

Repositorio de Investigación y Educación Artísticas del Instituto Nacional de Bellas Artes



Formato digital para uso educativo sin fines de lucro.

Cómo citar este documento: Alcázar, Josefina. *La cuarta dimensión del teatro: tiempo, espacio y video en la escena moderna*. 2a ed., México: INBA, CITRU, 2011.

Descriptores Temáticos (palabras clave): Teatro – Historia – Siglo XX. Teatro – Tecnología. Videograbaciones en el teatro. Teatro -- Puesta en escena y escenario. Espacio teatral.

La cuarta dimensión del teatro
Tiempo, espacio y video en la escena moderna

Segunda edición, corregida y aumentada

Josefina Alcázar - CITRU

La cuarta dimensión del teatro
Tiempo, espacio y video en la escena moderna

Segunda edición, corregida y aumentada

Diseño de la colección

Coordinación de Publicaciones del INBAL

Director de arte

Enrique Hernández Nava

Formación y portada

Pablo Ramírez Reyes

Corrección

Beatriz Torres Sánchez

La cuarta dimensión del teatro

Tiempo, espacio y video en la escena moderna

© Josefina Alcázar

Primera edición INBA: 1998

Segunda edición, corregida y aumentada: 2011

D. R. © Instituto Nacional de Bellas Artes y Literatura

Reforma y Campo Marte s/n

Col. Chapultepec Polanco

Del. Miguel Hidalgo

11560 México, D. F.

Todos los derechos reservados. Queda prohibida la reproducción parcial o total de esta obra por cualquier medio o procedimiento, comprendidos la reprografía y el tratamiento informático, la fotocopia o la grabación sin la previa autorización por escrito del Instituto Nacional de Bellas Artes.

Impreso en México / *Printed in Mexico*

Índice

Prólogo	9
Capítulo 1	
Arte y tecnología	13
Capítulo 2	
De las candilejas al reflector	29
Capítulo 3	
El escenario giratorio	39
Capítulo 4	
Del espacio absoluto al espacio interior	45
Capítulo 5	
La biomecánica de Pierrot	57
Capítulo 6	
De la tercera a la cuarta dimensión	65
Capítulo 7	
Escenario kinético	73
Capítulo 8	
El teatro total	81

Capítulo 9	
Cultura icónica	95
Capítulo 10	
La era de la reproducción instantánea	103
Capítulo 11	
Fin de la linealidad	113
Capítulo 12	
Del teatro de texto al teatro de imágenes	119
Capítulo 13	
Simultaneidad y yuxtaposición	131
Capítulo 14	
Del <i>happening</i> al arte corporal cibernético	137
Capítulo 15	
Video y teatro	163
Epílogo	189
Bibliografía	195

Prólogo

Hoy la realidad se ha convertido en un pálido reflejo de la imagen; se ha vuelto casi imposible distinguir lo real de lo imaginario. Vivimos en un mundo donde no sabemos quién controla las imágenes que controlan nuestra consciencia. El monitor se ha vuelto el espejo de nuestra época, sin embargo, no sabemos si refleja el mundo exterior de la naturaleza, el mundo subjetivo interior, o quizás, es un reflejo de sí mismo, un espejo dentro de un espejo, sin origen ni fin.

Las artes y las ciencias viven en dos mundos separados, pero esto no siempre ha sido así. En la antigüedad los griegos designaban con la palabra *techné* a la comunicación de conocimientos y habilidades profesionales. En ese entonces las bellas artes y las artes aplicadas formaban una unidad, un sólo saber: el saber humano.

Protágoras, siguiendo a Esquilo, denominó a la técnica el don de Prometeo. Este mito narra cómo Prometeo robó el fuego a los dioses para dárselo a los hombres, de esta forma los hombres adquirieron el poder de crear las artes capaces de transformar la naturaleza en cultura. Por este acto, cuenta el mito, los dioses castigaron a Prometeo encadenándolo a una roca del Cáucaso, donde un águila le devoraba el hígado que todas las noches volvía a renovarse, y así el tormento de Prometeo era incesante.

Otro legendario ser mítico es Dédalo, prototipo del artista creador, audaz arquitecto, sutil ingeniero y gran inventor. Dédalo vivía en Creta protegido por el rey Minos. Pasifae, reina de Creta se enamoró de un toro y le pidió a Dédalo que le construyera una vaca de madera para acomodarse dentro de ella y así poder entregarse al toro. De esta unión nació el Minotauro. Para ocultar al Minotauro (cuerpo de hombre, cabeza de toro) Minos ordenó a Dédalo que construyera el Laberinto, "cuyo intrincado recorrido, amen de impedir alcanzar la salida (o el centro), pasó a simbolizar el viaje iniciático a

través del conocimiento que había de permitir al mortal alcanzar la sabiduría o la eternidad".¹

Leonardo da Vinci, artista florentino y uno de los grandes maestros del renacimiento, famoso pintor, escultor, arquitecto, ingeniero y científico, es el ejemplo más claro de la unidad del conocimiento. En el campo de la pintura, sus innovaciones marcaron la evolución del arte italiano durante más de un siglo. Sus investigaciones científicas, especialmente su estudio sobre las proporciones del cuerpo humano, así como sus aportaciones a la óptica y a la hidráulica, anticiparon muchos de los avances de la ciencia moderna. Leonardo da Vinci es uno de los últimos "sabios universales" del Renacimiento, pues en la Europa del siglo XVII, se inicia la parcelación del conocimiento y su creciente especialización. El universalismo del Renacimiento había aunado teoría y praxis, arte y ciencia. A partir de la Revolución Industrial, poco a poco, el arte y la tecnología se fueron diferenciando en campos separados. Es así como la cultura moderna se transformó en una cultura de especialistas.

El filósofo alemán Walter Benjamin (1892-1940) en su célebre ensayo sobre la era de la reproducción mecánica, señaló el enorme impacto que la tecnología tendría en las artes. Y es que, a finales del siglo XIX y a lo largo de todo el siglo XX, se dieron espectaculares cambios tecnológicos que afectaron, profundamente, la vida cotidiana.

Esta corriente de innovaciones científicas y tecnológicas tan acelerada alteró la percepción del tiempo, modificó la manera de habitar el espacio, afectó la forma de relacionarse y comunicarse con los demás, así como la manera de percibir el mundo. Es decir, se alteró la manera en que se experimenta el tiempo y el espacio.

Estas dos categorías, espacio y tiempo, son fundamentales en la existencia humana, pero se suele pensar en ellas como algo dado, como categorías inmutables, absolutas, sin darnos cuenta que las concepciones del tiempo y del espacio varían de una época a otra, y de una sociedad a otra, no sólo por las diferencias culturales, sino por el desigual nivel de desarrollo tecnológico y el grado de penetración social.

¹ Véase el fascinante libro sobre el vuelo escénico de Francesc Massip Bonet, *La ilusión de Ícaro: un desafío a los dioses*, p. 13.

Los cambios producidos por el desarrollo de la ciencia y la tecnología han producido transformaciones tanto en el modo de creación artística como en la naturaleza del arte. El teatro, ese mundo del misterio y de la magia, también ha sido impactado por la tecnología. En esta larga historia de cambios en el espacio escénico no sólo se han transformado los creadores sino también los espectadores. Robert Lepage nos recordó recientemente que “la tecnología está en el mismo origen del teatro y que no debe percibirse como una amenaza, sino más bien como un elemento enriquecedor”. Las artes escénicas del siglo XXI deben estar abiertas a las nuevas herramientas y los nuevos lenguajes.

Capítulo 1

Arte y tecnología

En el teatro, ese complejo y poderoso ritual estético dedicado a la representación de lo imaginable, no sólo se crean personajes capaces de expresar las más diversas ideas y sentimientos, sino que también se recrean el tiempo y el espacio. Para lograr esta magia se ha recurrido a toda clase de artificios. Ya en la tragedia griega, la ficción teatral utilizaba tramoyas de desplazamiento escénico para transportar a los actores que encarnaban héroes o dioses; tal maquinaria recibía el nombre de *Deus ex machina*, que significa “el Dios que desciende de una máquina”. Era una especie de grúa que hacía volar a los dioses desde una ventana elevada, llamada “locutorio de los dioses”, y los llevaba al escenario para desenredar una situación complicada. Al presentarse los dioses en un abrir y cerrar de ojos se resolvían todos los problemas.

En el medioevo la Iglesia le dio otro sentido al teatro y a lo maravilloso ahí creado al asimilar lo maravilloso a lo milagroso, con el fin de ocultar y hasta destruir lo que para la iglesia representaba uno de los elementos más peligrosos de la cultura pagana.¹ De esta forma, la tramoya aérea fue recuperada por la fantasía cristiana para materializar en escena las intervenciones divinas.

