. Héctor Sánchez, “La cara oculta de las canciones: ‘Video killed the radio star’ la revolución tecnológica según los Buggles” *Efe Eme: Diario de actualidad musical*, 22 de octubre de 2014, consultado el 3 de octubre de 2017, <https://www.efeme.com/la-cara-oculta-de-las-canciones-video-killed-radio-star-la-revolucion-tecnologica-segun-los-buggles/>

como un objeto, como una condición experimental.¹⁴⁸ Este medio comenzó a ser muy utilizado en un campo multidisciplinar y experimental por artistas procedentes de la pintura, la música, la escultura, el body art, el teatro, el performance, la danza, el arte conceptual, la música avant-garde, así como escritores y activistas políticos. Su alumbramiento como arte apareció en el contexto del *Fluxus* paralelamente cuando personajes como John Cage y Merce Cunningham proponían bases de hibridación entre medios en el Black Mountain College de Carolina del Norte. Adquirió también fuerte influencia del arte pop, cuyas técnicas de acumulación de lenguajes diferentes como el cómic, la pintura, la publicidad, los medios de comunicación, las imágenes anacrónicas y los estilos contrapuestos de distintas épocas y lugares.¹⁴⁹ Los cambios de soportes del video ocurrieron con rapidez a partir de su aparición, en tan sólo unas décadas se pasó del video analógico a un sistema electromagnético de grabación, a un procesador de códigos binarios.

Mientras que Laura Rosetti en *Videoarte: herencia histórica del cine experimental al Arte Total*, marca que la principal diferencia entre el cine y el video radica en sus soportes, Günter Berghaus en su libro *Video: A Critical Anthology*¹⁵⁰ expone qué es lo que se ha entendido por video y distingue numerosas características del medio que lo hacen tener una identidad propia y compleja más allá del soporte físico. Entre estas particularidades las que resultan más importantes nombrar para el desarrollo de este trabajo son: El video trabajaba con señales

¹⁴⁸ Philippe Dubois, "La question vidéo: entre cinéma et art contemporain" en *Images (à suivre)*, ed Marie-José Mondzain, (Montrouge: Bayard, 2011), 8.

¹⁴⁹ Ana Sedeño Valdellás. "Videoperformance: límites, movilidades y prácticas del cuerpo en la imagen en movimiento," *Contratexto*, n.º 21 (2013): 132.

¹⁵⁰ Gunter Berghaus, *Video: A Critical Anthology*, (New York: E.P. Dutton, 2005),183.

electromagnéticas en un flujo continuo (esto permite la posibilidad de una respuesta inmediata al poder grabar mientras se proyecta la imagen al mismo tiempo pues puede funcionar como un circuito cerrado); las imágenes se pueden ahora leer como señales electrónicas y transmitirse por cable en programas a larga distancia (ofrece al igual que la televisión una expansión del presente, una presencia telemática),¹⁵¹ se caracterizaba por la flexibilidad y la simplicidad de portar una cámara de video que facultaba a una sola persona a crear sin un amplio equipo de trabajo, (pero sí con colaboradores más cercanos, así como de facilitar la exploración corporal con la cámara); el monitor puede funcionar tanto como imagen como fuente de luz a diferencia del cine de celuloide cuyo objetivo inicial era proyectarse en una pantalla (esto ofrece otro tipo de juegos libres de una fuente externa de proyección). Así también, señala Westgeest, el video ofrecía cada vez más posibilidades para transformar y *manipular la imagen* tanto en su grabación como en su postproducción y su almacenamiento se tornó más práctico al poder guardarse en cassettes, chips o discos que podían ser borrados y reutilizados.

De alguna forma, el cine se volvió a cruzar con el teatro cuando ambos habían desarrollado sus lenguajes de manera independiente y el video nació cuando los lenguajes de estos medios ya estaban desarrollados y exploraban sus interconexiones. Así, el video también exploró sus posibilidades de conexión y generó un lenguaje propio.

¹⁵¹ Telemática es un vocablo nacido de la fusión entre las telecomunicaciones y la informática que designa el sistema que permite establecer un diálogo a distancia entre equipos informáticos, a través de los medios de transmisión de las telecomunicaciones. Ignacio H. de la Mota, *Enciclopedia de la comunicación. Tomo 4.* (Madrid: Noriega Editores, 1994).

Ira Schneider y Beryl Korot observaron tres acercamientos básicos del lenguaje del video: 1) el ambiente es el sujeto; 2) la imagen abstracta sintetizada es el sujeto; y 3) el artista/*performer* es el sujeto.¹⁵² Esta última, por la necesidad de la presencia de imagen sonora y visual del *performer* es la más ligada a la experiencia teatral y el acercamiento que tiene el video en las piezas que estudio.

Así también el video puede analizarse según sus posibilidades de reproducción. Gregory Battcock identificó videos que eran destinados por los artistas a un videocassette o a una instalación,¹⁵³ acercándose respectivamente a una experiencia más parecidas a la telemática que se da en la televisión o a una convival performática. Acerca de estas posibilidades performáticas que surgieron gracias al video, Ana Sedeño ofrece, en el ensayo “Videoperformance: límites, movilidades y prácticas del cuerpo en la imagen en movimiento”,¹⁵⁴ algunas claridades acerca de las posibilidades performáticas de este medio, mismas que han contribuido a que surjan *grietas* tanto en el medio del video como en el teatro, el performance y el cine. Sedeño aborda la posibilidad de entender el término *videoperformance* como tres submodalidades: 1) *Registro en vídeo de la performance*: por ello se entiende más bien al performance grabado como documentación del acto performático. Esto sirve como un registro cercano a la pieza cuyo carácter efímero es limitante y dota de un nuevo formato a dicho performance; 2) *Performance como material de la acción*: En ello se incluye el video como un

¹⁵² Ira Schneider y Beryl Korot, *Video art: an anthology* (New York: Harcourt Brace Jovanovich, 1976)

¹⁵³ Gregory Battcock, “On video,” en *New Artist Video: A critical Anthology*, ed Gregory Battcock (London: Routledge, 1978), xiv.

¹⁵⁴ Sedeño, “Videoperformance: límites, movilidades y prácticas del cuerpo en la imagen en movimiento”, 129-137.

complemento de la pieza performática (proyección de un video o una instalación con la que se interactúe en dicho performance); 3) *Submodalidad integral del videoperformance*: en esta definición la conexión entre medios de video y performance es más intrínseca. En ésta el video no se utiliza como un mero registro o acompañante, sino que se aprovechan sus propiedades expresivas como parte de la acción. El resultado, dice Sedeño es una pieza monocanal (con formato video, duración determinada y reproducible) en la que tiene importante papel la acción. Un ejemplo de esta submodalidad son las investigaciones que realizó Bruce Neuman con *Bouncing in the corner 1 y 2 (Upside Down)* (1968-1969), *Walking in an exaggerated manner around the perimeter of a square* (1967-1968) o *Wall floor positions* (1968) donde Neuman jugaba en relación con el encuadre de la cámara y su condicionamiento de espacio confinado, pues sus experimentaciones corporales giraban sobre los límites de éste bajo las condiciones que imponen los espacios cerrados reales (muros) o imaginarios (líneas pintadas en el suelo).¹⁵⁵ En esta última submodalidad integral del videoperformance, el performance y el vídeo dialogan en igualdad. Las acciones son concebidas única o fundamentalmente para la cámara y no tienen sentido sin ella. En las piezas que analizo pasa algo similar con el cine y el video. La acción, aunque abstracta tiene un carácter fundamental, así como las múltiples presencias del *performer*. Así, podríamos incluso preguntarnos si es posible incluso esta terminología para el entrecruzamiento de medios en estas

¹⁵⁵ Pola Weiss es otro referente importante, la videoartista mexicana incorporó tanto sus experiencias personales como el cuerpo al bailar con la cámara y grabarse. Entre sus piezas se encuentran: *Autovideo* (1979) *Caleidoscopio* (1979) o *Eclipse* (1982). *Aujourd'hui* (1999) y *I'm not a girl who misses much* (1986) de Pipiloti Rist son otros ejemplos del videoperformance que absorbería, gracias a esta cualidad del performance de provocación y de foco en el cuerpo, temas de género con recurrencia. Sedeño, "Videoperformance: límites, movibilidades y prácticas del cuerpo en la imagen en movimiento," 129-137.

obras: ¿*videoperformance?*, ¿*cinperformance?*, ¿*teatrovideo?* o ¿*teatrocine?*. De todas maneras, más allá de querer determinar una nominación o encerrar a estas piezas en una categoría, me interesa recalcar que existe en ellas una *transmedialidad de forma*, ya sea por parte del teatro o el performance que aprovechan los principios expresivos del cine y del video para formar una nueva naturaleza o viceversa.

Stephen Partridge señala que el video es un medio bastardo que ha heredado convenciones de medios más viejos más directamente del radio, del teatro, del cine y yo agregaría de las artes visuales.¹⁵⁶ El video comparte con el teatro y el cine su cualidad audiovisual;¹⁵⁷ con el cine el lenguaje de la cámara y la aptitud para capturar y proyectar imágenes en movimiento; con la radio, el teatro y el performance, las posibilidades que tiene de manifestarse en vivo.

En cuanto a las herramientas y lenguajes que comparten el cine y el video son aún más evidentes: el uso de la lente y la cámara (independientemente de su fisicalidad y funcionamiento). Podemos observar que tanto el cine heredó lenguaje al video como el video intervino en la cualidad experimental y más adelante terminó por ceder su herramienta de producción, distribución y archivo a lo que conocíamos como cine.

Teniendo en cuenta estas interconexiones entre ambos medios, así como sus lenguajes independientes. Me enfocaré un poco más en el lenguaje heredado

¹⁵⁶ Westgeest, *Video Art Theory: A Comparative Approach*, 3.

¹⁵⁷ Video proviene de del latín “Yo veo”, lo que le da un enfoque a lo visual más que a lo sonoro y que en su momento distinguió el “videotape” del “audiotape”. El video funcionaría como un anexo al sonido. La manera en que la cultura popular se apropió del medio fue de manera rápida y eficaz. Westgeest, *Video Art Theory: A Comparative Approach*, 3.

del cine al video, sin dejar de tener en cuenta, cuando sea necesario, las posibilidades mediales propias del video. A continuación, explicaré de manera más específica algunos aspectos del lenguaje cinematográfico y el de sus medios-herramientas (cámara cinematográfica, imagen, sonido, espacio, tiempo, performer, etc.) pues ayudará a ver más adelante cómo juegan las *capas* y *grietas* con los medios teatrales y performáticos.

2.4.- Medios físicos y de lenguaje

Como ya mencioné, tanto en el caso del cine como del video sus herramientas técnicas han ido cambiando a medida que la tecnología digital ha avanzado. Para 1990 una película se filmaba aún, luego se editaba digitalmente y se mostraba en DVD. El lenguaje se ha transformado a la par que se transforman sus medios originales, es decir, las posibilidades que ofrecen sus herramientas técnicas (la cámara fotográfica, herramientas de edición y medios de proyección).

Para enriquecer el análisis de *capas* y *grietas* en esta investigación me conviene esclarecer cierto lenguaje y posibilidades de los medios en los siguientes aspectos: a) Performer, b) Espacio y tiempo, c) Imagen visual y sonora, d) Objetos, vestuario, maquillaje y luz, e) Espectador. Aunque parecieran elementos un tanto arbitrarios los elegí porque estos son *medios físicos* que me permiten advertir las *grietas* entre los diferentes *medios-lenguajes*.

2.4.a) Performer

La figura del *performer* juega, en estas piezas híbridas que estudio, diferentes *capas* de presencia que veremos en su respectivo apartado. Recordaré brevemente que me incliné por la palabra *performer*, entre otras cosas, para englobar en ella su

posibilidad de fluir entre diferentes medios, como: actor, músico, bailarín, cineasta, videoasta. Dicho esto, una de las posibilidades que el lenguaje cinematográfico permite al *performer* es exponer con mayor facilidad las diferencias entre un mundo exterior y un mundo interior de las presencias que aparecen, ya sea que representen o no un personaje. Esto se logra por la *yuxtaposición de imágenes* aisladas y nuestra llamada *persistencia retiniana*, que permite mantener las imágenes en el cerebro por fracción de un segundo cuando la imagen ya ha cambiado. Esta diferenciación entre mundos (exterior, interior) en el teatro dramático se ha resuelto, en muchas ocasiones, por medio de la palabra, la convención actoral del *aparte*, un cambio espacio-temporal o corporal del actor, o determinado sonido o luz.

Otra posibilidad que este medio ofrece es la de *fragmentar la imagen*. Esto permite que el *performer* muestre su cuerpo por partes, a diferentes tamaños y a distancias muy difíciles de conseguir en los típicos medios teatrales. Esta experiencia fragmentaria del cine y el video, en donde la práctica del *performer* no llega a tener una lógica narrativa, le permite al *performer* trabajar sobre *capas* de su presencia en otro espacio-tiempo, así como decidir qué mostrar en el momento de la edición o planeación de tomas.

La presencia del performer en relación con el espectador en los medios del video y del cine es una *presencia desaturizada*¹⁵⁸ en el sentido que carece de la presencia en vivo del actor y espectador en un mismo espacio-tiempo. Esta

¹⁵⁸Diamúd Costello recupera esta asociación del aura al presente en Benjamin: “Por primera vez”—observa Benjamin—“el ser humano [en este caso el actor] debe operar con toda su persona viva, pero renunciando a su aura. Porque el aura está ligada a su presencia en el aquí y ahora. Del aura no hay copia.” Costello, Diarmúd “Aura, rostro y fotografía: releer a Benjamin hoy” en *Walter Benjamin: Culturas de la imagen*, ed. Alejandra Uslenghi (Argentina: Eterna Cadencia, 2010), 123.

presencia desaturada, en el caso del video, puede existir en una cualidad *telemática* si comparte un mismo tiempo, aunque en diferente espacio, como sería una conversación por Skype o una audiollamada de WhatsApp; o puede existir, tanto en cine como en video, en una *presencia in vitro*,¹⁵⁹ en donde no hay una relación ni de tiempo ni de espacio, como podría ser una película cinematográfica o las piezas que estudio aquí.¹⁶⁰ Dubatti ofrece el término *tecnovivio monoactivo*¹⁶¹ para referirse a este encuentro de cultura viviente desterritorializada por la intermediación tecnológica, en el que no se establece un diálogo entre dos cuerpos presentes, sino la relación de una o un grupo de personas con un objeto o dispositivo, cuyo generador humano se ha ausentado, en este caso los performers. Diamúd Costello retoma las observaciones de Walter Benjamin sobre esta cuestión de la siguiente manera:

El cine provee una imagen que reemplaza la presencia real del actor en el espacio y el tiempo del teatro. A diferencia del actor sobre el escenario que —afirma Benjamin— puede ajustar su actuación respondiendo a su recepción por parte del público, la imagen del actor de cine es una imagen muerta; a diferencia del actor encarnado, no puede decirse que “nos devuelva la mirada”.¹⁶²

Esta distinción de presencia frente a lo teatral será clave en nuestro análisis de *capas* y *grietas* en el apartado de *performer*. Esta diferencia también es marcada por José-Luis García Barrientos en su escrito *La escritura y la actuación* cuando

¹⁵⁹ Dubatti, *Filosofía del Teatro I. Convivio, experiencia, subjetividad*. “*In vitro*” del latín *en vidrio* es la denominación que Dubatti utiliza para referirse a la presencia que se da en el medio cinematográfico. Esta relación con la presencia en un medio controlado y fuera del organismo será una de las *capas* que analizaré.

¹⁶⁰ Dubatti, *Introducción a los estudios teatrales*, 56.

¹⁶¹ Dubatti distingue dos tipos de tecnovivio (cultura viviente desterritorializada por intermediación tecnológica): el interactivo (el teléfono, el chateo, los mensajes de texto, Skype, los juegos de red, etcétera) y el mono activo (el libro, el cine, la televisión, el radio etcétera.) Jorge Dubatti, *Principios de filosofía del teatro* (México: Paso de Gato, 2017), 31, 32.

¹⁶² Costello, “Aura, rostro y fotografía: releer a Benjamin hoy”, 123.

menciona cómo los actores de cine son *lo* que representan, mientras que los de teatro son *lo* que representan, pero también *los* que representan.¹⁶³ El actor de cine, al sólo tener las dos dimensiones que ofrece la pantalla y un tiempo filmado y definitivo, pierde la posibilidad de acción presente, así como de cambio y reescritura.

Una capa y factor importante de la actuación en el cine es su *inclinación a la estética realista*. Los inicios del desarrollo del lenguaje del cine confluyeron con esta estética que dominaba la escena europea impulsada por pensadores como Emile Zola y por dramaturgos como Chejov, Ibsen, la primera etapa de Strindberg y maestros de actuación como Stanislavsky y su Teatro de Arte de Moscú. Lo más probable es que, al percibir su capacidad de enmarcar realidades y espacios de manera más concreta y fidedigna a una visión cotidiana, esta estética fuera finalmente desarrollada en este medio. Sergei Eisentein señalaba: “[...] el primer signo de una tendencia hacia el cine es mostrar los acontecimientos con la menor alteración posible, procurando ajustar todos los fragmentos de la realidad”¹⁶⁴. Así, el perfeccionamiento de la actuación para cine suele centrarse en un tipo de actuación realista donde uno disminuye los gestos y las acciones consciente de la amplitud de mirada de la cámara. La acción se volvió más sutil y fragmentada, con la existencia de planos, el actor aprendió a medir sus movimientos para ese ente.

En los años sesenta el cine se abriría a nuevas formas de presentar al cuerpo, más codificadas y abstractas, lenguaje que exploraría mucho más el video, pero el lenguaje general del cine siguió inclinándose a una estética realista de

¹⁶³ José-Luis Barrientos, *Actuación y escritura (teatro y cine)* (México D.F.: Paso de Gato; Cuadernos de ensayo teatral # 18, 2010), 25.

¹⁶⁴ Eisentein, *Teoría y técnica cinematográfica*, 60. [Traducción María de Quadras]

actuación. Esto, a su vez derivaría en la relación que el *performer* tiene con el espectador/cámara en el cine, en una conexión un tanto de cuarta pared, frente a la permanente posibilidad del teatro de dirigirse directamente al espectador (con excepción de la estética realista y naturalista). De este modo, de la mano de este realismo se desarrolló un nivel de juego del actor que se inclinó más hacia la actuación mimética¹⁶⁵ que Michael Kirby identifica como *actuación compleja*, inverso a un nivel de juego que llama *representación no matizada*, en la que el actor realiza una acción que no implica fingimiento mimesis, sino solo su ejecución.¹⁶⁶

Así, las *capas* que se cruzan en cuanto al *performer* con los medios teatrales y performáticos son:

- 1.- La yuxtaposición y fragmentación de imágenes
- 2.- Presencia desaturizada (*in vitro*). *Tecnovivio monoativo*
- 3.- Tendencia a una estética realista
- 4.- Recurrente *actuación compleja*.

¹⁶⁵ Alfonso Reyes destaca tres sentidos de la “mimesis”: 1.-) El creador artístico obra como el dios, mima al dios y como él produce ficción sujeta a la verdad filosófica, 2.-) El creador artístico expresa, en el material de su arte, la imagen que lleva en la mente, mima su visión interior: ficción sujeta a la verdad psicológica y 3.-) El creador artístico acarrea por fuerza en su obra algunos datos del mundo empírico, los mima o repite a pesar suyo: ficción sujeta, en mayor o menor grado, al mínimo de realidad. Alfonso Reyes, *El deslinde*, (México: FCE, 1944), 161-162. Consciente de ello, cuando yo hablo de actuación mimética me refiero al comportamiento del performer en el que busca imitar de la manera más fiel y completa posible otro ser. Alain Badiou difiere sobre ello, diciendo que el cine es la menos mimética de las artes: “Lo que hay es una visibilidad obligada que, al no ser reproducción de nada -digamos de al pasar que el cine es la menos mimética de las artes-, crea un efecto temporal de recorrido, para que eso visible se demuestre de algún modo ‘fuera de la imagen’, por el pensamiento.” Badiou, Alan. *Pequeño manual de inestética*. (Buenos Aires: Prometeo, 2009) [Traducción de G.Molina, L.Vogelfang, J.L Caputo y M.G. Burrello.]

¹⁶⁶ Richard Schechner, *Estudios de la representación: una introducción*. (México: FCE, 2012), 281-284.

2.4.b) Espacio y tiempo

Dentro de las particularidades de los medios de cine y video cabe destacar su facilidad para aportar imágenes de *espacios y tiempos concretos* y poder contraponerlas con otro tipo de imágenes. Monk lo observa de la siguiente manera:

What I love about making films is the fluidity of space and time and the way that I can juxtapose evocative images with a concrete space. Both of these aspects are much more difficult to achieve in theatre or live performance, except perhaps in a site-specific situation. Right from the beginning I was interested in cinematic syntax and structure. At first, I used film as one element in my live performance. It was a way that I could introduce another reality that resonated with the live action...Scale was an important aspect allowing that audience to see the whole from a fresh perspective.¹⁶⁷

La cámara brinda esa posibilidad de mostrar imágenes que en el medio teatral serían muy difíciles de producir a no ser por medio de la imaginación. El cine ha permitido que experimentemos divisar desde cosas minúsculas a espacios sólo abarcables por una cámara satelital, como el espacio.

De alguna manera la cámara sustituye el espacio físico por un espacio enmarcado por la cámara. Aquí, el espacio se vuelve una *sinécdoque espacial* de un previo espacio de filmación, es decir la imagen que se presenta en la *toma* se toma como un todo del espacio físico. El encuadre de la cámara determina el espacio. El *campo* y *fuera de campo* marcan esta distinción entre el espacio que

¹⁶⁷ “Lo que amo de hacer cine es la fluidez de espacio y tiempo y la forma en que puedo yuxtaponer imágenes evocativas con un espacio concreto. Ambos aspectos son mucho más difíciles de conseguir en el teatro o el performance en vivo, excepto tal vez en una situación de ‘lugar específico’. Ya desde el inicio estaba interesada en la sintaxis y estructura cinematográfica. Al principio, use el cine como un elemento en mis performances en vivo. Era una forma en la que podía introducir otra realidad que resonaba con la acción en vivo... La escala era otro aspecto importante que permitía ver a la audiencia el todo desde una perspectiva fresca”. Marranca, *Conversations with Meredith Monk*, 34, 35.

aparece en el *plano(campo)* y el espacio que queda a completar en la imaginación del espectador (*fuera de campo* o *espacio off*). Así, el tiempo y el espacio cambian de acuerdo con el encuadre que *posibilita una visión de difícil acceso* en el espacio de la proyección abordable por nuestros ojos desde una distancia indistinta.

Una de las diferencias claves que destaca Peter Greenaway en cuanto al espacio se refiere, es el cambio del espacio físico que se juega en los medios teatrales. Mientras que en el cine el *espacio (pantalla)* permanece sin modificaciones, y proyecta casi siempre sobre una pantalla blanca y rectangular en una sala que deriva del diseño del teatro italiano o en un dispositivo similar.¹⁶⁸ El espacio escénico que alberga los medios teatrales tiende a cambiar físicamente a lo largo de la representación, con el tránsito y acciones de los actores, los cambios de escenografía, etc. Esto ocurre tanto en un edificio típicamente diseñado para albergar un acontecimiento teatral, como en las obras desarrolladas en lugares concretos.

El tiempo y el espacio, además, se pueden someter al tratamiento del lenguaje de edición, proceso en el que las secuencias se ordenan y adquieren su forma de exposición. En este trabajo se pueden ajustar elementos e incluso producir nuevo material con sus cortes, disolvencias etc., que pueden, incluso, cambiarlo por completo.¹⁶⁹ Esta *estética de montaje* como recupera Alcázar se basa en la articulación entre plano y plano y desemboca en una *fragmentación de tiempo y espacio* que generó una estética nueva en el momento de su aparición. Estos juegos

¹⁶⁸ YouTube, “Cátedra Ingmar Bergman. Peter Greenaway”, 2016.

¹⁶⁹ En cuanto a la edición, con el advenimiento de la tecnología digital, ésta se convirtió en el eje principal del medio cinematográfico, como expone Peter Greenaway, con la edición uno puede cambiar el color, cortar la imagen, modificarla por completo. YouTube, “Cátedra Ingmar Bergman. Peter Greenaway”, 2016.

pueden producir tanto un efecto de contracción del tiempo real, como de dilatación del tiempo real.¹⁷⁰ El lenguaje que permite la cámara se basa principalmente en sus *encuadres*, el *campo* y *fuera de campo*, los *puntos de vista*, los *movimientos de la cámara*. El posterior lenguaje de edición posibilita además de la fragmentación, la *superposición* y *yuxtaposición de espacios-tiempos*. En tanto al video, la oportunidad de usar, por ejemplo, un circuito cerrado ofrece posibilidades temporales al mismo instante de su grabación lo que genera un juego de *capas* de tiempos presentes con espacios distintos. Lo cual, permite crear una *superposición de espacios* distintos en un mismo tiempo. Esta *superposición de tiempos* también se hace posible cuando se graba a la vez una imagen proyectada, como es el caso del filme *16 Millimeter Earrings*.

Para facilitar el ritmo y enriquecer el análisis, en la parte posterior del trabajo ofrezco un breve glosario con el lenguaje de cámara y edición que utilizo.¹⁷¹ Para ello me baso en el *Manual de análisis aplicado la imagen cinematográfica* de Ma. Ángeles Martínez García y Antonio Gómez Aguilar donde fundamentalmente ubico cuatro grupos de posibilidades en relación con la cámara: 1) *articulación narrativa del encuadre* (encuadres, tomas, escenas, planos), 2) *movimientos de la cámara*¹⁷² (travellings, panorámicos), 3) *puntos de vista* (frontal, picado, cenital, inclinación), 4) *campo y fuera de campo*.¹⁷³

¹⁷⁰ Alcázar ofrece el ejemplo de Godard para la contracción del tiempo y la película del Acorazado Potemkin de Eisenstein para la dilatación en un mismo tiempo. Alcázar, *La cuarta dimensión del teatro*, 17.

¹⁷¹ Véase página 205.

¹⁷² Como señalé con anterioridad, los movimientos de la cámara fueron muy importantes en el desarrollo del lenguaje del cine, pues permitieron liberarse del estatismo de un enfoque teatral. En las piezas es posible percibir las *capas* de estas posibilidades cruzándose con enfoques más estáticos que regresan a evocar lo teatral.

¹⁷³ En la *articulación narrativa* el encuadre se abordan las unidades y límites narrativos que se utilizan para estructurar un relato audiovisual. Los *puntos de vista* ya sean internos o externos, responden al lugar desde

Tanto en el teatro y el performance, como en el cine y el video, el tiempo y el espacio poseen una plasticidad determinante.¹⁷⁴ La diferencia temporal con el teatro, como defiende Dubatti, es que, en el cine, la conexión en una unidad de tiempo-espacio o como él lo llama, encrucijada cronóptica, *in vivo* entre actores, técnicos y espectadores se cristaliza y sustrae a los cuerpos. En este *tecnovivio monoactivo* existe un diálogo de una cultura viviente con el pasado cristalizado e inerte de los actores y los técnicos.

Badiou subraya: “El cine es un arte del pasado perpetuo, en el sentido en que el pasado está instituido en el paso. El cine es visitación: de lo que se habría visto o escuchado; la idea permanece en tanto pasa”.¹⁷⁵ El espacio-tiempo del cine y el video se da, al igual que la presencia del *performer, in vitro*.

Las *capas* del cine que analizaremos en la *grieta* con lo teatral son las siguientes:

- 1.-Espacios y tiempos concretos.
- 2.-Posibilidad de mostrar espacios-tiempos de difícil acceso visual.
- 3.-Juegos de superposición, yuxtaposición y fragmentación del tiempo-espacio (Lenguaje de cámara y edición).
- 4.- *Tecnovivio monoactivo*.
- 5.- La inmutabilidad del espacio.

donde se focaliza la imagen. Ma. Ángeles Martínez García y Antonio Gómez Aguilar, *Manual de análisis aplicado la imagen cinematográfica* (Madrid: Editorial Síntesis, 2015), 31. 113-128.

¹⁷⁴ Otras artes empezarían a cuestionarse sobre el tiempo y el espacio en sus medios. Un ejemplo de ellos son los movimientos futuristas que buscaban jugar con la velocidad en sus pinturas, la Bauhaus con sus experimentaciones sobre la percepción espacial, o más particularmente trabajos como el del escultor Alexander Calder que en 1932 realizó las primeras obras con movimiento. Alcázar, *La cuarta dimensión del teatro*, 53.

¹⁷⁵ Badiou, *Pequeño manual de inestética*, 127.

2.4.c) Objetos/ vestuario/ maquillaje/ luz

Esta posibilidad del cine de captar *espacios-tiempos concretos* se complementa con el uso de objetos, maquillaje, vestuario y luz utilizados, también en este medio, generalmente de forma *concreta* y con una tendencia realista.

Estos elementos se encuentran en una *presencia desaturizada (in vitro)* con la que el espectador realiza un *tecnovivio monoactivo* distinto al convivio en los medios teatrales y performáticos.

Una de las posibilidades que brindan los medios físicos del cine en este tecnovivio, es la *capacidad de ampliar o reducir la visión del tamaño de los objetos de maneras exageradas* sin que el espectador realice movimiento. De este modo, es posible ver en el cine objetos a diferentes escalas: un planeta entero,¹⁷⁶ un campo de mazorcas de manera reducida en un *plano general* o el ojo de un actor de manera exageradamente amplia en un *gran primer plano*.

1.-Objetos, maquillajes, luces, vestuarios *concretos*.

2.-Capacidad de ampliar o reducir la visión del tamaño de los objetos de maneras exageradas.

3.- Presencia desaturizada (*in vitro*). *Tecnovivio monoactivo*.

¹⁷⁶ Aunque la mayoría de estas imágenes se produzcan más que filmarse en realidad.

2.4.d) Imagen sonora y visual

Como hemos visto el cine y el teatro comparten su carácter *multimedial* en el sentido en que ambos albergan distintos medios, entre ellos la imagen visual y sonora cumpliendo una función audiovisual.¹⁷⁷

En el cine y el video habitan imágenes en movimiento o, mejor dicho, dan una ilusión de éste. Como analiza Badiou: “Un filme opera a través de lo que retira de lo visible; la imagen está antes que nada recortada. El movimiento obstaculizado, suspendido, retomado, detenido.”¹⁷⁸ Esta imagen a diferencia de la teatral tiene la posibilidad de *reproducirse infinitamente de manera idéntica*, grabarse, e incluso, en su reproducción: pausarse, regresarse, adelantarse, habitar como memoria inmutable que sólo se puede perturbar por el ejercicio de la edición, pero en otra temporalidad, en otra capa de realidad. Tanto la imagen visual, como sonora en el cine y el video son apreciados *in vitro* generalmente en este *tecnovivio monoactivo*. Como insistiría Badiou, en el cine, la Idea no se encarna, sólo existe en su pasaje.

La imagen de cine posee dos características antagónicas duales en relación con la representación de la realidad. Por un lado, posee la cualidad de captar este pasaje de movimiento debido a la secuencia de imágenes fotográficas estáticas lo que hace que la imagen captada sea aparentemente más fiel a la original que la proporcionada por otros medios como la fotografía estática, la pintura o la escultura y brinda la posibilidad de reproducción idéntica de ese movimiento. Esto distancia la imagen del cine del carácter efímero de la imagen visual y sonora en el teatro.

¹⁷⁷ Sin embargo, el carácter hipermedial del teatro y su posibilidad de convivir en presente le permite jugar con todos los sentidos. Prueba de ello es la compañía “Teatro de los sentidos” fundada por el antropólogo y dramaturgo Enrique Vargas o la compañía “Sensorama” que se presenta en la Ciudad de México.

¹⁷⁸ Badiou, *Pequeño manual de inestética*, 127.

Por otro lado, posee una realidad estética, cuya influencia del realizador sobre la imagen es determinante. Éste dirige y edita la mirada del espectador.¹⁷⁹ Esta mirada en el terreno del teatro y las artes escénicas en general es, aunque direccionada, imposible de editar.

En esta cualidad *multimedial*, la imagen visual en el cine suele parametrizarse con los mismos códigos constitutivos de las artes visuales (punto, línea, color, forma, textura, tensión, ritmo, composición, etc.) Mismo lenguaje que se suele encontrar también en el medio teatral.¹⁸⁰ Pero la imagen del cine y del video, además, se interviene con el lenguaje del recorte visual conocido como *plano*, el punto de vista de la cámara, sus movimientos y el posterior lenguaje de edición que permite colocar filtros, borrar, cambiar de color, etc. Así, es posible una *manipulación de la imagen en otro tiempo-espacio*.

En lo que respecta al sonido en el cine, su aparición alrededor de los años treinta fue fundamental para el desarrollo de su lenguaje, pues permitió que el arte mudo (aunque no por ello no dotado de sonido) pudiera desarrollar cada vez mejor una estética realista y se relacionara generalmente con este tipo de representación.

El sonido dota de contexto y permite entre numerosas posibilidades proveer de mayor credibilidad, brindar una continuidad sonora y liberar de la función

¹⁷⁹ Martínez y Gómez, *Manual de análisis aplicado la imagen cinematográfica*, 22-23.