Desde el siglo XIII al XIX la escena europea se vio recorrida por los más variados ingenios de vuelo en los que viajaban ángeles y diablos, valientes héroes y santos mártires, deidades diversas con fastuosas cohortes celestiales, con la única diferencia que si en la época medieval los mecanismos de los artefactos eran visibles, sin que se estropeará la fantasía del espectador, en la era moderna cuando se impone un nuevo concepto teatral basado en el ilusionismo verosímil,

¹ Jacques Le Goff, *Lo maravilloso y lo cotidiano en el Occidente medieval*, p. 11.

los dispositivos que accionaban las tramoyas se ocultan de la vista del público con sofisticados artilugios disimulados en el telar del escenario.²

Pero es a finales del siglo XIX que se produjeron profundos cambios tecnológicos que abrieron nuevas posibilidades a la representación teatral, y esas mismas innovaciones, al generalizarse, crearon nuevos modos de pensar y de experimentar el tiempo y el espacio. Walter Benjamin sostenía que “en el curso de largos períodos históricos se modifican, junto al modo global de existencia de las colectividades, la forma y la manera de su percepción sensorial”.³

Hoy, en pleno siglo XXI y después de un siglo de enormes progresos tecnológicos, hemos perdido la capacidad de asombro y quizás sea difícil mirar hacia atrás, a mediados del siglo XIX e imaginarnos un mundo sin televisión, sin teléfono, sin automóvil, sin videos, sin aviones, sin computadoras, incluso sin luz eléctrica, y sopesar lo que significaron estos cambios en el modo de experimentar el tiempo y el espacio, en el modo de pensar y concebir el mundo. Remontémonos a esa época y analicemos el impacto de esos cambios en el ámbito de la cultura, y específicamente en el mundo del ritual y de la magia: el teatro.

No se trata de establecer un determinismo tecnológico, sino de señalar la compleja interacción que existe entre tecnología y cultura, de analizar cómo los cambios históricos conllevan modificaciones en la percepción sensorial.

Los efectos de la tecnología —dice McLuhan— no se dan a nivel de las opiniones o los conceptos sino que cambian las proporciones de los sentidos o las pautas de percepción, de modo continuo y sin resistencia alguna. El artista serio es la única persona capaz de habérselas impunemente con la tecnología, sólo porque es un experto que se percata de los cambios de percepción de los sentidos.⁴

En el Renacimiento se organizó una cosmología específicamente racional. Se pasó de una visión del mundo teocéntrica, con un cosmos finito y bien ordenado, a un redescubrimiento del hombre y de la humanidad. Se situó

² Massip Bonet, *op. cit.*, p. 22.

³ Walter Benjamin, *Discursos Interrumpidos I*, p.24.

⁴ Marshall McLuhan, *La comprensión de los medios como las extensiones del hombre*, p. 42.

al hombre en el centro de la historia. Esta visión antropocéntrica sustituyó el interés en “el otro mundo” y en una vida contemplativa por una vida activa en la que el hombre, a través de la razón, se proponía dominar a la naturaleza, en un universo infinito controlado por leyes.

En el siglo XVIII la Ilustración dio cuerpo a una sistematización del mundo basada en una racionalidad instrumental que iba de la mano de la idea de progreso infinito, tanto en el conocimiento como en lo social. La modernidad cultural se caracterizó por la separación de la religión y la metafísica en tres esferas autónomas: ciencia, moral y arte. Los discursos científicos, jurídicos y estéticos se institucionalizaron y la cultura moderna se transformó en cultura de especialistas.

El ideal estético de esa época era alcanzar la totalidad racional y la unidad de forma. La pintura del Renacimiento no sólo era racional porque aplicaba principios matemáticos formales a la representación de una escena (la proporción y la perspectiva), sino también porque intentaba traducir al arte una cosmografía racional que concebía al espacio como profundidad y al tiempo como secuencia. En música, la introducción de los acordes armónicos, rasgo único de Occidente, creó una estructura ordenada de intervalos sonoros que unificó el ritmo y la melodía, y equilibró la música del primer plano con los acordes de fondo.⁵

En la época de Rabelais, señala Daniel Bell, se tenía escaso sentido visual, el oído —en particular— parecía predominar y ser más importante que la vista, primacía que se reflejaba en las imágenes de los poetas franceses del siglo XVI que hacían resaltar el olfato, el gusto y el oído; parecían incapaces de “retratar” o visualizar a una persona o un lugar a fin de hacerlos más “reales” para el lector. No hay imágenes de los paisajes, la realidad derivaba más del olfato y el oído que de la vista.⁶

Las más variadas experiencias humanas caen dentro de las categorías filosóficas de tiempo y espacio, por lo tanto, las modificaciones en su percepción son una base apropiada para analizar los cambios en la cultura. Kant señalaba que las categorías del espacio y el tiempo son sintéticas *a priori*, es decir, categorías fijas de la mente que nos permiten organizar la experiencia. En cambio, Dilthey sostenía que ni siquiera el espacio y el tiempo, los modos

⁵ Daniel Bell. *Las contradicciones culturales del capitalismo*, p. 111.

⁶ *Ibid.* p.111.

fundamentales de experimentar la realidad, son fijos, sino que cambian con los diferentes modos culturales.

Alrededor de 1880 se inicia una serie de innovaciones tecnológicas que prefigurarían el siglo que estaba por venir. Estas innovaciones provocarían un cambio en la manera de pensar con respecto al mundo y en la manera de vivir en él. A una nueva forma de ordenar el tiempo y el espacio correspondería un nuevo comportamiento. El pensamiento Iluminista de la racionalidad unívoca y estática se empezaba a desmoronar.

En 1879, Thomas Alva Edison, inventor de la lámpara incandescente, mantuvo encendido el primer foco eléctrico durante trece horas y media. "Una de las muchas consecuencias de esta versátil, barata y confiable forma de iluminación fue desvanecer la división entre el día y la noche. Claro que las velas y la lámpara de gas podían iluminar, pero no eran capaces de alcanzar el enorme poder de la luz eléctrica para modificar la rutina alterna entre día y noche".⁷ Este cambio permitió la conquista de la noche y su colonización.

En 1881 se construyó la primera central eléctrica en Nueva York, que suministraba electricidad a la industria, al alumbrado público y a los hogares, alterando así la marcha de la vida de la ciudad. Para 1890 la vida nocturna de Broadway florecía en Nueva York, una ciudad iluminada donde los días parecían ser más largos. Hoy nos parece difícil imaginarla de otro modo.

La electricidad lo aceleró todo, lo potenció todo. En 1885 se construyó en Chicago el primer rascacielos del mundo; en la Exhibición Mundial de 1890, en París, la gente se admiraba con el uso de la escalera eléctrica que aceleraba el paso de los peatones; en 1893, también en Chicago, se construyó el primer tren elevado.

Por otro lado, transformaciones en los medios de transporte produjeron enormes cambios en el sentido de la distancia y de la velocidad. En esta búsqueda desesperada por acortar las distancias y acelerar la velocidad se inventaron desde los patines sobre ruedas (1884), hasta el automóvil y el aeroplano. El automóvil, en la última década del siglo XIX, alteró los límites de la vida cotidiana al ampliar el estrecho marco de actividades que un reducido círculo social permitía llevar. El automóvil rompió las barreras de un asfixiante espacio de acción y abrió las posibilidades de nuevos horizontes;

⁷ Stephen Kern. *The culture of time and space*, p. 29.

desde principios del siglo XX el automóvil se convirtió en el principal medio de transporte en las grandes ciudades. En 1906 se logró rebasar el límite de los 200 kilómetros por hora, lo que ocasionó una gran celebración. El ritmo de la vida cotidiana se aceleraba: surgía un hombre más rápido. Como McLuhan ha señalado: los objetos creados por las tecnologías transforman las potencialidades y capacidades humanas, físicas y sensoriales, al convertirse en una extensión del cuerpo.

Pero no todos veían estos cambios como algo positivo. En sus memorias, Ilia Ehrenburg comenta que la correspondencia entre Gógol y Aksákov es una pausada relación de lo que siente el alma y de lo que pasa en la época, ya que ellos tenían tiempo para pensar en todas las cosas; y se lamenta que “el tiempo se ha procurado ahora una máquina más veloz. No se puede gritar al automóvil: —¡Detente, quiero mirarte más despacio! Sólo cabe hablar de la luz fugaz de sus faros. Cabe —y esto es otra salida— acabar de una vez bajo sus ruedas”.⁸

En 1903, Orville Wright efectuó el primer vuelo en un aeroplano de motor, “esa conquista del aire por el movimiento de algo más pesado que el aire”.⁹ Con el aeroplano todas las concepciones anteriores de velocidad, de fronteras y de límite de las posibilidades humanas fueron superadas. El aeroplano surgió como un símbolo de libertad: eran las alas que permitirían unir a la humanidad, al borrarse las fronteras. En el *Manifiesto futurista*, Marinetti señalaba que desde el aeroplano se veían las cosas desde un nuevo punto de vista que hacía pedazos la vieja lógica y la antigua manera de pensar. Por otro lado, Gertrude Stein especulaba que la ruptura de los cubistas con las viejas formas de ver el mundo les había sido sugerida, seguramente, por una visión aérea, ya que la vista de un paisaje desde un automóvil, un tren o caminando no cambia esencialmente, pero “la tierra vista desde el aeroplano es otra cosa”.¹⁰

Desafortunadamente, las potencialidades del aeroplano alcanzaron el horror cuando en la Primera Guerra Mundial los bombardeos aéreos se convirtieron en un factor militar decisivo, al llevar la destrucción y la desolación hasta niveles antes desconocidos.

⁸ Ilia Ehrenburg, *Gente, años, vida*. p. 7.

⁹ Paul Virilio, *La máquina de visión*, Cátedra, Madrid, 1989. p. 11.