¹⁸⁰ De alguna manera este lenguaje suele aplicarse en el teatro no sólo para lo visual, sino para otros procesos, como podemos ubicar en los ritmos y tensiones de Eugenio Barba o los Puntos de Vista de Anne Bogart. Barba, Eugenio y Savarese, Nicolas, *El arte secreto del actor*. (México: Col. Escenología, 2009) y Barba, *La canoa de papel*. Anne Bogart, *Los puntos de vista escénicos: movimiento, espacio dramático y tiempo dramático*, (Madrid: Asociación de Directores de Escena de España, 2007). Incluso desde la perspectiva escénica del siglo XVI, aunque en otro sentido.

explicativa de las cosas. De alguna manera, afinaría también las posibilidades interpretativas del actor hacia esa *inclinación a una estética realista* y se rompió con una actuación hasta el momento estilizada para complementar la falta de la voz. En el caso de las piezas de Monk se propician exploraciones experimentales y efectos sinestésicos que rompen con esa lógica. Además, el uso del sonido permite hacer partícipe al silencio como elemento dramático, yuxtaponerse con la imagen para crear contrapuntos y metáforas, así como facilitar unir los encuadres entre sí o marcar su separación. De alguna manera el sonido cumple en el cine tanto el papel evocador que tiene en el teatro, como el de *complementar lo más posible una imagen fidedigna de la realidad*.

Francesco Casetti y Federico Di Chio en su libro *Cómo analizar un filme*¹⁸¹ recogen ciertos aspectos en relación con el lenguaje sonoro en el cine el cual nos ayudará a adquirir más vocabulario para establecer las conexiones: El sonido es *diégetico* cuando la fuente está presente en el espacio representado y *no diegético* si el origen no tiene nada que ver con el espacio en la historia. El *diegético* a su vez puede ser *on screen* u *off screen* dependiendo si está dentro o fuera del encuadre respectivamente. El sonido se compone por elementos como (voces, ruidos, música y silencio). En el terreno de la voz existen tres modalidades reconocibles: *voz en off* la voz está fuera del encuadre *voz in* la voz proviene de dentro del encuadre, *voz over* (la voz es no diegética, está excluida de la realidad de la escena). En cuanto a los ruidos existen los *ruidos in* que hacen más verosímiles las acciones de la escena, los *ruidos off* que provienen de una fuente diegética no encuadrada y que

¹⁸¹ Francesco Casetti y Federico Di Chio, *Cómo analizar un filme* (Barcelona: Paidós, 1994)

proporcionan relleno a las situaciones y los *ruidos over* que son aquellos que proceden de fuera de la escena y cuya finalidad es más abstracta, como servir de refuerzo de una imagen o de corte de una secuencia. La *música*, por su parte, casi siempre es *over* como acompañamiento en la escena. A no ser que se toque en vivo en la escena o se incluya un radio que toque una melodía, como se utiliza, en las piezas que estudio donde suena el soundtrack de Monk sobre el cual ella canta. La música a su vez cumple con una función rítmica, como reemplazo de un ruido real, de la función dramática, crea atmósferas, apoya la acción o función lírica, o refuerza la importancia y densidad dramática de un momento. El *silencio*, finalmente, aunque casi nunca se utiliza absolutamente en el cine, es un recurso muy expresivo que añade interés en la imagen visual.

Como mostraré más adelante en las piezas que estudio el juego de *capas* entre sonido e imagen visual tendrá un carácter sinestésico y de acercamiento a otros modos de percepción que evocará, por momentos, una experiencia teatral. Este lenguaje del cine hasta cierto punto ha penetrado también en el lenguaje teatral.¹⁸² Estas *posibilidades de juego con el sonido y de lenguaje* me permiten observar distintas *capas* que evocan lo teatral y performático al jugar con las distintas cualidades de presencia sonora, así como su relación con la imagen visual.

Las *capas* que analizaré son:

- 1.-Posibilidad de reproducción idéntica e infinita
- 2.-Manipulación de la imagen visual en otro tiempo-espacio.

¹⁸² El uso del término *voz en off* es frecuentemente utilizado en el teatro para referirse a una voz que no se origina en el espacio del acontecimiento escénico, sino que corresponde a una voz grabada y reproducida en la escena.

3.-Imagen visual y sonora desaturizada *in vitro* (*Tecnovivio monoactivo*).

4.-Tendencia a complementar una estética realista.

2.4.e) Espectador

Por último, dentro de los medios de cine y video es importante recalcar ciertos aspectos en cuanto a la relación con el espectador que finalmente distinguen las experiencias.

Como mencioné antes, la imagen de cine es dual en su forma de mostrar la realidad al espectador, por un lado, ofrece busca ofrecer una imagen fidedigna, por otra esto es imposible por el hecho de ser la mirada y edición de un creador que selecciona el *encuadre*. La cámara, que se podría entender como la sustitución del ojo del espectador, está dictada de antemano por el realizador, suprime un campo de visión, sustrae un espacio y funciona como una *metonimia de la experiencia total* del momento de ejecución de los performers y técnicos. “El recorte es más esencial que la presencia—dice Badiou—no sólo por el efecto del montaje, sino antes ya y desde el principio, por el efecto del encuadre y la depuración cuidada de lo visible”¹⁸³.

Otro aspecto que se puede percibir es que gracias al lente de la cámara se brinda al espectador una cercanía con la imagen del *performer* distinta a la teatral.

En cuanto al lugar que ocupa el espectador en el cine y el video, éste parece tener un nivel de involucramiento distinto, por el hecho de no compartir un tiempo-espacio con el *performer*, éste no puede completar la pieza de la misma manera que en el teatro o performance, donde incluso podría participar con su cuerpo o

¹⁸³ Badiou, *Pequeño manual de inestética*, 127.

influir en el cuerpo del *performer* (directa o indirectamente). Sin embargo, si rescato la idea de espectador ideal que menciona Rancière en su libro *El espectador emancipado*¹⁸⁴ podemos notar que no por ello se adquiere un espectador pasivo, sino que funciona en otro nivel de su conciencia, donde la asociación de imágenes y sentidos juegan un papel importante. Prueba de ello es el efecto *Kuleshov* estudiado por el soviético Lev Kuleshov que, en su búsqueda de investigar la creación de sentido, encontró que al yuxtaponer cualquier imagen después de una imagen de rostro neutro, se producían diversas lecturas, que, aunque no estuvieran ahí, el espectador interpretaba de diversas maneras según las imágenes en relación. Así, el papel del espectador de cine se define como un ente activo y parte importante en la construcción de la obra, como señalan algunos teóricos como David Bordwell,¹⁸⁵ aunque no en un presente compartido. Así también, cabe mencionar que las posibilidades de conexión que existen con el espectador son múltiples. En el cine y el video, como remarca Dubatti, existe el *tecnovivio monoactivo*. En éste, a pesar de la ausencia de los *performers*, existe un convivio con el dispositivo tecnológico, que, si bien se puede dar en soledad, también puede llegar a existir un convivio entre espectadores como sucede en una sala de cine. Así, los espectadores completan físicamente la obra con sus risas, sus sollozos u otras manifestaciones sonoras, visuales y corporales, pero no intervienen el dispositivo tecnológico en su fisicalidad, como sí ocurre con el cuerpo del *performer* en el teatro.

¹⁸⁴ Jacques Rancière, *El espectador emancipado* (Argentina: Bordes Manantial, 2010). [Traducción Ariel Dillon]

¹⁸⁵ Ma. Cristina Alemán, “¿Qué es el efecto Kuleshov?” en *MoreliaFilmFestival*, 25 de agosto de 2015, consultado 20 de noviembre de 2017, <https://moreliafilmfest.com/que-es-el-efecto-kuleshov/>.

En el caso del video, la relación entre espectador y *performer* se podría llegar a dar incluso un *tecnovivio interactivo*, donde se da una *presencia telemática*, es decir, en un tiempo presente pero un espacio distinto como sucede en la televisión, el radio, las videoconferencias y videollamadas por servidores de internet. Ambos formatos de acontecimiento parecen carecer o jugar de una manera diferente la *presencia aurática* que Walter Benjamin, resaltaba, funciona en la presencia teatral.¹⁸⁶

Las *capas* de los medios de cine y video que analizaré en relación con el espectador son:

- 1.- Metonimia de la experiencia total del momento de ejecución.
- 2.- Conexión (*in vitro*). *Tecnovivio monoactivo*.

¹⁸⁶ El actor puede ajustar su actuación en el teatro y éste, como sostiene Benjamín, se presenta frente al ojo muerto de una cámara y no frente al vivo de un espectador. Costello, "Aura, rostro y fotografía: releer a Benjamin hoy", 123.

3.- Medios teatrales y performáticos

Según la lógica del capítulo anterior me adentraré brevemente en la relación de Monk con los medios teatrales, performáticos, así como con las relaciones intermediales en sus trabajos en estos ámbitos. Así también, mencionaré algunos referentes de medios de cine y de video utilizados en el teatro que servirán para la comprensión más amplia del teatro como *hipermedio*. Posteriormente, hablaré de los medios contextuales teatrales y performáticos que permitirán visualizar cruces con ciertos principios estéticos y ciertas nociones propias de estos medios. Después trataré algunos de los medios físicos y de lenguaje que se han considerado específicos del teatro y del performance con el fin de internarme en el análisis y comprender más a fondo el juego de *transmedialidad de forma* en que se dan estas *capas* y *grietas* con los medios cinematográficos y de video.

3.1.- Monk, medios teatrales, performáticos e intermedialidad

Monk ha elaborado numerosas experiencias intermediales donde el teatro ha sido en muchas ocasiones el *hipermedio* donde se cocinaron estos cruces. Después de colaborar con distintos artistas, para 1971 Monk había elaborado ya varias piezas performáticas importantes en su carrera, entre ellas: *16 Millimeter Earrings* (1966), *Juice* (1969) *Needle Brain Lloyd* (1970) y *Vessel* (1971). Muchas de estas obras, con las que Monk se dio a conocer en el medio experimental neoyorkino, se desarrollaban en “lugares concretos”¹⁸⁷ y experimentaban así en la *grieta* de los medios de cine donde suelen mostrarse, con precisión, espacios concretos.

¹⁸⁷“Site-specific pieces” son piezas que se desarrollan en “lugares concretos”. Su obra “Vessel” donde Monk trataba el tema de Juana de Arco, los espectadores se trasladaban a espacios concretos como el ático de Meredith Monk a un lugar conocido como el Performing Garage de Wooster a un terreno donde a la distancia se percibía a los performers que se situaban en el pórtico de una iglesia como apariciones de los tres santos de Juana de

Además de su performance *16 Millimeter Earrings* de (1966), la grieta con lo cinematográfico se exploraría también en su ya mencionada obra *Break* (1964) donde pretendía hacer una “live-movie” que usara principios estilísticos y vocabulario del cine en el teatro,¹⁸⁸ inquietud que se repite en la obra *Needle Brain Lloyd: A Live Movie* (1970). En su pieza *Quarry* (1976) incluiría una parte de un filme y evocaciones al lenguaje cinematográfico a partir de lo que parecía una pantalla en blanco y negro, pero que en realidad era una pantalla con una luz especial que hacía parecer al cuerpo delante de la pantalla como parte de un filme mudo. En su obra *Recent Ruins* se incluiría la película *Ellis Island* (1981), uno de sus primeros largometrajes y en la obra *Specimen Days: a Civil War Opera* (1981) se incluiría el filme que a la vez se incluye en el video de *Turtle Dreams* dirigido por Robert Withers.¹⁸⁹ Cabe recordar nuevamente que uno de los tratamientos anteriores de *Turtle Dreams* (1983) fue una pieza que Monk denominaba “cabaret cantata” que también fue incluida dentro de la ópera llamada *Specimen Days: a Civil War Opera* (1981).

“Live-movie” (película viva), “cabaret cantata” (cantata cabaret), o “theater cantata” (cantata teatral), nombre que utilizó para referirse a su obra *Juice* (1969),

Arco. En *Juice* por su parte empezaba en el museo Frank Lloyd Wright’s Guggenheim Museum, una semana después se desarrollaba otra puesta en Minor Latham Playhouse en el Bernard College y después en un ático en el centro de la ciudad. Deborah Jowitt, *Meredith Monk*, (London: Edited by Deborah Jowitt, The Johns Hopkins University Press 1997), 1-7.

¹⁸⁸ Es importante aclarar que en esta pieza no se utilizaban los medios físicos del cine.

¹⁸⁹ En diversas ocasiones, como aquí se observa, Monk hace un reciclaje de trabajos anteriores, que podrían entenderse como una autorreferencia o una cita que permite identificar las líneas de investigación de su lenguaje que toma diversos medios y que conecta estas piezas con un lenguaje más performático.

todas estas combinaciones le han servido a Monk para nombrar sus trabajos intermediales donde el teatro y el performance cohabitan con otros medios.¹⁹⁰

Así, aunque Meredith Monk estaba familiarizada sobre todo con el lenguaje de la danza y la música, que fue lo que estudió desde niña y posteriormente en el colegio Sarah Lawrence College, su constante inquietud por integrar distintos lenguajes de la mano de su filosofía humana que la orientaba a percibir al ser como un ser integral,¹⁹¹ harían que estuviera en constante búsqueda de nuevo léxico para su desarrollo creativo. Monk llega al teatro como uno de los espacios para explorar este interés de fusión del ser humano “en” y “con” su totalidad. Ella comprende que el medio del teatro y las artes performáticas juegan con el factor *presente* permitiéndole así encontrar esa incorporación. El siguiente texto nos revela este encuentro:

I just feel that it is really important in this world to know we are not the be-all and end-all of existence, and that there is a larger picture that we need to keep in mind. And, you know, there is a sense of magic that we are losing. Another thing I love so much –I’ve said it many times about live performances– is that we are in the same moment in the same space.¹⁹²

Específicamente el *cruce* con el lenguaje del cine y el video le permitieron a Monk incluir en el medio teatral otras *capas* de realidad y presencia que

¹⁹⁰ Estos términos han sido utilizados por Monk en diversas entrevistas. En su entrevista con Jamake Highwater, Monk afirma que cada pieza es una nueva definición. Jamake Highwater “Meredith Monk in Conversation with Jamake Highwater”, en *Art Performs Life: Cunningham/Monk/Jones*, ed. Kathy Halbreich, (Minneapolis: Walker Art Center, 1998.), 80.

¹⁹¹ Monk se alimentaría de filosofías que proponen la integración del ser humano y la de este con un todo. Estaría en constante contacto con la filosofía budista y con la filosofía de personajes como Ouspensky, George Gurdjieff. Y Marshal Macluhan. Marranca, *Conversations with Meredith Monk*, 5.

¹⁹² “Justamente siento que es muy importante en este mundo saber que no somos el todo y el fin de toda la existencia, y que hay un dibujo más amplio que necesitamos tener en mente. Y, tú sabes, hay un sentido de la magia que se está perdiendo. Otra cosa que amo mucho, lo he dicho muchas veces acerca del performance en vivo, es que estamos en el mismo momento en el mismo espacio. Marranca, *Conversations with Meredith Monk*, 75.

nutrieron sus piezas y las complejizaron hasta convertirlas muchas veces en piezas liminales. Pero estas exploraciones en las que inquirió Monk sobre cómo incluir el lenguaje cinematográfico y de video en los medios teatrales tendrían como base numerosos referentes previos.

En el apartado de medios cinematográficos mencionamos cómo el lenguaje asentado en el teatro se asimiló en el lenguaje del cine en su primera etapa al mantener la cámara estática y un punto de vista centrado a la altura de un espectador de platea entre otros elementos. Cuando el lenguaje del cine desarrolló su independencia permeó a su vez en el lenguaje del teatro. En *La cuarta dimensión del teatro*, Josefina Alcázar hace un recuento de esta interrelación y rastrea este juego del cine en lo teatral desde los escenarios giratorios de Max Reinhardt que permitían sugerir la versatilidad del encuadre del cine e insinuaba romper con el proscenio tradicional, usualmente fijo. Posteriormente Alcázar menciona a Meyerhold, que se basaría en el lenguaje cinematográfico de los años veinte, más específicamente en películas como en *El acorazado Potemkin* (1925) de Sergei Eisenstein y en *Metrópolis* (1927) de Fritz Lang, para utilizar en su lenguaje teatral la técnica del *montaje*, el tiempo rápido y la actuación estilizada, así también, proyectó sobre pantallas en el escenario. Esas pantallas cumplían un papel similar al de una película muda. Además de mostrar frases, las pantallas se utilizaban como telón frontal que dividía las escenas, anunciaban el tema del episodio, ofrecían comentarios sobre

los personajes, daban información sobre la acción y presentaban citas o discursos de Lenin, Trotski y Zinoviev¹⁹³.

Paralelamente el alemán Erwin Piscator con su teatro de propaganda donde incluyó en su teatro de revista el uso de diapositivas, discursos grabados y cine documental de una forma dramática, que en México tendría su repercusión en autores de teatro de revista como Juan Bustillo de Oro y más específicamente en su obra *Masas* (1932), donde utilizaría la radio y el cinematógrafo.

Como herencia de Piscator, el checo Emil Burian en 1934 fusionó danza, proyecciones de películas, canciones, música en vivo, actuación, diapositivas y letreros luminosos, grabaciones y lectura en un espectáculo multimedial de cabaret.¹⁹⁴

Poco después el checo Josef Svoboda, apasionado por encontrar otros medios expresivos que alimentaran la escena y encontrar un teatro acorde a su época, utilizó variadas técnicas de proyección. Éstas le permitían realzar el espacio y hacer numerosos y constantes cambios de él, así como de acción y escenografía. Svoboda crearía incluso un sistema de proyecciones que llamaría “polyekran” o “polipantalla”, un sistema que incluía muchas pantallas de diversas formas colocadas en varios lugares del espacio escénico, como una proyección simultánea que guardaba una relación entre sí.¹⁹⁵

¹⁹³ Alcázar, *La cuarta dimensión del teatro*, 42.

¹⁹⁴ En su obra *A pesar de Todo* (1925) utilizó grabaciones de discursos y cine documental para contraponer la acción del escenario y en *La Oleada* se utilizaba la proyección de una película para complementar la escena. Piscator consideraba las proyecciones como “La cuarta dimensión del teatro”, frase que le da título al libro de Alcázar.

¹⁹⁵ Esto lo utilizó en 1958 en la Feria Mundial de Bruselas con la *Linterna Mágica*. En 1967 junto con Emil Radok expondrían el *Polydiaekran cinético*. Alcázar, *La cuarta dimensión del teatro*, 51.

Por otra parte, al seguir la inquietud de resaltar la importancia de la tecnología en las artes y como respuesta a la posguerra, algunos miembros de la Bauhaus incluirían proyecciones en sus obras. Un ejemplo que menciona Alcázar son las proyecciones cinematográficas que Frederick Kiesler utilizó en *R.U.R.* de Karel Capek en 1922 donde éstas sustituían las cortinas de fondo pintadas.

Finalmente, en el pasado inmediato del performance *16 Millimeter Earrings* (1966), sucedieron numerosas exploraciones con nuevas tecnologías de los años cincuenta y sesenta en la que muchos creadores investigaban esta correlación casi al mismo tiempo. Ejemplo de ello son las proyecciones de películas que utilizó Al Hansen en 1960 con fines ambientales o Milton Cohen que desarrolló el Space Theatre en 1958 donde un sistema de espejos y prismas rotaban proyectando luz, transparencias e imágenes de cine en diversas direcciones sobre un domo o sobre pantallas por encima o alrededor de los espectadores. Con ello se lograba una experiencia inmersiva que posteriormente incluía actores. John Cage también utilizaría en *Acto sin palabras* proyecciones de una película con danza y música en 1952 en Black Mountain College. Surgió el concepto de *happening* de Allan Kaprow en los cuales se incluirían muchas veces proyecciones de cine para crear efectos audiovisuales. El escultor Robert Whithman, una fuerte influencia de Monk, a su vez realizó numerosos happenings en los que las proyecciones de cine eran parte fundamental. En *Water* (1963) y *Prune Flat* (1965) juega con la presencia en vivo frente a la presencia en la pantalla similar al juego en *16 Millimeter Earrings*. El creador Robert Blossom destacó el nombre *filmstage* para describir la combinación entre cine y representación en vivo. Blossom realizó su primera *filmstage* en 1961, donde se proyectaban imágenes del mar, mientras detrás de ella se veían unas

cajas de cartón de donde surgían sonidos. Grupos como ONCE hacían uso incluso de películas ya existentes como su *Unmarked Interchange* donde combinaban la actuación en vivo con la proyección de la película hollywoodense *Top Hart*.¹⁹⁶

Con el nacimiento del video en los sesenta y del videoarte en los años setenta, las artes escénicas, que ya se entendían como este campo que podía absorber los medios a su alcance, utilizaron muchas veces este medio como parte del teatro y del performance. Un ejemplo es el artista del cuerpo, Bruce Nauman y sus performances privados de 1965 donde grababa partes de su cuerpo y se centraba en expresar los límites reales e imaginarios, para lo que utilizaba la cámara como otro de esos límites.¹⁹⁷

Posteriormente, las posibilidades económicas y estéticas que ofrecía el video, entre ellas, el circuito cerrado, la manipulación de la imagen y la comunicación a distancia, expandiría las posibilidades escénicas que ya se habían abierto con las posibilidades del cine. Personajes de la escena teatral neoyorkina como Laurie Anderson utilizarían el video en diversos performances musicales multimedia como *Wired of light and sound* de 1983 o *Stories from the Nerve Bible* de 1992-1993.¹⁹⁸

¹⁹⁶ En México una experiencia similar, es decir, donde se utiliza una película ya conocida, se da en la obra *El automóvil gris* por parte de la Compañía Teatro de Ciertos Habitantes donde se hace una especie de doblaje sobre el filme mudo de 1919 con el mismo nombre. “El automóvil gris” en *Teatro de Ciertos Habitantes (sitio web)*, consultado el 10 de octubre de 2017, <http://ciertoshabitantes.com/es/las-obras/automovil-gris>.

¹⁹⁷ Alcázar, *La cuarta dimensión del teatro*, 90.

¹⁹⁸ En México menciona Alcázar, se dieron numerosos ejemplos de estas interrelaciones en los performances mostrados durante los años noventa en los festivales de Performance realizados en el Museo Universitario de El Chopo y en el Ex Teresa. Así también, resonancias en grupos teatrales mexicanos se dieron en La Rendija en obras como *Infinitamente disponible* en 1988 o en la dirigida también por Raquel Araujo y Rocío Carrillo, *Estrategias fatales* (1991), *La condesa Sangrienta* (1993). David Hevia utilizó el video con un papel fundamental en *Vox Thanatos* en el Carlos Lazo. En 1992 se presentó en el Carlos Lazo *Excepto las nubes* dirigida por Rafael Segovia a partir de seis piezas cortas de Beckett donde se utilizaban numerosos monitores videos en tiempo real de lo que pasaba en escena y video ya grabados, así como una cámara que interactuaba con los actores en vivo. El dramaturgo Luis Mario Moncada incluyó el lenguaje del video como una forma de

En todos estos ejemplos podemos ver cómo los medios teatrales han albergado en numerosas ocasiones el medio del cine y del video, funcionando como un proceso *intermedial*. Aunque en *16 Millimeter Earrings* y *Turtle Dreams* se da más bien el caso de unas piezas de cine y video donde se evocan principios del lenguaje teatral, es importante poder entender estas posibilidades de *cruce* para tener una visión más completa y entender el principio *hipermedial* del teatro que explicaré más adelante y que también juega como una *capa* en las obras.

3.2.-Medios contextuales: teatro

Las piezas que estudio se desarrollaron en la segunda mitad del siglo XX, en los años sesenta y ochenta respectivamente. Estas tres décadas se caracterizarían por la transición hacia un nuevo orden mundial donde se buscaría continuamente romper las fronteras.

Fue un periodo catalizado por el movimiento de las vanguardias históricas y que, en los medios teatrales, en muchas ocasiones se siguieron desarrollando. Como resalta Rodolfo Obregón en su libro *Utopías aplazadas: últimas teatralidades del siglo XX*, el teatro, como arte cuyas particularidades son, entre otras, lo colectivo y la presencia, tomó su tiempo para hacer orgánicos, en los cuerpos de sus ejecutantes, los conceptos y presupuestos teóricos de las vanguardias, siendo estas utopías aplazadas que lograron sedimentarse treinta o cuarenta años más tarde, incluso ya que habían desaparecido sus profetas.

potenciar el lenguaje escénico en su trilogía *Alicia detrás de la pantalla*, *ExhiVisión* y *Los superhéroes en la aldea global*. Alcázar, La cuarta dimensión del teatro, 107.

Ideas propuestas por artistas como Adolphe Appia, Max Reinhardt, Oskar Schlemmer, Stanislaw Witkiewicz, Étienne Decroux, Vsievobod Meyerhold, Jaques Copeau y Bertolt Brecht, Edward Gordon Craig y Antonin Artaud florecerían en las experimentaciones de los años sesenta y setenta, cuando, según Obregón, las revoluciones estéticas empezaban a ser ya absorbidas tanto por academias como por el mercado financiero.¹⁹⁹ Así dentro de los gérmenes de las vanguardias aparecerían en el teatro de los años sesenta, el rechazo a un pasado inmediato, una proclividad a mantenerse en continúa búsqueda y reformulación, una voluntad de interferir en la vida cotidiana e imponer una utopía estética.²⁰⁰

Mark Berger observa que en las piezas de Monk pueden reconocerse principios teatrales que van desde las búsquedas de Gordon Craig y su *Teatro del Futuro* en el que la trama y la verbalización perdían importancia frente a otros elementos como la luz, el sonido, el color o el movimiento, así como muchos juegos estilísticos que podrían ser resonancias de las vanguardias históricas.²⁰¹

Pueden también rastrearse conexiones con el teatro simbolista y su necesidad de generar símbolos que evocaran o generaran, como rescata Alcázar, reacciones psíquicas y que, en vez de pretender imitar una realidad, buscaban generar una nueva.²⁰² De esta forma Monk y sus colaboradores, en estas piezas buscan imágenes que pretenden, más que presentar un mundo reconocible, crear

¹⁹⁹ Rodolfo Obregón, *Utopías aplazadas: últimas teatralidades del siglo XX*. (México D.F.: CONACULTA-CENART, 2003), 13-14.

²⁰⁰ Obregón resalta que la revolución cultural que se dio en 1968 impulsaría una última dosis de optimismo que se reflejaría en las convenciones artísticas. Obregón, *Utopías aplazadas: últimas teatralidades del siglo XX*, 14.

²⁰¹ Mark Berger “A metamorphic theater”, *Meredith Monk*, ed. Deborah Jowitt, *Meredith Monk*, (London: Edited by Deborah Jowitt, The Johns Hopkins University Press, 1997).

²⁰² Alcázar, *La cuarta dimensión del teatro*, 23.

uno nuevo con sus espacios vacíos para la interpretación a modo de poesía de Mallarmé o Baudelaire.

Otra conexión, quizá más obvia con los principios de las vanguardias pueden ser las nociones de Artaud. Es necesario recordar que en los años sesenta (década de *16 Millimeter Earrings*) unas de las directrices importantes fueron sin duda, las ideas de Antonine Artaud. Su libro *El teatro y su doble* traducido a diferentes idiomas y publicado en Europa y América en esta década planteaba los principios de un teatro puro y metafísico, independiente de la literatura y capaz de alterar la percepción sensorial, emocional e intelectual del espectador. Estos fundamentos captados a su vez de las observaciones de las danzas balinesas que Artaud vio en París en 1931 fueron base de muchos de los creadores experimentales del teatro americano y europeo contemporáneo a Monk como el *Living Theatre*, Peter Brook, Jerzy Grotowsky o Fernando Arrabal con su *Teatro Pánico*²⁰³.

Una de estas conexiones que podrían observarse tanto en *Turtle Dreams* y *16 Millimeter Earrings* como en el trabajo de Monk en general es el pensamiento que Borja Ruiz sintetiza de Artaud donde plantea que para lograr que los elementos escénicos pudieran producir en el espectador una suerte de catarsis, éstos debían articularse como jeroglíficos, como signos metafísicos que trascendieran su esfera ordinaria y evocaran una dimensión onírica y mítica. Esta búsqueda de gestos evocativos y arquetípicos con la aspiración de ser universales, así como la utilización de la palabra entendida como un encantamiento, como una emanación

²⁰³ Borja Ruiz, *El arte del actor en el siglo XX. Un recorrido teórico y práctico por las vanguardias*, (España: Artezblai, 2008), 307.

de su significado semántico,²⁰⁴ son cuestiones perceptibles en las obras de Monk. Esto se puede ver en los movimientos corporales evocativos que realiza Monk y sus colaboradores y que bien podrían compararse con jeroglíficos o signos metafísicos, en su juego con la voz liberada la mayoría de las veces de la palabra y en su continua búsqueda de alterar la percepción del espectador.

También, se puede advertir como eco vanguardista la negación del racionalismo como forma de aprehensión del mundo y la desconfianza en la palabra como medio primordial de comunicación. Principios que, como menciona Obregón, ya podían notarse en la dramaturgia expresionista con sus palabras y frases sueltas, el sinsentido del absurdo, y la destrucción de los vocablos que utilizan por ejemplo Beckett en *Acto sin palabras*, así como en ejemplos posteriores como las obras *Orghast* de Peter Brook o *Y del Roy Hart Theatre* donde desarrollarían un lenguaje basado en la exploración del sonido por encima de la palabra.

Esta búsqueda del poder sonoro por encima de la palabra se conecta también con un medio contextual en el que se revalora el cuerpo en el teatro, que resultará en una escritura escénica física y corpórea, apoyada por las indagaciones anteriores de creadores como Jean Louis-Barrault, Étienne Decroux, Jacques Lecoq y que conectaría con la zona híbrida conocida como el Thanztheater (danza-teatro). Ligado a esto, en el terreno escénico de la danza, el estadounidense Merce Cunningham abonaría el terreno para el desarrollo de un lenguaje de la danza independiente de la música y con ello también un espacio que se definirá por el movimiento, mientras que en Alemania con la compañía de Pina Bausch, para quien

²⁰⁴ Ruiz, *El arte del actor en el siglo XX. Un recorrido teórico y práctico por las vanguardias*, 306

la danza surgía como una exploración de la condición humana, el lenguaje de la danza parece ya indistinguible del teatro.²⁰⁵

El espacio teatral, se repiensa con ideas como las de Peter Brook que con *Un espacio vacío (1968)* marcaría algunas de las posibilidades propias de los medios teatrales. Estas nociones se pueden percibir indirectamente en el uso de espacialidad al que se recurre en las piezas que analizo, donde el espacio está casi vacío y se crea más bien por la acción de los performers.

Otra visualización contextual la ofrece el teórico Hans-Thies Lehmann en su *Teatro Posdramático* donde marca que la condición de la escena experimental que se dio a partir de los años sesenta es que se buscaría ir más allá de las tendencias que se habían considerado bases teatrales (drama, ficción, mimesis, globalidad), predisposiciones que el teatro en la época de vanguardias, habría perpetuado. Así, Lehmann observa en lo que él denomina *Teatro Posdramático* un teatro posbrechtiano. Remarca que éste va más allá de elementos que permanecieron incluso en la revolución actoral y teatral que propagó Brecht. Es decir, trasladarse más allá de una idea coherente, de la mimesis, de la ficción y de como su nombre lo dice el drama.²⁰⁶ Estos principios que se empezarían a explorar en la escena a partir de esa mitad de siglo, donde se deja de lado un dogmatismo, un énfasis en lo racional, en la mimesis y en una narrativa coherente se atraviesan y asientan en *Turtle Dreams* y *16 Millimeter Earrings*.

Durante ese tiempo en el que París dejó de ser el centro más fuerte de actividad artística con Nueva York tomando su lugar, el gran desarrollo artístico que

²⁰⁵ Obregón, *Utopías aplazadas: últimas teatralidades del siglo XX*, 16, 17, 21, 22, 96.

²⁰⁶ Lehmann, *Teatro Posdramático*.

se dio en este espacio-tiempo, así como el enriquecimiento tecnológico que sorprendía continuamente, abrió nuevas posibilidades en el terreno de la intermedialidad y multimedial del cine y el teatro.

En la escena neoyorkina de los años sesenta surgieron numerosos espacios y grupos de teatro y danza experimentales como el Judson Poets' Theater²⁰⁷, el Living Theatre²⁰⁸, el Open Theatre, La MaMa²⁰⁹, El Caffè Cino, así como el ya mencionado grupo *Fluxus*²¹⁰, espacios con los que Monk estaba en continuo contacto, aunque no siempre directamente, sí en su círculo de atención.

Así también, grupos como el Nine Evening Theater and Engineering se presentaban en Nueva York con sus experimentos donde la tecnología y los nuevos medios cobraban el papel principal.

Para los años ochenta, espacio tiempo del video *Turtle Dreams* y el filme de *16 Millimeter Earrings*, Obregón resalta que, a pesar de que se podía percibir el fin de las vanguardias y los movimientos de ruptura y la experimentación, así como la disolución de la energía utópica derivada de los movimientos de 1968 y del trabajo

²⁰⁷ Junto con La MaMMA y el Caffè Cino el Judson Church fue el tercer lugar de los espacios alternativos que empezaron a surgir y que conformaron la escena "off off Broadway". Se presentaban ahí trabajos con bajo presupuesto y la admisión era por contribución. Así se fundó el Judson Poet's Theatre por iniciativa del poeta Robert Nichols y Al Carmines.

²⁰⁸ Fundado por Judith Malina y Julian Beck en 1947 fue uno de los grupos con los que empezó la escena off Broadway en Nueva York. Después del cierre de muchos de sus espacios a mediados de los sesenta se configuró durante mucho tiempo como un ensamble nómada. Este grupo abriría paso a experimentaciones neoyorkinas y aún hoy sigue en actividad. "History" en *The Living Theater (sitio web)*, consultado el 1 de noviembre de 2017, <http://www.livingtheatre.org/history>.

²⁰⁹ La MaMa Experimental Theatre Club fue fundado en 1961 por Ellen Stewart. Fue la primera casa de artistas en ese tiempo desconocidos como Sam Shepard, Lanford Wilson, Tom Eyen, Tom O'Horgan, and Philip Glass. Así también se presentó el trabajo de artistas extranjeros como Tadeusz Kantor, Andrei Serban, Kazuo Ohno, The Tokyo Kid Brothers y albergó numerosas compañías experimentales siendo uno de los pioneros de la escena off off Broadway. "Mission + History" en *La MaMMA (sitio web)*, consultado 1 de noviembre de 2017, <http://lamama.org/about/mission-history>.