¹⁰ Stephen Kern, *The culture of time and space*, p. 245.

Estas tecnologías generaron nuevas concepciones del tiempo y del espacio, y una alteración intrínseca de la distancia. Las nuevas formas de transporte reducían la distancia física, la gente a finales del siglo XIX experimentaba un nuevo sentido de la movilidad geográfica. Los viajes, la excitación de la velocidad, los placeres del paseo y experiencias similares se manifestaban en una nueva estética: de manera prominente en la obra de Renoir, Manet, Seurat y otros pintores impresionistas. El aumento de la interacción, ocasionado por el nuevo ritmo de la vida cotidiana, condujo a la diferenciación psíquica, al deseo de cambio y de novedades, a la búsqueda de sensaciones y al sincretismo de las culturas.¹¹

Los primeros métodos de comunicación a distancia probablemente fueron las señales de humo y los sonidos con cuernos y tambores, pero en la era moderna el telégrafo fue uno de los primeros medios de comunicación a distancia. A principios del siglo XIX, Hans Christian Orsted descubrió que con pequeños impulsos eléctricos se podían transmitir señales por un cable. En 1832, Samuel F. Morse inventó el telégrafo electro-magnético, y a fines del siglo XIX el mundo estaba cruzado por líneas telegráficas.

Sin embargo, fue el teléfono el que revolucionó las telecomunicaciones al permitir una comunicación instantánea, que transformó la noción de distancia.¹² La telefonía, esta técnica que redefinió el espacio fue ideada por Antonio Meucci en 1860, un inmigrante florentino pobre que no contó con el dinero necesario para pagar el trámite de la patente, y Graham Bell, aprovechándose de esta situación, registró la patente a su nombre en 1876, dieciséis años después de que Meucci la inventara, según acaba de reconocer el Congreso de Estados Unidos en junio del 2002.

El impacto del teléfono ha sido enorme: rompió la barrera de la distancia y permitió que la comunicación con cualquier punto fuera equidistante e instantánea. A diferencia del avance en los medios de transporte que cambian la proximidad de los lugares al reducir el tiempo para ir de un lugar a otro, el teléfono te lleva a cualquier lugar en milisegundos. En un principio sólo había llamadas locales. Más adelante, se establecieron las llamadas internacionales, pero hacer una larga distancia llevaba tiempo: en 1920, tardaba

¹¹ Daniel Bell. *Las contradicciones culturales del capitalismo*, pp.94, 109-10.

¹² El telégrafo se introdujo en México en 1849, y el 15 de marzo de 1878 se realiza la primera comunicación telefónica entre la ciudad de México y la población de Tlalpan.

catorce minutos hacer una larga distancia transcontinental, además de que era caro, ya que intervenían unas ocho operadoras. En 1930, este servicio ya sólo requería de dos minutos y medio, y para 1940 únicamente un minuto y medio.

El teléfono no sólo expande el espacio vital sino que cambia la estructura mental; el pensamiento de las personas puede abarcar mayores distancias. Proust escribió en 1902 una carta en la que relata una conversación con su madre cuando ella acababa de perder a sus padres:

...de repente su quebrantada voz llegó a mí a través del teléfono hiriéndome todo el tiempo, una voz muy otra a la que yo siempre había oído, toda quebrada y rota, y en los fragmentos heridos y sangrantes que llegaron hacia mí a través del receptor tuve por primera vez la terrible sensación de que muchas cosas en su interior se habían quebrado para siempre.¹³

Este ser abstracto, disminuido, se convirtió en un símbolo de su propio aislamiento y de la separación eterna que nos espera a todos en la muerte. Proust vertió más tarde esta experiencia en su obra *En busca del tiempo perdido*, que se refiere a una plática por teléfono con su abuela y donde especula sobre la particularidad de la comunicación telefónica. Advierte que la voz de su abuela no sólo era distante, sino que estaba cortada del resto de su ser —de los movimientos de su cuerpo, de sus expresiones faciales, de los sonidos, olores y pulsaciones que completaban la imagen de anteriores conversaciones que había tenido con ella.¹⁴

Hoy en día el teléfono móvil o celular ha hecho prácticamente posible la convergencia tiempo-espacio. El teléfono penetra y profana cualquier lugar; las puertas se traspasan con la intromisión de un simple *ring*.¹⁵ Esta nueva tecnología lleva a que la gente se pregunte si “el presente es una secuencia única de eventos locales o una simultaneidad de múltiples eventos distantes”.¹⁶

¹³ Véase: Stephen Kern, *The culture of time and space*, p. 215.

¹⁴ Marcel Proust, *A la recherche du temps perdu. Le côté du Guermants I*, p. 162-164.

¹⁵ Ithiel de Sola Pool, *The social impact of the telephone*, p. 319.

¹⁶ Stephen Kern, *The culture of time and space*, p. 68.

En 1895, surge otro gran invento que tendría un enorme impacto en la cultura: el cine. Más que ningún otro arte, el cine está tecnológicamente determinado, y se convierte en la expresión más clara del movimiento: de ahí que Tzara declarara que “todo lo que se llamaba arte parece que se vuelve paralítico, mientras el cineasta enciende las mil bujías de sus proyectores”.¹⁷

Este nuevo medio expresivo nace del perfeccionamiento de la técnica de la instantánea fotográfica. “El gran hallazgo técnico de Lumière consistió en aplicar el principio de la cámara fotográfica (emulsión-obturador-objetivo) al registro y ulterior proyección sobre pantalla de series de instantáneas fotográficas sucesivas”.¹⁸ El cine, una tecnología convertida en arte, tiene como componente mínimo el fotograma, o sea, cada una de las muchas fotos fijas colocadas a lo largo de una cinta de película. Una particularidad humana conocida como persistencia de la visión, o sea, la fotosensibilidad a los estímulos luminosos del ojo del espectador, hace que el cerebro retenga la impresión de iluminación durante 0.1 segundos después de que la fuente de luz ha sido retirada del ojo. Por lo tanto, si el proceso de síntesis de la imagen ocurre en menos de 0.1 segundos el ojo no percibe que la imagen esta siendo ensamblada pieza por pieza y parece como si la pantalla estuviese continuamente iluminada. Si se proyectan los fotogramas en una pantalla a una velocidad muy rápida, se produce la ilusión del movimiento, que es la base del arte cinematográfico.¹⁹ El fotograma es como una letra del alfabeto, no significa nada si no se le considera en forma conjunta con las demás letras que forman una palabra.

Si los físicos distinguen habitualmente dos aspectos de la energética: la energía potencial, en potencia, y la energía cinética, la que provoca el movimiento, puede que convenga, hoy, añadir una tercera: la *energía cinemática*, la que resulta del efecto del movimiento y de su mayor o menor rapidez, sobre las percepciones oculares, ópticas y opto-electrónicas.²⁰

¹⁷ Citado por Paul Virilio en *La máquina de visión*, p. 11.

¹⁸ Román Gubern, *Mensajes icónicos en la cultura de masas*, p. 77.

¹⁹ Según Daniel Bell, el cine es “la única nueva forma de arte creada en los últimos 2500 años”, *Las contradicciones culturales del capitalismo*, p. 118.

²⁰ Paul Virilio, *La máquina de visión*, p. 80.

Con el cine, la cultura de la imagen cobró fuerza; para Jack London esto tenía un efecto democratizador:

...el cine derriba las barreras de la pobreza y el medio ambiente que obstruían el camino de la educación, y distribuye el conocimiento en un lenguaje que todos pueden comprender. El obrero con su escaso vocabulario se iguala con el letrado. La dinastía sustentada en el poder de la inteligencia, había sostenido su fe, a manera de afiche, con los alfileres de la palabra hablada. La palabra, ahora está en decadencia.²¹

Sin embargo, no todos pensaban como London. Nunca faltan las voces de aquellos que piensan que el arte debe ser elitista, y que consideran un agravio que esté al alcance de "cualquiera". Vale la pena citar una nota, publicada en 1910 en un semanario mexicano, pues es muy reveladora: "al advenimiento de Edison y los hermanos Lumière todo se volvió cena de negros, y el divorcio de la industria y del arte fue completo. Cuando decimos Edison y Lumière, entiéndase que los tomamos como símbolos y que en sus nombres se deben incluir otros dos cánceres del arte: el cromo y la fotografía... El cromo ha prostituido la pintura, como la galvanoplastia el cincelado y la fotocopia el grabado. Gracias a esos procedimientos baratos y rápidos, por dondequiera nos damos de narices con las vírgenes de Murillo, las madonas de Rafael o los profetas de Miguel Ángel".²²

En los primeros años del cine, la influencia de las convenciones teatrales en las películas era más que evidente, como se puede ver en los trabajos iniciales de Meliès: "cámara inmóvil y situada en el punto de vista centrado de un espectador de platea, con el ojo óptico perpendicular al decorado y abarcando

²¹ Jack London, "El mensaje de las películas", p. 148.