²¹⁰ Con el miembro del Fluxus, Dick Higgins, Monk colaboraría directamente en las obras *The Tart* y *Celestials*, unas de las piezas que se presentaron en el Sunnyside Garden Arena, un ring de box, en 1965. Marranca. *Conversations with Meredith Monk*, 12.

teatral de creadores como Grotowsky y el Living Theatre, el teatro, con el conocimiento de sus alcances, entraría en una fase conocida como “teatro de la plenitud” que desembocaría en una multiplicidad de lenguajes autónomos. Robert Wilson con su teatro de imágenes, Robert Foreman, con sus obras polimórficas y Laurie Anderson con sus inclusiones de video fueron de los nombres que marcaron la nueva escena neoyorkina teatral y que subrayaron las nuevas posibilidades estilísticas del medio. Mientras en Europa el teatro de Peter Brook continuaría sus búsquedas relacionadas con el espacio vacío y la multiculturalidad, en Noruega el Odin Teatret de Eugenio Barba se encargaría de difundir nuevo material de análisis de las artes escénicas. En Alemania a la par que comienza una reconciliación con la escritura dramática y se revaloran ciertos dramaturgos del pasado inmediato, surge una renovación dramática con escritores como Heiner Müller y Botho Strauss o Bernard Marie Koltès.

En este espacio temporal Monk fue una de esas creadoras que desarrollaría un lenguaje autónomo muy claro y que incluyó los nuevos medios a su alcance. Tanto en *16 Millimeter Earrings* (1980), como en *Turtle Dreams* (1983) se puede percibir el tratamiento de ideas que se habían disparado desde el performance de *16 Millimeter Earrings* (1966) y que ahora lograban una maestría de sus primeras propuestas (las técnicas vocales extendidas y la transposición de medios), cuyos procedimientos principales son los *juegos de capas y cruces* en las *grietas*.

3.3.- Medios contextuales: performance.

El surgimiento del *Performance Art* o “arte acción” fue otra de las vertientes que empaparían esta escena neoyorkina. El performance, como menciona Alcázar surge con una ruptura epistemológica en la que, la experiencia y la vivencia pasaban

a un primer plano frente a la creación de un objeto, y el cuerpo emergía como la materia prima del artista. En el siglo XX, el arte del performance se establecería como un arte transdisciplinario y en muchas partes del mundo surgirían diversos grupos que buscaba ampliar la noción de arte y estrechar su relación con la vida.²¹¹ Monk desarrollaría varios *happenings* con Dick Higgins y Alison Knowles en el Café au Go Go en Bleecker Street. Así también colaboraría con artistas del performance como Carolee Schneemann en 1965 en una obra llamada *Water Light/Water Needle*, o con Yoko Ono en *Jackson Mac Low's Poems for Dancers* en el Avant-Garde Festival en 1965.²¹² También, Monk leería *Art forum* de Allan Kaprow, así como *Duet with cat's scream and locomotive* que le detonaría como hacer extrañas combinaciones con los objetos en *16 Millimeter Earrings*.²¹³

3.4.- Medios físicos y de lenguaje pertinentes.

Para seguir con el análisis surge la necesidad de intentar responderme cuáles son los medios teatrales y performáticos, físicos y de lenguaje que los distinguen del cine y del video y que por ello logran jugar en *capas* en las *grietas*. Si bien, mi propósito no es llegar a destilar con precisión estos medios o todas las características, ni llegar a cerrar más las definiciones categóricas, si lo es, tener claros ciertos parámetros que encuentro útiles para reconocer los flujos de elementos en estas obras. Aunque aclararé ciertas diferencias, no entraré a

²¹¹ Alcázar enlista: “Los happenings, el Fluxus, el accionismo vienés, el Gutai japonés, los situacionistas en Francia, el efímero pánico en México, el movimiento constructivista brasileño, la poesía visual, y otras neovanguardias”. Alcázar, *Performance: Un arte del yo. Autobiografía, cuerpo e identidad*, 7-8.

²¹²También fue una artista multidisciplinaria con un enfoque en el cuerpo y el género. Entre otros medios utilizó la pintura, fotografía, el performance y la instalación. “Biography” en *Carolee Schneemann (sitio web)*, consultado el 1 de noviembre de 2017, <http://www.caroleeschneemann.com/bio.html>.

²¹³ Marranca, *Conversations with Meredith Monk*, 22.

profundidad en la disparidad entre los medios teatrales y performáticos, sino que recurriré a las especificidades que sean importantes mencionar de ambos y (consciente de diversas diferencias) en ocasiones tomaré al performance como parte de los medios teatrales por ciertas características que evidenciaré más adelante.

3.4.1.- Hipermedialidad

La especificidad del teatro, como ya decía Pavis, es una noción algo metafísica si lo que buscamos es una sustancia que contenga todas las propiedades de todos los teatros.²¹⁴ El teatro es un ente complejo pues sus herramientas han sido tan variables y re-definibles conforme las culturas de la humanidad han tomado nuevos rumbos y obtenido nuevas tecnologías como expansión del cuerpo.²¹⁵ Como pudimos percibir previamente el teatro ha albergado medios como el cine y el video de forma que se interrelacionan con el acontecimiento. El teatro ha sido un terreno fértil para las experimentaciones híbridas, *multimediales*, *transmediales* e *intermediales* por sus características de *hipermedio*, es decir, un medio que en palabras de Kattenbelt puede absorber a todos los otros medios:

Strictly speaking, this means that only theatre can be ascribed as multimedial, for theatre is the only medium that can incorporate all other media without damaging the specificity of these media and its own specificity (Kandinsky, 1912/1923) at least as far as the materiality of the different media is concerned. Theatre on film and theatre on television or on video or DVD is, in its mediatized form, no longer theatre but respectively film, television, video or DVD, and, as such, at most a representation of theatre; whereas film, television, video and DVD are, even as

²¹⁴ Patrice Pavis, *Diccionario del teatro* (Buenos Aires: Paidós Comunicación, 1980), 189.

²¹⁵ Retomo aquí la idea de tecnologías como extensión del cuerpo de Marshal McLuhan. Marshal McLuhan, *Comprender los medios de comunicación: Las extensiones del ser humano* (Barcelona: PAIDÓS, 2009).

elements of a theatrical performance, still film, television, video and DVD; although the images and sounds that these media provide are not only screened or played back, but also staged, and, in this capacity, not only cinematic, televisual, videographic or digital, but at the same time theatrical. It is because of its capacity to incorporate all media that we can consider theatre as a hypermedium, that is to say, as a medium that can contain all media. Maybe it is because of this specificity that the theatre has always played and continues to play such an important role in the exchanges between the arts.²¹⁶

Esta característica de *hipermedio* fue una de las principales especificidades de los medios teatrales. Como también explica Jorge Dubatti en su *Introducción a la filosofía del teatro* “Basta con que un cuerpo vivo se coloque a un costado de la pantalla con imágenes cinematográficas para que estas sean absorbidas por la matriz convivial”²¹⁷ Así, el medio del teatro podría albergar tanto la *presencia aurática* del *performer* como la *presencia desaturizada (in vitro)* del cine y el video e incluso, la *presencia desaturizada* telemática del video, el *tecnovivio monoactivo* y el *tecnovivio interactivo*. Ésta es una de las razones por la que las piezas que

²¹⁶ “Estrictamente hablando, esto significa que sólo el teatro puede ser considerado como multimedial por el hecho de que el teatro es el único que puede incorporar todos los otros medios sin que dañen su especificidad ni la especificidad del propio medio teatral. (Kandinsky, 1912/1923) al menos hasta que la materialidad de los diferentes medios sea perturbada. El teatro en cine y el teatro en televisión o video o DVD ya no son más teatro bajo las formas de estos medios, pero el cine, la televisión, el video o el DVD son como tal, a lo mucho, representaciones del teatro; mientras que el cine, la televisión, el video y el DVD, a pesar de ser elementos del performance teatral, siguen siendo cine, televisión, video y DVD; sin embargo, las imágenes y sonidos que estos medios pueden proveer no están siendo solo proyectados, sino también escenificados y en una capacidad no sólo cinematográfica, televisiva, videográfica o digital, sino al mismo tiempo teatral. Es por esta capacidad de incorporar todos los medios que podemos considerar el teatro como un hipermedio, que, es decir, un medio que contiene todos los medios. Tal vez es por esta especificidad que el teatro siempre ha jugado y continúa jugando un papel tan importante en los intercambios entre las artes.”²¹⁶ Kattenbelt, “Intermediality in Theatre and Performance: Definitions, Perceptions and Medial Relationships”, 22.

²¹⁷ Jorge Dubatti, *Introducción a los estudios teatrales*.

estudio al estar filtradas por la tecnología del cine y del video no se pueden considerar como experiencias teatrales o performáticas.²¹⁸

Dubatti también destaca que en el acontecimiento teatral confluyen tramas paralelas que coexisten en su heterogeneidad y que yo podría observar, en ocasiones, como otros medios que incorpora la experiencia teatral. Entre ellas menciona: Las presencias materiales de la realidad cotidiana como el cuerpo natural-social de los actores, el espacio-tiempo cotidiano con sus reglas (lo normal, lo posible, lo extraño), los objetos involucrados, las situaciones cotidianas, la presencia de los técnicos y de los espectadores, todos atravesados por la situación histórica-territorial; la presencia metafísica a la que emite lo viviente (lo real, las fuerzas tectónicas, la energía viviente, el “manas” en términos de Antonin Artaud); el trabajo como materia, en su doble inflexión: corporal (física y físico-verbal) e interna, ya sea conceptual-intelectual (las instrucciones que guían al cuerpo en sus acciones) o emocional o de-subjetivada (en la forma ceremonial, el rito, etcétera); las series poéticas paralelas (literatura, luces, escenografía, música, vestuario, etcétera) que remiten a diseños y objetos poéticos a priori (por ejemplo, el texto dramático pre-escénico); la afectación que genera el convivio, etcétera.²¹⁹

En el teatro, por lo tanto, confluyen desde diversos medios físicos (*performer*, espectador, técnicos, espacio, vestuario, música, sonido, escenografía), hasta diversos sistemas de signos como el performance, la danza, el cine o el video.

²¹⁸ Cabe recordar que parte del objetivo de esta tesis es ampliar estas denominaciones genéricas a partir de los cruces intermediales. Si bien no busco que sean entendidas como experiencias teatrales o performáticas en su sentido estricto tampoco como simples piezas de cine o video.

²¹⁹ Dubatti, *Introducción a los estudios teatrales*, 89. En esta definición Dubatti incluye sólo las series poéticas anteriores a la experiencia teatral, dejando de lado series poéticas posteriores como podría llegar a ser el video de *Turle Dreams*.

Con el medio del cine y del video estos medios comparten su cualidad *multimedial* que alberga sonido e imagen, por lo que suelen considerárseles audiovisuales, aunque el teatro incluso pueda albergar directamente más sentidos, como el olfato, el tacto, el gusto.

Cuando los procesos de intermedialidad ocurren Kattenbelt destaca que ocurre también un proceso de teatralización un tanto inherente a esta práctica y que tienen que ver con el eje central que es la figura del *performer*.

Maybe we could even say: when two or more different art forms come together a process of theatricalization occurs. This is not only because theatre is able to incorporate all other art forms, but also because theatre is the «art of the performer» and so constitutes the basic pattern of all the arts (Kattenbelt, 2006).²²⁰

De esta manera se podría entender que cualquier herramienta podría ser un medio teatral o performática siempre que esté en relación con la figura central: el *performer* en su dimensión *aurática*.

3.4.2.- Tres sub-acontecimientos.

Otra especificidad la podemos encontrar en la famosa triangulación de Peter Brook en la que resalta que el teatro depende de tres vínculos simultáneos y armónicos: la conexión entre el actor y su vida interior, entre el actor y su(s) compañero(s), y entre el actor y el público,²²¹ o en su noción: “Puedo tomar cualquier espacio vacío y llamarlo un escenario desnudo. Un hombre camina por este espacio vacío mientras otro lo observa y esto es todo lo que se necesita para realizar un acto

²²⁰ “Tal vez se pueda incluso decir que, cuando dos o más formas de artes diferentes van juntas un proceso de teatralización ocurre. Esto no es sólo porque el teatro sea capaz de incorporar otras artes, pero también porque el teatro es “*el arte del performer*” y eso constituye el patrón base de todas las artes” Kattenbelt, “Intermediality in Theatre and Performance: Definitions, Perceptions and Medial Relationships”, 20.

²²¹ Peter Brook, *La puerta abierta* (España, Alba Editorial, 2010), 43 [Traducción de Gema Moral Bartolomé].

teatral”.²²² Esta noción en la que el encuentro del actor con el espectador es la conexión imperante la remarcarían otros creadores del siglo XX como Jerzy Grotowsky que buscaba desarrollar esta dependencia de una manera extrema.

Posteriormente Dubatti, desde un planteamiento filosófico, desmenuza aún más estas especificidades de los medios teatrales y resalta que se puede hablar de teatro si y sólo si se presentan tres subacontecimientos que a su vez se interrelacionan: 1.- *convivio*, 2.- *poíesis corporal in vivo*, y 3.- *expectación*, las cuales desglosaremos brevemente a continuación.

Dubatti llama 1.- *convivio* a la reunión de cuerpos auráticos presentes, sin intermediación tecnológica, de artistas, técnicos y espectadores en una unidad de tiempo-espacio (relación cronóptica) que puede ser una sala, una calle, un bar, una casa etcétera. Se requiere del encuentro con el otro y de una división del trabajo que no puede ser asumida solamente por el mismo sujeto. El *convivio*, como ya mencioné, a diferencia del tecnovivio, exige una *presencia aurática* de los cuerpos presentes, tanto de los artistas como de los técnicos y espectadores. El teatro es un arte aurático por excelencia, como señalaba Benjamín.²²³ Por esta naturaleza vinculada a la cultura viviente, la *poíesis* teatral es efímera y no puede ser registrada en tanto teatro viviente en soportes *in vitro* (literatura, video, cine, fotografía). Para Dubatti, ni el libro, ni el video, ni el cine, ni la grabación de audio son experiencias teatrales, sino nuevos soportes de otro formato que brinda información sobre la *poíesis* acontecida, perdida, irrecuperable e irrepetible. Una presencia corporal en

²²³ Costello, “Aura, rostro y fotografía: releer a Benjamin hoy”, 123.

el video o el cine sería una *presencia desaturizada* que sólo se puede incluir en el teatro por el juego con la *presencia aurática* o por la reelaboración e integración que este cuerpo hace del medio (interactuar en el convivio con una proyección cinematográfica, grabarse en escena y proyectarlo, etc.). Estos juegos de presencias jugarán como diversas *capas* en las obras. Cabe decir que, por estas otras razones, según Dubatti, estas piezas de estudio no podrían considerarse experiencias teatrales, a lo mucho, podrían ser poéticas preexistentes o pos-existentes al acontecimiento teatral.²²⁴ 2.- La *poíesis* designa al nuevo ente que se produce y “es” en el acontecimiento a partir de la acción corporal *in vivo*, por ende, es un trabajo territorial y sin intermediación tecnológica. La *poíesis* teatral es un acontecimiento que acontece únicamente mientras el actor produce acción que puede ser física o física verbal (nunca sólo verbal). Lo cual lo lleva a incluir las disciplinas como el performance²²⁵, la danza, los títeres, mimo, el circo, narración oral, etc.).²²⁶ Esta *poíesis*²²⁷ es siempre metafórica y puede ser ficcional o no, mimética o no-mimética, por lo que al igual que Lehmann²²⁸ reconoce la actuación mimética como una posibilidad más que como parte constitutiva e inherente del teatro. 3.- La expectación es el último de los tres subacontecimientos que plantea

²²⁴ Aunque Dubatti sólo habla de poéticas preexistentes en este libro.

²²⁵ Es por ello que a momentos incluiré el performance como medios teatrales.

²²⁶ Alan Badiou defiende que lo que distingue al teatro de otros medios es que el teatro es una disposición que produce directamente ideas, mientras que la danza produce la idea de que el cuerpo es portador de ideas y el cine funciona no como una encarnación de la idea sino como una visitación de ésta.

²²⁷ Dubatti utiliza la palabra *poíesis* en el sentido aristotélico de fabricación, elaboración y creación de objetos específicos, pertenecientes al arte. Jorge Dubatti, *Principios de filosofía del teatro* (México: Paso de Gato, 2017), 34. A diferencia de Platón, para quien el poeta no es un creador, sino un intérprete de los dioses. Mármol, José. “Platón, Aristóteles y el arte.” en *Filosofía (sitio web)* 30 de marzo de 2017, consultado el 12 de abril de 2018, http://www.filosofia.mx/index.php/perse/archivos/platon_aristoteles_y_el_arte. Como menciona José Ramón Alcántara el sentido y uso original de la palabra *poíesis* entre los griegos era el de “componer, construir o dar forma con un propósito” uso que se confundió con el arte de verisificar promovido por el *Arte poética* de Horacio. Alcántara, *Teatralidad y cultura: hacia una estética de la representación*, 12-21.

²²⁸ Lehmann, *Teatro posdramático*.

Dubatti, debe ser considerada como sinónimo de vivir-con, percibir y dejarse afectar en todas las esferas de las capacidades humanas por el ente poético en *convivio* con los otros (artistas, técnicos, espectadores)

3.4.3.- Convención – Codificación

Los niveles de convención y de codificación son otros principios estilísticos que han distinguido los medios teatrales. A pesar de que el cine y el video tengan sus propias convenciones producidas en el montaje, se encuentra generalmente en un nivel menos radical que en el teatro.

Esto se puede observar desde las visiones de Gordon Craig y Adolphe Appia cuando defendían que el teatro era ese espacio en el que se *hacía visible lo invisible* y que frente a la posibilidad técnica del cine que justamente hacía visible lo hasta ahora invisible, el teatro consciente de sus limitaciones desarrolló en otros aspectos el potencial de hacer “aparecer”.

Dubatti en su *Filosofía del Teatro I* explica como el teatro tuvo que sustituir sus medios de expresión incluso con la llegada del periodismo, recargándose en la metáfora en vez de la sátira, la divulgación y su función noticiera.²²⁹

Por su parte, Peter Brook resalta que una de las diferencias esenciales del teatro frente al cine es el nivel en el que se involucra la imaginación. “En el teatro, la imaginación llena el espacio, mientras que la pantalla de cine representa el todo y exige que todo lo que aparece en imagen esté relacionado de una manera lógica y coherente”.²³⁰ También destaca Brook:

²²⁹ Dubatti, *Filosofía del Teatro I. Convivio, experiencia, subjetividad*, 20.

²³⁰ Brook, *La puerta abierta*, 38.

Si pensamos en las miles de grandes películas que se han realizado, veremos que la fuerza del cine estriba en la fotografía, y para que haya fotografía alguien ha de estar en algún sitio. Así, el cine no puede ignorar ni por un momento el contexto social en el que se produce, que impone un cierto realismo cotidiano por el que el actor reside en el mismo mundo que la cámara. En el teatro un actor puede caminar con sus ropas normales y saber que es el Papa porque lleva un gorro blanco de esquiador, una palabra bastaría para evocar el Vaticano.²³¹

Así, esta falta técnica del *medio físico-cámara* que puede enfocar cualquier espacio concreto y cambiar con la rapidez de la luz ha inclinado al teatro a buscar su propio lenguaje en aquel “*espacio vacío*” como lo llamaría Brook para hacer visible lo invisible. Muchas veces esto se ha logrado a través de lenguajes ampliamente codificados.

Como expresa Domingo Adame en su libro *Para comprender la teatralidad*, la convención permite que algo ausente se manifieste en algo presente. A la vez, Adame brinda entre otras definiciones de convención aquella en la que Elik Rozik define la convención como un “acuerdo social” que en el teatro obedece a las propias limitaciones de sus medios, incapaces de expresar el mundo de ficción en su forma icónica básica.²³² Con base a estas limitaciones y acuerdos sociales, surgen ciertas codificaciones que muchas veces se alejan de representaciones realistas.

Esta tendencia del medio de, como menciona Rancière, diseñar configuraciones nuevas de lo visible, lo decible, lo pensable, lo posible sin anticipar

²³¹ Brook, *La puerta abierta*, 37-38.

²³² Domingo Adame. *Para comprender la teatralidad: conceptos fundamentales*. (México: Facultad de Teatro Universidad Veracruzana, 2006), 55.

su sentido, ni su efecto²³³ en el teatro se inclinarían hacia la experiencia con un gran énfasis en la imaginación. Esto se desarrollaría para distinguir su lenguaje de medios como el cine. Al predisponer su lenguaje hacia un uso donde la codificación y la convención juegan un papel sumamente importante, la convención y la codificación se pueden entender como acuerdos culturales que permiten al espectador complementar la pieza. Esto se ha dado con frecuencia en el medio teatral. Desde antes de Brook suelen diseñarse experiencias donde un espacio vacío se completa en gran parte por la acción del performer.²³⁴

En resumen, los medios teatrales pueden albergar y absorber en su cualidad *multimedial* e *hipermedial* distintos medios físicos (performers, espacio-tiempo, técnicos, espectadores, sonido, luz, vestuario, objetos, energía etc.) y distintos lenguajes propios de las artes escénicas como danza, performance, clown, circo y otros medios como video, cine, música, pintura etc. Así también, pueden acoger presencias en diversos estilos, tanto miméticos como no miméticos, figurativos o abstractos, *presencias auráticas* y *desaturizadas*, realistas o codificadas.

Esta cualidad *hipermedial* se da gracias a *la presencia aurática* de un *performer* que en convivio con un espectador comparte un espacio-tiempo presente, efímero e irrepetible, donde se desarrollan distintos mundos ontológicos *poésis* que se distinguen de la vida cotidiana.

²³³ Rancière, *El espectador emancipado*, 103

²³⁴ Como menciona Richard Schechner la mayoría de los escenarios del mundo son espacios vacíos, para emplear la frase de Peter Brook, un espacio teatral vacío es liminar, está abierto a todo tipo de posibilidades —ese espacio, por medio de la representación, podría ser cualquier lugar—. El círculo de la orquesta del anfiteatro de los antiguos griegos estaba desprovisto de adornos, a no ser por el altar de Dionisos en el centro. El escenario noh está hecho de *hinoki*, —el ciprés japonés— pulido... El escenario isabelino era igualmente sencillo y vacío, apenas algo más que “dos-tablas y una pasión”. Schechner, *Estudios de la representación: una introducción*, 116.

Por último, las limitaciones del medio espacio-temporal propio del teatro, a diferencia del cine y el video donde se pueden ofrecer espacios-tiempos concretos, ha inclinado al teatro a apoyarse más en el poder de la convención y la codificación a diferencia de la estética realista, literal e icónica, generalmente adoptada por el cine.

Para esta investigación me centraré en algunos medios físicos que se encuentran presentes tanto en el cine y el video como en el teatro y el performance a modo que sea más factible poder visualizar estos *cruces* y *juegos de capas* en las *grietas*: a) Performer; b) Sonido e imagen visual; c) Espacio-tiempo; d) Objetos, maquillaje, vestuario, luz; e) Espectador.

A continuación, desglosaré brevemente algunas particularidades de estos en relación con los medios cinematográficos y de video, para poder posteriormente analizar las piezas.

3.4.a) Performer

La diferencia principal entre el cine y el teatro es la *presencia aurática in vivo del performer* de la que hablan Dubatti y Benjamin, cualidad que lo vuelve irremplazable en este medio.

Otra de las *capas* que pondremos sobre la mesa será esta *inclinación hacia otros tipos de actuaciones más allá de la estética realista* con la que el cine y el video, se han identificado en menor medida,

Como ya mencioné en el apartado de medios contextuales, las piezas que estudio tomaron nociones del arte vanguardista, donde el teatro occidental empezó a distanciarse de la forma realista. Así, estéticas de actuación más codificadas

fueron ampliamente desarrolladas dando paso a nuevos lenguajes, convenciones y formas abstractas de actuación.

Richard Schechner en su libro *Estudios de la representación: Una introducción*²³⁵, hace una división de estilos de actuación entre los que explica la *actuación realista* y la *actuación codificada*. Mientras en la *actuación realista* ésta se basa en un comportamiento escénico similar a la vida cotidiana, la actuación codificada explica Schechner se basa en gestos, movimientos, canciones, vestuarios, maquillaje y textos dramáticos semióticamente sistematizados. Éstos se aprenden a leer como se aprende una lengua escrita. Tanto intérpretes como espectadores requieren conocer un vocabulario y gramática específicos de un sistema codificado particular. Lo cual lleva a mucho entrenamiento por parte de los actores para perfeccionar su conducta fuera de lo ordinario y dominar el vocabulario.²³⁶ Muchas veces este lenguaje codificado transporta un sentido específico, pero a veces no, es simplemente lo que es, como ocurre en la danza moderna.²³⁷

²³⁵ El título en inglés es *Performance Studies: An Introduction*, lo cual permite enfocar la atención a prácticas que no implican solamente la representación.

²³⁶ Mis experiencias personales tratando de encontrar un lenguaje teatral desde el terreno de la actuación, la creación colectiva y el performance, así como la última experiencia durante el Laboratorio de Puesta en Escena que cursé con Mario Balandra en 2015 en el Colegio de Literatura Dramática y Teatro de la UNAM, me han hecho darme cuenta de los procesos de investigación que implican generar un lenguaje en común, conllevan descubrir y desarrollar cierta gramática y entrenamiento compartido a partir de la diversidad y, por ende, cada participante resulta un ente creador difícil de sustituir.

²³⁷ Schechner, *Estudios de la representación: una introducción*, 143, 284-296. Cuando Schechner menciona la danza moderna, no especifica que entienda por ello, sin embargo, da como ejemplo a Martha Graham, por lo que rastreo que se refiere a las expresiones dancísticas que despuntan en la primera mitad del siglo XX, sobretudo en Estados Unidos y Alemania, en las que sus exponentes (Loïe Fuller, Isadora Duncan, Martha Graham, Doris Humphrey, Mary Wigman, etcétera.) buscan romper con la estética y principios de la danza clásica (ballet) y explorar, entre otras cosas, la organicidad del movimiento, el juego con objetos, la improvisación, el rompimiento con la música, y la conexión con las emociones. Mary Clarke & Clement Crisp. *The History of Dance*. (New York: Crown Publishers Inc. 1980), 213-231.

Si bien en el teatro caben múltiples formas de actuación. Las formas de teatro de proyecto y de laboratorio que buscarían, como resalta Obregón, un lenguaje autónomo, así como la influencia de la danza moderna, el legado de las técnicas de mimo y las propias limitaciones del medio harían que se desarrollaran lenguajes con esta *tendencia a lo codificado*. En el performance la codificación parte muchas veces de la propia búsqueda del lenguaje del artista como parte de un proceso más largo. Como remarca Guillermo Gómez Peña: “Un ‘evento’ o ‘acción’ de performance es simplemente el segmento de un proceso mucho más largo que no está disponible para el público y, en este sentido, *strictu sensu*, no tiene principio ni fin.”²³⁸ Así, en las piezas que investigo es posible ver un trabajo de codificación que la artista ha encontrado a lo largo de su carrera junto con sus colaboradores, tras establecer leyes y convenciones propias en sus creaciones. Por ello, la *tendencia a la actuación codificada* será otra de las *capas* que analizaré.

Aunado a esta particularidad, así como, a la dimensión de la *presencia aurática* que Dubatti resalta como indispensable para la producción de *poésis* teatral y a la tendencia al realismo del cine, se puede distinguir la calidad corporal del cuerpo dispuesto para la escena, que Barba ha nombrado como *cuerpo extracotidiano*, y que consiste en una serie de tecnologías corporales (dilatación de la energía, alteración del equilibrio, danza de los opuestos al interior del cuerpo, entre otras) que el *performer* activa para una situación de representación. Si bien, esto tampoco es exclusivo del teatro, pues en el cine también se representa, podemos ver que en los medios teatrales esto suele llevarse a un grado diferente

²³⁸ Gómez Peña, Guillermo. “En defensa del arte del performance” en *Estudios Avanzados de Performance*, ed. Diana Taylor y Marcela Fuentes. (México: Fondo de Cultura Económica, 2011), 511.

que en el cine o el video, con el fin de conectar con una colectividad presente y un espacio menos controlado que el que establece el medio físico de la cámara. Barba explica:

Las técnicas cotidianas del cuerpo están en general caracterizadas por el principio del mínimo esfuerzo, es decir, lograr el máximo rendimiento con el mínimo uso de energía. Las técnicas extracotidianas se basan, por el contrario, sobre el derroche de energía.²³⁹

De alguna manera en el teatro, dependiendo del espacio, los movimientos suelen ser mayores, y la energía que se dilata necesita ser más grande. Esta *capa* se liga al protagonismo que adquirió el cuerpo en el teatro y el performance. El cuerpo se revalorizó como instrumento, como espacio íntimo, político y social.²⁴⁰ Así también, podríamos decir que, en el teatro más bien, las numerosas poéticas han abierto el espectro para diferentes juegos de actuación.

Schechner presenta las *diferentes esferas y niveles de juego del performer* que distingue Michael Kirby en su libro *Un teatro formalista*. Éstas tienen unos parámetros que van desde el juego menos mimético al más mimético: 1) *representación no matizada*, 2) *matriz simbolizadora*, 3) *actuación recibida*, 4) *actuación simple*, 5) *actuación compleja*.²⁴¹ Las cuales detallaremos con más precisión en el análisis.

²³⁹Eugenio Barba. *La canoa de papel. Tratado de Antropología teatral*. (México: Grupo editorial Gaceta, Col Escenología, 1992), 34.

²⁴⁰ “Tradicionalmente, el cuerpo humano, nuestro cuerpo, y no el escenario, es nuestro verdadero sitio para la creación y nuestra verdadera materia prima. Es nuestro lienzo en blanco, nuestro instrumento musical y libro abierto; nuestra carta de navegación y mapa biográfico; es la vasija para nuestras identidades en perpetua transformación; el icono central del altar por decirlo de alguna manera.” Gómez Peña, “En defensa del arte del performance”, 497.

²⁴¹ Schechner, *Estudios de la representación: una introducción*, 281.

En el performance, por su parte, aunque llega a existir, rara vez se representa a un personaje o esto no suele formar parte esencial de su proceso.²⁴² Como remarca Josefina Alcázar el performance está más ligado a la autobiografía y la subjetividad del creador: “El performance se inscribe en el espacio autobiográfico, en la búsqueda de la experiencia vivida, en la obsesión por lo real, por la presencia. Es en este punto donde confluyen autobiografía y performance”.²⁴³ El *vínculo inherente con lo autorreferencial y autobiográfico* será otra *capa* de lo performático que juega también en las piezas.

Este vínculo se apoya en cómo el *performer* utiliza su cuerpo en relación con otros medios, muchas veces, como extensiones de sí mismo. Como resaltaba Marshall McLuhan, los medios tecnológicos son extensiones de los sentidos humanos que configuran nuestra conciencia y experiencia. Así como la ropa podría entenderse como una extensión de la piel individual, la vivienda un ropaje colectivo.²⁴⁴ La cámara se puede entender como una parte extensiva del cuerpo, por su cualidad audiovisual, una extensión del ojo y el oído que le ayuda al creador *performer* a mostrar partes de sí mismo que no podría evidenciar sin ese medio. Un ojo/oído autorreflexivo y atemporal.

Por último, otra *capa* será la *hipermedialidad*. Como advertí con anterioridad el teatro es multimedial y capaz de absorber todos los otros medios sin dañar su especificidad, y someterlos a las reglas de la cultura viviente. Es por lo que, al

²⁴² “En el escenario, los artistas de performance rara vez ‘representamos’ a otros. Más bien permitimos que se desdoblén la multiplicidad de nuestros yos y nuestras voces y que representen sus fricciones y contradicciones frente a un público. Gómez Peña, “En defensa del arte del performance”, 512.

²⁴³ Alcázar, *Performance: Un arte del yo. Autobiografía, cuerpo e identidad*, 16.

²⁴⁴ McLuhan, *Comprender los medios de comunicación: Las extensiones del ser humano*, 31-46, 153-160.

incorporar otros medios como el cine o el video, el *performer* (en conexión *in vivo* con el espectador) es el eje responsable de vincular estos medios por medio de su *presencia aurática*, su cuerpo, su voz y su acción.²⁴⁵ Al asumirse como este vínculo entre medios, el *performer* asume, en muchas ocasiones, fluir entre y funcionar como diversos medios físicos y de lenguaje. El *performer* suele fluir del teatro al cine, al video, al radio, y de ser actor a técnico, espacio u objeto. El actor puede salir, cumplir un papel de técnico, luego *transmediar* una plataforma de proyección o una columna de un espacio.

Es importante aclarar que la *hipermedialidad* no aparece en sí en estas piezas, sino que se evoca al igual que la *presencia aurática*.

Así el recuento de *capas* a examinar es:

- 1.- Vínculo con lo autorreferencial y lo autobiográfico.
- 2.- Presencia aurática (*in vivo*).
- 3.- Tendencia al extracotidiano.
- 4.- Tendencia de actuación codificada.
- 5.- Diferentes esferas y niveles de juego del performer.
- 6.- Hipermedialidad.

²⁴⁵ El *performer* es de por sí un ser *intermedial*, con múltiples dimensiones y *capas*. En él cohabitan la materialidad de un cuerpo que se conecta con emociones, pensamientos, energías de otros cuerpos. Fluye entre mundos ontológicos distintos, así como, tiempos-espacios, disciplinas. Al ser el medio orgánico mortal, permanentemente transformable y perecedero, se considera la base (junto con el espectador) principal del teatro, así como, responsable del encuentro.