²² Esta nota titulada "La prostitución del arte", del Dr. Manuel Flores, se publicó en el semanario *El mundo ilustrado*, el 22 de mayo de 1910. Flores no sólo vocifera contra el acceso masivo a las artes visuales, sino también al de la letra impresa y la música: "En literatura, el folletín y las ediciones económicas han hecho la misma obra de estragamiento del gusto y de prostitución de las bellas letras. Por diez o doce pesos puede formarse cualquiera una biblioteca selecta... El fonógrafo nos ha hundido en la desesperación... en cada calle suenan diez; en cada casa uno y a veces dos..." y así continúa todo el artículo. Agradezco a Luz María Robles, investigadora del CITRU, el haberme facilitado la referencia a este artículo.

un plano general estático”.²³ Más tarde, con la articulación entre plano y plano, el cine crea su propia estética: la estética del montaje. El montaje se basa en la fragmentación y selección de espacios (que tienen también una dimensión temporal) y en la fragmentación y selección de tiempos (que tienen también una dimensión espacial). La selección de tiempos es una operación de elipsis utilizada tradicionalmente en la narrativa por razones de economía expresiva y de eficacia expositiva, fundada a su vez en la discontinuidad y selectividad de la percepción y de la memoria humana; por ser discontinua, la memoria privilegia ciertos espacios-tiempos significativos y omite otros menos significativos.

El montaje alternado o montaje de acciones paralelas es la articulación de dos o más líneas de acción simultáneas. “La descomposición del espacio en una misma unidad de lugar y de acción era un hecho estético nuevo que no tenía precedente en el teatro y que no se imponía con fácil evidencia en la narrativa literaria”.²⁴ Fragmentar el espacio narrativo puede producir el efecto de contracción del tiempo real (que tanto usó Godard) o de dilatación del tiempo real (como en *El acorazado Potemkin* de Eisenstein). En las primeras épocas del cine la fragmentación cronológica se privilegió en detrimento de la fragmentación espacial. La tradición teatral imponía el uso del plano general y había gran resistencia al uso del primer plano o al efecto del *travelling*. Estas técnicas resultaban extrañas a la sensibilidad de esa época, el público se quejaba de que los actores aparecieran “cortados, sin piernas”, o de sentir mareos por el continuo movimiento de la cámara.

En 1927 un ensayista inglés se quejaba de las nuevas técnicas cinematográficas de principios de siglo, y señalaba: “el cine moderno no constituye un todo orgánico; es, simplemente, un enloquecedor caos de fragmentos dispares... la escena promedio no puede correr por más de seis o siete segundos. Muchas son aún más cortas y muy pocas son, apreciablemente, más largas. El resultado es una confusión horriblemente confusa”.²⁵ Este comentario refleja el rechazo inicial a la técnica del montaje; la percepción tempo-espacial de la época requería de la secuencia y la linealidad para lograr la coherencia.

²³ Román Gubern, *Mensajes icónicos en la cultura de masas*, p. 78.

²⁴ *Ibid*, p. 94.

²⁵ H. L. Menecken, “Notas acerca de la técnica cinematográfica”, p. 150.

Con la invención del cine los fenómenos temporales de la uniformidad e irreversibilidad del tiempo se cuestionan, se percibe que la flecha del tiempo no siempre va hacia adelante. El cine produce modificaciones de hondo alcance en el aparato perceptivo, permite ver la dimensión cotidiana de otra manera, desde muy variadas perspectivas; “gracias a la cámara sabemos algo del inconsciente óptico, de la misma manera que gracias al psicoanálisis conocemos algo del inconsciente instintivo”.²⁶

Louis Lumière, George Meliès y David Griffith, pioneros del cine, muestran en la pantalla que el tiempo puede comprimirse, ampliarse, regresarse, e incluso puede repetirse. En 1895, Louis Lumière proyectó hacia atrás unas escenas en la película *Charcutería mecánica*, logrando efectos sorprendentes para la época. El cine permite la conservación del pasado y, al mismo tiempo, amplía la sensación de presente al poner juntas diferentes imágenes visuales, ordenadas coherentemente en un todo unificado. Ya en 1916, “los futuristas aclamaban la capacidad del cine de dar a la inteligencia un prodigioso sentido de simultaneidad y omnipresencia”.²⁷

De todas las nuevas tecnologías creadas entre finales del siglo XIX y principios del XX, el cine es quizás el más cabal ejemplo de pérdida de la distancia estética: eclipsa la distancia enfatizando una sensibilidad de la inmediatez, del impacto, de la sensación y la simultaneidad. En 1915 Jack London se asombraba del poder del cine y sostenía que “el tiempo y la distancia han sido aniquilados por la magia de la película”.²⁸

La ausencia de distancia psíquica significa la suspensión del tiempo. Freud sostenía que en el inconsciente no hay sentido del tiempo: se experimentan los sucesos del pasado, no como si pertenecieran al presente, sino con la inmediatez y la actualidad del presente. Los atributos técnicos del cine como la variación de la distancia (un *close up* o un plano general), y del ritmo (un congelamiento, un corte rápido, una escena retrospectiva, el entrelazamiento de temas, la ruptura de la secuencia), adquirieron tal importancia que han permeado la novela, la pintura, el teatro, la música, y hasta los anuncios publicitarios.²⁹ Pero las influencias no han sido unilaterales sino recíprocas,

²⁶ Walter Benjamin, *L'obra d'art a l'època de la seva reproductibilitat tècnica*, p. 62.

²⁷ Kern, Stephen. *The culture of time and space*, p. 71.

²⁸ Jack London, “El mensaje de las películas”, p. 149.

²⁹ Daniel Bell, *Las contradicciones culturales del capitalismo*, pp. 118-19.

como se puede observar en la reveladora discusión que sostuvo Griffith en 1918, cuando propuso un montaje paralelo para la película *Después de muchos años*:

Griffith sugirió representar una escena de Annie Lee esperando el regreso de su marido, seguida inmediatamente por otra de Enoch en una isla desierta; la cosa resultó divertida:

—¿Cómo se le ocurre saltar de una cosa a la otra en la narración? La gente no sabrá lo que quiere decir.

—Bueno —respondió Griffith— ¿no escribe Dickens de este modo?³⁰

El cine llegó a México en 1896, y tuvo una gran acogida por parte del dictador Porfirio Díaz que supo apreciar el carácter propagandístico del cine desde el momento en que Gabriel Veyre, representante de la casa de los hermanos Lumière, hiciera la primera proyección en el Castillo de Chapultepec, poco antes de presentarlo a la prensa en el entresuelo de la Droguería Plateros de la ciudad de México. De 1896 a 1930 se produjeron en México más de 700 películas; en la primera etapa, hasta 1915, la producción fue, fundamentalmente, de carácter documental y reportaje, las películas argumentales fueron la excepción.³¹

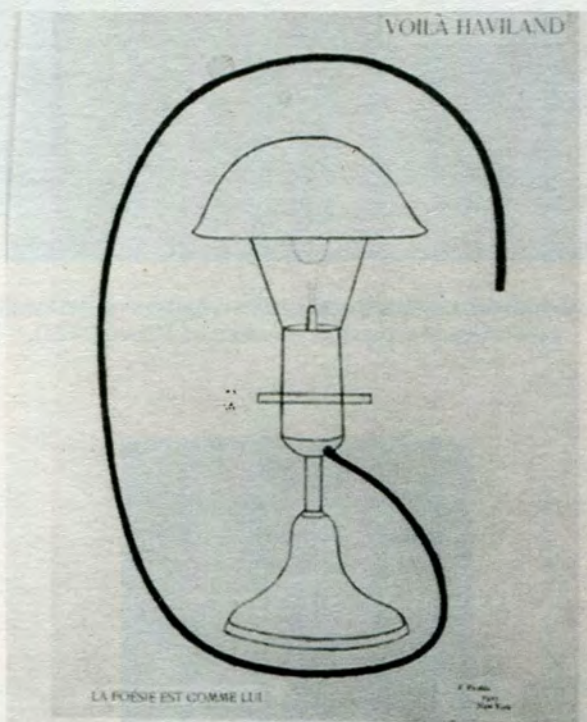
Ante el nacimiento del cine muchos presagiaron la muerte del teatro. Sin embargo, como señalaba Xavier Villaurrutia en un ensayo donde analiza las convergencias y divergencias del teatro y el cine, la invención del cinematógrafo no significaba la muerte del teatro:

La desesperante invención mecánica de la fotografía (el calificativo es de Baudelaire), en el siglo XIX, no vino a acabar, como creyeron algunos espíritus ingeniosos, con la pintura. Tampoco la invención mecánica de la fonografía acabó con los conciertos musicales a los que acude religiosamente un número incontable de fieles, dichosos de embriagarse con los efectos que les produce una impalpable

³⁰ Según recuerda en sus memorias Linda A. Griffith, citadas por Sergei Eisenstein en *Teoría y técnicas cinematográficas*, p. 255.

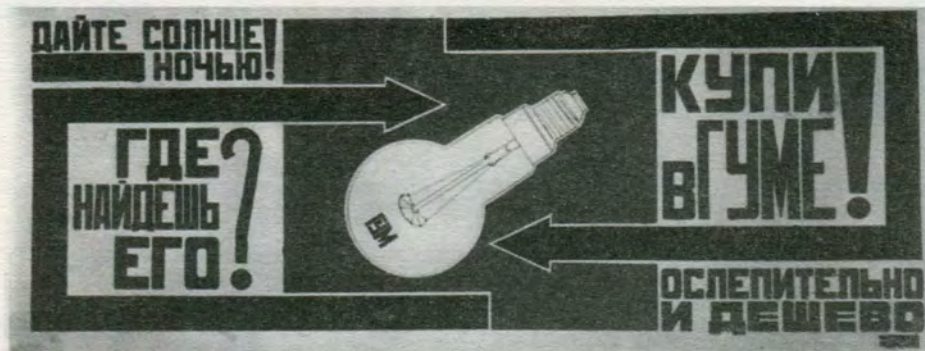
³¹ Aurelio de los Reyes, *Cine y sociedad en México 1896-1930*, p. 1-7.

emanación sonora. Tampoco la invención de la fotografía en movimiento acabó con el teatro, como otros espíritus ingenuos se empeñan, todavía, en creer.³²



1. Francis Picabia. *La poesía es como él (He aquí Haviland)* (1915). Destacado miembro de la corriente Dadá, que pregona que el arte no estaba separado de la vida cotidiana.

³² Xavier Villaurrutia, "Teatro y cinematógrafo", p. 959.



2. Alexandr Rodchenko, con texto de Vladimir Maiakovski. Anuncio de focos para la tienda departamental Gum en Moscú (1923).



3. *Teléfono*, de Andy Warhol (1961), donde retoma un anuncio de la compañía de teléfonos Bell.



4. *El Gabinete del Doctor Caligari*, película muda dirigida por Robert Wiene (1919).

**
-A



5. Famosa secuencia de las escalinatas de Odesa en *El Acorazado Potemkin* (1925), de Sergei Eisenstein, donde se demuestran las enormes posibilidades del montaje, que hicieron del film un arte.



6. Primer plano del actor Conrad Veidt en la escena del filme *Las manos de Orlac* (1924), del destacado director del expresionismo alemán Robert Wiene.

CINEMATOGRAFO
 Toscano y Barreiro
 España, San Francisco y Colón Nuevo

Exhibiciones todos los días
 de 11 a. m. a 1 p. m. y de 8 p. m. a 11 p. m. en adelante p. m.

Continuas novedades. Escenas de actualidad. Escenas cómicas y dramáticas. El espectáculo favorito de la culta sociedad.

Magnífica Fun. Ion para el

-LUNES 2-
 de Abril de 1906.

Programa
GUARDA-COSTAS AGONIZADOS!
EL COMEDOR DE SORBETES!
 GRACIOSA ATENTURA ESTER SANTIENRES
 A SU SICARDON.

Carreteras y malacoras
Viaje en el Hutzowvil
 De París a Monte-Carlo.

El Rey Leopoldo de Bélgica llega a París con el propósito de emprender un viaje a Monte Carlo, pero contando solo con dos horas de tiempo para verificarlo se decide a emplear el vehículo de moda: el automóvil. En compañía de su secretario "Bausier" emprende el viaje a través de calles, caminos y montañas, salvando todos los obstáculos atravesando casas y sin cuidarse siquiera de las innumerables atropellos que ocasiona hasta que llega por fin a su destino.

En esta visita una soberbia crítica al loco furor por el automovilismo que ha invadido a las altas clases de la sociedad y no sin razón ha sido muy aplaudida por todos los públicos ante quienes se ha presentado.

En las intermedios de las vistas de movimiento se proyectarán bonitas vistas fijas.

Entrada general, 25 centavos

Todos los días se exhibirá programa. N.º 125. -La empresa se reserva el derecho de variar el programa de acuerdo con las circunstancias.

Pa a m-hana, variado programa diestros al de hoy.

Tip. El Libro Diario

*Los precios de admisión al precio siempre se actualizan

7. Cartel del cinematógrafo Toscano y Barreiro de la ciudad de México, que tenía capacidad para 60 espectadores, anunciando la función del lunes 2 de abril de 1906.

Capítulo 2

De las candilejas al reflector

La concepción del espacio teatral, así como su estructura, han cambiado de acuerdo a la época, la cultura y la sociedad de la que forma parte. El espacio del teatro, dice Fabrizio Cruciani, es una totalidad compleja que puede comprender tanto el edificio dedicado a esta tarea como la forma de la sala teatral o puede, incluso, referirse al lugar de la acción dramática en su doble aspecto de espacio de la representación y espacio representado. En la organización espacial del teatro griego:

...el elemento generador es la orquesta, el espacio circular en el cual acontece la acción; los espectadores se reúnen a su alrededor, a menudo sobre un declive natural. La orquesta [...] es el espacio primitivo, originario, esencial. El desarrollo espacial del teatro griego consistirá en el agregar elementos funcionales que modificarán la centralidad del espacio de representación orientándola hacia un *theatron* (el espacio de los espectadores) en forma de hemiciclo [...] y hacia una *skéne* un fondo que se articulará en formas más complejas.¹

A partir de aquí el espacio teatral se va modificando, la orquesta deja de ser el núcleo de la escena, y cambia la relación entre orquesta, coro, *skéne* y espectadores.

Este escenario abierto se fue alejando cada vez más del espectador, hasta que finalmente fue empujado atrás de una cortina, formando el teatro de proscenio. Este tipo de escenario se desarrolló en Italia durante el Renacimiento, y esencialmente es un espacio rectangular colocado frente a los espectadores. Actores y espectadores están separados por el arco del proscenio, que enmarca el escenario, y cualquier noción de mezclarlos fue

¹ Véase: Fabrizio Cruciani, *Arquitectura teatral*, pp. 108-109.

inconcebible durante cuatro siglos. Otra forma de escenario es la arena central donde los espectadores se sitúan alrededor en círculos concéntricos, rodeando la acción por todos lados. En la época medieval y del primer Renacimiento surgen importantísimas expresiones teatrales como la Comedia del Arte, los juglares o los actores trashumantes, que no contaban con un espacio arquitectónico especial, con un escenario determinado, sino que se instalaban en las plazas, en un tablado contra la pared de un edificio, en un corralón, en un carromato o en algún salón de las cortes. Pero en cualquiera de sus formas, el espacio escénico donde se oficia la liturgia teatral es el lugar de la mimesis y la fantasía, de la catarsis y la reflexión.

En el espacio teatral se vive un tiempo de ruptura. Actores y espectadores transitan por diferentes niveles temporales donde confluye pasado, presente y futuro en términos de memoria y expectativa. En este espacio extracotidiano el tiempo es un elemento dúctil, maleable, que puede retrocederse, acelerarse, condensarse, extenderse o dilatarse. El tiempo teatral es a la vez imagen del tiempo de la historia, del tiempo psíquico individual y del giro ceremonial.²

Pero el tiempo y el espacio teatral no se han percibido siempre de la misma manera. Cada época y cada cultura le han impreso sus características peculiares. Veamos ahora, la manera en que la percepción del tiempo y del espacio teatral se vio afectada a fines del siglo XIX y principios del XX, por el impacto de los grandes cambios tecnológicos realizados en ese período.

El cambio de la lámpara de gas por la lámpara eléctrica significó una revolución en el teatro que marcaría el derrotero del arte escénico en el siglo XX. Desde el teatro clásico griego hasta el siglo XVI el teatro fue básicamente una actividad realizada en el exterior, al aire libre. En el siglo XVI, tanto la aristocracia italiana como la inglesa promovieron la construcción de teatros, que se iluminaban con la luz de la época: antorchas, lámparas de aceite y velas de cebo. En 1545 el arquitecto italiano Sebastiano Serlio daba considerable importancia al diseño del teatro y a la iluminación. Recomendaba, por ejemplo, poner velas y antorchas atrás de frascos llenos de agua azul o ámbar para crear diversos efectos. El primer avance en la iluminación se realizó en 1803 cuando se introdujo la lámpara de gas. La primera adaptación exitosa en el escenario se hizo en el Lyceum Theatre, en Londres.

² Patrice Pavis, *Diccionario del teatro*, pp. 510-513.

A fines del siglo XIX se construyeron en Europa importantes teatros. En 1875 se inaugura La Ópera de París, con lo que el tipo de teatro italiano llegaba a su momento de gloria. En Alemania, en 1876, abrió sus puertas el Teatro del Festival de Bayreuth, con *El anillo de los Nibelungos*. Este teatro fue diseñado de acuerdo con las innovadoras concepciones de Richard Wagner sobre la "obra de arte total". El auditorio era inclinado, con asientos en filas uniformemente colocadas, sin palcos y sin galería, borrando así las diferencias entre el público, ya que se trataba de ofrecer la misma visibilidad para todos los espectadores. Esta disposición del auditorio estaba calculada para lograr la máxima ilusión escénica, para que desde cualquier asiento se tuviera la misma perspectiva. A pesar de todos estos cambios, el enorme y profundo escenario, mantenía tanto el proscenio como la cortina; y aunque la orquesta no se veía ya que quedó hundida en un foso, la separación entre escenario y espectadores no sólo se mantenía, sino que se hizo aún más distante. Aunque hubo un cambio radical en cuanto al auditorio, se mantuvo el tradicionalismo en el escenario.

El gran avance en iluminación fue cuando Thomas Alva Edison inventó la lámpara eléctrica. La Ópera de París y el Teatro Savoy de Londres fueron los primeros en introducir tan aclamada novedad. En 1892 el Teatro Bijou de Boston instaló el sistema eléctrico, y en 1893 el Landestheatre, en Stuttgart, el Residenztheatre, en Munich y el Staatsoper, en Viena fueron los primeros teatros completamente iluminados con lámparas eléctricas.