3.4.b) Espacio-tiempo

El espacio y el tiempo en el teatro también poseen una plasticidad similar al cine en el sentido que, en sus narrativas, el tiempo se puede hacer *como si* se detuviera, se adelantara o se retrasara, y el espacio *como si* se cambiara de un segundo a otro.

Dubatti defiende que el factor de la *presencia aurática* de los participantes hace que la cualidad principal del tiempo-espacio en el teatro esté ligado a la cultura viviente, al convivio *in vivo* y adquiriera una particularidad *efímera* inherente que, frente a la inclusión de los medios de cine y video adquiere nuevas posibilidades.

La *hipermedialidad* característica del medio teatral y performático permite que albergue, así como principios estilísticos de diferentes medios, numerosos tiempos-espacios. El cine y el video provocaron que se hicieran posibles en él múltiples juegos como la superposición, fragmentación yuxtaposición de espacios-tiempos. Se logró con ello incluir en el teatro y performance, por ejemplo, los espacios y tiempos concretos del cine, así como espacios lejanos en un tiempo presente, que posibilita el video. Así, el teatro y el performance, al absorber los medios del cine y del video, alberga no sólo el tiempo presente del convivio *in vivo*, sino el pasado *in vitro* del cine y el video. Se podría decir así, que el teatro y el performance contienen un *hiperespacio* y un *hipertiempos*. Ésta es una de las *capas* a distinguir. Estos *hiperespacios* e *hipertiempos* se dan sólo por las *presencias auráticas* del actor, espectador y técnicos de las que habla Dubatti.

El performance por su parte, también se ha caracterizado por ser un arte del presente, donde la presencia física del cuerpo es vital y a diferencia del teatro rara vez abre una realidad paralela. Alcázar afirma: “En el performance no se crea un

espacio y un tiempo paralelos, como en el teatro, sino que se interviene en el espacio temporal presente.”²⁴⁶

Frente a esta posibilidad del cine y el video de mostrar espacios y tiempos concretos, se encuentra como un aspecto importante, la tendencia en el teatro a la metonimia y la metáfora²⁴⁷. Estas metáforas y metonimias²⁴⁸ espacio-temporales se dan por el uso de convenciones que ejercen el actor, la luz, el sonido etcétera. Esto deriva en *espacios no concretos*, muchas veces abstractos, que se completan en la imaginación del espectador.

Esta *tendencia a albergar espacios y tiempos abstractos* es otra de las capas de lo teatral a inquirir. Aquí influirán nociones del medio contextual teatral, en las que, como vimos para los años sesenta, aún permeadas del impulso de las vanguardias buscaban romper con estéticas preestablecidas y se ensayaban espacialidades que rompieran con lo narrativo. Así, se puede rastrear en artistas como Craig y movimientos como el simbolismo, la Bauhaus y otras estéticas no realistas la apertura en el terreno del teatro a nuevas posibilidades espaciales.

Una *capa* más es la particularidad del espacio-tiempo de los medios teatrales y performáticos relacionada con la noción de un *espacio kinético* capaz de

²⁴⁶ Alcázar, *Performance: Un arte del yo. Autobiografía, cuerpo e identidad*, 84.

²⁴⁷ Como menciona José Ramón Alcántara “El teatro se dirige no sólo a crear un espectáculo visual u oral, sino a conmover al espectador en toda su dimensión humana, incluyendo la corporal, pues la relación teatro-audiencia es siempre corporal [...] las acciones humanas que el poeta dramático representa incorporran todos los sentidos porque la metáfora que desea expresar es una metáfora corporal.” Alcántara, *Teatralidad y cultura: hacia una estética de la representación*, 22-23. Así, el teatro hace uso de todos sus elementos para revelarnos algo más, la metáfora se juega en múltiples niveles.

²⁴⁸ Gabrio Zappelli Cerri recupera la noción de Román Jakobson para definir como *metonímicas* las estructuras escénicas que tienen un elemento escenográfico capaz de definir y de indicar el ambiente en que se desarrolla la acción. “Así, una ventana en “arco de ojival” puede transformar un ambiente neutro en una catedral gótica, un árbol puede transformar un espacio vacío en un bosque, etc. Gabrio Zappelli Cerri, *Imagen escénica: aproximación didáctica a la escenología, el vestuario y la luz para teatro, televisión y cine*. (San José, Costa Rica, Editorial UCR, 2006), 30.

transformarse con el acontecimiento. Esta noción se desarrollaría con más precisión gracias al escenógrafo checo José Svoboda que buscaba un espacio que tuviera movimiento y evolucionara con el curso de la acción, esto lo llevaría a implementar los últimos medios tecnológicos a su alcance (pantallas, nuevos medios electrónicos y mecánicos, nuevas luces, etc.)²⁴⁹ para obtener un dinamismo particular. Esto resultaría un distintivo frente a la inmutabilidad del espacio de cine. La pantalla o el monitor como tal, no se transforman como tal en el curso del acontecimiento. Esto es posible en gran parte a la elaboración en vivo y a la vacuidad del espacio esencial del teatro y que Peter Brook ha hecho notar en su libro *Un espacio vacío*.²⁵⁰

Las particularidades-*capas* de lo teatral y performático que analizaré entonces son:

- 1.- Tendencia de espacios y tiempos no concretos (metáfora y metonimia).
- 2.- Hiperespacio, hipertiempos.
- 3.- Convivio *in vivo*.
- 4.- Espacio kinético.

3.4.c) Objetos, vestuario, maquillaje, luz.

Así como el espacio, en el teatro, los objetos, el vestuario y el maquillaje suelen abrirse a estéticas fuera de lo realista donde pueden evocar o ser otra cosa que no son en primera instancia, cumplen un papel *codificado*, metonímico, metafórico y son muchas veces abstractos. Aunado a lo anterior, estos medios suelen operar,

²⁴⁹ Alcázar, La cuarta dimensión del teatro, 49.

²⁵⁰ Como menciona Schechner la mayoría de los escenarios del mundo son espacios vacíos, para emplear la frase de Peter Brook, Un espacio teatral vacío es liminar, está abierto a todo tipo de posibilidades – ese espacio, por medio de la representación, podría ser cualquier lugar-. El círculo de la orquesta del anfiteatro de los antiguos griegos estaba desprovisto de adornos, a no ser por el altar de Dionisos en el centro. El escenario no está hecho de *hinoki*— el ciprés japonés- pulido... El escenario isabelino era igualmente sencillo y vacío, apenas algo más que “dos tablas y una pasión”. Schechner, *Estudios de la representación: una introducción*, 116.

muchas ocasiones, de manera *transmedial*, es decir suelen transferir principios constitutivos, estilísticos o de contenido de otros elementos.

Estos elementos están presentes en el teatro *in vivo*. Su manipulación es posible por los performers, los técnicos y los espectadores *en tiempo presente*. Esta cualidad de *convivio in vivo* convierte al teatro en un medio *hipermedial* capaz de absorber infinidad de medios físicos incluso considerados propios de otros medios-lenguajes como son las pantallas de cine, pinturas o monitores de televisión sin perder su especificidad.

En el performance por su parte, los objetos cobran una maleabilidad y tratamiento especial, son incluso gestionados o creados por el mismo performer y muchas veces reciclados en otros trabajos. Esto genera que, en muchas ocasiones, esos objetos formen parte importante del lenguaje del artista. Así lo deja ver Guillermo Gómez Peña:

A diferencia de los artistas visuales y de los escultores, cuando nosotros creamos objetos lo hacemos para que sean manipulados y utilizados sin remordimiento durante el performance. En realidad, no nos importa si estos objetos se gastan o se destruyen. De hecho, cuanto más utilizamos nuestros “artefectos” más cargados se vuelve. El reciclaje es nuestro *modus operandi*. Esto nos diferencia de la mayoría de los diseñadores de vestuario, utilería y escenografía que rara vez reciclan sus creaciones.²⁵¹

Así también, en el performance y el teatro el objeto adquiere una estrecha relación con el cuerpo del performer. El objeto funge muchas veces como *extensión de su*

²⁵¹ Gómez Peña, “En defensa del arte del performance”, 495-496.

cuerpo. Un ejemplo muy obvio es el uso de títeres en el que este objeto funciona como tal.

Las *capas* que jugarán al respecto son:

1.-Tendencia de objetos, maquillaje, vestuario y luz no concretos (metáfora y metonimia).

2.- *Presencia aurática (in vivo)*.

3.- El objeto como parte importante del lenguaje.

4.- Tendencia a utilizar el objeto como extensión del cuerpo.

3.4.d) Imagen visual y sonora

La imagen visual y sonora en el teatro al igual que en el cine y el video pueden ser producidos por el medio físico-performer o por medios externos a él. Cuando es producida por el performer, la manipulación de la imagen que es posible en la reescritura del cine y el video es imposible en el medio teatral, donde no se puede editar. Si un actor se equivoca en escena, el espectador lo integrará a su experiencia y marcará con ello el acontecimiento total. En este sentido la *manipulación de la imagen y sonido no es posible de editar* más allá del ingenio del actor en relación con la escena.

En el acontecimiento teatral, la presencia de lo vivo hace que se dé aquella particularidad de la imagen sonora y visual como *irrepetible e irreproducible de manera exactamente idéntica*.

Otra distinción es su facultad de comunicar las propiedades del espacio en común. Como dice Kattenbelt el sonido y lo visual son captados por nuestros llamados “distant senses”. Éstos nos dan información espacial. En un acontecimiento teatral donde se comparte un espacio-tiempo el sonido comunica

las propiedades de ese espacio aurático donde incluso los espectadores interfieren con su sonido y sus acciones. De la misma manera la imagen en el teatro con su proxémica da cuenta real de su distancia. A diferencia de una pantalla o un monitor que siempre estará a la misma distancia.

La imagen visual y sonora también van ligados a una estética, como en los otros medios. En éstos también tomaremos como destacado el amplio espectro que ha generado el teatro para producir imágenes y sonidos más allá de los realista e ilusionista²⁵² que el cine y el video también han explorado (sobre todo el video con la manipulación de la imagen), pero generalmente para exponer una estética realista. En el teatro, lo visual y lo sonoro se han usado en numerosas ocasiones en efectos de contraste, que alejan de una narrativa lineal y que provocan muchas veces *estéticas más codificadas o abstractas*.

El recuento de las *capas* en cuanto a estos medios es:

- 1.-Irrepetibilidad e irreproductibilidad de una manera idéntica.
- 2- Imagen visual y sonido aurático (*In vivo*).
- 3.-Tendencia a estéticas más codificadas.

3.4.e) Espectador

La diferencia radical con el cine y el video, que Dubatti defiende, en relación con el espectador es el *convivio aurático*. El espectador a diferencia del cine o el video, está en un *convivio in vivo* con el performer y técnicos.

²⁵² Ilusión del latín *illuso*, *-ionis* “engaño” es definida por la RAE en una de sus acepciones como: concepto, imagen o representación sin verdadera realidad, sugeridos por la imaginación o causados por engaño de los sentidos. Cuando hablo de *ilusionista* me refiero a querer generar una representación engañosa de lo generalmente conocido como realidad por diversos medios. *Diccionario de la lengua española* s.v. “ilusión,” consultado el 18 de octubre de 2018, <http://dle.rae.es/srv/fetch?id=KzR4947>.

En el teatro, destaca Dubatti, el espectador observa, pero también es observado. Así, *la posibilidad de involucrarse en la pieza es amplia* y llega, e incluso transforma la pieza en su fisicalidad.²⁵³ El convivio teatral, dice Dubatti, se alimenta y construye con la presencia viva del espectador, de su emoción, rechazo, presencia o aburrimiento.²⁵⁴

Otro factor es la *posibilidad de simultaneidad y la libertad en el ejercicio de mirada* que ofrece el teatro, frente a la experiencia metonímica del encuadre y la linealidad del cine o el video. Monk lo explica de la siguiente manera:

I've always had a fascination with the notion of simultaneity. It's something that I always like about live theater, which is more difficult to achieve in film. In a strange way, film is a more linear medium. You can imply simultaneity by intercutting, but short of multiple images you don't feel it as viscerally. What I love about live performance is that the audience can choose where the focus is.²⁵⁵

Las *capas* que analizaré en cuanto al juego con el espectador son las siguientes:

- 1.- Conexión aurática. Convivio (*in vivo*).
- 2.- Posibilidad de completar la pieza e intervenirla físicamente en tiempo presente.
- 3.- Posibilidad de simultaneidad y la libertad en el ejercicio de mirada.

²⁵³ Esto es claro en el subacotecimiento del que habla Dubatti, la *expectación*.

²⁵⁴ Dubatti, *Filosofía del Teatro I. Convivio, experiencia, subjetividad*, 34.

²⁵⁵ Jowitt, "Meredith Monk in Conversation with Deborah Jowitt", 70.

4.- Los juegos y cruces de capas entre las grietas.

Para el análisis de cruces y juegos de las *capas* entre las *grietas* del teatro, el performance, el cine y el video me adentraré en los siguientes medios: 1) Performer, 2) Espacio-tiempo, 3) Objetos-maquillaje-vestuario-luz, 4) Imagen sonora y visual, y 5) Espectador. Alumbraré así, los flujos de *transmedialidad de forma* y de *remediación* que permiten estas *capas* y *grietas*. Como observarán, algunas *capas* se interrelacionan de manera bilateral, pero esto solamente es un pretexto y una forma de organizar un entramado mucho más complejo. Algunas veces, advertiré sobre esos mismos cruces, otras *capas* que se entrelazan. En otras ocasiones, las *capas* no se cruzan directamente, pero las mencionaré para apreciar cómo se establece una particularidad del medio en las piezas. Antes de cada apartado incluiré un enlistado de estas *capas* para facilitar la comprensión.

4.1) Performer

Las *capas* que se cruzan en las *grietas* en relación con el performer son:

Capas teatrales y performáticas

- 1.- Vínculo con lo autorreferencial y lo autobiográfico.
- 2.- *Presencia aurática*. Convivio (*in vivo*).
- 3.- Tendencia al extracotidiano.
- 4.- Tendencia de actuación codificada.
- 5.- Diferentes esferas y niveles de juego del performer.
- 6.- Hipermedialidad.

Capas de cine y video

- 1.- Yuxtaposición y fragmentación de imágenes.

2.- *Presencia desaturizada (in vitro). Tecnovivio monoactivo.*

3.- Tendencia a una estética realista.

4.- Recurrente actuación compleja.

4.1.2) Yuxtaposición y fragmentación de imágenes / Vínculo con lo autorreferencial y lo autobiográfico.

Dentro de las posibilidades de lenguaje que los medios de cine y de video ofrecen para el performer²⁵⁶ se encuentra la *yuxtaposición de imágenes aisladas*. Ésta permite, entre otras cosas, mostrar el cambio de un mundo interno del performer a un mundo externo con mayor rapidez, concreción y con un menor uso de la convención actoral. En *Turtle Dreams* esto se percibe en cómo se alternan *tomas* donde aparecen los performers con *tomas* donde una tortuga realiza un viaje por el mundo. Esta tortuga adquiere un papel protagónico y como el título sugiere, parece estar soñando otros mundos, donde podrían habitar, en uno de ellos, los cuatro performers que parecen estar encapsulados en una caja rosa. Aquí, aunque Monk parece presentar el mundo interno de una tortuga y no de un performer como tal (lo cual, de paso, hace preguntarse sobre el papel del performer en el cine y el video),²⁵⁷ establece esta propiedad de mostrar mundos internos a partir de un *corte*.

²⁵⁶ Cabe recordar que utilizo la palabra *performer* pues, entre otras cosas, permite referirme a esta figura, no sólo como actor de la pieza, sino como creador de la obra. Como menciona Guillermo Gómez Peña refiriéndose a su trabajo como *performer*: “En el performance cada proyecto exige una división de teatro distinta. Y cuando trabajamos en piezas unipersonales nos convertimos en productores, escritores, directores, y ejecutantes de nuestro propio material. Incluso diseñamos las luces, el sonido y el vestuario. No hay nada de heroico en ello. Simplemente es así.” Gómez Peña “En defensa del arte del performance”, 512.

²⁵⁷ Con ello me refiero, por ejemplo, al nivel de consciencia que un actor debe tener con respecto a la totalidad de su participación escénica en el cine a diferencia del teatro. Aquí, al tomar una tortuga como protagonista, el encuadre de la cámara, así como la escenografía a escala, hacen el trabajo de caracterizar a la tortuga. Ésta, aunque no sea consciente de lo que hace o de su función en la totalidad de la obra, es participe en la presentación de la idea. En el teatro y el performance, un actor convive generalmente con todos los elementos en escena y es consciente de estar ahí, en el mejor de los casos de lo que viene antes y después de su participación en tiempo presente. En el cine y el video, a menos que se involucre como *performer-creador* de la obra, está consciencia puede o no ser necesaria.

Esta *capa* también se podría observar en otro *gran primer plano*, cuando aparece el rostro de una persona que simplemente mira a la cámara. Esta imagen muestra un rostro neutro en relación con otras imágenes que permite al espectador realizar diversas lecturas.²⁵⁸ Entre ellas, se podría leer a esos mundos presentados como mundos internos de este performer o algo que observa en su presente.

Aunque Monk no deja claro cuál es el mundo interno de quién, lo importante es la conciencia de que es posible, con la simple *yuxtaposición de imágenes aisladas*, producir este efecto, a diferencia del teatro que necesitaría el uso de una convención por parte del performer, el espacio, la luz, los objetos, o la inclusión de este medio.



²⁵⁸ Este efecto es conocido en el lenguaje del cine como efecto Kuleshov, apellido del soviético Lev Kuleshov que se dedicó junto con Sergei Eisenstein a estudiarlo y se basa en que al yuxtaponer un rostro neutro con cualquier imagen, el espectador completa el sentido. Alemán, *¿Qué es el efecto Kuleshov?*, 2015.

En el filme *16 Millimeter Earrings*, esta *yuxtaposición de imágenes aisladas* ofrece un juego de mundos interiores autorreferenciales. Esto se ejemplifica en los *primeros planos* del rostro de Monk mientras realiza algunas acciones en un espacio ambiguo. Estos rostros se alternan con *planos generales cortos* de ella misma en otro espacio (también ambiguo, pero más detallado) donde realiza acciones muy similares a las de los *primeros planos*. Si bien, no queda tampoco claro si se trata de un mundo interior del performer, sí lo propone y despierta incluso, una sensación de *matrioshka* de sí misma. Aquí, la *yuxtaposición* es más compleja, pues se trata de la performer habitando diversos mundos y espacios-tiempos. Es aquí, donde se cruza la *capa del vínculo con lo autobiográfico y lo autorreflexivo*, necesidad que, como concibe Josefina Alcázar se inscribe como base del medio del performance. Cabe recordar que los *primeros planos* de su rostro son de catorce años antes del filme. Este ejercicio *autorreferencial* hace que esta pieza de cine escape de ser un simple documento del performance y se convierta en una pieza híbrida que hace referencia a sí misma y a su propio trabajo años atrás. Así, en la *grieta* de lo teatral y lo performático esta *capa* plantearía la pregunta: ¿cómo me puede ayudar el medio del cine a hacer una autorreferencia de mi propia imagen y lenguaje de una manera en que, no lo pudiera lograr en los medios teatrales o performáticos sin este medio?

Este *vínculo con lo autobiográfico y autorreflexivo* se encuentra también en cómo la performer utiliza ciertos medios, rescatando a McLuhan,²⁵⁹ como extensiones de sí mismo, de su cuerpo y de su voz. Un ejemplo de ello es cuando

²⁵⁹ McLuhan, *Comprender los medios de comunicación: Las extensiones del ser humano*, 31-46, 153-160.

se arranca el cabello rojo en el filme proyectado en el domo ubicado en su cabeza. Esta proyección funciona como una extensión del cabello rojo que se visualiza por debajo de la pantalla.

Otro momento es cuando Monk pasa su mano por encima de la proyección y simula abrir esos ojos proyectados como si fueran parte de su cuerpo real, mientras otra mano dentro del filme pinta su rostro grabado. Asimismo, las grabaciones de su voz funcionan como una extensión.



Otra de las posibilidades en las que el lenguaje del cine y del video facultan el mostrar algo, que resultaría poco sencillo en los medios teatrales, es el juego de *fragmentación de imagen* por medio de *cortes*, *encuadres*, *puntos de vista* y

movimientos de la cámara. Esta *capa* propia de los medios del cine y video le permiten al performer mostrar partes de su cuerpo a diferentes escalas. Esto proporciona al espectador una visualización de áreas del cuerpo del performer que serían muy difíciles de observar en una relación típicamente teatral.²⁶⁰ Esto se observa con los *primeros planos* de su rostro en *16 Millimeter Earrings*, que parecen, a la vez, extraídos del resto del cuerpo, pues nunca se ve el cuerpo completo de esos rostros. La alteración de sus ojos, por medio de unas lupas, es notoria gracias a la exposición de esos *primeros planos* y alude también al *vínculo autobiográfico*, pues evidencia su condición de estrabismo que Monk ha mencionado como parte fundamental de su proceso creativo.



En *Turtle Dreams* esto se aprecia cuando la cámara en un ligero *picado* casi a ras de suelo realiza una *panorámica horizontal* y capta a los performers acostados a nivel de piso, donde se les puede ver incluso la suela de los zapatos. Este es un

²⁶⁰A partir de ahora, cuando diga forma *típicamente teatral* o *tradicional* me referiré al convivio *in vivo* de actor-espectador prevaleciente en los medios teatrales contextuales cuyos límites buscaban expandir ese tipo de piezas, y que, apoyado muchas veces por el edificio y disposición considerada teatro a la italiana, el espectador se encuentra sentado en una butaca de platea a cierta distancia frontal (en una idealización general) del actor y permanece observando la acción sin movimientos o tránsitos corporales amplios que se involucren en la escena.

punto de vista poco común para el teatro.²⁶¹ La pregunta se mantiene: ¿qué puedo lograr con este medio que no me permitiría el medio teatral sin la inclusión del cine o el video y que, por ende, toma esta forma *intermedial*?



4.1.2) Presencia desaturizada (in vitro) Tecnovivio monoactivo / Presencia aurática (in vivo)

Si bien, aunque en ambas piezas finalmente la presencia es *desaturizada* porque no se cuenta, como tal, con la presencia *in vivo* de los performers. La *presencia aurática* propia de los medios teatrales y performáticos se sugiere a través de continuas evocaciones. Se da así, aparte de una *remediación*, pues se representa directamente un medio en otro, una *transmedialidad de forma* al imitarse este principio constitutivo del teatro y del performance.

²⁶¹ Este punto de vista se exploró en la pintura por Andrea Mantegna con su Cristo yacente realizada entre 1475 y 1480. Esta pintura en escorzo se adelantaba a la fotografía en producir una sensación de presencia directa en la escena. Antonio Álvarez Tordesillas y Fernando Linares García. “La distancia que acerca: Rectificación del cristo yacente de Andrea Mantegna” *Revista de expresión gráfica arquitectónica* (2011): 184-196.

En *16 Millimeter Earrings* esta evocación de la *presencia aurática* se puede observar en las continuas direcciones de mirada que Monk lanza directamente hacia la cámara que funge como un espectador. Al no mostrar nunca otro performer al cual se dirija, o un espectador como tal, deja claro que su mirada se dirige a ese ente detrás de la pantalla. Surge así, la sugerencia de un *contacto directo* con un espectador atemporal.²⁶²



Igualmente, esta *presencia aurática* se sugiere cuando Monk juega con la superposición de muchas *capas* de presencias *in vitro* de su cuerpo. En esta obra, al realizar un juego de añadido de un mismo cuerpo en diferentes *planos* y espacios-tiempos, se logra insinuar esa presencia inherente al arte del performer.²⁶³ Un ejemplo de esto lo encuentro cuando Monk camina hacia el frente con una especie de domo en la cabeza. En este mismo *plano general* se proyecta sobre este domo un *gran primer plano* de su propio rostro en otro espacio-tiempo. Se suma así, la

²⁶² A diferencia del teatro es un espectador atemporal y no palpable que existe más bien como una idea abstracta.

²⁶³ Alcázar dice al respecto: “En el performance el yo que reflexiona es el yo que está presente en el mismo momento de la acción, en el mismo espacio tiempo que el espectador.” Alcázar, *Performance: Un arte del yo. Autobiografía, cuerpo e identidad*, 8.

presencia del momento de la *toma* más la presencia del filme dentro del filme. Monk pasa su mano por encima de la proyección y abre sus ojos proyectados con la mano presente en el *plano general*. Con esa acción, conecta ambos *planos-capas de presencias* en un mismo tiempo, e invita a pensar el cuerpo del performer como un puente vivo que conecta los medios. Además, esta superposición de *presencias desaturadas* generan un efecto espejo que incita a plantearse la posibilidad de la *capa* de lo vivo. Con ello me refiero al efecto que se logra cuando se superpone un espejo a otro. Esto ofrece una visualización de infinitas imágenes virtuales, pero que, a su vez, evocan con fuerza la tridimensionalidad de la presencia física.



En *Turtle Dreams* también se manifiesta, al igual que en *16 Millimeter Earrings* una mirada directa a la cámara-espectador²⁶⁴ por parte de los performers, pues también aquí, queda *fuera de campo* el ente al que se dirigen los performers.



Así también, esta *presencia aurática* se percibe por la contraposición de *planos* de actores vivos y en movimiento, en contraste con las simulaciones de cuerpos que yacen sobre el piso en una caja blanca. Como mencioné, en los medios contextuales teatrales, así como con el desarrollo del performance, durante la mitad del siglo XX el cuerpo fue revalorizado en estos medios y la presencia de éste cobró un protagonismo sustancial dentro del acontecimiento teatral.²⁶⁵ Al mostrarse este encuentro de lo inerte con lo vivo, subraya este elemento como parte esencial de la obra e insinúa la *presencia aurática* y el convivio *in vivo*. Sin embargo, estos actores cristalizados son sólo una imitación de lo vivo, pero la posibilidad que brindan estos

²⁶⁴ Aquí uso la palabra *cámara-espectador* para entender cuándo el *performer* sustituye al ente espectador, (no otro actor u otro ente de la pieza) por la cámara.

²⁶⁵ Alcázar dice al respecto: “Los creadores del performance parten de su cuerpo como soporte de la obra; el cuerpo se convierte en la materia prima con que experimentan exploran, cuestionan, intervienen y transforman.” Alcázar, *Performance: Un arte del yo. Autobiografía, cuerpo e identidad*, 86.

medios del cine y el video al cuerpo del performer, es poder seguir produciendo en otro medio, sentido e imagen, a pesar, incluso, de su muerte.



4.1.3) Tendencia al extracotidiano

La *capa de presencia aurática* del cuerpo también se *transmedia* en las piezas por el alto nivel extracotidiano²⁶⁶ en el que los performers realizan sus acciones y movimientos, y que tienen que ver con la *poíesis* que se genera en las obras, así como con la codificación que comparten. Lo extracotidiano opera aquí como otra *capa típica* de lo teatral. Los cuerpos se presentan con un alto nivel expresivo, compromiso energético, y ejecutan ciertas dinámicas corporales que evocan un cuerpo teatral. En *Turtle Dreams*, esto se revela, por ejemplo, cuando los cuerpos de los performers llegan a salirse por instantes del encuadre de la cámara con sus movimientos rítmicos y energéticos; en el derroche de energía de los actores cuando cantan o mueven en *primeros planos* la cabeza; o en la secuencia de

²⁶⁶ Cuando menciono *extracotidiano* me refiero a las técnicas para una situación de representación de las que habla Eugenio Barba y que se caracterizan principalmente por generar un cuerpo con una disposición energética mayor a la cotidiana. Dentro de las técnicas extracotidianas que resalta Barba y que se pueden percibir en las piezas son: juegos de ritmos, equilibrio precario, dilatación en el cuerpo, diferentes cualidades de movimiento etc. Barba y Savarese, *El arte secreto del actor* y Barba, *La canoa de papel*.

movimientos de Paul Langland, que contrasta con el ritmo corporal anterior jugando de una manera más rápida y quedando por momentos *fuera de campo*. También este nivel de extracotidiano se puede notar en la presencia dilatada en la que generalmente se mantienen los performers y que llega a traslucirse en el medio *in vitro*, así como en los ya nombrados abruptos contrastes de movimientos y voces que realizan con sus cuerpos, y en el rompimiento, por momentos, de la simetría del trazo.



En *16 Millimeter Earrings* esto se advierte en la cualidad del movimiento de ciertas acciones: Monk peina su cabello con suma delicadeza y una precisión minuciosa, comienza una detallada secuencia de movimientos, se coloca el domo en la cabeza con una cualidad de movimiento lenta y firme, posa su mano de manera suave y

precisa sobre el domo, coloca el domo en el piso con extremo cuidado y en una asimetría corporal concienzuda y un poco exagerada.



4.1.4) Tendencia a la *estética realista* / Espectro amplio de *actuación codificada*.

Este *juego de capas* se conecta con la proclividad de actuaciones codificadas que se dieron en el teatro americano y europeo en el medio contextual de las piezas.

Como mencioné en los medios teatrales y performáticos, tanto por las conexiones de algunas ideas de las vanguardias, como por el desarrollo de numerosos lenguajes autónomos y la propia limitación de los medios físicos del teatro al no poder trasladar a la audiencia con tanta facilidad de un lugar concreto a otro, el performer en el medio teatral ha explorado la convención y la actuación codificada

en un espectro más amplio.²⁶⁷ Esta *capa* se cruza en la *grieta* del video y del cine en la *tendencia a la estética realista* que se generalizaría en estos últimos medios, aunque más en el medio del cine, pues cabe recordar que el video empieza a surgir como una herramienta que el performer utilizaría, entre otros propósitos²⁶⁸, para la revalorización del cuerpo. Esto muchas veces derivaría en un lenguaje muy *codificado*.²⁶⁹

En *Turtle Dreams* podemos ver que el trabajo del performer es la mayoría del tiempo sumamente *codificado* y que, conectando con lo que desglosa Schechner, se basa en una gramática interna semióticamente sistematizada, aprendida y comprendida por los performers de determinado grupo. En estas obras observo que, dado este alto nivel de *codificación* y por no ser un léxico compartido con los espectadores, deriva en una actuación un tanto abstracta, sin un sentido específico concreto. Esta actuación, invita al espectador a completar la obra en gran parte con su imaginación y sus propias asociaciones, cruzándose así con uno de los objetivos principales del medio performático.²⁷⁰ Esta *codificación* se puede apreciar al notar que los performers comparten un vocabulario interno, así como cierto entrenamiento

²⁶⁷ Cabe entender que en la actuación realista también existe la codificación, pero esta se circunscribe dentro de una lógica de mimesis e ilusión por lo cual generalmente el código es cercano a su significado. Aquí, cuando me refiero a codificación estoy hablando de lo que Schechner entiende como una gramática interna para lo cual se requiere un determinado entrenamiento. Schechner, *Estudios de la representación: una introducción*, 292-300.

²⁶⁸ Otro de los usos del video ha sido el registro de sus piezas o procesos. Propósito que también comparte aunque de una forma híbrida *16 Millimeter Earrings* (1980).

²⁶⁹ Ejemplo de ello es el trabajo del artista Bruce Nauman con sus piezas *Bouncing in the corner 1 y 2* (1968-1969) o *Walking in an exaggerated manera round a perimeter of a squire* (1967-1968). Bruce experimenta con los límites del cuerpo bajo fronteras imaginarias o reales. Serdeña, *Videoperformance: límites, movilidades y prácticas del cuerpo en la imagen en movimiento*, 134.

²⁷⁰ Cabe recordar que, como resalta Schechner, muchas veces el lenguaje codificado no transporta un sentido específico, es simplemente lo que es. Schechner, *Estudios de la representación: una introducción*, 292-300. Aunque la codificación puede encontrarse no sólo en expresiones abstractas, sino en otras como el ballet, o el teatro Noh, aquí esta abstracción se ocasiona porque no se comparte, ni se busca que posea un código concreto compartido con el espectador.

sobre todo en el terreno de la voz, pero también en una *poíesis* particular del cuerpo, que implica movimientos sencillos y abstractos más cercanos a la danza. Con ello, además, la obra cobra un carácter más colectivo por el hecho de surgir de un lenguaje común. Esto, de paso recuerda un trabajo más parecido al del *teatro de proyecto* que empieza a extenderse en su medio contextual²⁷¹, y a las estructuras de trabajo performáticas en las que se busca romper con la usual jerarquización de los medios teatrales.²⁷² Los performers aquí, formaban parte del *Meredith Vocal Ensemble* donde entrenaban el desarrollo de las técnicas vocales extendidas.²⁷³ Cada uno de estos artistas aportaba al ensamble con sus propias investigaciones vocales, haciéndolos partes fundamentales y prácticamente insustituibles de las piezas. Esto alude también a la importancia del cuerpo vivo de estos performers. Este alto nivel de *codificación* en la estilización del cuerpo lo podemos observar en la caja rosa cuando ejecutan unos pasos sencillos de lado a lado al tiempo del *waltz*

²⁷¹ Como resalta Lehmann el *teatro de proyecto* es una forma de trabajo que emerge de la diversidad teatral. En este teatro se genera un grupo de trabajo con artistas de distintas disciplinas para trabajar en uno o varios proyectos determinados. La conformación de este grupo es experimental y consisten en construir nuevas interrelaciones y metodologías de trabajo, instituciones, lugares, estructuras y personas. Lehmann, *Teatro posdramático*, 49-50.

²⁷² “La mayoría de las estructuras del teatro occidental (incluso la de los grupos de teatro de ensamble o cooperativa y los teatros rebeldes colectivos) tienden a ser, de alguna manera, jerárquicas, con una división especializada del trabajo (el líder o visionario, los mejores actores, los actores de reparto y el equipo técnico, cada uno de los cuales se ocupa de su tarea específica). La estructura del performance tiende a ser horizontal, descentralizada y siempre cambiante.” Gómez Peña, “En defensa del arte del performance”, 511-512. A pesar de lo que defiende aquí Gómez Peña como tendencia del performance, esto podría problematizarse en diversos trabajos performáticos que se sostienen como proyectos individuales y que podrían identificarse igual que una “obra de autor”, rompiendo así la lógica horizontal y descentralizada.