En esa época, las doctrinas naturalistas expresadas por Émile Zola predominaban en el medio cultural de manera opresiva; eran las ideas de la Ilustración que pretendían racionalizar y sistematizar todo. En 1881 Zola publicó *El naturalismo en el teatro*; uno de sus seguidores más importantes, Antoine, fundó en 1887 el Teatro Libre, donde desarrolló un teatro realista y naturalista. Aquí se acuñó el concepto de "cuarta pared" que es fundamental para el teatro realista. El movimiento simbolista nació en Francia como una reacción contra el racionalismo imperante; pero sobre todo contra el extendido materialismo que existía en la década de 1880. El poeta Stéphane Mallarmé era la figura central del simbolismo que clamaba por un arte deliberadamente ambiguo, hermético, con símbolos que sugirieran, que generaran reacciones psíquicas. No pretendía imitar la realidad, sino crear

una realidad paralela.³ En el teatro, el movimiento simbolista alcanzó, fundamentalmente, resultados en el aspecto visual. En 1890, el simbolista Paul Fort fundó en París el Teatro del Arte. En su reacción contra el naturalismo acabó con el virtuosismo ornamental y optó por un decorado simplificado que sólo sugiriera, insinuara. En las postrimerías del siglo XIX y principios del XX muchas otras voces se levantaron contra la opresión de la razón, e intentaron reintegrar al teatro su profunda significación: devolverle sus procedimientos sintéticos, abrirse nuevamente a la imaginación, y encontrar el secreto de su poder emotivo en la armonía de sus elementos. El simbolismo fue el punto de partida de las vanguardias del siglo XX, con él nació un teatro moderno en oposición al realismo y a la mimesis aristotélica.

De entre esas voces disidentes surgió Adolphe Appia (1862-1928), un joven escenógrafo suizo que en 1888, cuando tenía veintiséis años, decidió rebelarse contra las formas del teatro que imperaban en ese momento. Appia revolucionó la escenografía y, a partir del gran invento de Edison, hizo de la iluminación un elemento dramático fundamental. En primer lugar, se opuso a recrear la escena real de la acción a través de la ilusión naturalista. Appia sostenía que tratar de dar una ilusión de realidad era la negación del arte, si es que tal ilusión era posible.

Las apreciaciones de Appia sobre el espacio escénico fueron toda una innovación, al alejarse de esa visión acartonada y sin vida que prevalecía anteriormente. Rechazó el telón de fondo pintado que intentaba dar una imagen real, y consideró que hay dos elementos esenciales: el actor y el diseño espacial del escenario, y se preguntó:

¿Qué más hay?

¡Luz!

(...) Nuestro escenario —decía Appia— es normalmente un espacio sombrío e indefinido. Es evidente que lo primero que debemos hacer es verlo, y verlo claramente. Pero tal iluminación es sólo una primera condición, como sería la mera presencia del actor. Como el actor, la luz debe volverse activa y, para darle el rango de medio de expresión dramático, se debe poner al servicio... del actor,

³ Edward Lucie-Smith, *Symbolist art*, p. 51-55.

quien es su superior jerárquicamente, y al servicio de la expresión dramática y plástica del actor".⁴

La importancia que Appia le asignaba al uso de la luz eléctrica era fundamental; pensaba que debía ajustarse tanto al espacio como al actor para darles vida a ambos. "La luz tiene una flexibilidad casi milagrosa. Contiene todos los grados de claridad, todas las posibilidades de color, todas las variaciones de la paleta. La luz puede producir sombras y distribuir la armonía de sus vibraciones en el espacio, tal y como lo hace la música. Con la luz tenemos todo el poder expresivo del espacio, si este espacio está puesto al servicio del actor".⁵

Pero, ¿qué opinaba entonces Appia de los telones de fondo pintados? "Telones cubiertos de luz pintada, sombras pintadas, objetos pintados, formas y arquitecturas pintadas. Todo esto, por supuesto, en una superficie plana, es la esencia de la pintura. La tercera dimensión es insidiosamente reemplazada por una secuencia ilusoria de profundidad".⁶

Appia creía necesario eliminar el caos visual ocasionado por una relación no armónica entre los elementos teatrales. De ahí la necesidad de establecer su famosa jerarquía: actor-espacio-luz. La luz como elemento expresivo que da vida tanto al actor como al espacio.

Appia escribió sus revolucionarios puntos de vista sobre la escenografía y la producción escénica en una serie de ensayos y artículos. En 1895 publicó *La puesta en escena en el drama wagneriano*; en 1899, *Música y producción escénica*; en 1904, *Reforma a la puesta en escena*; y en 1921, publicó la más conocida de sus obras, *La obra de arte viviente*.

Además, valiéndose de la luz, Appia emprendió la tarea de atenuar la separación entre actor y audiencia.⁷ Generalmente, cuando un actor tenía algo que decir a la audiencia, hacía un aparte en el que pretendía hablar consigo mismo, pero no se rompía la "pared invisible" que separaba esos dos reinos y que ninguno podía cruzar, ni el actor ni el espectador. Para la

⁴ Adolphe Appia, "Actor, space, light, painting", p. 184.

⁵ *Ibid*, p.184.

⁶ *Ibid*, p.184-85.

⁷ Ya en el siglo XVIII Rousseau había protestado por la separación artificial entre actor y público, sin embargo, sus declaraciones tuvieron poco impacto en el medio teatral, ya que sus críticas estaban orientadas a suprimir el teatro.

puesta en escena de las óperas wagnerianas en 1891 y 1892, Appia subió la luz del auditorio y bajó la del proscenio para suavizar la transición entre la tradicional oscuridad de la sala y la luminosidad del escenario.⁸

Appia, también intentó expresar el espacio escénico de manera temporal, a través de “espacios rítmicos”. Esto significaba el perfeccionamiento en el manejo del cuerpo humano a través de la música.

La música impone sus unidades sucesivas de tiempo a los movimientos del cuerpo; ese cuerpo a su vez las interpreta en términos de espacio. Las formas inanimadas, al oponer su solidez al cuerpo, afirman su propia existencia, ya que sin esta oposición no podrían manifestarse tan claramente, y por lo tanto no se podría cerrar el círculo... Se podría incluso aventurar la paradoja de que las formas espaciales inanimadas, para cobrar vida deben obedecer las leyes de una acústica visual.⁹

Appia convirtió la luz eléctrica, esa innovación que la tecnología puso a su alcance, en un elemento expresivo y dramático que revolucionó el teatro de su época, haciendo a un lado los telones de fondo que pretendían crear la ilusión de profundidad. Con juegos de luz y sombra, iluminando diferentes partes del escenario en el transcurso de una escena, variando el color y la intensidad de la luz, creó un espacio rítmico, con objetos sólidos que debían relacionarse directamente con el actor para crear un espacio vital.

En Inglaterra, Edward Gordon Craig (1872-1966), en su rechazo al naturalismo, también eliminó los decorados pintados en telones de fondo. Así como los pintores rechazaron la perspectiva ilusionista del arte tradicional, Appia y Craig eliminaron la ilusión de profundidad creada por la escenografía tradicional. Consideraban al teatro como una revelación en la que además de lo visible había que revelar lo invisible. Esto, decían, puede conseguirse mediante el movimiento y la luz es un elemento indispensable para dar movimiento y vida al espacio escénico. Pero Craig no se quedó ahí, sino que recompuso el espacio escénico con pantallas y simples formas geométricas, donde el actor debe convertirse en una “supermarioneta, en

⁸ Stephen Kern, *The culture of time and space*, p. 199-200.

⁹ Adolphe Appia, *The work of living art*, p. 30.

un autómatas que represente al cuerpo en estado de éxtasis, y que sea capaz de dar los ritmos más simples".¹⁰

Esta "supermarioneta" tiene mucho que ver con la gestualidad de los actores asociados al expresionismo alemán. Se puede observar este estilo característico de actuación en la película *El gabinete del doctor Caligari*, realizada en 1919, la misma época en que Craig proponía que el actor se convirtiera en una 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 posible un estado mental y espiritual.

Para Craig, la luz y el movimiento del actor son los que dan vida al escenario.

Los escenarios que hemos utilizado en el teatro por siglos han sido sólo los viejos escenarios estáticos hechos para ser cambiados. Cuando que la escena, por su naturaleza, es móvil. Tal escena además tiene un rostro (yo lo llamo así), un rostro expresivo. Su superficie recibe la luz y, según la luz, cambia de posición, cumple otras transformaciones y la escena misma varía sus posiciones —la luz y la escena se mueven en concierto, como un dueto, y ejecutan unas figuras como en la danza—, su rostro expresa toda emoción que deseo hacerle expresar.¹¹

Usando con imaginación la luz no es necesario bajar el telón al pasar de una escena a otra, decía Craig: "la escena se sostiene por sí sola y es monocroma. El color es dado exclusivamente por la luz, y a veces he obtenido tantos colores que ninguna paleta de pintor podrá jamás reproducir. Podría decir que nunca he visto obtener en ninguna escena de ningún teatro colores tan ricos".¹² Con las nuevas técnicas de iluminación se pueden iluminar diferentes partes del escenario en el transcurso de una misma escena; al variar el color y la intensidad de la luz se crean claroscuros de impactantes efectos, o al lanzar rayos de luz sobre objetos fosforescentes se logran sorprendentes atmósferas.

¹⁰ G. Baty y R. Chavance, *El arte teatral*, p. 246.

¹¹ Gordon Craig, *El arte del teatro*, p.385.

¹² *Ibid*, p.387.

Para darle movimiento a la escena sólo hace falta la luz.

La escena se mueve para recibir el juego de la luz. La escena y la luz son igual que dos bailarines o dos cantantes en perfecto acorde entre ellos. La escena ofrece la forma más sencilla que se puede obtener con ángulos y paredes planas y la luz se desliza por doquier. Porque la luz se *mueve* sobre la escena; no está siempre fija en un punto determinado... al moverse produce música visual".¹³

En grabados de metal y de madera Craig plasmó sus nuevos conceptos de un teatro geométrico, basado en ángulos y figuras geométricas. Todo el escenario debía ser móvil. Tanto el piso como el techo tenían que estar hechos de pantallas cuadradas que se pudieran mover hacia arriba o hacia abajo, de manera aislada o en bloques, y acompañados de cambios de luz. Estas ideas sobre la escena móvil llevaron a Craig a una visión del teatro sin actores y sin palabras, en donde los movimientos del escenario y de la luz generarían una respuesta emocional en el público, a través del movimiento abstracto de estas formas plásticas.

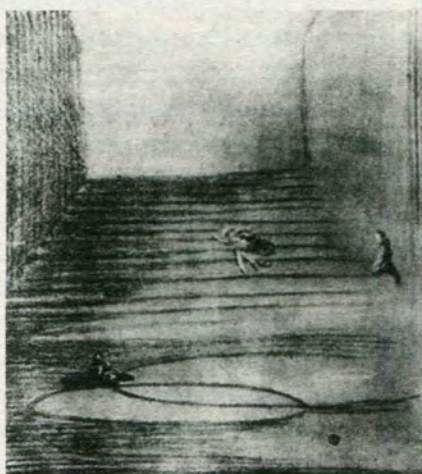
Aunque su propuesta de un escenario con pantallas móviles de formas geométricas no fue puesta en práctica por Craig debido al escaso desarrollo tecnológico de la época, años más tarde Meyerhold recuperaría sus planteamientos para construir nuevos espacios escénicos. En 1939, Sergéi Eisenstein (1898-1948), el célebre director de cine escribía: "unidad del hombre y el espacio: ¡cuántas mentes inventivas han luchado sin éxito para resolver este problema en el escenario! Gordon Craig, Adolphe Appia y tantos otros... En cambio, en el cine este problema se resuelve muy fácilmente".¹⁴ Sin embargo, Meyerhold, Erwin Piscator, Max Reinhardt y tantos otros... intentarían refutar en los hechos esta aseveración de Eisenstein.

¹³ *Ibid*, p. 397.

¹⁴ Sergéi Eisenstein, *Teoría y técnica cinematográficas*, p. 236.



8. *Parsifal*, escenografía de Adolphe Appia, primera escena (1896).



9. *The Steps*, escenografía de Edward Gordon Craig (1905).

Capítulo 3

El escenario giratorio

En 1896 Karl Lautenschläger inventó el escenario giratorio que brindaba enormes posibilidades a la escenografía al potenciar sus recursos. La rápida transmutación del escenario permitía una mayor manipulación del ritmo y del espacio teatral, que muy pronto se enriqueció con el uso de montacargas y elevadores que ampliarían la posibilidad de crear diversos mundos virtuales.

Max Reinhardt (1873-1943) el gran director del expresionismo, fue el primero en usar el escenario giratorio para montar decorados tridimensionales compuestos.¹ La versatilidad de encuadre del cine sugería las vías para romper con el proscenio fijo de la escena tradicional. El escenario giratorio permitía levantar simultáneamente de cinco a seis sets y cada uno podía hacerse visible al público según se necesitara. Esto le permitía a Reinhardt el cambio rápido de escenas, manteniendo una acción continua, que se aproximaba al desplazamiento instantáneo de la cámara de cine. Más tarde estas innovaciones se complementaron con el uso de maquinaria hidráulica, como el montacargas, para mover partes del escenario.²

A medida que los accesorios para iluminar se desarrollaban, las ideas de Appia y Craig sobre el uso de la luz se extendían. Reinhardt, que dominó los escenarios de Berlín entre 1905 y 1918, introdujo el tablero eléctrico que permitía que desde el fondo del auditorio una sola persona controlara, simultáneamente, una serie de fuentes luminosas. También se proyectaban nubes, estrellas y diversas imágenes escénicas. La influencia que ejerció el

¹ Aunque en Japón ya se utilizaba el escenario giratorio desde el siglo XVIII.

² En México, los primeros experimentos con escenario giratorio se deben a Fernández Ledesma y, más tarde, Julio Prieto lo introduce en Bellas Artes. Véase, Giovanna Recchia, "La escenografía mexicana del siglo XX".

teatro en los primeros años del cine es bien conocida; incluso algunos estudiosos han encontrado el origen de los impactantes efectos de iluminación de la película *El gabinete del Doctor Caligari* en los innovadores experimentos de Reinhardt.³ Tanto el cine como el teatro expresionista reflejaban la desolación y los horrores de la Primera Guerra Mundial.

Reinhardt, siguiendo la estética wagneriana, exploró todos los medios a su alcance, tanto tecnológicos como humanos, para sumergir a su público en una experiencia teatral total.

Después de su primera temporada en el Neues Theater, comenzó a explorar métodos para reemplazar la iluminación convencional, como por ejemplo la cúpula recién inventada por Mario Fortuny, una bóveda de seda suspendida en lo alto sobre el área escénica hacia la cual se podía dirigir la luz difusa para crear la impresión de un espacio infinito.⁴

En 1905, Reinhardt montó el *Sueño de una noche de verano*, usando el escenario giratorio de manera espectacular. Junto con su diseñador, Gustavo Knina, dividió el escenario giratorio en dos áreas contrastadas: el mundo "real" de Atenas, representado por un ruedecillo de mármol, un patio ante un palacio y un espacioso pasillo para las nupcias finales; y el bosque, al mismo tiempo ambiente natural del mundo de los espíritus, un refugio para los amantes y un lugar de reunión para los duendes y las hadas.

De pronto, el bosque comenzaba lenta y suavemente a moverse y dar vueltas, descubriendo nuevas perspectivas, cambiando siempre su aspecto, presentando nuevas imágenes. Y mientras el escenario daba vueltas, los duendes y las hadas corrían a través del bosque, desaparecían detrás de los árboles, árboles 'verdaderos', no pintados sino de plástico. Puck, cubierto sólo por hierba corría por todo el bosque. Esto fue una revelación. No se había visto antes tal unidad entre actor y escenografía. Nunca antes, y de manera tan justificada, se había visto el decorado escénico convertirse en un actor de tal importancia en una obra. Un

³ Susan Sontag, "Film and theatre", p. 372.

⁴ Edward Braun, *El director y la escena*, p. 123.

nuevo ímpetu había sido dado, y una nueva e intensa vida entraría de aquí en adelante al teatro moderno.⁵

La producción se transformó en una síntesis expresiva que creaba su propia realidad en la imaginación del espectador, sin tratar de falsificar el mundo "real". Reinhardt, incluso rompió la "pared invisible" que tradicionalmente separaba al público y al actor, haciendo que los actores saliesen del auditorio y se subiesen al escenario a través de rampas y puentes. Con esta puesta en escena Reinhardt cobró fama inmediatamente. El dueño del Deutsches Theater, al ver a ese joven de treinta y dos años convertir a Shakespeare en un éxito de taquilla, le ofreció la dirección artística del teatro. Reinhardt aceptó a condición de que le vendiera el teatro, lo cual consiguió en menos de un año. Reinhardt lo reconstruyó completamente y le introdujo las últimas innovaciones tecnológicas en diseño escénico. Reinhardt hizo de la escenografía algo fundamental, la volvió parte de la sintaxis del teatro; convirtiendo al escenario en un lugar fascinante donde se puede desorbitar el espacio.

Reinhardt compró la deteriorada taberna que estaba al lado del Deutsches Theater y la transformó en un pequeño teatro de doscientas noventa y dos butacas, para obras en que era necesaria la cercanía con el público. Este teatro de cámara ponía énfasis en una atmósfera de intimidad: sin foso de orquesta, con un escenario giratorio, y donde sólo tres pasos separaban el escenario del público. Este teatro se inauguró en 1906 con la producción de *Espectros* y con un decorado impactante, obra del artista expresionista Edvard Munch.

Una vez que su teatro de cámara quedó establecido, Reinhardt dedicó la mayor parte de sus energías al Deutsches Theater, convirtiéndolo en la compañía más importante de Alemania. Pero Reinhardt no se detuvo ahí: en 1910, montó *Edipo Rey*, de Sófocles, en la versión de Hugo von Hofmannsthal, en el Musikfesthalle de Munich, con una capacidad de tres mil espectadores. Pero sin duda, el más grandioso, el más costoso y el más grande éxito de taquilla de todos los espectáculos de masa de Reinhardt fue *El milagro*, un drama sin palabras de Karl Vollmoeller, basado en la leyenda de *La hermana Beatriz*, de Maeterlinck. Presentada en 1911 en el Olympia Exhibition Hall de Londres, con más de dos mil actores, músicos y bailarines, Reinhardt trans-

⁵ Citado por Edward Braun, *El director y la escena*, pp.123-24.

formó el Olympia en una catedral gótica y logró sumergir a un público de treinta mil personas en un ambiente místico medieval, transformándolo de elemento pasivo en activo.