²⁷³ Monk es una pionera de la técnica vocal extendida, búsqueda que para Monk parte, justamente, de visualizar la voz más como un instrumento intermedial: “I wanted to delve more deeply into the voice as character, as landscape, as image, as a way of producing sound, as a physical instrument and so that was the other part of finding the depth of my identity.” (Yo quería ahondar más profundamente dentro de la voz como personaje, como paisaje, como imagen, como un camino de producción de sonido, como un instrumento físico y así esa era la otra parte de encontrar la profundidad de mi identidad.) Marranca, *Conversations with Meredith Monk*, 84. Así también, como rescata Marcia B. Siegel, para Monk es importante explotar el potencial creativo, los rangos y colores de cada voz, la idea no es que copien sus posibilidades, sino que exploren las suyas. Siegel, “Meredith Monk (1942-)”, 3.

que ejecuta el tecladista. Este movimiento, aunque simple, parece carecer de un sentido definido más allá de mantenerlos en el espacio de aquella caja vacía y marcar el tiempo, haciéndolos parecer en una especie de trance.



Los performers realizan en ocasiones esporádicas acciones y movimientos sencillos sin gran virtuosismo, pero estilizados, abstractos y que contrastan con la simetría general de los cuerpos en el espacio y el virtuosismo que, aunque de forma abstracta, se produce en la voz. Andrea Goodman y Robert Een mueven el cuello de un lado a otro; Monk realiza una secuencia de movimientos con los brazos como protagonistas; Paul Langland pasa la mano sobre su cabeza sin tocarla.



La composición en el trazo de los performers también responde a una convención codificada que parece *transmediar* principios de una coreografía de danza-teatro²⁷⁴. Este trazo parece, a su vez, evidenciar la profundidad de un espacio vacío que evoca así, una espacialidad más teatral. La primera línea horizontal y frontal que forman los actores se desintegra en cierto momento; algunos se desplazan hacia atrás y luego se convierte en una diagonal; se colocan en parejas y realizan ciertas dinámicas de movimiento; en otro momento todos aparecen acostados en el piso o se muestran de espaldas.



En cuanto al uso de la voz, ésta también es altamente *codificada*. Esta codificación responde al lenguaje que se investiga en su ensamble y que busca potenciar la voz en un sentido más abstracto. Monk ejemplifica esta búsqueda: “I was working with what I would call ‘abstract songs forms’, which had the abstract qualities of dance or of painting, using the voice as an instrument without words.”²⁷⁵

²⁷⁴ *Danza-teatro* o *Tanztheater* es, como remarca Rodolfo Obregón, un fenómeno proveniente del territorio dancístico que se desarrolló en Alemania a finales de los años sesenta, donde como su nombre lo dice los límites entre la danza y el teatro son difusos. Esto se logró en occidente gracias al desarrollo de nuevos lenguajes en la danza. Obregón, *Utopías aplazadas: últimas teatralidades del siglo XX*. 95-97.

²⁷⁵ Jowitt, “Meredith Monk in Conversation with Deborah Jowitt”, 74.

Esto lo podemos observar cuando Monk comienza a cantar la frase: “I went to the store, and then I, went to die”. Aunque aquí, Monk sí utiliza la palabra, simulando en los primeros momentos un videoclip musical,²⁷⁶ la frase empieza a sufrir un tratamiento de repeticiones y de fluctuaciones vocales que hacen que cobre un gran nivel de *codificación*. Posteriormente los otros performers empiezan a cantar melodías y realizar sonidos que ya no poseen palabra, sino que exploran otras esferas de la voz, como notas sostenidas, glissandos, susurros, staccattos o jadeos. Un ejemplo muy claro es cuando en el minuto 17:36 Andrea Goodman realiza un solo vocal donde su voz se da en pequeños espasmos que lindan entre lo que parece una lamentación y el jadeo. Por momentos se recupera la palabra cuando repiten en una especie de coro lo que parece ser la palabra “blood”,²⁷⁷ pero ésta opera como parte del mismo juego abstracto más que como un sentido concreto. Otro ejemplo lo hallamos en el minuto 12:57 donde los performers realizan un contrapunto con estas voces y sonidos codificados que crecen hasta llegar otra vez al silencio y pasar otra vez a una sola voz. Esta *codificación* en la voz, en parte se logra por el nivel extracotidiano en el que se dispone el cuerpo para la producción de ésta. A su vez, esta *codificación*, como habíamos nombrado con anterioridad, recuerda las nociones de Artaud acerca de utilizar la voz como encantamiento, jeroglífico, como una emanación de su sentido semántico y con una aspiración universal. Asimismo, estas posiciones con respecto a la voz serán recuperadas en

²⁷⁶ En numerosos videoclips musicales el lenguaje de la danza se ha implementado a menudo (prueba de ello es la gran producción de videoclips populares cuyos performers aparecen ejecutando una coreografía) lo cual invita a pensar esta obra como un videoclip musical, sin embargo, la duración de éste rebasa por mucho la duración común de un videoclip musical y lo acerca más al lenguaje de un medimetraje.

²⁷⁷ “sangre”

el teatro que Lehmann llama posdramático en donde se busca, como resalta él mismo, que la presencia tenga una preferencia por encima de la razón dándole énfasis a la respiración, al ritmo y el ahora de esa presencia carnal del cuerpo.²⁷⁸ Esto se conecta desde luego con la *capa de presencia aurática*, pues al evidenciar este nivel de juego de voz codificada y subrayar ese poder del cuerpo, el nivel extracotidiano de este, evoca esa presencia.

La *capa de la tendencia realista* del cine, por su parte, aparece en la obra para establecer el medio y permitir este encuentro con lo *codificado* en ciertas acciones: unas manos que se preparan para tocar o un ser que sorbe una soda, aunque también aquí, se nota en ellos cierta cualidad de movimiento extracotidiana y conlleva cierta rareza.

En *16 Millimeter Earrings*, Monk realiza más acciones que en *Turtle Dreams* y también poseen un alto nivel de *codificación*. Aquí, por tratarse de un solo performer la *codificación* es muy interna²⁷⁹, pero podemos ver bases de un lenguaje que en *Turtle Dreams* llegaba ya a un desarrollo más preciso²⁸⁰ (el uso de la técnica vocal extendida, la acción corporal no virtuosa pero abstracta).

En esta pieza, Monk emplea acciones reconocibles como tirar una plataforma, meterse en un baúl o colocarse una pantalla esférica en la cabeza, pero estas acciones están descontextualizadas, tanto espacial como temporalmente, o

²⁷⁸ Lehmann, *Teatro posdramático*, 256.

²⁷⁹ Me ayudo de la palabra *interna* para describir cuando la codificación de las acciones no se conoce más que por el ente que la produce y casi no se comparte el lenguaje que se maneja con otro. Esto hace muy difícil de descifrar los códigos por los espectadores, sin embargo responden a una lógica interna de relaciones que tiene el performer con su obra.

²⁸⁰ Eugenio Barba remarca la diferencia entre técnicas extracotidianas del cuerpo y técnicas virtuosas: “Las técnicas extracotidianas tienden, en cambio, hacia la información: estas, literalmente, *ponen-en-forma* al cuerpo volviéndolo artístico/ artificial, pero creíble. En ello consiste la diferencia esencial que separa de aquellas técnicas que lo transforman en el cuerpo ‘increíble’ del acróbata y del virtuoso” Barba, *La canoa de papel*, 35.

relacionadas con objetos tan abstractos, que no logran, ni pretenden, ubicarse en una narrativa coherente. Esto se relaciona también con el medio contextual teatral americano y europeo a partir de la segunda mitad del siglo XX en el que surgía una preocupación importante por romper con una narrativa que mantuviera un sentido coherente e ilusionista.

En un nivel aún más *codificado* está la secuencia de movimientos que Monk ejecuta en una ropa interior blanca envuelta en un vestido de red blanca, mientras interactúa con el extracto de texto de Wilhelm Reich, *The function of the orgasm*²⁸¹ proviene de su voz grabada y reproducida *fuera de campo*. En esta voz, aunque pareciera estar en un tratamiento más realista, pues no realiza tantas fluctuaciones, repeticiones o algún otro uso extraño de la voz, sino que la voz suena como una explicación muy clara y didáctica, la *codificación* reside en la relación con sus movimientos corporales en una secuencia. Este texto habla en sí, sobre el proceso físico que se experimenta durante el orgasmo describiéndolo de una manera cuasi científica, mientras que ella realiza una serie de movimientos amplios y contrastantes, utilizando diversas posiciones y niveles. Este texto parece desconectado de los movimientos, sin embargo, es posible realizar ciertas conexiones con el fuego, la caracterización del cabello rojo de Monk y las llamas al final del filme. Además de los movimientos dinámicos de Monk con aquella fuerza

²⁸¹Este texto escrito en 1940 trata la teoría de la economía sexual, una teoría derivada del psicoanálisis freudiano. Ésta intenta estudiar de manera científica y empírica la sexualidad, el potencial del orgasmo en el desarrollo humano y su funcionamiento, así como plantear diversos problemas de salud relacionados con un manejo poco adecuado de la sexualidad, (según sus criterios), plantea unas propuestas terapéuticas y realiza las debidas argumentaciones basadas con el contexto sociopolítico y cultural. Wilhelm Reich, *The function of the orgasm: sex-economic problems of the biological energy*. (New York: Farrar, Straus and Giroux, 1973).

de la energía sexual. De cualquier forma, este fragmento evidencia el interés de Monk por generar asociaciones más que una narrativa coherente.



Lo mismo sucede cuando Monk canta la frase “Alas my love you do”²⁸² antes de meterse a un baúl. Esta canción está tan descontextualizada que el sentido queda encriptado.

Otro ejemplo ocurre cuando Monk se coloca el domo en la cabeza y suena su voz *en off* que dice la frase: “There are certain areas of the surface which show fundamentally different”.²⁸³ Esta frase también desconectada de la acción suena en *loop*²⁸⁴ sobre otra melodía que también se repite. Esta melodía funciona como una cama sonora que persiste en varias ocasiones a lo largo del medimetraje en donde la voz, aunque pareciera decir algo, es difícil comprender palabras concretas.

4.1.5) Diferentes esferas y niveles de juego del performer / Recurrente actuación compleja.

Aunque, como estas piezas atestiguan, en el cine y el video son posibles numerosos niveles de juegos del performer, en el cine se difundió generalmente una tendencia hacia el trabajo mimético del actor, tendencia que, en el teatro, aunque seguiría y sigue existiendo, como menciona Lehmann, en el medio contextual teatral americano y europeo se trató de evadir en numerosas ocasiones esta predisposición desde la segunda mitad del siglo XX. Se buscaron así, nuevas posibilidades y juegos del actor más allá de la mimesis. En el video, por su rápida inclusión dentro de las prácticas de *performance art*, el espectro de juego ha sido más amplio. Esta proclividad de búsqueda en el performer de incluir otras esferas y

²⁸² Esta frase y melodía es parte de una canción de folklore inglesa llamada *Greensleeves*. La letra responde a un lamento amoroso. “Meredith Monk: *16 Millimeter Earrings and the Artist’s Body*”, 2016. “Alas my love you do me wrong” (Ay amor mío, me has hecho daño) es la frase completa.

²⁸³ “Hay ciertas áreas de la superficie que se ven fundamentalmente diferentes”

²⁸⁴ Sección de sonido que se repite.

niveles de juego la tomaremos como una *capa* propia de lo teatral y performático en la *grieta* con el cine y el video que se puede observar en estas piezas. Con el fin de poder visualizar esto, recordaremos los juegos que expusimos con anterioridad en el apartado de performer y que a su vez Schechner recupera del libro *Un teatro formalista* de Michael Kirby. Estos nos ayudan a visualizar esta *capa* con más claridad. Kirby ofrece unos parámetros que van desde el juego menos mimético al más mimético:

1) *Representación no matrizada*: Hacer algo en el escenario sin actuar un personaje, como el trabajo del *Koken* (técnico de escena) del teatro Kabuki japonés.

2) *Matriz simbolizadora*: Realizar acciones que pueden ser entendidas por los espectadores como “pertenecientes a un personaje, a pesar de que el intérprete siempre se comporte como “él mismo”.

3) *Actuación recibida*: Son aquellos considerados “extras”. Forman parte de la situación, pero tienen muy poca actuación de un personaje.

4) *Actuación simple*: Implica la simulación y la personificación. El intérprete genera un personaje con sentimientos. Se requiere algo de trabajo emocional.

5) *Actuación compleja*: Todo el ser del intérprete-físico, mental emocional es puesto a contribución en un alto nivel de compromiso. Se busca construir una caracterización y es más compleja mientras más elementos posea para construir una caracterización.²⁸⁵

En *16 Millimeter Earrings* podemos ver a Monk transitar entre estos diferentes juegos. Podemos ver una *representación no matrizada* cuando en cierta ocasión

²⁸⁵ Schechner, *Estudios de la representación: una introducción*, 281.

realiza la acción de bajar la parte delantera de una plataforma blanca y transforma con ello el espacio. Aquí, Monk realiza una acción que no propiamente detalla un rasgo de carácter de un personaje, sino que simplemente cambia la escenografía de una manera técnica, aunque extracotidiana. De la misma forma se puede observarla voltear la pantalla esférica que ha colocado sobre su cabeza para proyectar su rostro, posteriormente quitársela y colocarla en el suelo.



La esfera de la *matriz simbolizadora* se puede apreciar cuando Monk ejecuta las acciones de amarrarse el cabello y hacer la secuencia de movimientos mientras suena el texto de Wilhelm Reich. Aunque a uno se le pudiera presentar la posibilidad de un personaje, Monk parece sólo estar centrada en efectuar las acciones, más que en crear la ilusión de un personaje. Esta intención, la hace saber en el siguiente fragmento de la entrevista que dio a Deborah Jowitt:

In 16 Millimeter Earrings [...] seemed to be part of my idea in those days of being only a figure. The image was everything. I actually had named the character with the red wig for myself, but I didn't do much except the actions that went with that image, although I probably did more than I thought despite myself. But I think now I have dug even deeper as a performer because with singing you just start excavating from the inside out, so to speak. The medium etches you.²⁸⁶

Sin embargo, como podemos apreciar en la misma cita, aunque la intención haya sido sólo figurar como una pintura, la caracterización fue una parte importante del proceso. El pelo pintado de rojo y el maquillaje (aunque abstracto), así como el uso de la voz que implica un involucramiento interno e invitan a un nivel más de caracterización la acercan a una *actuación compleja*. Aunque, retomando el *vínculo autorreflexivo* propio del performance esta obra parece jugar en el nivel de un *autorretrato* a través de diversos medios, donde la actuación compleja deja de ser algo relevante.



²⁸⁶ “En *16 Millimeter Earrings* [...] parece que parte de mi idea en esos días era sólo ser una figura. La imagen era todo. Incluso nombré el personaje con la peluca roja para mí misma, pero no hice más que las acciones que iban con esa imagen, sin embargo, creo que hice más de lo que yo pensé a pesar de mí misma. Pero creo ahora he cavado más profundo como *performer* porque cantando tu comienzas excavando desde adentro para afuera, incluso para hablar. El medio te marca.” Jowitt, “Meredith Monk in Conversation with Deborah Jowitt”, 73.

En *Turtle Dreams* podemos ver también estos diferentes niveles de juego. La *representación no matrizada* la podríamos ver en acciones elementales como tocar el piano o sorber una soda. Estas acciones pueden verse como unas tareas de carácter simplemente técnico por el hecho que no dan más información sobre tal o cual personaje, sino que fungen una tarea de crear ambiente o disponer al espectador, como la luz o el espacio. Por su parte, la *matriz simbolizadora* y la *actuación compleja* se encuentran, aunque en niveles difusos, en las *tomas* de los cuatro performers. En ellos no parece existir una intención como tal de representar un personaje, pero el vestuario y los juegos vocales invitan al espectador a caracterizarlos.

4.1.6) Hipermedialidad

Esta evocación de lo *hipermedial* se encuentra ligada a la sugerencia de una *presencia aurática*, así como, a la forma en que el performer, consciente de esta absorción de medios, juega con su presencia y vincula diversos medios.

Meredith Monk ve al performer como un ser que puede ocupar todos los medios y fluir de uno a otro. En la entrevista con Bonnie Marranca, Monk cuenta cómo al leer un libro de teatro asiático de Faubion Bowers quedo realmente inspirada por la similitud con su búsqueda en cuanto al performer: “the fluidity of moving as an actor into movement, into singing, with objects as another element”.²⁸⁷ En estas piezas se observa la capacidad de Monk y los otros performers de fluir

²⁸⁷ “La fluidez de moverse como un actor dentro del movimiento, del canto, de los objetos como otro elemento” Marranca, *Conversations with Meredith Monk*, 4.

entre diversos lenguajes (la danza, la actuación, la música, el cine, el video); así como funcionar o *transmediar* otros medios físicos, como el espacio, o los objetos.

En *16 Millimeter Earrings*, Monk se desplaza de la danza, al canto, al teatro, al cine, así como, a diversos medios físicos. Uno de los momentos en que este tránsito se hace más palpable, es en el que Monk se coloca el domo que funciona como superficie de proyección de su rostro previamente filmado. Así, se desplaza de ser sólo su cuerpo, a funcionar como superficie de proyección y como otro espacio-tiempo donde habita ese otro rostro de sí misma. La voz del performer también fluye de un medio físico a otro (del performer, a grabadora) y de un espacio-tiempo a otro. Profundizaré en ello en el apartado de imagen sonora y visual.



En *Turtle Dreams* la *hipermedialidad* se evoca cuando los performers transitan entre ejecutar simples acciones a movimientos que parecieran dancísticos, al canto, al lenguaje del cine. Un ejemplo donde los performers juegan con el lenguaje del cine es cuando en el minuto 1:54 un *encuadre frontal* realiza un

panorámico horizontal y los actores entran uno por uno al campo de la cámara en un *primer plano* como en una especie de presentación. La cámara parece rodearlos, pero si se observa bien, son ellos los que giran. Los performers *transmedian* así el lenguaje de la cámara al realizar su movimiento.



4.2) Espacio-tiempo

Como menciona Kattenbelt, el tiempo y el espacio son dos cualidades importantes que nos ayudan a distinguir un medio de otro:

Time and space are still the two main dimensions by which we distinguish media from each other and determine their specificity. Such a determination of the specificity of media is usually related to their materiality, although we may notice that in the media comparative discourse there is apprehensiveness about ascribing the specific features of a medium to its materiality. ²⁸⁸

²⁸⁸«Tiempo y espacio son aún las dos principales dimensiones por las cuales distinguimos un medio de otro y que determinan su especificidad. Esa determinación de la especificidad del medio está usualmente relacionada

Analizaré el medio espacio-tiempo a partir de los cruces de las siguientes *capas*:

Capas de cine y video

- 1.- Tendencia a espacios y tiempos *concretos*.
- 2.- Posibilidad de mostrar espacios-tiempos de difícil acceso visual.
- 3.- Juegos de superposición, yuxtaposición y fragmentación del tiempo-espacio (Lenguaje de cámara y edición).
- 4.- Tecnovivio monoactivo.
- 5.- La inmutabilidad del espacio.

Capas teatrales y performáticas

- 1.- Tendencia de espacios y tiempos *no concretos* (metáfora y metonimia).
- 2.- Hiperespacio, hipertiempo.
- 3.- Convivio (*in vivo*).
- 4.- Espacio kinético.

4.2.1) Tendencia a espacios-tiempos *concretos*/ Tendencia a espacios-tiempos *no concretos* (metáfora y metonimia).

El trabajo de Monk sobre la espacialidad y la temporalidad en sus obras ha tomado, en la mayoría de las ocasiones, un carácter intermedial. Prueba de ello son sus numerosos trabajos teatrales enfocados en el “site specific” en los que busca que el espacio tenga un sentido concreto relacionado con la historia, poesía o trama que se desarrolle en la obra. Este espacio cumple un papel de “set”, “plató” o locación cinematográfica, pero en vivo. Esto señala el uso de principios estéticos más

con su materialidad, sin embargo, debemos notar que en el discurso comparativo del medio hay cierta aprensividad acerca de atribuir rasgos específicos de un medio a su materialidad.” Kattenbelt, “Intermediality in Theatre and Performance: Definitions, Perceptions and Medial Relationships”, 23.

generalizados en el cine como es el uso de contextos específicos o lugares *concretos* donde se realiza la acción.²⁸⁹

En el medio contextual vinculado a la primera etapa creativa de Monk y correspondiente a la obra performática *16 Millimeter Earrings (1966)* muchos medios se inquietaban por salir de sus espacios comunes: la danza y el cine exploraban los espacios museísticos; el Judson Poet's Theater trabajaba en la Iglesia de Judson.²⁹⁰ y muchos proyectos teatrales buscaban *espacios particulares (concretos)* que se alejaran del espacio típicamente teatral en busca de nuevos sentidos y experiencias.²⁹¹ A la inversa de buscar los espacios *concretos* para las obras de teatro, en estas piezas se explora y se *transmedian* el usar espacios *poco concretos*, espacios con un alto juego de convención que derivan muchas veces de las limitaciones del edificio teatral, así como de las poéticas²⁹² espaciales que surgieron en los tiempos de las vanguardias: espacios como los que planteaban Adolphe Appia o Gordon Craig, tendencias simbolistas y surrealistas, o las nociones

²⁸⁹ Aunque Monk utilizó lugares concretos, sus piezas no tenían una estética realista.

²⁹⁰ Iglesia donde Monk realizó el performance de 1966, *16 Millimeter Earrings*. En su cronología esta pieza se cataloga, incluso, como un *site-specific work* (pieza de lugar concreto). "Chronology"

²⁹¹ En la danza artistas como Merce Cunningham y exponentes del Judson Dance Theater se involucraron en descentralizar el espacio de la danza presentándose en espacios como santuarios, pistas de hielo, áticos y museos de arte. Sally Banes, "Dancing in the Museum: The Impure Art.", 14.

En el teatro, como destaca Obregón, desde Max Reinhardt, Erwin Piscator, los experimentos del teatro Arena y el Walter Gropius ya se presentaba la necesidad de utilizar otras formulaciones espaciales, pero en las vanguardias teatrales que surgieron en los años setenta se difundió aún más el rechazo a la arquitectura teatral mundialmente difundida: el teatro a la italiana. Se empezaron a buscar espacios particulares como fábricas abandonadas a las afueras de ciudades de Italia; se adaptaron espacios permanentes como la Cartoucherie de Vincennes que albergó varios colectivos teatrales; e incluso se llegaron a utilizar grandes espacios como el Estadio Olímpico de Berlín, que en 1977 albergó el espectáculo *Winterreise (Viaje de invierno)* de Klaus Michael Grüber. Obregón, *Utopías aplazadas: últimas teatralidades del siglo XX*, 18-19.

²⁹² Aquí entiendo poética como lo expone Dubatti: "La poética es el conjunto de componentes constitutivos del ente poético, en su doble articulación de producción y producto, trabajo y estructura, *modalizados* por la concepción de teatro e integrados en el acontecimiento como una unidad material-formal ontológicamente específica, organizados jerárquicamente, por selección y combinación a través de procedimientos." Dubatti, *Introducción a los estudios teatrales*, 60.

del espacio vacío de Peter Brook, entre otros ejemplos.²⁹³ Aquí, la metáfora y la metonimia escenográfica, así como la convención actoral, suelen establecer o resolver el espacio-tiempo. Esto se permite gracias a la conciencia, consentimiento y juego del espectador.²⁹⁴

En el filme de *16 Millimeter Earrings* (1980) se retoma el espacio casi vacío del performance original²⁹⁵, pocos elementos como una plataforma blanca, unas sillas, un baúl, entre otros. El espacio-tiempo no especifica ningún sitio ni tiempo en particular. Con ello plantea un dibujo, aunque no abstracto en su totalidad, sí ampliamente codificado.²⁹⁶



²⁹³Patrice Pavis observa como rasgos del teatro simbolista una estilización del espacio en un universo subjetivo u onírico sometido a una lógica diferente y donde lo específico se pierde en favor de una síntesis de las artes escénicas y de una atmósfera global de irrealidad. Esto lo observa en el trabajo de Strindberg, o los proyectos escenográficos de Appia o Craig. Pavis, *Diccionario del teatro*, 184. Sobre ello, Zappelli remarca cómo en un bosquejo para el Parsifal de Wagner, Adolphe Appia representa un bosque con una serie de paralelepípedos que aluden más bien a unas columnas, pero que conectan con unos árboles por su verticalidad. Aquí podemos ver en Appia un juego con la metáfora en la creación espacial, que nos brinda un ejemplo de este tipo de convenciones espaciales en el juego teatral. Zappelli, *Imagen escénica: aproximación didáctica a la escenología, el vestuario y la luz para teatro, televisión y cine*, 29.

²⁹⁴ El poeta y dramaturgo ruso Valeri Briusov llama *Convención Consciente* al principio artístico en el que el teatro necesita de una serie de convenciones, que, tanto el actor como el espectador deben tener presentes permanentemente. Ruiz, *El arte del actor en el siglo XX. Un recorrido teórico y práctico por las vanguardias*, 112.

²⁹⁵ Por algunas reseñas, entrevistas de Monk y fotografías, puedo deducir que el espacio del performance era casi idéntico.

²⁹⁶Como remarca Zappelli “El elemento escenográfico, aunque sea “concreto”, puede ser utilizado para significar otro elemento (una cama / un barco). Esta fuerza de ser ‘diferente de sí’, se debe a la acción dramática” Así, aunque la escenografía y los elementos aquí sean muchas veces concretos se usan para una acción alejada de su uso cotidiano. Zappelli, *Imagen escénica: aproximación didáctica a la escenología, el vestuario y la luz para teatro, televisión y cine*, 29.

Esta *codificación espacio-temporal* responde a una sistematización muy interna de la performer, y obedece, más bien, a una tendencia plástica y poética más que a una inquietud de espacio-tiempo realista y específico.

En la *grieta* con las limitaciones del medio teatral, Withers y Monk se valen de la posibilidad del cine de dejar *fuera de campo* mucho espacio para producir imágenes descontextualizadas. Esto lo percibimos en los *primeros planos* de su rostro donde nunca se muestra el espacio en el que se ubica. Así también, se ayudan del medio cinematográfico para desarrollar esta proclividad del espacio teatral de generar espacios *poco concretos*.



El uso del tiempo en la pieza también es muy *codificado*, la carencia de una narrativa lógica hace que el tiempo parezca estático. Del mismo modo, el ritmo extracotidiano y las acciones lentas y dilatadas de Monk hace que el tiempo se torne un tanto onírico y surreal. En *Turtle Dreams* podemos ubicar esta *grieta* de manera más obvia. Imágenes de un *espacio poco concreto*, donde se ubican los performers, se

alternan con *espacios concretos* donde una tortuga realiza un viaje por un lago, unas montañas, etc.



El espacio *poco concreto* consta de una caja rosa y vacía donde se encuentran los cuatro performers. Este espacio hace alusión a lo teatral por su vacuidad que no permite ubicar ningún tiempo-espacio en particular (a no ser por los vestuarios de los performers) y que funciona más como un espacio metafórico y un tanto onírico en el que parecen estar encapsulados.

Chong, Monk y Withers llevan este juego un poco más lejos cuando incluyen el filme de 16 mm de este último, en el cual, se incorporan los espacios en los que la tortuga llega a una ciudad abandonada.



Aquí, se puede percibir una maqueta que evoca más una escenografía teatral, pues, aunque posea una estética realista (un lugar reconocible: una ciudad), ésta se rompe al reconocer que es un material a escala de los objetos que construyen ese espacio.

En *Turtle Dreams* el tiempo parece avanzar de una forma más lógica, sobre todo en las secuencias de la tortuga donde se observa un principio, medio y fin del trayecto espacio-temporal que sigue en su viaje. No sucede lo mismo con la temporalidad de la caja rosa dónde los momentos de estatismo, la secuencia repetitiva de la música y los movimientos de los actores favorecen que se perciba un tiempo poco lógico.

4.2.2) Posibilidad de mostrar espacios-tiempos de difícil acceso visual.

Otra de las *capas* que tomaremos como distintivas del medio del cine y del video y en la *grieta* con lo teatral, es la posibilidad de mostrar lo macro y lo micro, así como zonas de difícil acceso para un espectador de platea tradicional y más si éste es colectivo, como suele serlo en el acontecimiento teatral. Así, regresa la pregunta que suele hacerse Monk: ¿qué podría mostrar con el cine que en el teatro fuera casi imposible de mostrar?

En *Turtle Dreams* observamos en una de las primeras imágenes un *plano detalle* de la mano de un pianista que sacude la ceniza de su cigarrillo. En esta *toma* el espacio captado por la cámara es un encuadre que permite amplificar la imagen del cuerpo y posibilita ver una acción, que, aunque sea posible en una situación teatral, no fácilmente lo es desde un punto de vista típicamente teatral, donde el espectador tendría que observar por encima del pianista y a una gran cercanía. Lo

mismo sucede con el *plano detalle* del metrónomo, de las manos enguantadas del pianista cuando se preparan para tocar o sorber una soda, y el *gran primer plano* de la mirada de un performer que observa directo a la cámara. Otra vez, como en los *primeros planos* de su rostro en *16 Millimeter Earrings* nunca se ve en su totalidad el espacio en el que se ubican estas acciones, lo cual conecta a la vez con la metonimia que generalmente se utiliza en el espacio teatral mostrándonos una parte por el todo, aunque con sus propias convenciones y posibilidades, donde el vestuario y los objetos ayudan a crear ese espacio.²⁹⁷



Esto también se puede observar en *Turtle Dreams* en algunos *primeros planos* de los rostros de los performers y de aquella tortuga que viaja sobre un mapa, o cuando en cierto momento la cámara se sitúa a nivel de piso y graba en una *panorámica horizontal* a los performers que muestran incluso la suela de los zapatos.

²⁹⁷ Como observa Barba sobre todo en el teatro oriental, el espacio se llega a recrear, entre otras cosas, por el vestuario de los actores, que funge como una escenografía en movimiento. Barba, Savarese. *El Arte secreto del actor*, 148-150. Para los objetivos de este trabajo he decidido separar de este apartado, el vestuario y los objetos, que, aunque también ayudan a crear espacialidad, poseen otras particularidades mediales que me interesa analizar.

En *16 Millimeter Earrings*, como comenté antes, esto se percibe en los *primeros planos* del rostro de Monk y se acentúa cuando, en cierto momento, se coloca unas lupas sobre los ojos.

Esta relación espacial con respecto al performer captado por la cámara sería difícil de apreciar con la misma calidad en una representación teatral tradicional a menos que el espectador estuviera muy cerca del performer.



4.2.3) Juegos de superposición, yuxtaposición y fragmentación del tiempo-espacio (Lenguaje de cámara y edición) / Hiperespacio- Hipert tiempo.

En los medios de cine, advertí cómo al yuxtaponer un plano con otro se produce entre otras cosas, la posibilidad de fragmentación del tiempo y espacio. Así también, otros juegos, como mostrar la filmación de una proyección ofrecen una superposición de tiempos y espacios que en estas obras evocan la *hipermedialidad* teatral.

En *16 Millimeter Earrings* podemos observar la yuxtaposición de imágenes de tiempos y espacios diferentes: un *plano general* donde Monk realiza ciertas

acciones; unos *primeros planos* de su rostro; un maquillaje virtual²⁹⁸ que se marca en la edición sobre su cara en ese *primer plano*. Estos espacios-tiempos que se muestran primero en una yuxtaposición, se superponen y convergen en una sola realidad cuando Monk se proyecta sobre sí misma e interactúa con el espacio de la proyección. Ella realiza las mismas acciones que en los *primeros planos*. En ese momento Monk juega con múltiples realidades y tiempos-espacios y evoca esa capacidad de absorber otros medios en un presente, insinuando ese *hipertiempo* e *hiperespacio* teatral.²⁹⁹



²⁹⁸ Utilizo la palabra *virtual* en el sentido de la definición de el DRAE: virtual 1. adj. Que tiene virtud para producir un efecto, aunque no lo produce de presente, frecuentemente en oposición a *efectivo* o *real*. *Diccionario de la lengua española s.v.* “virtual,” consultado el 29 de noviembre de 2017, <http://dle.rae.es/?id=buDJhh3>.

²⁹⁹ Con estos términos me refiero a la capacidad de los medios teatrales del albergar los múltiples tiempos y espacios de otros medios. Por ejemplo, cuando en una obra de teatro se incluye una proyección de cine o video se incluye también, este tiempo pasado cristalizado, además del tiempo presente de la *presencia aurática*.

En *Turtle Dreams*, si bien, no hay una evocación tan clara del *hiperespacio* e *hipertiempo* teatral pues no hay una grabación de una proyección que cause este efecto de superposición de tiempos-espacios como en *16 Millimeter Earrings*. La yuxtaposición de imágenes aisladas y su fragmentación, con ayuda del color y el formato permiten sugerir saltos de tiempo que establecen las posibilidades del medio del cine y del video. En la caja rosa donde habitan los performers y la caja blanca de los cuerpos-objetos, se utiliza el color y el formato de video, mientras que en el viaje de la tortuga se utiliza el cine en 16 mm y el blanco y negro (propio de los inicios del cine). Esto es un recurso que Monk utilizaría en otros trabajos fílmicos como *Book of days (1988)*, donde utiliza el blanco y negro para distinguir la época medieval y el color para la época contemporánea.³⁰⁰



³⁰⁰Algunos fragmentos de esta película se pueden observar en YouTube. “The Girl's dreams and her Grandfather - The Book of Days by Meredith Monk,” YouTube, 19 de agosto de 2015, consultado el 12 de abril de 2017, <https://www.youtube.com/watch?v=5MtB14SBBqk>.

Estas diferencias de colores me hacen imaginar diversos mundos y espacios-tiempos que a la vez podrían ocurrir simultáneamente. Un mundo apocalíptico y solitario en blanco y negro que acentúa la aridez y lo grisáceo de la devastación, en contraste con un mundo a color donde existe aún la vida humana, aunque como un sueño cristalizado, y un espacio con blanco y negro donde parece ser un depósito de cuerpos de otra dimensión alterna.

En *16 Millimeter Earrings* esto se observa en los *primeros planos* de su rostro que aparecen generalmente en un blanco y negro contrastando con el filme a color utilizado en los *planos más generales* y que, de paso, en el contraste con la cualidad del blanco y negro propio del medio virtual del cine, sugiere una imagen más cercana a la del acontecimiento teatral y el *convivio aurático* donde finalmente el espectador ve a colores y donde esta gama de colores (blancos -negros) es complicado de conseguir.



4.2.4) Convivio (*in vivo*) / Tecnovivio monoactivo.

El espacio y tiempo compartido *in vivo* es otra capa típica de lo teatral que se *transmedia* en estas piezas por medio de evocaciones en ese espacio *in vitro* del cine y el video.

En *Turtle Dreams* esta *transmedialidad* puede observarse en las numerosas ocasiones que los performers ven directo a la cámara y provocan así la sensación de un contacto directo y por ende de un espacio compartido.³⁰¹ Así también, la cámara frontal y generalmente fija con numerosos *planos generales* donde interactúan los cuatro performers, podría sugerir una caja en disposición italiana cuyo encuentro con el espectador se da a cierta distancia frente a ellos, como un espectador de platea.³⁰² Este espacio es alternado con una caja blanca en la que la cámara se mueve en una *panorámica vertical*. Esto rompe con la posibilidad de un encuentro convivial al mostrar a unos seres inertes, pero resalta, por medio del movimiento, una presencia viva detrás de la cámara, a la vez que contrasta con la alusión de un encuentro *in vivo* con los performers del otro espacio.



³⁰¹ Esto ocurre con recurrencia en el medio televisivo.

³⁰² La máquina escénica “a la italiana” representa la cumbre de la estructura arquitectónica y escénica del teatro de ilusión. Se caracteriza básicamente por ser un espacio escénico con cierta elevación en relación con las butacas, donde se sientan los espectadores a cierta distancia del espacio de los actores. El espectador suele tener un solo plano de visión de los actores, limitados por un marco cuadrado abierto que permite, por su disposición, ocultar algunos fenómenos (cambios de vestuario, escenografía) de la visión del espectador, así como, ofrecer otras convenciones simples (entradas y salidas). A pesar de ello, el ángulo de visión del teatro a la italiana puede variar. En estas piezas la ubicación del espectador podría corresponder a la butaca central de la platea que permitiera esa visión frontal.

En el filme *16 Millimeter Earrings* podemos observar un espacio encuadrado, igualmente, por una cámara frontal fija la mayoría del tiempo. Esta cámara sólo hace algunos *zooms* y algunos movimientos cuando la cámara sigue a Monk en algunas ocasiones. Este espacio un poco más amplio que el de *Turtle Dreams* sugiere el espacio de un observador *fuera de campo*.

4.2.5) La inmutabilidad del espacio / Espacio kinético.

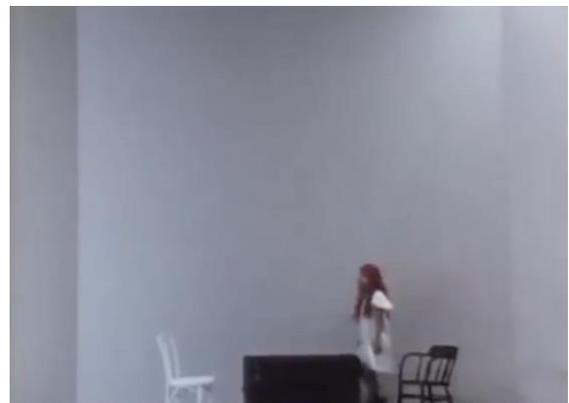
Esta inmutabilidad espacial de la pantalla de cine de la que habla Peter Greenaway se encuentra en la *grieta* de lo teatral en la particularidad del espacio teatral como un *espacio kinético*³⁰³. Esta *capa* del *espacio kinético* del performance original, se *transmedia* en *16 Millimeter Earrings* en los cambios de escenografía sobre el mismo espacio y da esa sensación de dimensión dinámica que se transforma tanto con el movimiento de algunos elementos escenográficos como con las acciones del performer.³⁰⁴ Aunque en su medio físico final el soporte de visualización sea una pantalla inmutable, el espacio que está en el contenido *transmedia* esta *capa* espacial del teatro al presentar estos cambios.

En el filme, Monk aparece sentada en una silla de espaldas; hace una secuencia de movimientos mientras esa misma silla se mantiene ahora a la distancia. En otra *toma* sube a una plataforma y abre una de sus partes para saltar sobre ella. Con ello modifica, aunque ligeramente, el espacio por el que transita. En

³⁰³ Un espacio dinámico como lo comprendía Svoboda. “La relación de los detalles escénicos, su capacidad de asociación crea a partir del espacio abstracto e indefinido del escenario un espacio dramático transformable, kinético, un espacio en movimiento.” Alcázar, *La cuarta dimensión del teatro*, 50.

³⁰⁴ Pavis nombra al espacio creado por la evolución gestual del actor como *espacio lúdico (o gestual)*, éste se crea: “A través de sus acciones, sus relaciones de proximidad o alejamiento, sus libres fantaseos o su confinamiento en una zona mínima de representación, trazan los límites exactos de sus territorios individuales y colectivos.” Pavis, *Diccionario del teatro*, 187. El actor también crea espacio por medio de lo que se definió en Shakespeare como *escenografía verbal*, es decir, concebir y revivir el entorno por medio de el artificio verbal. Barba y Savarese. *El Arte secreto del actor*, 149.

cierto momento Monk se mete a aquel baúl que ya se había visualizado en el escenario, pero que no había sido intervenido. Así también, la luz se apaga para mostrar la proyección, y se consigue que el espacio donde habita la performer cambie.



Otro momento en que esta *capa* se cruza es cuando Monk proyecta sobre sí misma, quizá bajo la pregunta: ¿cómo podría hacer que el espacio donde se proyecta la película sea un espacio capaz de transformarse en el espacio-tiempo? Así, Monk modifica la superficie de proyección habitual y proyecta sobre esta esfera que coloca

sobre sí misma, un ente vivo en movimiento, y no en una pantalla plana y fija como usualmente se proyecta un filme.



En *Turtle Dreams* esta *capa*, aunque no es tan evidente, se manifiesta por el cambio del trazo de los actores en aquel espacio vacío. Los cuatro performers crean el espacio, transitan de un simple paso de lado a lado, a un trazo en zigzag, diagonales en parejas, etcétera.



Con estos juegos y cambios de profundidad, el trazo y las acciones de los performers tornan el espacio dinámico a pesar de su aparente condición estática e inmutable.

4.3) **Objetos, maquillaje, vestuario, luz**

En este apartado me adentraré a observar los cruces en estos medios que además de funcionar como entes poéticos, crean espacio-tiempo y sirven como medio de la acción de los performers. Las *capas* que se analizarán son:

Capas de cine y video

- 1.-Objetos, maquillajes, luces, vestuarios *concretos*.
- 2.-Capacidad de ampliar la escala de los objetos o reducirlos de maneras exageradas.
- 3.-*Presencia desaturizada (in vitro)*.

Capas teatrales y performáticas

- 1.-Tendencia de objetos, maquillaje, vestuario y luz *no concretos* (metáfora y metonimia).
- 2.- *Presencia aurática (in vivo)*.
- 3.- El objeto como parte importante del lenguaje.
- 4.- Tendencia a utilizar los objetos como extensiones del cuerpo.

4.3.1) **Objetos, maquillajes, luces, vestuarios *concretos* / *No concretos***

En ambas obras podemos ver que, estos entes (objetos, vestuario, luz, maquillaje), fluyen continuamente entre la *capa* de lo *concreto* con una tendencia ilusionista y la *capa* de lo *no concreto* generalmente relacionado con usos más metafóricos,

metonímicos y abstractos, así como con un alto nivel de codificación y un uso extracotidiano de estos.

En *16 Millimeter Earrings*, los objetos no cumplen con una estética realista. Aunque aparecen objetos reconocibles como: una silla blanca y otra negra, una guitarra, unas lupas, un baúl de gran dimensión, una muñeca que representa a Monk a tamaño escala o fuego real, estos conviven con objetos más abstractos. Unas tiras de papel rojo que simulan fuego y reposan sobre una plataforma blanca dan prueba de ello, así como el domo esférico, el cual Monk utiliza como pantalla para proyectar en ella su rostro. Así también, los objetos, aunque sean *concretos*, son utilizados por Monk de una manera abstracta: una guitarra que no se toca³⁰⁵; un baúl al que se mete para desaparecer de la escena; unas lupas que coloca frente a sus ojos para alterar su mirada. Todo ello responde a una *codificación* muy personal cuya intención se inclina más a generar asociaciones para que el espectador termine de construir la obra.



³⁰⁵ En el performance de 1966, Monk sí tocaba la guitarra. “Meredith Monk: *16 Millimeter Earrings* and the Artist’s Body”, 2016.



Así también, como parte de la *codificación* y la construcción de metáforas y metonímias que Monk genera en esta pieza advierto numerosos flujos *transmediales* y *remediales* entre los objetos. Esta forma en que *transmedian* ciertas características de los medios en otros Monk los llamaría “*visual rhymes*” (*rimas visuales*)³⁰⁶. En estas rimas visuales, Monk, extrae un motivo de un medio y busca manifestarlo en otros tanto físico (objetos, espacios, vestuarios), como de lenguaje (cine, performance). Un ejemplo de ello se manifiesta en *16 Millimeter Earrings*, con el motivo “fuego” que enciende a una muñeca, que a la vez *remedia* el cuerpo de la performer. Este “fuego” se *remedia* en unas tiras de papel que simulan el fuego y se *transmedia* en el color rojo del cabello de Monk, que a su vez se *remedia* en

³⁰⁶ “Exactly. I was thinking about it more as poetry. More like taking a motif and then manifesting it in objects and film and performance. I called it ‘visual rhymes’. For example, with the motif of fire in *16 Millimeter Earrings* you see these little paper flames coming out of a table. You see my hair and I have this red wig like I am on fire. You see a little doll dressed like me in a miniature room burning on a huge, twelve-foot high screen. Then the film cuts to flames. It is taking the idea of fire and manifesting it through these different media. Then you get different sense of tactility, texture.” (“Exacto, Yo estaba pensando más en ello como poesía. Más como extraer un motivo y manifestarlo en objetos, en cine y en performance. Lo llamé “rimas visuales”. Por ejemplo, con el motivo del fuego en *16 Millimeter Earrings* se ven estas pequeñas llamas hechas de papel viniendo de una mesa. Tu ves mi cabello y tengo esta peluca roja como si estuviera en fuego. Tu ves una pequeña muñeca vestida como yo en un cuarto miniatura quemándose en una gran pantalla de 12 pies de altura. Después el filme se corta en llamas. Esta tomando la idea del fuego y manifestándolo a través de diferentes medios.”) Marranca, *Conversations with Meredith Monk*, 8.

una peluca que rasga en un *primer plano*. Estos flujos ayudan a crear asociaciones y metáforas sobre en torno a ese motivo y el cabello de la performer.



El cabello de Monk se torna un tanto protagónico y juega entre diversas *capas* de realidad, entre lo *concreto* y lo abstracto. Las acciones en torno a éste tienden a ser abstractas, un ejemplo es cuando juega en un *primer plano* a desgarrar esa peluca roja lentamente frente a la cámara.³⁰⁷ A la vez, la manera en que amarra su cabello

³⁰⁷Aquí se cruza, además, con el performance, en la cualidad en que Gómez Peña observa que los objetos en este medio suelen ser maleables y utilizados sin remordimiento.

real de una forma poco cotidiana se conecta con la *capa* del cuerpo *extraordinario* en la escena teatral.



Este juego con el cabello responde a la codificación que Monk trabajaba en torno a utilizar su cuerpo como un material físico, como un objeto:

With the concept I had in *16mm Earrings* I realized that anything in my life could be used as material: my hair, my body, my crossed eyes, anything about me physically or mentally... It wasn't that I felt I was doing a confessional piece at all... It was taking anything of my being and making that a plastic material, like paint.³⁰⁸

El vestuario también juega con la metáfora, la metonimia y la *transmedialidad* de otros elementos. Monk utiliza un vestido blanco y corto que *transmedia* el blanco de las paredes. Mientras que, en otra escena, Monk aparece en un vestido hecho de una red blanca, que permite vislumbrar su ropa interior, y unos tenis igualmente blancos. Esto delata su poder abstracto y metafórico al

³⁰⁸ “Meredith Monk: *16 Millimeter Earrings* and the Artist’s Body”, 2016.

utilizar objetos que en origen no son para ello (la red-vestido) y que evocan algo más allá de sí mismos.



A su vez este juego de elementos junto con el espacio podría encontrar conexiones con el espacio simbolista, en el sentido en que crean un mundo personal, privado y

estático. La siguiente cita de *Un teatro formalista* de Michael Kirby que retoma Lehmann nos da cierta idea de cómo operaba un espacio simbolista:

La estética simbolista propone un giro hacia el interior, lejos del mundo burgués y sus estándares, hacia un mundo más personal, privado y extraordinario. La realización escénica simbolista se hacía en teatros pequeños. Era indiferente, distante y estática, implicando poca energía física. La iluminación era a menudo tenue. Los actores acostumbraban a actuar detrás de cortinas. [...] El arte era contenido aislado, completo en sí mismo. Podemos llamarlo el modelo hermético del teatro de las vanguardias.³⁰⁹

Las líneas de maquillaje blanco que Monk utiliza en las mejillas en un *plano americano* se *remedian* en el *primer plano* del filme que se proyecta en el domo esférico. Ahí, se aprecia a Monk pintarse las mismas líneas blancas en ese rostro pre-filmado, que después Withers recupera en un *primer plano* que ocupa toda la pantalla. Después, en otro *primer plano*, en la misma proyección, se observan unas líneas blancas que *transmedian* ese maquillaje blanco en unas líneas totalmente rectas y blancas que se perciben como un acetato sobre su rostro en movimiento y que es, más bien, una manipulación de la imagen en la edición.³¹⁰ Aquí, como en los otros casos, Monk juega con la metonimia del objeto por medio del color, para *transmediar* esos elementos. Este maquillaje ampliamente *codificado* permite múltiples lecturas, metáforas y asociaciones.

³⁰⁹ Lehmann, *Teatro posdramático*, 100.

³¹⁰ Esto se cruza a su vez con la posibilidad de transparencia de la imagen que caracteriza el medio del cine y del video y que provoca una simultaneidad de imágenes. Podemos encontrar un ejemplo en la transición de imágenes llamada *encadenado* en la que se sustituye un plano mediante la sobreimpresión momentánea de una imagen sobre otra anterior que desaparece. Cuando este *encadenado* dura mucho tiempo se convierte en una sobreimpresión de espacios-tiempos diferentes que permiten crear una nueva realidad. Martínez y Gómez, *Manual de análisis aplicado la imagen cinematográfica*, 173.



En cuanto a la luz, ésta acompaña la creación del espacio como un lienzo blanco y casi vacío que parece atemporal y *poco concreto*. En el momento de la proyección, la luz sólo proviene del proyector y esto permite crear un espacio aún más íntimo y parecido al del tecnovivio en la sala de cine.

Por otra parte, los objetos que tienden a lo figurativo suelen llevar como característica de su materialidad, el no parecer reales, como es el caso del fuego hecho de papel o la peluca que deshebra Monk. Esto acerca a estos objetos

concretos al plano de la convención que se utiliza en el teatro, así como a una *codificación* de la performer.



En *Turtle Dreams*, por su parte, aparecen diversos objetos: un metrónomo, un teclado, un cigarro y un cenicero, todos ellos con un tratamiento realista. Esto se percibe gracias a unos *planos detalle* que permiten percibir su dibujo preciso.



En la *grieta* con esta *capa* se encuentran los objetos miniatura *concretos* (autos, edificios, postes, una luna, etcétera) que aparecen en las maquetas del viaje de la tortuga y que, aunque comparten una estética realista, se advierte a simple vista que son objetos de imitación a escala. Al igual que en *16 Millimeter Earrings* esta materialidad que delata su carácter ficticio, *transmedia* la convencionalidad teatral de los objetos.



De una manera más específica, la peculiaridad menos *concreta* se hace presente en aquellos objetos que simulan cuerpos inertes envueltos en un traje negro y que yacen en un cuarto blanco.³¹¹ Estos objetos metafóricos resaltan por su cualidad estática y enigmática.



El maquillaje y el vestuario de los performers en la caja rosa juegan la *capa* de lo *concreto* con una estética realista y reconocible del vestuario que alude a la cotidianidad de la cultura occidental moderna. El vestuario entre elegante y casual, detona espacios urbanos de los años ochenta, como la ciudad de Nueva York,

³¹¹ Zappelli Cerri remarca que, para crear un espacio icónico dentro de un espacio escénico, real o arquitectónico los objetos pueden ser: “1. Objetos reales de uso (pared, sillas, árbol, etc.) que se consideren propios de ese ambiente. Ésta es una escenografía concreta.; 2. Los mismos objetos reales a los cuales se les atribuye un significado diferente (por ejemplo, una cama que se vuelve barco). Esta es una escenografía concreta metonímica o metafórica; 3. Objetos conceptuales sin función previa (por ejemplo, cubos, esferas, superficies, etc.) Esta será una escenografía abstracta.; 4. Objetos técnicos destinados a un uso técnico en relación con el trabajo del actor. Está será una escenografía de instrumentos.” Aquí, y a lo largo de estas piezas podemos ver un ejemplo claro de objetos concretos utilizados de manera metafórica y metonímica. Así también dice: “Se puede, entonces, hablar de una escena metafórica cuando los elementos constitutivos de la escenografía (y la escenografía en su totalidad) son utilizados con una función diferente a la suya”. Así también, se definen como metonímicas las estructuras escénicas que tienen un elemento escenográfico capaz de asumir en sí mismo la capacidad de definir y de indicar el ambiente en el que se desarrolla la acción.” Zappelli, *Imagen escénica: aproximación didáctica a la escenología, el vestuario y la luz para teatro, televisión y cine*, 28-30.

volviéndolos símbolos territoriales, contextuales y códigos tempo-espaciales³¹². Por otro lado, la *capa* de lo *poco concreto* juega en la cualidad del vestuario metonímico que da información de un posible espacio, una ciudad. El sugerir espacio por medio del vestuario hace muy evidente el *cruce* del teatro en la *grieta* del cine y del video en ambas piezas.



En el vestuario se evidencia la *codificación* que Monk emplea en el lenguaje de sus piezas relativo a las “rimas visuales”, cuando se *transmedia* el color de los guantes negros que utiliza el tecladista en el color de los cuerpos-objetos tirados en el suelo, así como los trajes en su mayoría negros de los cuatro performers de la caja. La luz, también acompaña la creación de un espacio *poco concreto* y cumple, una función metafórica y metonímica. En el espacio de la caja rosada, la luz cuidadosamente difuminada por todo el espacio apenas deja ver algunas sombras en el piso. Esto emula este espacio vacío (retomando las nociones de Brook), abstracto y onírico.

³¹² El mismo Zappelli define como símbolo, un objeto capaz de referirse a una idea o a un valor universal. Zappelli, *Imagen escénica: aproximación didáctica a la escenología, el vestuario y la luz para teatro, televisión y cine*, 29.

En cuanto a las “rimas visuales”, la luz, parece *transmediar* el color de la piel rosada de los performers.



4.3.2) Capacidad de ampliar la escala de los mismos objetos o reducirlos de maneras exageradas / Tendencia a utilizar los objetos como extensiones del cuerpo.

Esta *capa* que brinda la posibilidad de ampliar o reducir la escala de los objetos ha sido una de las razones por las que Monk ha optado por los medios del cine y del video en la *grieta* con lo teatral:

My original idea of using film, in *16 Millimeter Earrings*, was portraiture and scale. I used that a lot – a change of scale, with my face very large or my face as a mask on a dome, like a big face on a little body. This idea of pulling close was what made me begin to work in film. I wanted to get something that I couldn't onstage.³¹³

Esta reflexión se puede conectar con la forma en la que en esta pieza se usan los *planos detalle* para alterar la escala de los objetos en movimiento y crear juegos que en la *escena* no hubieran sido posible sin este medio. Uno de esos efectos es la dislocación y alteración del propio cuerpo del performer que lo torna enigmático. En el filme *16 Millimeter Earrings*, podemos reconocer esto en el momento que proyecta los *primeros planos* de su rostro sobre el domo en su cabeza. Esto hace parecer que ésta tiene una proporción más grande en relación con su cuerpo. También se puede observar en la muñeca miniatura que ocupa todo el encuadre, así como en uno de esos *primeros planos* donde coloca unas lupas que alteran el tamaño de sus ojos. Esto provoca un doble juego con la escala de su cuerpo. Esta *capa* se cruza con la tendencia de utilizar los objetos y el vestuario en el performance y el teatro como *extensiones del cuerpo*.

Estos juegos de alteración del cuerpo del performer por los medios físicos del cine a su alcance abrirían nuevas formas de presentación que, aunque hoy en día son comunes, no lo eran antes. Hoy, incluso, es posible preguntarnos sobre las posibilidades de los numerosos medios a nuestro alcance: aplicaciones de transformación de rostros y voces, filtros de las cámaras modernas, pantallas donde

³¹³“Mi idea original al usar el cine en *16 Millimeter Earrings*, era el retrato y la escala. Usé eso mucho – un cambio de escala, con mi cara muy larga o mi cara como una máscara en un domo, como una gran cara en un cuerpo pequeño. Esta idea de arrastrar fue lo que me hizo empezar a trabajar en cine. Quería lograr algo que no pudiera lograr en escena.” Marranca, *Conversations with Meredith Monk*, 96. Es importante recalcar que aquí se refiere al performance de 1966.

es posible ver tu rostro mientras te grabas, programas de edición rápida, así como las comunes conexiones a distancia.



En *Turtle Dreams* esta *capa* la observamos en el *plano detalle* del foco del metrónomo, el cigarro, en el cenicero o la soda. De forma más evidente, se presenta cuando la cámara se adentra en aquella ciudad en miniatura que se torna protagonista del encuadre. Así, se suple la escala humana y se permite advertir esos objetos pequeños a gran magnitud que en un formato de teatro tradicional serían muy poco visibles.

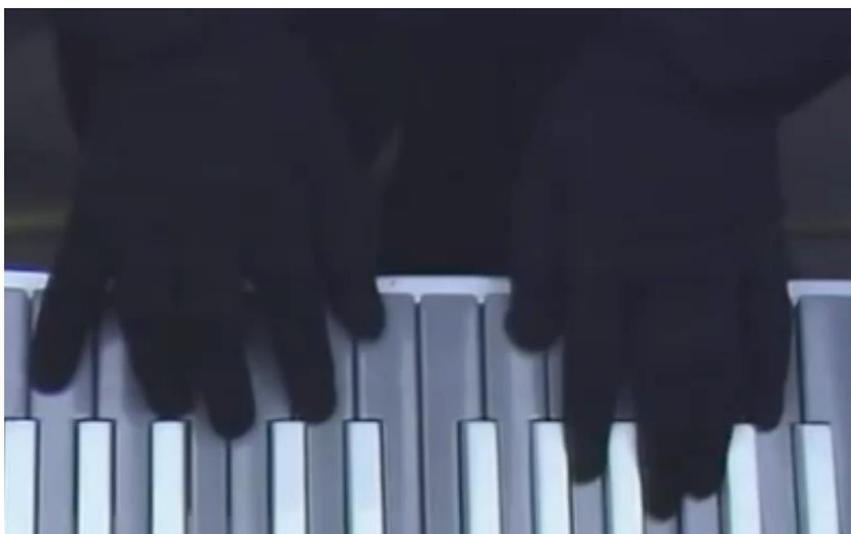
4.3.3) *Presencia aurática (in vivo) / Presencia desauratizada (in vitro).*

Como remarca Dubatti, los objetos en el teatro también adquieren una característica aurática diferente a la presencia *in vitro* propia del objeto de cine y de video.³¹⁴ En estas obras esta *presencia aurática* es evocada en *16 Millimeter Earrings* en la relación que Monk tiene con los objetos al utilizarlos de una forma extracotidiana. Para ello también usa el cuerpo de una forma poco común, remarca la presencia del cuerpo y, por ende, sugiere lo *presente*.



³¹⁴ Dubatti, *Filosofía del Teatro I. Convivio, experiencia, subjetividad*.

En *Turtle Dreams* la *presencia aurática* de los objetos es dimensionada por los efectos de sonido como en el caso del sorber la soda, cuyo sonido amplificado, evoca una cercanía más directa con un espectador. Lo mismo sucede con el sonido del metrónomo.



4.3.4) Parte importante del lenguaje del artista

Por último, una *capa* performática que juega en las obras es esta forma en la que el performer se involucra y juega con los objetos de tal forma que terminan por ser parte importante de su lenguaje del performer no sólo en estas piezas, sino a lo largo de sus otras creaciones.

Para *16 Millimeter Earrings*, Monk se involucró desde la idea, hasta la obtención y creación de los objetos, muchos de los que se recuperan para el filme³¹⁵.

At a certain point in the piece I was wearing an off-white dress that I have made of a fisherman's net. Through the dress you could see my white underwear and over

³¹⁵ “Meredith Monk: *16 Millimeter Earrings* and the Artist's Body”, 2016.

the dress I put on a red and white bathrobe for another section. Later I put a white paper dress over that and wore a bright red wig. I was working with color and texture (the reds and whites, the net, paper, metal Slinky, wooden trunk) in a very conscious way. I put a white metal cage like a dome over my head that was half covered with white screening material.³¹⁶

Estos objetos, incluyendo las proyecciones de sus filmes, han sido incluso exhibidos como una instalación independiente de la obra. Así lo podemos apreciar en esta foto de la exhibición en el Walker Art Center en 1998.



Esta *capa* también la podemos apreciar en los objetos a escala que aparecen en los dos trabajos. En *Turtle Dreams*, la ciudad abandonada y en *16 Millimeter*

³¹⁶“En cierto punto en la obra yo estaba usando un vestido casual que hice a partir de una red de pescador. A través del vestido podías observar mi ropa interior blanca y por encima del vestido me colocaba una bata de baño roja y blanca para otra sección. Después me colocaba por encima de ese un vestido de papel blanco y una peluca roja brillante. Estaba trabajando con la textura y el color (los rojos y blancos, la red y el papel, resorte de metal y un baúl) de una manera muy consciente. Colocaba una caja blanca como un domo encima de mi cabeza, que estaba cubierta por la mitad con un material de pantalla blanca.” Jowitt. “Meredith Monk in Conversation with Deborah Jowitt”, 72.

Earrings, la muñeca vestida como ella muestran la constancia de los objetos miniatura en sus trabajos. Así los objetos miniatura forman parte importante del lenguaje del performer y se evidencia esta *capa* de lo performático.

4.4) Imagen visual y sonora

Las *capas* que juegan en torno a la imagen visual y sonora son las siguientes:

Medios de cine y video

- 1.-Posibilidad de reproducción idéntica e infinita
- 2.-Manipulación de la imagen visual en otro tiempo-espacio.
- 3.-Imagen visual y sonido *desaturizados (in vitro)*.
- 4.-Tendencia a complementar una estética realista.

Medios teatrales y performáticos

- 1.-Irrepetibilidad de una manera idéntica.
- 2- Imagen visual y sonido *aurático (in vivo)*.
- 3.-Tendencia a estéticas más codificadas.

4.4.1) Posibilidad de reproducción idéntica e infinita / Irrepetibilidad de una manera idéntica.

La posibilidad de *reproducción idéntica* de la imagen en el cine se encuentra en la *grieta* de lo teatral y performático en su irrepetibilidad de una manera idéntica. El cine y el video congelan el tiempo en una grabación que, aunque pueda ser editada, puede conservar intacta la imagen visual y sonora captados en un presente perdido³¹⁷. Monk en colaboración con Chong y Withers juega con estas *capas* en

³¹⁷ Baidou dice: “El cine es un arte del pasado perpetuo, en el sentido en que el pasado está insinuado en el paso.” Badiou, Pequeño manual de inestética, 127.

las repeticiones de imágenes que aparecen, así como en la aparente irrepitibilidad que se evoca a pesar del medio. En *16 Millimeter Earrings* podemos ver como Monk proyecta sobre la pantalla en su cabeza unos *primeros planos* de su rostro que *remedian* los *primeros planos* que aparecen en otro momento en la pantalla completa del video. Esto hace alusión a la repetición de las imágenes, pero las imágenes proyectadas son a color y en ellas ocurren ligeros cambios de acciones. Aquí se sugiere, aunque sólo en evocación, una alteración de este principio de *reproducción idéntica* de la imagen, pues al mostrar una variación casi imperceptible insinúa una *irrepetibilidad de la imagen*. En cuanto a la imagen sonora, su capacidad de *reproducción idéntica* se revela cuando el sonido que parece una audiencia de tribuna se repite en el *primer plano* de la proyección de su rostro y en la proyección de los rostros en la pantalla-cabeza de Monk. Aquí no se sugiere ninguna irrepitibilidad y sólo establece la posibilidad que ofrece la *reproducción idéntica* de crear otras conexiones al situarse en otro lugar.



En *Turtle Dreams* esta *grieta* no se hace presente más que en su cualidad misma de video que es posible repetir infinidad de veces y que, frente a todas las anteriores *capas* que evidencian los rastros de teatralidad, fungen simplemente para establecer el medio del video. En el video puedes regresar, pausar la pieza, repensarla, recrearla en ese *tecnovivio*.

4.4.2) Manipulación de la imagen visual y sonora en otro tiempo-espacio

En *16 Millimeter Earrings* podemos apreciar esa aptitud del cine y el video en el dibujo de las líneas blancas que aparecen y se asemejan a los rasgos básicos de un rostro. Estas líneas *remedian* las líneas de maquillaje que usa Monk en otro momento en la misma pieza. Estas líneas se posan sobre su cara y cuando ella mueve la cabeza hacia atrás se revela más claramente que son una manipulación externa de la imagen en otro tiempo-espacio diferente al de la escena de grabación.



En cuanto al sonido, la manipulación de la imagen se manifiesta también en el audio de lo que semeja una audiencia y que se repite en loop.

Así también, en *Turtle Dreams*, se decide filmar el negativo de aquella tortuga que camina sobre el mapa del mundo y simula un largo viaje. Aquí, más bien existe una manipulación mínima del medio físico (acetato) para lograr esta cualidad de la imagen visual. Si bien, la imagen visual no está alterada como tal, este resultado de la tortuga blanca, como un ser iluminado, hubiera sido imposible, sin esa posibilidad física de este medio. El uso del negativo con la nueva tecnología digital, puede ser ya un efecto de edición y manipulación de la imagen, más que una naturaleza del medio. Es por lo que decidí hablar de ello en esta *capa*.



4.4.3) Imagen visual y sonora *desaturizada* / Imagen visual y sonora aurática

La evocación de la *imagen visual* y *sonora aurática* se relacionan directamente con la presencia del performer y las veces que se invita a plantearse un espacio compartido con el espectador.

En *16 Millimeter Earrings*, Monk utiliza un juego de *capas* de imágenes sonoras y visuales que *remedian* imágenes auráticas y por ende este espacio

compartido. En cierto momento Monk utiliza un loop³¹⁸ de su propia voz. Ésta hace una melodía que se vuelve un leitmotiv en la obra. En lenguaje de cine, esta voz *en off*³¹⁹ es un sonido *no diegético*³²⁰, en el sentido que no parece tener relación directa con lo que pasa en la escena, y cuya materialidad, aunque sea la misma voz de la performer, está separada de la acción, de la voz y del cuerpo que se presenta en la imagen.³²¹ Aquí las imágenes sonoras no parecen evocar nada *aurático* más allá de lo que produce lo extracotidiano del cuerpo y su disociación con lo sonoro. Sin embargo, en el performance original, Monk describe como la relación con el sonido grabado tenía una relación muy directa con lo que pasaba en escena, pues muchas frases grabadas se reproducían en vivo interactuando con el momento de la ejecución y la voz de la performer: “In this accumulative structure but more spiralic, each section is introduced live. If I am singing the note ‘ah’, then my voice comes on tape and takes over and becomes a loop in the sound landscape”.³²² Si bien, en este filme con tendencia documental, no se puede saber con precisión si Monk siguió la misma lógica y se *remedió* tal cuál como sucedía en el performance de 1966 o el sonido se agregó en la edición, la evocación aurática no sólo se da por la

³¹⁸ Como remarca Marcia Siegel, Monk ocasionalmente ha usado “recorder loops” (secciones de sonidos grabado que se repite) y “echo assist” (efecto auxiliar de eco) pero su lenguaje musical se basa en sonidos acústicos más que en efectos tecnológicos. Siegel, “Meredith Monk (1942-)”, 2.

³¹⁹ Voz que se produce fuera del encuadre y que no se relaciona directamente con lo que pasa en escena, si no que funge como un elemento externo a la acción. Martínez y Gómez, *La imagen cinematográfica: Manual de análisis aplicado*, 150.

³²⁰ Sonido que no proviene de lo que está pasando en escena. Martínez y Gómez, *La imagen cinematográfica: Manual de análisis aplicado*, 147.

³²¹ Monk recuerda que cuando creo esta pieza aún no existían las grabadoras multicanal por lo que utilizó cuatro grabadoras para lo que le ayudó el ingeniero de sonido Daniel Zellman. Jowitt, “Meredith Monk in Conversation with Deborah Jowitt”, 72.

³²² En esta estructura acumulativa, aunque más espirálica, cada sección es introducida en vivo. Si estoy cantando la nota “ah” entonces mi voz entra en una cinta, se apodera y se convierte en un loop en el paisaje sonoro. Marranca, *Conversations with Meredith Monk*, 5.

remediación. Esta insinuación de lo aurático también ocurre por la múltiple acumulación de *capas* sonoras de su propia voz. Sobre ese leitmotiv Monk reproduce otra *voz en off* con parte del texto *The Function of the Orgasm* de Wilhelm Reich. En otro momento de la pieza, vuelve a sonar el leitmotiv de la melodía de su voz, y sobre él suena, de nuevo, la *voz en off* de Monk que dice otra parte del texto con un efecto que parece de operadora de aeropuerto. La frase dice: “There are certain areas of the surface which show fundamentally different”. Esta voz también juega un papel no *diegético*, pues no se relacionan ni provienen de lo que sucede propiamente en la escena. Lo mismo ocurre con lo que parece el sonido de una audiencia que se manifiesta en los *primeros planos* de su rostro. En estos sonidos no se sabe si la intención es sugerir que provienen de un exterior o un interior de la performer, pero parecieran ser más bien contrastes de lo que sucede en la imagen visual para despertar ciertas asociaciones, quizá de la interiorización de una audiencia. En fin, estas numerosas *capas* de voces grabadas de Monk que no tienen una relación directa con la escena se interrumpen cuando Monk mira a la cámara y canta una canción antes de meterse en un baúl. Aquí, el sonido sí es *diegético* (sucede dentro del espacio encuadrado y tiene que ver directamente con la escena y el performer en el cuadro) y ayuda a percibir particularidades del espacio. Los tacones de los zapatos negros hacen un sonido que revela la amplitud y vacuidad del espacio por el eco que se produce. Este efecto evoca una presencia más cercana a la *aurática* y al convivio *in vivo* con el espectador, pues después de escuchar su voz, sonidos manipulados y pregrabados, ese sonido sugiere el espacio presente en el que se filmó.

Otro de los factores que generan esta alusión a lo vivo es que las múltiples *capas* que forman la pieza son voces de la performer que está en la imagen, voces sustraídas del tiempo-espacio de la imagen, pero que se originan del mismo cuerpo viviente que se ve. Estas diversas *capas* de su voz generan, además, una especie de dilatación de la presencia cotidiana de la performer y dota a su cuerpo, de varias *capas* de extensión de sí misma. Esta presencia extracotidiana se conecta con el cuerpo performático y teatral y se conecta también con la *capa* de lo *autobiográfico* y lo *autorreflexivo* que se enraíza en el performance. Como señala Annette Stahmer:

The voice carries traces of the body, so to speak. On the other hand, the voice leaves the body which forms it, emanates from the mouth and attempts to reach another, hearing body. This kind of “reaching out” makes the voice an extension of the body, something directly linked with the inside of the body, while at the same time being located outside it.³²³

Así, al manifestar su voz en todos estos estratos Monk ofrece en la dimensión sonora una superposición de sí misma, un retrato sonoro sumado al retrato visual que se observa en las superposiciones de su rostro.

En *Turtle Dreams* el juego es un poco distinto. La música transita entre lo *diegético* y lo *no diegético*. Es *diegética*, aunque *off screen* (se produce fuera del encuadre), pues se relaciona directamente con los performers presentados en la caja rosa, que se mueven de un lado a otro con respecto a la música. Así también sucede con el *plano detalle* de las manos del tecladista al que se ve tocar las primeras notas de la cama sonora. La voz de los performers también *diegética*

³²³ Stahmer, Annette. *Parole # 1 the body of the voice* (Cologne: Salon Verlag & Edition, 2009), 3.

parece estar *on screen* (se produce dentro en la escena) y se enlaza directamente con la música. Estos juegos *diegéticos* del sonido vinculados con la imagen se cruzan en la *grieta* del lenguaje del videoclip musical que despegaba en aquella época.

La *capa* de lo teatral se hace presente cuando en cierto momento se hace un *silencio* musical y sólo se escuchan los pasos de los performers. Así, evidencian por medio del sonido, como sucede en *16 Millimeter Earrings*, el espacio-tiempo del momento de la grabación y sugieren con ello la *presencia aurática*. Estos *juegos diegéticos* de la música confluyen con otros *no diegéticos* u *over* cuando esta música se entabla con las imágenes del viaje de la tortuga o de aquella mirada misteriosa. Aquí, la música se produce *off screen* (fuera de escena). Lo mismo ocurre con la voz de los performers, que al combinarse con las imágenes de los cuerpos que yacen en trajes negros se vuelven *no diegéticas* y *over*. Por otra parte, los *ruidos* que se presentan en la obra generalmente son *ruidos in* (responden a la imagen visual que se encuadra y a lo que pasa en escena) como el ruido al sorber la soda o las manos de pianista al frotarse. Estos ruidos, de paso, sugieren la *presencia aurática* al despertar en el espectador ciertas sensaciones sinestésicas que lo predisponen a despertar otros sentidos más allá de lo auditivo y lo visual. Así, mediante la amplificación del ruido de ciertas acciones o la contraposición de imágenes visuales y sonidos sugiere imágenes olfativas y táctiles que contribuyen a evocar una *presencia aurática*.

Este numeroso *juego* de *capas* nos ayuda a ejemplificar la multiplicidad de medios de los que proviene y se utiliza el sonido para *transmediar* una experiencia

teatral. Destacan entre ellas el evidenciar el espacio tiempo donde se ubican los performers en el momento de la grabación.

4.4.4) Tendencia a complementar una estética realista/ Tendencia a estéticas más codificadas o abstractas.

Como otros medios en estas piezas, las imágenes sonoras y visuales suelen estar combinadas de forma que tienden a completar mundos *poco concretos*, vinculándose con las resonancias de las vanguardias, sobre todo de *16 Millimeter Earrings*, y que fueron parte del lenguaje autónomo que Monk maduraría en el tiempo de *Turtle Dreams*.

En *16 Millimeter Earrings*, esta combinación *poco concreta* la podemos observar en la amplia manifestación de sonidos *no diegéticos* sobre los *diegéticos*. Es decir, se usan más sonidos que no tienen un enlace directo con lo que está encuadrado, que sonidos que derivan de la imagen en escena: el sonido de una audiencia mientras la cabeza de Monk se mueve muy despacio hacia atrás, o un texto de tono científico que habla sobre el orgasmo mientras Monk realiza una secuencia que no se relaciona directamente con la información sexual que se detalla en el texto.³²⁴

La *capa de tendencia a estéticas más codificadas o abstractas* de lo teatral se percibe en los ecos de nociones artaudianas³²⁵ y de resonancias como el

³²⁴ Si bien en el cine y el video también se usa mucho el sonido *no diegético*, sobre todo para conseguir efectos metafóricos las relaciones entre las imágenes sonoras y visuales suelen ser más descifrables.

³²⁵ La obra concebida para una radiodifusora francesa *Para terminar con el juicio de Dios* (1947) nos dejan percibir ciertas nociones con respecto a la limitación del lenguaje. Antonin Artaud, “Pour finir avec le jugement de dieu (1947),” UbuWeb, consultado el 3 de diciembre de 2017, <http://www.ubu.com/sound/artaud.html>. Una interpretación del artista Jaap Blonk fue presentada en el Justo Sierra dentro del Colegio de Literatura Dramática y Teatro como parte del festival Vértice. Experimentación y vanguardia. 2017.

dadaísmo³²⁶ donde la palabra y el sonido figura más en su potencial sensorial y poético que realista y concreto. Así, el uso de la voz de Monk tanto en *16 Millimeter Earrings* como en *Turtle Dreams* tiende a explorar esas manifestaciones intermedias de la voz: la voz como danza, como herramientas para activar la conciencia pre-lógica, para funcionar como un paisaje o como una manifestación de sí mismo, como un medio para comunicar lo que no tiene palabras o un sentido concreto³²⁷. Este uso extendido de la voz conecta con el medio contextual donde se rescataban las nociones artaudianas que planteaban el uso de la voz como encantamiento.

4.5) Espectador

Las capas que se cruzan en relación con el medio *espectador* son:

Capas teatrales y performáticas

- 1.- Conexión aurática. Convivio (*in vivo*).
- 2.- Posibilidad de completar la pieza e intervenirla físicamente en tiempo presente.
- 3.- Posibilidad de simultaneidad y la libertad en el ejercicio de mirada.

Capas de cine y video

- 1.- Metonimia de la experiencia total del momento de ejecución.
- 2.- Conexión (*in vitro*). *Tecnovivio monoactivo*.

³²⁶ Como resalta Alcázar, desde la misma noción de la palabra Dadá, no se buscaba significar nada en concreto. El dadaísmo fue un punto de quiebre en los valores estéticos establecidos en el siglo XVIII. Alcázar, *Performance: Un arte del yo. Autobiografía, cuerpo e identidad*, 18-20. Una grieta misma en el arte que resonará continuamente en las obras de la segunda mitad del siglo XX.

³²⁷ Monk, Meredith. "Notes of the voice", *Meredith Monk*. Ed. Deborah Jowitt. (London: Edited by Deborah Jowitt, The Johns Hopkins University Press, 1997), 56.

4.5.1) Conexión aurática (*in vivo*) / Conexión (*in vitro*). *Tecnovivio monoactivo*.

Como mencioné en los medios teatrales, en ellos, la *presencia aurática* del espectador y el performer es esencial. En las piezas que estudio, si bien, aunque la *presencia aurática* del espectador esté presente en el momento de contemplar el video o el filme, la conexión con el performer se da en un *tecnovivio monoactivo*, pues este espectador se relaciona con el performer por medio del vidrio de la pantalla, en un espacio y tiempo distinto y sin una réplica. Sin embargo, la *conexión aurática*, propia del convivio *in vivo* del teatro, se *transmedia* por medio de algunas insinuaciones y juegos en relación con el ojo de la cámara.

El afán de Monk y sus colaboradores de crear nuevas formas de percepción los incitó a utilizar diferentes tipos de presencias y relaciones con este *espectador-cámara* que parece apelar por momentos a un espectador de teatro.

En *Turtle Dreams* esto se puede observar, como ya he mencionado, en la cámara fija y frontal que encuadra la caja rosa. Aquí la *toma* sugiere un *punto de vista* similar al que podría existir en una butaca central de un teatro en formato tradicional. Así también, las miradas que los performers dirigen directamente a la cámara sugieren una búsqueda de conexión aurática con un espectador.



La cámara fija que se utiliza en la caja rosa, contrasta con el movimiento que emplea la cámara en la caja blanca. Aquí, ésta realiza una *panorámica vertical*. Esto rompe con la visión de un espectador de platea y establece así la *capa* del cine en contraste con la *capa* de evocación teatral.

En otra *toma* se puede contemplar una mirada aislada que simplemente aparece y observa. Por momentos esto se podría asociar con un espectador que habita en alguna parte que nunca se esclarece, pero cuya presencia se invoca, como si se incluyera y se proyectara su mirada.



En *16 Millimeter Earrings* este convivio *in vivo* se evoca de la misma manera en las continuas miradas de Monk directas a la cámara. En esta pieza, aunque la mayoría de las *tomas* son frontales, por momentos se dan otros *puntos de vista*. Un ejemplo es cuando la cámara se posiciona en un ángulo lateral a Monk cuando ella despliega una plataforma blanca con sus zapatos.



Esos *puntos de vista* son posibles también desde los espacios frontales y laterales de un teatro con formato tradicional e incluso en un teatro con más posibilidades como El Granero ubicado en el Centro Cultural del Bosque, cuya butaquería móvil, permite ubicar al espectador tanto en arena como frontal u otros formatos, y que mantiene a una distancia cercana al performer del espectador.

La *conexión aurática* también se sugiere por medio de los juegos con la percepción³²⁸ que Monk busca despertar, y disponer al espectador para cierto tipo

³²⁸ La preocupación por crear estos modos de percepción se puede apreciar en la siguiente frase de su entrevista con Marranca. “Part of the strategy of being an artist is how do you create an experience for people that allows them to see and hear in a new way? It opens up the possibilities of perception, so that when you go back into your life you might be more open to the moments of your life and see things you haven’t been aware of before.”

de experiencia, quizá más sensorial y, por ende, más cercana a la experiencia *in vivo*. Esto se consigue en el filme *16 Millimeter Earrings* cuando se *transmedia* la *capa* de lo extracotidiano del teatro y el performance en la forma en la que Monk realiza ciertas acciones como deslizar su mano lentamente sobre una estructura circular. Esto evoca imágenes táctiles como el contacto con el metal y el papel de la superficie, o en otro momento, la sensación de la textura del cabello cuando deshebra su peluca. Estas acciones sencillas, pero contundentes, subrayan el peso de la acción y provocan cierta sinestesia³²⁹ en el espectador, despiertan el sentido del tacto y evocan, por ende, el encuentro aurático del performer y el espectador.

Esto se percibe también en la fusión de los medios de maneras contrastantes y sinestésicas. Las combinaciones entre lo que suena y lo que se ve buscan alterar esta disposición sensorial del espectador. Un ejemplo de ello es cuando suenan los textos desconectados de la imagen visual y del contexto. En cierto momento suena “There are certain areas of the surface which show fundamentally different” mientras Monk camina despacio hacia adelante y coloca la superficie de proyección; o cuando suena el fragmento del texto *The Function of the Orgasm* que contrasta con su secuencia de movimientos.

(“Parte de la estrategia de ser artista es: ¿cómo crear una experiencia para la gente que les permita ver y oír de una forma nueva? Eso abre las posibilidades de percepción, de modo que, cuando regresas a tu vida estarás más abierto a los momentos de tu vida y a ver cosas de las que no te habías dado cuenta antes”) Marranca, *Conversations with Meredith Monk*, 95.

³²⁹ La palabra “sinestesia”: de *sin*-¹ y el gr. αἴσθησις *aísthēsis* 'sensación' como se entiende en cualquiera de la segunda y tercera acepción que ofrece el diccionario de la lengua española: 2. f. Psicol. Imagen o sensación subjetiva, propia de un sentido, determinada por otra sensación que afecta a un sentido diferente. 3. f. Ret. Unión de dos imágenes o sensaciones procedentes de diferentes dominios sensoriales, como en soledad sonora o en verde chillón. *Diccionario de la lengua española s.v.* “sinestesia”, consultado el 20 de noviembre de 2017, <http://dle.rae.es/?id=XyGHdOq>.

En *Turtle Dreams* observamos estos juegos sinestésicos con mayor énfasis en los juegos de sonido e imagen de los *planos detalle* del cigarro que no provoca sonido, mientras que las manos del espectador suenan demasiado al frotarse, al igual que una soda que suena de manera exagerada al sorberse. Esto prepara los sentidos del espectador desde el inicio de la pieza, y sugiere una conexión más corpórea que incita a otros sentidos y estimula la aparición de imágenes olfativas, táctiles y gustativas.

4.5.2) Metonimia de la experiencia total del momento de ejecución/ Posibilidad de simultaneidad y la libertad en el ejercicio de mirada.

Como mencioné antes, en el cine la *metonimia espacial* aparece cuando la cámara encuadra una sola parte del espacio y deja *fuera de campo* gran parte de la experiencia en la que se desarrolla la pieza. Resulta diferente al acontecimiento teatral donde esto queda generalmente más expuesto para el espectador.³³⁰

Tanto en *16 Millimeter Earrings* como en *Turtle Dreams* podemos advertir, como lo nombramos en espacio y tiempo, numerosos *primeros planos* en los que aparece esta *capa* del medio del cine y del video al nunca mostrar ciertos espacios en su totalidad y acotar la visión del espectador a un cuadro muy limitado de la experiencia y realidad de ejecución del performer. Sin embargo, la amplia decisión de mirada del espectador teatral, se *transmedia* en otras partes al no omitir ciertos objetos o zonas del espacio que, aunque no sean o parezcan pertinentes, simulan esa libertad de decisión en un espacio teatral compartido. Es posible examinar esto en el filme *16 Millimeter Earrings* cuando al *remediar* el espacio del performance de

³³⁰ Si bien en los medios teatrales también llegan a existir convenciones que omiten la visión del espectador de ciertos fenómenos relacionados con la escena en presente: camerinos, piernas, cicloramas, etc.

1966 se rescata también la visualización de elementos, que, aunque no estén en uso o parezcan poco importantes para lo que suceda en ese momento, evidencian el espacio teatral y con ello simulan la libertad de visión del espectador teatral. Si bien, esto pudo editarse o acercarse la *toma* para mostrar mejor la acción en el filme, se decidió hacer una *toma abierta* que incluyera el espacio, evidenciando por un lado su aspecto documental y por otro lado la *remediación* mencionada. De la misma manera ocurre en la secuencia de movimientos que realiza Monk con el texto *The Function of the Orgasm*, donde se ven a lo lejos unas sillas, que aparecen en otros momentos de la obra, pero que, en ese momento sólo permanecen al fondo sin otro propósito que *remediar* el espacio teatral y *transmediar* sus principios estéticos, así como brindar la sensación de libertad de visión del espectador propia del acontecimiento teatral y performático. Esto se puede vincular también con la simultaneidad y el propósito de algunas obras no dramáticas, que menciona Lehmann, las cuales pretenden crear acontecimientos que ofrezcan una esfera de elección y de decisión al espectador frente a la cuestión de ¿qué acontecimientos prefiere seguir?, unido a frustración de darse cuenta del carácter excluyente y limitado de esta libertad.³³¹

³³¹ Lehmann, *Teatro Posdramático*, 153.



En *Turtle Dreams* la *capa de posibilidad de simultaneidad y libertad en el ejercicio de mirada* es más difícil de observar, pues los espacios son más acotados y no hay propiamente una escenografía o más elementos en los que el espectador pueda distraer su mirada. Sin embargo, en estas piezas se revelan las posibilidades que tiene el espectador en los medios de cine y video, cuya *metonimia de la experiencia* aparentemente limitante permiten al espectador ver partes del performer y su acción que no serían tan fáciles de visualizar en una experiencia típicamente teatral.



Así, Monk muestra cómo estos medios pueden también ampliar la experiencia del espectador en relación con el performer. El espectador se puede hacer grande o chico, entrar por lugares a los que no podría acceder normalmente, aunque finalmente direccionado y limitado por la cámara.³³²

4.5.3) Posibilidad de completar la pieza e intervenirla físicamente en tiempo presente.

Esta *capa del espectador* performático y teatral se *transmedia* también en el cine y el video, por medio de evocaciones. De manera concreta en *16 Millimeter Earrings* se insinúa en el sonido de un loop de una audiencia que grita como en un estadio de fútbol y que se repite mientras el rostro de Monk dibuja en cámara lenta una sonrisa mientras mueve la cabeza ligeramente hacia atrás por debajo de unas líneas rectas que parecen dibujar un rostro. Este sonido de audiencia evoca de manera poco cotidiana la posibilidad de intervenir el espacio sonoramente de unos espectadores de tribuna y lo vuelve un elemento más de la pieza.

De una forma menos concreta esta *capa* se puede percibir en el amplio espacio de libre asociación que Monk diseña para el espectador y que, aunque no es propio del teatro, si es una particularidad del medio contextual teatral asociado con Monk.³³³ En ambas piezas existe una evasión de una narrativa lineal y de una

³³² Si bien, en estos casos no existe un conivivo *in vivo*, si existe una teatralidad en tanto hay una organización de la mirada del espectador. Como remarca Dubatti: Llamamos *teatralidad anterior al teatro* a todo fenómeno de óptica política o política de la mirada (Geirola, 2000) en el que no intervienen necesariamente los tres subacontecimientos constitutivos del acontecimiento teatral. La óptica política implica un conjunto de estrategias y operaciones (conscientes o no) con las que se intenta organizar la mirada del otro. Dubatti, *Principios de filosofía del teatro*, 41,42.

³³³ Es pertinente recordar que, en los medios teatrales, a partir de la segunda mitad del siglo xx, se empiezan a tratar de involucrar al espectador desde la asociación libre y desde un acercamiento más parecido a un *poema escénico*. Lehmann recalca sobre ello: “El aparato sensorial humano no tolera fácilmente la ausencia de conexiones; privado de ellas trata de encontrarse a sí mismo, deviene activo, fantasea salvajemente y se le ocurren similitudes, correlaciones y correspondencias, por muy alejadas que estas se encuentren.” Lehmann,

estricta coherencia, así como alumbramos en los cuartos anteriores, numerosas codificaciones actorales, de espacio-tiempo, sonido, imagen, objetos, maquillaje, vestuario y luz que nunca intentan aclararse, sino que sólo se conectan para que el espectador construya lo demás de la pieza o como destaca Rancière construya su realidad, co-creé con el artista.³³⁴

En *Turtle Dreams* se advierte lo mismo con un continuo uso del efecto conocido en el lenguaje de cine como efecto Kuleshov, en el que la libre asociación entre las imágenes aisladas y un rostro neutro invita en gran parte a completar la obra por parte del espectador. Esto se puede apreciar concretamente en los *grandes primeros planos* de aquella mirada neutra, en contraposición de otras imágenes y mundos.



Teatro posdramático, 147. Así también, con el surgimiento del performance los *performers*, como destaca Alcázar, al cuestionar la representación, se posicionan como estudiosos y estrategas de la percepción utilizando sus propios límites y los del espectador, sus facultades de atención, su empatía, su aburrimiento, los intereses de colores, olores, movimientos, sonidos. Alcázar, *Performance: Un arte del yo. Autobiografía, cuerpo e identidad*, 76. El performance se posiciona así, como un arte vivo: “Huellas de vida que, en un juego intersubjetivo, requieren que el espectador complete su significado” Alcázar, *Performance: Un arte del yo. Autobiografía, cuerpo e identidad*, 16.

³³⁴ “[...]los espectadores ven, sienten y comprenden algo en la medida en que componen su propio poema, tal como lo hacen a su manera actores o dramaturgos, directores teatrales bailarines o performistas.” Rancière, *El espectador emancipado*, 20. [Traducción de Ariel Dillon]



5.- Conclusiones

A través de este desglose de *capas* en las *grietas* de los medios, se puede distinguir que estas piezas no pueden ser consideradas teatro o performance como tal, por la carencia de un convivio *in vivo* entre los cuerpos auráticos de los performers, espectadores y técnicos involucrados, pero se ven atravesadas por diversas *capas* que insinúan estos medios. Esto, hace poco adecuado los simples conceptos de cine o de video, pues estas piezas, no son sólo entes pos-existentes y extensivos de acontecimientos teatrales o piezas sencillas de video o cine, sino, que dentro de su naturaleza en sí, y a través de diversas *transmedialidades de forma y remediaciones*, llevan rasgos performáticos y teatrales inherentes quizá a su denominación. En este afán de “agrietar”, los nombres de *videoteatro*, *videoperformance*, *cineteatro*, *cineperformance*, no suenan descabellados para designar a estas piezas. Esta distinción en su nombre podría incluso potenciar ciertos procesos. Como investigadora, reconocer estos cruces y denominaciones me ayuda a archivar mis fuentes de una forma más acorde a los elementos que contiene, así como, concretar más fácilmente mis búsquedas de referentes. Por otro lado, como creadora, si bien creo que las etiquetas pueden llegar a ser limitantes, también pueden servir como puntos de partida para nuevas exploraciones. Como sucedió en esta investigación, analizar qué en su integridad los hace ser eso y no otra cosa invita a encontrar nuevos juegos y cruces. Así, entre las riquezas que me deja este análisis se encuentra el permitirme ubicar esos procesos de una manera más profunda y preguntarme cotidianamente como un simple ejercicio creativo: ¿qué *capas* de otros lenguajes puedo cruzar en lo que hago y cómo llamaría yo eso?

Por otro lado, el sumergirme en el proceso creativo de Monk fue muy enriquecedor, la continúa indagación de formas y combinaciones, el encontrar la pregunta y la forma que toma un universo u otro, aprender a destilar los elementos de los diversos lenguajes, la manera en la que busca que sus colaboradores sean una parte creativa igual de importante y la voz como un eje rector de su *poíesis* me incitó a nuevas búsquedas en mi proceso creativo y despertó intuiciones de cómo organizarlo.

En cuanto a la perspectiva *intermedial*, ésta me permitió, entre otras cosas desmenuzar los medios con cierta precisión y poder desentrañar procedimientos específicos que me llevaron a entender mejor el lenguaje de Monk y sus colaboradores, así como el modo de tejer esos mundos. Palabras como *capas* y *grietas* me llevaron a cuestionarme sobre las pautas y nombres que sirven de apoyo en mis procesos creativos con interés poético. Así también, esta investigación me habilitó distinguir cuáles son las diferencias entre los procesos *intermediales*, *multimediales*, *transmediales* y de *remediación*, conceptos que, junto con los de *medios físicos*, *medios como sistemas de signos* y *medios contextuales*, atesoro y me interesa implementarlos como una herramienta para futuros análisis y creaciones, pues me ofrecen observar con precisión interacciones de diversa índole.

Aunque, en un inicio el ejercicio de análisis bajo la perspectiva intermedial me pareció un poco abrumadora por su misma apertura, me presentó la posibilidad de hacer conexiones que parecían en un principio distantes y eso tornó más profunda la investigación. Esto, además, en el transcurso del estudio se reveló muy enriquecedor, pues también, a modo de telaraña, me permitió mapear de un modo

complejo los distintos elementos. Así, la minuciosa división del trabajo responde a la naturaleza de la investigación y a la forma de telaraña que implican las relaciones *intermediales*.

Otro término en relación con la perspectiva *intermedial* que me abrió muchas puertas de reflexión y me re-conectó desde un ejercicio intelectual con el poder del teatro y del performance es el de *hipermedialidad*. La conciencia de esta especificidad del medio teatral y performático que sólo logran evocar otros medios, como en las piezas analicé, me parece de suma importancia en la comprensión del papel y función de estos medios en la cultura como un espacio de convergencia entre distintos lenguajes y disciplinas, denominadas o no artísticas. Así también, como performer, la conciencia de la *hipermedialidad* de estos medios me hizo preguntarme: ¿cómo involucrarme con los medios que convergen ahí?, ¿qué otras posibilidades de relacionarme con esos medios existen? De esta forma, esta investigación me invitó a visualizar los diversos niveles de juego que existen como actriz y *performer* en los diversos medios y pensar en: ¿cómo jugar con los nuevos medios tecnológicos a mi alcance?, ¿cómo eso puede servir de una forma poética en relación con lo que quiero hacer como performer?, ¿cómo puedo usar las nuevas aplicaciones que tienen los celulares, las computadoras, las cámaras, u otras tecnologías de una forma poética? Descubrí así, la *intermedialidad* como una herramienta creativa. De la misma forma, distinguir los *medios físicos*, los *medios como lenguaje* y *medios contextuales* que definen cada medio, me hicieron cuestionarme cómo puedo aplicar esto en mi proceso creativo.

En otra arista, este análisis de los *medios*, me brindó la oportunidad de reconocer, clarificarme, poner en crisis, recordar y ahondar en muchos de los

elementos del *medio teatral* que había estudiado en el proceso de formación dentro de la Carrera de Literatura Dramática y Teatro y que asumía comprender. Por otro lado, me evidenció ciertos huecos e insuficiencias con respecto a mis conocimientos del medio del *performance*, sus recovecos y los embrollos que pueden sucederse al analizarlo y crearlo. Además, me permitió acrecentar mis referentes sobre este medio. Igualmente, me dio la oportunidad de conocer más del *medio del cine*, que, aunque lo había estudiado años atrás durante un semestre en el Instituto Ruso Sergei Eisenstein ya no estaba familiarizada con él y mucho menos en sus conexiones con lo teatral. Así también, se me presentaron las posibilidades propias de lenguaje del video y el visualizar ejemplos que, desde sus indagaciones, lo han utilizado en un cruce con lo performático. De esta forma, otra riqueza que encuentro en mi trabajo es el reconocimiento de las posibilidades que brindaron y brindan aún, estos medios al juego teatral y performático y que se me evidenciaron más claramente: la aptitud para agrandar o achicar la visión de objetos, la capacidad que otorga al espectador para ver a distancias muy cercanas o adentrarse a lugares de difícil acceso sin moverse, la facultad que le da al performer de mostrar partes de su cuerpo, su interpretación o alguna acción que quiera enfatizar y que serían difícil de exhibir sin estos medios para muchos espectadores, la facultad para manipular la escala y la imagen de su cuerpo, hacer juegos de superposiciones de sí mismo y crear nuevos sentidos por medio de la yuxtaposición de imágenes, entre otras. De esta manera, al preguntarme: ¿qué permiten hacer estos otros medios que sin ellos sería imposible de lograr en el medio teatral o performático?, ¿qué efectos potenciales se pueden descifrar al combinarlo con el medio teatral? conecto con la

premisa que Monk y sus colaboradores persiguieron en *16 Millimeter Earrings* y *Turtle Dreams*: encontrar y generar nuevas formas de percepción en el espectador.

El pensar en el espectador y cómo generar nuevas formas de percepción en él, me llevaron a su vez a reflexionar sobre cómo me puedo relacionar como espectadora con estos medios: ¿cómo vivo un tecnovivio?, ¿cómo me relaciono con las conexiones a distancia?, ¿qué diferencias hay en un tecnovivio en el edificio del cine, vivirlo sola en mi casa o en el teatro?, y ¿cómo todo ello interviene el medio en sí? De esta manera revaloro mi papel como espectadora y lo dimensiono, aún más, como un papel creativo dentro del acontecimiento del medio teatral y performático, así como lo han buscado generar Monk, Rancière y muchos otros creadores y pensadores que ven en el espectador un co-creador de las piezas más que un receptor. Este principio de co-creación con el espectador vincula, además, muchos otros medios con un afán poético. Por otra parte, todo ello se relaciona también con la inquietud ya estudiada por Josefina Alcázar: ¿cómo se han utilizado estos medios de cine y video en el teatro?, y con la pregunta: ¿qué medios han surgido en los últimos días y cómo se han incluido en el lenguaje teatral? Me es posible observar como espectadora y creadora cada vez más ejemplos donde se incluyen videos o donde el facebook, twitter y demás redes sociales se involucran dentro del acontecimiento o narrativa.

Otra de las reflexiones que me generó esta investigación fue que a través de la conciencia de lo *hipermedial* e *intermedial*, que por naturaleza tienen los medios escénicos, así como, el aumento de las nuevas tecnologías se generan vínculos colaborativos muy provechosos que abren nuestro abanico de creación e incuban nuevos códigos culturales que rompen poco a poco nuestras barreras de interacción

entre disciplinas. Creo que es importante seguir activando, a pesar de la aparente desvinculación de facultades en la UNAM, la interconectividad y el diálogo constante con otros medios con el fin de alimentar este tipo de procesos.

Entre las deudas que alcanzo a percibir en esta investigación, se encuentra el mostrar las interacciones de movimiento que sí muestran las piezas en su formato de video o cine y que el medio *hoja (impresa o no)* me impide mostrar. El trabajo estaría más completo si se contará con la posibilidad de incluir el medio audiovisual. Por otro lado, los cruces con la danza, la música, la producción vocal, y las artes plásticas en estas obras, por cuestión de enfoque sólo fueron mencionadas a momentos. Una profundización más aguda hubiera sido demasiado extensa e innecesaria para este proyecto. Sin embargo, son terrenos muy ricos y dignos de profundización en estas obras y en el trabajo de Meredith Monk en general.

De forma más personal, la *grieta* ha servido en mí a partir de esta investigación como una metáfora útil de ruptura y encuentros. A partir de este concepto hallo una forma de articular mi necesidad que, por momentos, me parece obsesiva, de saber sobre diversos universos y lenguajes. Esta naturaleza inherente en mi proceso, que a veces, admito, puede ser sofocante, encuentra un poco de alivio en la *grieta* al brindarme la posibilidad de atender todas esas puertas que he abierto en mi desarrollo como creadora teatral, desde una libertad y conciencia. ¿Cómo cruzar esas inquietudes de actuar, de hacer performance, video y otros lenguajes más específicos (el clown y la expresión vocal que últimamente he estado trabajando) de manera que pueda descubrir mis propios códigos, formas de trabajo y entrenamiento?, ¿cómo puedo relacionar todo esto en una creación escénica que dialogue a la vez con mi contexto? Así, este trabajo es para mí una continuación de

la escena y un principio generador de ideas *intermediales* que empiezan a esbozar sus formas, medios y necesidades contextuales. De este modo, para mí fue imposible no relacionarlo con algunos procesos creativos en los que estaba y sigo trabajando en estos momentos y que me parece necesario vincular con esta investigación, pues creo que con ello se complementa la investigación y permite visualizar cómo lo he integrado en otros espacios creativos. Uno de ellos es el *Proyecto Trotamundos* un laboratorio que formamos tres egresadas del Colegio de Literatura Dramática y Teatro: Mariel Medina Lugo, Anaid Mendoza Márquez-Bohor y yo. Este proceso empezó desde nuestra estancia en el Colegio como un espacio de entrenamiento actoral con el interés de crear un lenguaje en común, volcar intereses que no veíamos con profundidad en los contenidos que se dan en la carrera o en los proyectos en los que participábamos generalmente y realizar búsquedas específicas que derivaran quizá en algún momento en algo escénico o teórico. Así, se concretó un ritmo de trabajo y empezaron a surgir intereses individuales y colectivos con los que cada quien trabajó. Se concretó la escritura de un texto base en relación a la “incertidumbre”, tema que nos afectaba colectivamente y se armaron numerosos ejercicios en torno a la actoralidad, la voz, sus posibilidades de metáfora y de notación. Este trabajo sigue en proceso, debido a cuestiones económicas y de otra índole ha tomado más tiempo el mostrar la totalidad del trabajo, sin embargo, algunas extensiones de este trabajo ya se han encontrado con un espectador. Un formato de pequeño performance con el nombre *Agujero negro* se compartió con algunas amistades, así como en el seminario *Poéticas de la Oralidad* impartido por la doctora Susana Aktories en el MUAC en 2018. A lo largo del proceso hemos tratado de descubrir cómo hacer cruces con

otros medios que no son los de nuestra especialización, el uso de aparatos de modificación de la voz, la autopresentación performática y elementos un tanto coreográficos que por momentos parecen más a la metáfora corporal con la que juega la danza y que se cruzan con personajes caracterizados y otros medios muy usados en el medio teatral. Este espacio de laboratorio ha sido un espacio muy enriquecedor para mí y me ha permitido investigar con las otras integrantes indagaciones muy personales en torno al teatro y sus posibles extensiones en otros medios. Así, con ellas pude también inquirir en las inquietudes que surgieron de esta tesis, que a su vez también se vio alimentada por este laboratorio. Para ello, les pedí que exploráramos el lenguaje que habíamos encontrado y ejercicios que habíamos trabajado en cierto momento, en un video que funcionaría como una extensión de nuestro trabajo teatral y performático. De esta manera surgió la idea de la pieza *Arcano I: El mago* un ejercicio de interpretación del poema de Verónica Volkow donde, de manera un poco lúdica y sin una expectativa formal, nos planteamos reflexionar sobre la escucha y el origen de la palabra. Las premisas de las que partimos fueron: evocar el espacio-tiempo del performance y el teatro al buscar espacios que podrían llevarte al universo de lo típicamente teatral, resaltar la escucha del *sonido diegético* de la *toma* y del momento aurático de la grabación; jugar con el cuerpo extracotidiano y cuyos códigos y manifestaciones se generaran en relación con la escucha del espacio y el sonido presente. El performer buscaba también, una relación más íntima con la cámara y la camarógrafa como otro cuerpo que habitaba el espacio. Posteriormente, en la edición, se busca jugar con las *capas* del sonido que se generaban en ese espacio aurático *in vivo* del performance y con ese juego evocar el poema. Aún me encuentro trabajando en ello, pero un breve y

rústico esbozo se puede ver en la página de *YouTube*, con el nombre *Arcano I: el mago*, de *Proyecto Trotamundos*.³³⁵ Aquí, algunas imágenes en donde se puede intuir estas indagaciones.³³⁶



³³⁵ “Arcano I”, YouTube, consultado el 12 de octubre de 2018, <https://www.youtube.com/watch?v=icJ12NDLk24>

³³⁶ Las *performers* son Anaid Mendoza Márquez-Bohor (rojo) y Mariel Medina Lugo (azul).



Otros de los proyectos donde se hizo evidente la vinculación con esta investigación fue la realización de un video, actualmente en posproducción, en el que colaboré con la artista visual y cineasta Rowan Tara de Freitas. En éste, la *capa* performática de lo *autorreferencial* y lo *autobiográfico* estaba muy presente. A Tara de Freitas le interesaba hacer un retrato de algún episodio cotidiano de mi vida diaria, donde esto adquiriría tintes teatrales. En el proceso yo no funcionaba cómo intérprete, era yo misma y de alguna manera también elegía algunas *tomas* con mis acciones. Además, Tara de Freitas me pedía le comentara si quería incluir algo que me hiciera sentido para que ella lo grabara. De alguna manera me recordaba el proceso colaborativo de Monk. Así también me hacía vincularlo con un proceso performático por las continuas referencias a mi persona y lo autobiográfico. Igualmente, conecté con las preguntas de Monk cuando nos preguntamos entre las dos: ¿cómo incluir

más el teatro y el performance en ese trayecto cotidiano y realista? La *actuación codificada* fue una de las *capas* de lo teatral y performático que cruzamos en este proyecto. Así, tratamos de descubrir cuál era ese lenguaje codificado entre las dos, algo que ya estuviera ahí y no tuviéramos que generar desde cero. Tara de Freitas me daba, además, clases de inglés por lo que un día descubrimos que esa gestualidad del “aprender inglés” resultaba ya un código entre nosotras. Tara de Freitas decidió incluir ese lenguaje gestual del “aprender idiomas” dentro de las *tomas*. Se buscaba que esta gestualidad se repitiera en diversas ocasiones e hiciera que ese trayecto cotidiano y realista se tornara un poco abstracto y extracotidiano. En cierto momento se llegó a la idea de generar muchas *capas* de imagen visual y sonora de mí misma y los otros objetos que la cineasta o yo quisimos grabar, en una sola imagen. Una aparición más realista volvía a momentos, llegaba a casa, hacía cosas cotidianas y en cierto momento me colocaba un maquillaje que *transmediaba* las imágenes del cemento (una imagen constante en lo que filmábamos) que se habían tomado con anterioridad. Así también, aunque el proceso de edición correspondió en su mayoría a Tara de Freitas, ésta me invitó a intervenir dentro de ese proceso. Revisábamos el material, las *tomas* y ella me pedía que si me hacía sentido hacer algo con la voz, un sonido específico o se me ocurrían asociaciones las propusiera, ella las grababa o anotaba y así se iban tejiendo sentidos que en el momento de grabar inicialmente habían quedado sueltos: cosas de la atmósfera del trayecto, alguna imagen visual que quisiera enfatizar y que hubiera cobrado importancia en la experiencia del acontecimiento de grabar. Este trabajo manifestó en mí, más claramente, la posibilidad performática del cine y el video, y me dio la oportunidad real de ver cómo se podía dar un trabajo

colaborativo en ese aspecto. Anexo a continuación algunas imágenes, cortesías de Rowan Tara de Freitas que muestran un poco el juego de *capas* y esa búsqueda de elementos teatrales y performáticos.



De esta manera, exploré las posibilidades de juegos y cruces de *capas* y *grietas* que había analizado en este trabajo en otros procesos creativos que resultaron también, a su manera, trabajos híbridos y que forman con este trabajo una *grieta* en sí misma, es decir, un espacio de intercambios y flujos, de quiebre y ruptura con un trabajo escrito.

Así, esta investigación revela mucho más de lo que buscaba el objetivo principal, pues más allá de distinguir si existen cruces con lo performático y teatral en las piezas que estudio, cuestionar las denominaciones dadas y distinguir las diversas capas de los medios que se cruzan, detona nuevas rutas de investigación y creación para el performer y creador teatral. Además, da a conocer el trabajo de Meredith Monk una pionera en muchos lenguajes y formas de crear cruces entre medios, y que a mi parecer es indispensable conocer en este tiempo de interdisciplinariedad. Igualmente, este trabajo abre la brecha para este tipo de estudios *intermediales* en el Colegio de Literatura Dramática y Teatro, se sienta como un referente y pone en la mira la posibilidad de analizar como parte de los estudios teatrales en el Colegio otros medios físicos (filmes, videos, fotografías, pinturas, libros, espacios, etc.) en su relación con el performer y espectador, y no sólo como entes pre-existentes o pos-existentes al medio teatral o performático, sino como piezas (sean extensivas o no del acontecimiento) que contienen un cruce en su ontología con estos medios.

6.- Glosario de lenguaje de cine y video que utilicé en la investigación

Articulación narrativa del encuadre:

Encuadres: se dan por el acercamiento de la cámara o el lente y determina lo que aparecerá en la pantalla.

Escena: conjunto de planos que integran un mismo ambiente. Es una unidad espacial y temporal.

Gran primer plano: plano que expone la cabeza cortada del personaje.

Montaje: Principio organizador y ordenador del significante fílmico, es decir de la imagen y el sonido.

Plano: responde al encuadre, es decir, lo que está enmarcado por los cuatro vectores. Representa también a nivel narrativo, una unidad mínima de significado dentro de una secuencia de imágenes. Hay numerosos tipos de planos. Los más importantes son tres: Planos generales, planos medios y primeros planos.

Plano americano: nos presenta al sujeto por arriba o abajo de su rodilla.

Plano general: el sujeto se ve de cuerpo entero en el entorno.

Plano general corto: se observa el escenario donde se desenvuelven los personajes. Se muestra el cuerpo entero del sujeto. El sujeto tiene más importancia que el escenario.

Plano general largo: el escenario importa más que el sujeto

Plano medio: enseñan al sujeto por encima o por debajo de la cintura.

Primer plano: muestra el rostro completo.

Primerísimo primer plano o Plano detalle: permite hacer visible una parte del cuerpo del sujeto distinta de la cara o de algún elemento significativo.

Secuencia: fragmento de unidad temática que posee sentido en sí misma.

Toma: unidad mínima de articulación narrativa, también se llama plano de registro.

Inicia cuando la cámara empieza a grabar y termina cuando corta.

Puntos de vista:

Campo: espacio que aparece en el plano.

Genital: punto de vista que se logra con el lente por encima de la cabeza, en verticalidad absoluta.

Encuadre frontal: punto de vista que se obtiene situando la cámara a la misma altura del objetivo.

Fuera de campo: lo que queda fuera del encuadre.

Inclinación de la cámara: Las más comunes son: *horizontal*, *vertical* u *oblicua*.

Picado: punto de vista en el que la cámara se coloca por encima del objeto filmado reduciendo al sujeto.

Puntos de vista: Los puntos de vista se dan por la angulación de la cámara. Existen numerosas posibilidades.

Movimientos de la cámara:

Movimientos de la cámara: Los movimientos de la cámara permitieron al cine liberarse del estatismo de un enfoque teatral. Los principales movimientos son dos: el llamado travelling y el panorámico.

Panorámico: es el eje de cámara alrededor de eje vertical (ésta se mueve de arriba a abajo o viceversa, como si se moviera la cabeza) u horizontal (ésta se mueve de izquierda a derecha o viceversa)

Travellings: consisten, por su parte, en movimientos que utilizan una base apoyo para el movimiento, generalmente un carrito, una grúa fija o móvil. Existen el travelling hacia adelante, hacia atrás, lateral o circular principalmente.

Zoom: se produce por el ajuste del lente. La cámara aquí, en realidad, no se mueve.

Edición:

Corte: tipo de transición de manera que se basa en una sustitución brusca de una imagen por otra. Es la forma de paso más esencial.

Edición: es aquel proceso en el que las secuencias se ordenan después de pasar su trabajo y en el que adquiere su forma de exposición.

Encadenado: transición en la que un plano sustituye a otro mediante la sobreimpresión momentánea de una imagen una precedente que desaparece. Cuando este *encadenado* dura mucho tiempo se convierte en una sobreimpresión de espacios-tiempos diferentes que permiten crear una nueva realidad.

Fundido: tipo de transición en el que la imagen se desvanece hasta llegar a un solo color (generalmente negro).

Transiciones: son elementos de puntuación, es decir el cómo se pasa de una idea audiovisual a otra. Marcan distintas temporalidades. Existen numerosas formas de transición.

Sonido:

Música over: funge como acompañamiento en la escena. A no ser que se toque en vivo en la escena o se incluya un radio que toque una melodía. La música a su vez cumple con la función rítmica, como reemplazo de un ruido real, la fu

nción dramática, crea atmósferas o apoya la acción, o función lírica, refuerza la importancia y densidad dramática de un momento.

Silencio: Aunque casi nunca se utiliza absolutamente en el cine, es un recurso muy expresivo añadiendo interés en la imagen visual.³³⁷

Sonido diégetico: la fuente está presente en el espacio representado. Este puede ser on screen u off screen.

Sonido diegético off screen: el sonido está presente en el espacio, pero fuera del encuadre.

Sonido diegético on screen: el sonido está presente en el espacio y dentro del encuadre.

Sonido no diegético: el origen no tiene nada que ver con el espacio en la historia. También suele llamarse *over*.

Ruidos in: hacen más verosímiles las acciones de la escena, al relacionarse directamente con lo que pasa en escena y pasar dentro de la escena.

Ruidos off: provienen de una fuente diegética y proporcionan relleno a las situaciones

Ruidos over: proceden de fuera de la escena y su finalidad es más abstracta. Sirven de refuerzo a una imagen o de corte a una secuencia.

Voz en off: la voz está fuera del encuadre

Voz in: la voz proviene de dentro del encuadre.

Voz over: (la voz es no diegética, está excluida de la realidad de la escena).

³³⁷ Martínez García, Ma. Ángeles, Gómez Aguilar, Antonio. *La imagen cinematográfica: Manual de análisis aplicado*. Madrid: EDITORIAL SINTESIS, 2015.

7.- Referencias bibliográficas

Libros:

Adame, Domingo. *Para comprender la teatralidad: conceptos fundamentales*. México: Facultad de Teatro Universidad Veracruzana, 2006.

Alcántara, José Ramón. *Teatralidad y cultura: hacia una estética de la representación*. México: Editorial Universidad Iberoamericana. 2002.

Alcázar, Josefina. *La cuarta dimensión del teatro*. México, D.F: INBA, CITRU, 1998.

Alcázar, Josefina. *Performance: Un arte del yo. Autobiografía, cuerpo e identidad*. México: Siglo XXI Editores, 2014.

Badiou, Alan. *Pequeño manual de inestética*. Buenos Aires: Prometeo, 2009. [Traducción de G. Molina, L.Vogelfang, J.L Caputo y M.G. Burello.]

Baigorri Ballarín, Laura. *El video y las vanguardias históricas*. Barcelona: Edicions de la Universitat de Barcelona, 1997.

Balme, Christopher. *Einführung in die Theaterwissenschaft*. Berlin: Erich Schmidt Verlag, 2001.

Banes, Sally. "Dancing in the Museum: The Impure Art." en *Art Performs Life: Cunningham/Monk/Jones*, editado por Kathy Halbreich, 68-79. Minneapolis: Walker Art Center, 1998.

Barba, Eugenio y Savarese, Nicolas. *El arte secreto del actor*. México: Col. Escenología, 2009.

Barba, Eugenio. *La canoa de papel. Tratado de Antropología teatral*. México: Grupo editorial Gaceta, Col. Escenología, 1992.

Barrientos, José-Luis. *Actuación y escritura (teatro y cine)*. México D.F.: Paso de Gato; Cuadernos de ensayo teatral # 18, 2010.

Berger, Mark. "A metamorphic theater." En *Meredith Monk*, editado por Deborah Jowitt. London: Edited by Deborah Jowitt, The Johns Hopkins University Press, 1997.

Berghaus, Gunter. *Video: A Critical Anthology*. New York: E.P. Dutton, 2005.

Bogart, Anne. *Los puntos de vista escénicos: movimiento, espacio dramático y tiempo dramático*, (Madrid: Asociación de Directores de Escena de España, 2007)

Bolter, Jay David y Grusin, Richard. *Remediation. Understanding New Media*. Cambridge: MIT Press, 1999.

Brook, Peter. *La puerta abierta*. España: Alba Editorial, 2010. [Traducción de Gema Moral Bartolomé]

Casetti, Francesco y Di Chio , Federico, *Cómo analizar un filme*. Barcelona: Paidós, 1994.

Clarke, Mary & Crisp, Clement. *The History of Dance*. New York: Crown Publishers Inc. 1980.

Clüver, Claus. "Intermediality and Interart Studies." En *Changing borders: Contemporary Positions in intermediality*, editado por Jens Arvidson, Mikael Askander, Jørgen Bruhn, Heidrun Führer. Lund: Intermedia Studies Press, 2007.

Costello, Diarmúd "Aura, rostro y fotografía: releer a Benjamin hoy" en *Walter Benjamin: Culturas de la imagen*, editado por Alejandra Uslenghi. Buenos Aires: Eterna Cadencia, 2010.

Derry, T. K. *Historia de la tecnología: Desde 1900 hasta 1950*. España: Siglo XXI de España, Volumen 4. 1990.

Diéguez Caballero., Ileana. *Escenarios liminales. Teatralidad, performances y política*. Buenos Aires: Editorial Atuel, 2007.

Dubatti, Jorge. *Filosofía del Teatro I. Convivio, experiencia, subjetividad*. Buenos Aires: Editorial ATUEI, 2007.

Dubatti, Jorge. *Introducción a los estudios teatrales*. México D.F.: Libros de Godot, 2011.

Dubatti, Jorge, *Principios de filosofía del teatro*. México: Paso de Gato, 2017.

Eisenstein, Sergei. *Teoría y técnica cinematográficas*. Madrid: Ediciones Rialp, S. A., 2002.

Dubois, Philippe "La question vidéo: entre cinéma et art contemporain" *en Images (à suivre)*, ed Marie-José Mondzain, (Montrouge: Bayard, 2011), 8.

H. de la Mota, Ignacio. *Enciclopedia de la comunicación. Tomo 4*. Madrid: Noriega Editores, 1994.

Highwater, Jamake. "Meredith Monk in Conversation with Jamake Highwater". En *Art Performs Life: Cunningham/Monk/Jones*, editado por Kathy Halbreich. Minneapolis: Walker Art Center, 1998.

Higgins, Dick. "Synesthesia and Intersenses: Intermedia." En *Horizons, the Poetics and Theory of the Intermedia*. Carbondale, IL: Southern Illinois Univ. Press, 1984.

Gómez Peña, Guillermo. "En defensa del arte del performance" en *Estudios Avanzados de Performance*, editado por Diana Taylor y Marcela Fuentes. México: Fondo de Cultura Económica, 2011.

González Castro, Francisco, Leonora López, y Brian Smith. *Performance art en Chile*, Santiago de Chile: Metales pesados, 2016.

Kent Trejo, Didanwy. "«Resonancias» de la promesa: «Ecos» y «Reverberaciones» del Don Giovanni. Un estudio de los desplazamientos de la imagen intermedial". Tesis para optar por el grado de Doctora en Historia del Arte. FFyL. Instituto de Investigaciones Estéticas. UNAM. México. 2016.

Krämer, Sybille. "Erfüllen Medien eine Konstitutionsleistung? Thesen über die Rolle Medientheoretischer Erwägungen beim Philosophieren" en *Medienphilosophie – Beiträge zur Klärung eines Begriffs*, editado por Stefan Münker, Alexander Roesler y Mike Sandbothe. Frankfurt: Fischer Taschenbuch Verlag, 2003.

Lipovetsky, Gilles y Serroy, Jean. *La pantalla global: Cultural mediática y cine en la era hipermoderna*. Barcelona: Editorial Anagrama, 2009. [Traducción de Antonio-Prometeo Moya].

Jowitt, Deborah. "Meredith Monk in Conversation with Deborah Jowitt" en *Art Performs Life: Cunningham/Monk/Jones*, editado por Kathy Halbreich, 68-79. Minneapolis: Walker Art Center, 1998.

Jowitt, Deborah. *Meredith Monk*. Editado por Deborah Jowitt. London: The Johns Hopkins University Press, 1997.

Monk, Meredith. "Notes of the voice", *Meredith Monk* editado por Deborah Jowitt. London: Edited by Deborah Jowitt, The Johns Hopkins University Press, 1997.

Lehmann, Hans-Thies. *Teatro Posdramático*. Murcia, España: Paso de Gato, CENDEAC, 2013.

Martínez García, Ma. Ángeles, Gómez Aguilar, Antonio. *La imagen cinematográfica: Manual de análisis aplicado*. Madrid: EDITORIAL SINTESIS, 2015.

Martínez Muñoz, Amalia. *Arte del siglo XX: De Andy Warhol a Cindy Sherman*. España: Universidad Politécnica de Valencia, 2000.

Mechthil, Albert. *Vanguardia española e intermedialidad: artes escénicas, cine y radio*. Madrid: Iberoamericana, Frankfurt Main Venvuert, 2005.

Marraca, Bonnie. *Conversations with Meredith Monk*. Nueva York: PAJ Publications, 2014.

McLuhan, Marshal. *Comprender los medios de comunicación: Las extensiones del ser humano*. Barcelona: PAIDÓS, 2009.

Monk, Meredith. "Cracks & Cliffs." *Further Steps 2: Fourteen Choreographers on What's the R.A.G.E. in Modern Dance*, editado por Constance Kreemer. USA: Rotledge, 2014.

Obregón, Rodolfo. *Utopías aplazadas: últimas teatralidades del siglo XX*. México D.F.: CONACULTA- CENART, 2003.

Pavis, Patrice. *Diccionario del teatro*. Buenos Aires: Paidós Comunicación, 1980.

Rancière, Jacques. *El espectador emancipado*. Buenos Aires: Bordes Manantial, 2010. [Traducción Ariel Dillon]

Reich, Wilhelm. *The function of the orgasm: sex-economic problems of the biological energy*. New York: Farrar, Straus and Giroux, 1973.

Reyes, Alfonso, *El deslinde*. México: FCE, 1944.

Ruíz, Borja. *El arte del actor en el siglo XX. Un recorrido teórico y práctico por las vanguardias*. España: Artezblai, 2008.

Rossetti Ricapito, Laura. *Videoarte, herencia histórica: del cine experimental al arte total* México D.F.: Universidad Autónoma de México, 2011.

Schechner, Richard. *Estudios de la representación: una introducción*. México: FCE, 2012.

Schneider, Ira y Korot, Beryl, *Video art: an anthology*. New York: Harcourt Brace Jovanovich, 1976.

Simanowski, Roberto. "Transmedialität als Kennzeichen moderner Kunst" en *Transmedialität: Zur Ästhetik paraliterarische Verfahren*, editado por Urs Meyer, Roberto Simanowski, Christoph Zeller. Göttingen: Wallstein Verlag, 2006. 39-81.

Stahmer, Annette. *Parole # 1 the body of the voice*. Cologne: Salon Verlag & Edition, 2009.

Stéphan, Jérôme. *3 Teatros de Vanguardia. Meyerhold-Fassbinder-Griffero*. Santiago: Editorial Arcis, 2012.

Unger, Roni. *Poesía en Voz Alta*. México: INBA/CITRU, 2006. [Traducción de Silvia Peláez].

Villegas, Juan. *Historia multicultural del teatro y las teatralidades en América Latina*. Buenos Aires: Galerna, 2005.

Westgeest, Helen. *Video Art Theory: A Comparative Approach*. UK: Wiley Blackwell, 2016.

Youngblood, Gene. *Expanded Cinema*. New York: P Dutton & Co. Inc, 1970.

Taylor, Diana. "Introducción: Performance, teoría y práctica." En *Estudios Avanzados de Performance*, editado por Diana Taylor y Marcela A. Fuentes. Traducción de Ricardo Rubio, Alcira Bixio, Ma. Antonieta Cancino, Silvia Peláez, 7–31. México: Fondo de Cultura Económica, 2011.

Zappelli Cerri, Gabrio. *Imagen escénica: aproximación didáctica a la escenología, el vestuario y la luz para teatro, televisión y cine*. San José, Costa Rica: Editorial UCR, 2006.

Revistas:

Chapple, Freda. *Cultura Lenguaje y Representación. Revista de Estudios Culturales de la Universidad de Jaume I*, vol. 6, (2008).

Kattenbelt, Chiel. "Intermediality in Theatre and Performance: Definitions, Perceptions and Medial Relationships," *Culture language and representation, Intermediality*, vol. 6, (2008): 19-29.

Rancière, Jacques. "What a medium can mean?", *Parrhesia Number 11* (2011): 35-43. [Traducción de Steven Corcoran].

Sedeño Valdellás, Ana. "Videoperformance: límites, movilidades y prácticas del cuerpo en la imagen en movimiento," *Contratexto*, n.º 21 (2013): 129-137.

Tordesillas, Antonio Álvarez y Linares García, Fernando. "La distancia que acerca: Rectificación del cristo yacente de Andrea Mantegna" *Revista de expresión gráfica arquitectónica* (2011): 184-196.

Bibliografía electrónica

Artículos en sitios web:

Alemán, Ma. Cristina. “¿Qué es el efecto Kuleshov?” *MoreliaFilmFestival* (25 de agosto de 2015). Consultado el 20 de noviembre de 2017. <https://moreliafilmfest.com/que-es-el-efecto-kuleshov/>

Artaud, Antonin. “Pour finir avec le jugement de dieu (1947).” *UbuWeb*. Consultado el 3 de diciembre de 2017. <http://www.ubu.com/sound/artaud.html>.

Caparrós Lera, José María. “El cineasta del tiempo.” *decine21*. (12 de diciembre de 2012). Consultado el 5 de octubre de 2017. <http://decine21.com/Biografias/Alain-Resnais-58825>.

Cubillo Paniagua, Ruth. “La intermedialidad en el siglo XXI.” *Diálogos Revista Electrónica de Historia vol. 14*, núm. 2 (2013): 169-179. Consultado el 10 de enero 2017. <https://doi.org/10.15517/dre.v14i2.8444>

Hitchers, Gordon. “The 32nd Annual New York Exposition of Short Film and Video.” *International Documentary Association*, (1 de abril de 1999). Consultado el 10 de abril de 2018. <https://www.documentary.org/feature/32nd-annual-new-york-exposition-short-film-and-video>.

Kent, Didanwy. “Escuchar el teatro: una aproximación a la performatividad del discurso sonoro y musical en la escena.” *Academia.edu*. Consultado el 10 de septiembre de 2018, https://www.academia.edu/36575686/Escuchar_el_teatro

Killacky, John R. “Meredith Monk on Fifty Years of Art Making.” *GrandMakers in the Arts*. (2014) Consultada el 17 de noviembre de 2017. <https://www.giarts.org/article/artist-sibyl>.

La Ferla, Jorge. “Cine expandido o el cine después del cine.” *Untref*. (2008): 152-159. Consultado el 10 de octubre de 2017. <http://www.untref.edu.ar/documentos/indicadores2010/Cine%20expandido%20o%20el%20cine%20despu%E9s%20del%20cine.%20Jorge%20La%20Feria.pdf>

Luna, José Antonio. "Dogma 95: la corriente que intentó romper con el cine de Hollywood." *Hipertextual*. (5 de julio de 2016). Consultado el 15 de octubre del 2017. <https://hipertextual.com/2015/06/dogma-95>.

Mármol, José. "Platón, Aristóteles y el arte." en *Filosofía*. (30 de marzo de 2017.) Consultado el 12 de abril de 2018) http://www.filosofia.mx/index.php/perse/archivos/platon_aristoteles_y_el_arte.

Sánchez, Héctor. "La cara oculta de las canciones: 'Video killed the radio star. La revolución tecnológica según los Buggles.'" *Efe Eme: Diario de actualidad musical* (22 de octubre de 2014). Consultado 3 de octubre de 2017. <http://www.efeeme.com/la-cara-oculta-de-las-canciones-video-killed-radio-star-la-revolucion-tecnologica-segun-los-buggles/>.

Siegel, Marcia B. "Meredith Monk (1942-)" *Dance Heritage Coalition*, publicado en 2012. Consultado el 1 de diciembre de 2017. http://www.danceheritage.org/treasures/monk_essay_siegel.pdf.

Talavera, Juan Carlos. "Siqueiros, dramaturgo: rescatado, el guión de Brasa Viva, obra de teatro escrita en los años sesenta por el muralista, durante su estancia en Lecumberri." *Crónica*, (14 de julio de 2017). Consultado el 17 de noviembre de 2017. <http://www.cronica.com.mx/notas /2011/591865.html>.

Turner, Christopher. "Wilhelm Reich: the man who invented free love", *The Guardian*, (2011). Consultado el 12 de octubre de 2018. <https://www.theguardian.com/books/2011/jul/08/wilhelm-reich-free-love-orgasmatron>.

Sitios web:

Academia.edu. "Currículum Vitae". Consultado el 19 de septiembre 2018, <https://unam1.academia.edu/DidanwyKentTrejo/CurriculumVitae>.

AlohaCriticon: cine, música y literatura. "Jean-Luc Godard." Consultado el 5 de octubre de 2017. <http://www.alohacriticon.com/cine/actores-y-directores/jean-luc-godard/>.

AlohaCriticon: cine, música y literatura. “Lars von Trier.” Consultado el 5 de octubre de 2017) <http://www.alohacriticon.com/cine/actores-y-directores/lars-von-trier/>.

askArt. “Robert Withman.” Consultado el 10 de octubre de 2017. http://www.askart.com/artist_bio/Robert_Whitman/101390/Robert_Whitman.aspx.

Carolee Schneemann. “Biography.” Consultado el 1 de noviembre de 2017. <http://www.caroleeschneemann.com/bio.html>.

Guidestar. “House Foundation for the Arts INC.” Consultado el 28 junio 2017. <https://www.guidestar.org/profile/13-2869113>.

La MaMMA. “Mission + History” Consultado el 1 de noviembre de 2017. <http://lamama.org/about/mission-history>.

Maya Deren Forum. “Biographical Information for Maya Deren.” Consultado 17 de octubre de 2017. <http://www.mayaderen.org/>.

Meredith Monk. “Chronology.” Consultado el 9 de abril de 2018. <http://www.meredithmonk.org/about/chronology.html>.

Museo Virtual de filmoteca UNAM. “Formato de 16 milímetros.” Consultado el 12 de octubre de 2017. https://www.filmoteca.unam.mx/MUVAC/2CINEMA/23_proyal16/23_ficha_tamanos_16mm.html

Judson Memorial Church “Judson Poet’s Theater.” Consultado el 10 de octubre de 2017. <http://classic.judson.org/judsonpoetstheater>.

Institut Jaques-Dalcroze. “what is eurhythmics?” Consultado el 12 de octubre de 2018. <https://www.dalcroze.ch/english/what-is-eurhythmics/>.

“Meredith Monk: *16 Millimeter Earrings and the Artist’s Body*”, en *Walkerart (sitio web)*. Artículo publicado el 7 de abril de 2016. Consultado el 10 de abril de 2018. <https://walkerart.org/magazine/meredith-monk-16-millimeter-earrings-and-the-artists-body>

MoMa. "Meredith Monk, Robert Withers, *16 Millimeter Earrings*. 1980". Consultado el 15 de abril de 2018. <https://www.moma.org/collection/works/118544>.

MUAC. "Ojo en rotación: Sarah Minter." Consultado el 20 de marzo de 2018. <http://muac.unam.mx/expo-detalle-5-ojo-en-rotacion-sarah-minter>.

OpenVaultfromWGBH. "New Television Workshop." Consultado el 12 de noviembre de 2017. http://openvault.wgbh.org/collections/new_television_workshop/dance.

Paul Langland. "Paul Langland Bio." Consultado el 29 junio de 2017. <http://www.paullangland.com/bio.html>.

Peter Greenaway. "Peter Greenaway Biography." Consultado el 10 de octubre de 2017. <http://petergreenaway.org.uk/bio.htm>.

Place Journal Archive. "Moss." Consultado el 29 de junio de 2017. <http://aboutplacejournal.org/issues/trees/contents/andrea-goodman/>.

Ping Chong+Company. "The company." Consultado el 17 de noviembre de 2017. <http://www.pingchong.org/>.

Robert Een. "About." Consultado el 29 de junio de 2017. <http://www.roberteen.com/about->.

Teatro de Ciertos Habitantes. "El automóvil gris." Consultado el 10 de octubre de 2017. <http://ciertoshabitantes.com/es/las-obras/automovil-gris>.

Theatre Studies. "Chiel Kattenbelt." Consultado 10 de noviembre de 2017. <http://www.theatrestudies.nl/academic-staff/chiel-kattenbelt/>.

The Living Theater. "History." Consultado el 1 de noviembre de 2017. <http://www.livingtheatre.org/history>

UbuWeb "John Cage (1921-1992)." Consultado el 20 de noviembre de 2017. <http://www.ubu.com/film/cage.html>.

UAM. "Plan de estudios- Licenciatura de Comunicación Social." Consultado el 10 de octubre de 2018, https://www.uam.mx/licenciaturas/pdfs/64_3.pdf

UNAM. "Plan de estudios Ciencias de la Comunicación." Consultado el 10 de octubre de 2018. <http://oferta.unam.mx/carrera/archivos/planes/cienciasdlacomunica-fcpys-plandestudios17.pdf>

University of Harvard. "Media Studies." Consultado el 10 de octubre de 2018, <https://histsci.fas.harvard.edu/research/media-studies>

University of Virginia. "Department of Media Studies." Consultado el 10 de octubre de 2018, <https://mediastudies.virginia.edu/undergraduate>

Vimeo. "Robert Withers." Consultado el 10 de abril de 2018. <https://vimeo.com/robertwithers>.

YouTube. "Arcano I." Consultado el 12 de octubre de 2018, <https://www.youtube.com/watch?v=icJ12NDLk24>

YouTube. "Cátedra Ingmar Bergman. Peter Greenaway." Consultado el 5 de octubre de 2017. <https://www.youtube.com/watch?v=Nt6bZWHdYn4>.

YouTube. "Excerpt from 16 Millimeter Earrings by Meredith Monk." Consultado el junio de 2017. <https://www.youtube.com/watch?v=kT7Zg0uAthI>.

YouTube. "Meredith Monk: Quarry: The Rally (Live 1977)." Consultado 10 de octubre de 2017. <https://www.youtube.com/watch?v=TMEg-uquLLw>.

YouTube. "Meredith Monk Dolmen Music film by Peter Greenaway 1983." Consultado el 10 de octubre de 2017, <https://www.youtube.com/watch?v=s6rR42xVXZo>

YouTube. "Meredith Monk - 16 Millimeter Earrings (Excerpt, 1966)." Consultado el 9 junio 2017. https://www.youtube.com/watch?v=77_rYvWaGqg.

YouTube. "Meredith Monk - Turtle Dreams (shot by Ping Chong)." Consultado 17 de noviembre 2017. <https://www.youtube.com/watch?v=8OAAfSn43xY>.

YouTube. "The Girl's dreams and her Grandfather - The Book of Days by Meredith Monk." Consultado el 12 de abril de 2017. <https://www.youtube.com/watch?v=5MtB14SBBqk>.

YouTube. "Triadisches Ballet/ Triadic ballet by Oskar Schlemmer."
Consultado el 5 de octubre de 2017. <https://www.youtube.com/watch?v=rlliT80dqHE>.

YouTube. "Turtle Dreams (Complete)." Consultado el 18 de diciembre de
2017. <https://www.youtube.com/watch?v=u3rK02lcKbw>.