Max Reinhardt fue acusado de ecléctico por quienes no entendían que su trabajo se inscribía en un teatro moderno, que nacía ansioso de encontrar nuevas formas y estilos de actuación, mediante la aplicación de ideas novedosas.

En 1933, al llegar los nazis al poder en Alemania, expropian el teatro de Reinhardt, quien afortunadamente se encontraba en Estados Unidos, en donde más tarde se establecería, para trabajar en un taller de actores en Hollywood. Ese mismo año, Bertolt Brecht, Piscator, y tantos otros, tuvieron que huir de Alemania. El fascismo persiguió y marginó a la vanguardia alemana.

Con Reinhardt la figura del director de escena surgía como la fuerza dinámica y orquestadora detrás de toda producción teatral. Sus innovaciones vanguardistas aparecieron cuando el futurismo de Marinetti aún no era conocido, el dadaísmo surgiría hasta 1916, y Breton lanzaría el manifiesto surrealista en 1924. El nombre de Reinhardt está ligado al desarrollo técnico del teatro en el siglo XX.



10. *Edipo Rey*, Max Reinhardt, ensayo en 1910.

..
A



11. Max Reinhardt dirige *El sueño de una noche de verano* (1905), en el Deutches Theater, Berlín. En la imagen, la película *El sueño de una noche de verano*, dirigida por Reinhardt en 1935. Mickey Rooney como Puck y Olivia de Havilland como Hermia, los únicos dos actores que también participaron en el montaje escénico de 1905.

Capítulo 4

Del espacio absoluto al espacio interior

Las innovadoras teorías escénicas de Appia, Craig y Reinhardt se desarrollaron en una época en que nuevas ideas sobre el espacio desafiaban la concepción euclidiana, concepción que había imperado por más de dos milenios. La visión tradicional señalaba que sólo existía un espacio, y sólo uno, que era continuo y uniforme. Newton lo definió como el “espacio absoluto”, siempre igual e inmutable. Sin embargo, a principios del siglo XX empezaron a surgir nuevas ideas que hablaban de la heterogeneidad del espacio. En 1905, Albert Einstein (1879-1955), hasta entonces un desconocido empleado de la oficina de patentes de Suiza, lanzó su teoría de la relatividad que señalaba que hay un número infinito de espacios que se encuentran en movimiento; esta teoría echó abajo la idea de un tiempo y un espacio absolutos.

Por otro lado, los biólogos empezaron a estudiar la percepción espacial en diferentes animales; los antropólogos analizaban la organización espacial de diversas culturas no occidentales; los escritores introducían la perspectiva múltiple con la misma versatilidad del cine. Filósofos como Ortega y Gasset (1883-1955), desarrollaban la teoría del “perspectivismo”, que suponía tantos espacios como puntos de vista. En 1901 Henri Poincaré (1854-1912), identificaba los espacios motores, táctiles y visuales, cada uno definido por diferentes partes del aparato sensorial; los teóricos de la Gestalt estudiaban la percepción. En psicología, Sigmund Freud (1856-1939) incursionaba en el espacio interior, el espacio de los sueños y del inconsciente, y en 1900 publicó su libro *La interpretación de los sueños*.

Los dadaístas y los surrealistas irrumpían en estos nuevos espacios como una forma de rechazar a la civilización moderna que, con su racionalismo y su lógica, habían conducido a Europa a la desolación de la Primera Guerra Mundial. Los surrealistas se sumergieron en el inconsciente y en lo imaginario, en el sueño y la locura, en el azar y la espontaneidad, y buscaron en

estos espacios nuevas fuentes de creatividad. Antonin Artaud (1896-1948) lanzó en 1932 el *Manifiesto del Teatro de la Crueldad* que proponía sustituir el teatro convencional por una experiencia ceremonial primitiva que emancipase al pensamiento de las ataduras de la razón. Artaud propuso un retorno al pensamiento mágico, lo que implicaba la creación de un espacio que se modificara mediante fuerzas mentales y poéticas.¹ Para liberar la potencia creativa del inconsciente Artaud recurrió a las ciencias ocultas, a los fenómenos metafísicos y a la tradición alquímica, así como al misticismo oriental y a los mitos primigenios de los tarahumaras.

Estos mismos impulsos liberadores llevaron a André Breton (1896-1966) y a Philippe Soupault (1897-1990) a la publicación, en 1920, del libro *Los campos magnéticos*, primer ejemplo de la técnica de escritura automática, tan usada por los surrealistas como un medio para que el subconsciente se expresara. En 1928, Breton publicó su famosa novela *Nadja*, en la que intentaba establecer un *continuum* entre realidad y sueño, por medio de una especie de montaje cinematográfico que unía fragmentos del consciente y el inconsciente.

Estas tendencias surrealistas se desarrollaron fundamentalmente en el período de entreguerras, y no fue sino hasta después de la Segunda Guerra Mundial cuando apareció lo que se ha dado en llamar el teatro del absurdo. En esta corriente se agrupan a autores tan dispares como Jean Genet (1910-1986), Eugène Ionesco (1912-1994) y Samuel Beckett (1906-1989), pero que comparten la desazón y la angustia que les dejó una modernidad que se pretendía racional y que acabó en los campos de concentración y en el holocausto. Hastiados de esa realidad, asfixiados por una sociedad que no ofrecía ninguna salida, estos autores, cada uno a su manera, incursionaron en un mundo onírico. La propia vida de Genet refleja las circunstancias de su época: confiado por su madre a la asistencia pública, desde los diez años comenzó una carrera de ladronzuelo que lo condujo muy joven a la prisión. Para escapar de los muros de la prisión Genet soñaba, alucinaba, y *así nacieron sus audaces y violentas obras.*

También Eugène Ionesco trató de escapar de los muros de una sociedad que lo atrapaba en un mundo enajenado en el que era imposible la comunicación entre los seres humanos, como lo muestra en su famosa pieza en un

¹ Gabriel Weisz, *Palacio chamánico*, p. 67.

acto *La cantante calva*, de 1949. El Ionesco de los últimos años penetra de manera más directa en el espacio de los sueños, de las visiones y nos invita a una exploración del subconsciente. Su obra se emparenta con la corriente existencialista de la posguerra, en la que se encuentran Sartre y Camus, entre otros.

Por su parte, el teatro de Beckett muestra una imagen miserable de la condición humana; se burla del lenguaje hueco, sin sustancia, que lleva a la incomunicación y a una vida interior vacía. El hombre no se une al mundo más que por la sensación de su existencia; esta visión desesperada se observa en *Esperando a Godot*, de 1952, una de sus obras más conocidas.

Esta búsqueda de nuevos espacios también se manifestó en la pintura. Los pintores abandonaban la perspectiva lineal que había dominado desde el Renacimiento y empezaron a pintar los objetos desde múltiples perspectivas. Paul Cézanne (1839-1906) inició un cambio radical en el tratamiento del espacio en la pintura; un objeto en el espacio era una multitud de creaciones que variaban con el menor cambio de punto de vista. Cubistas como Picasso (1881-1973), Braque (1882-1963), y Léger (1881-1955) entre otros, expresaron su deuda con Cézanne y, partiendo de sus técnicas, revolucionaron el espacio. En 1906, Picasso pintó el cuadro *Les demoiselles d'Avignon* que marcaba el inicio del cubismo. El uso de la perspectiva múltiple mostraba gran similitud con el cine, el cual había hecho pedazos la homogeneidad del espacio visual. "Al plasmar el exterior y lo interior, lo de arriba, lo de abajo, lo del frente y lo demás en dos dimensiones, el cubismo abandona la ilusión de la perspectiva en favor de una percepción instantánea de la totalidad. Al captar instantáneamente la conciencia sensorial total, el cubismo anunció súbitamente que *el medio es el mensaje*".² Con relación a la incursión en este nuevo espacio visual, cabe recordar un pequeño texto de Octavio Paz (1914-1998) sobre el pintor chileno Roberto Matta (1911-2002) titulado "Vestíbulo", en que señalaba lo siguiente:

Matta es uno de los grandes artistas contemporáneos. Lo fue desde sus comienzos y lo sigue siendo. En 1946 Marcel Duchamp escribió unas líneas que, en su brevedad, son todavía lo mejor que se ha dicho sobre él: "Su primera contribución a la pintura surrealista, y la más importante, fue el descubrimiento de

² Marshall McLuhan, *La comprensión de los medios como las extensiones del hombre*, p. 35.

regiones del espacio, desconocidas hasta entonces en el campo del arte". Una vez más Duchamp dio en el blanco: el espacio de Matta es un espacio en movimiento, en continua bifurcación y recomposición. Espacio que fluye, plural. Espacio que posee las propiedades del tiempo: transcurrir y dividirse en unidades discretas sin jamás interrumpirse. La crítica ha señalado el carácter dinámico del espacio de Matta pero me parece que no ha advertido su profunda afinidad con el espacio de ciertos poetas modernos. Pienso, ante todo, en Apollinaire y en algunos de sus grandes poemas ("Zone" y "Le musicien de Saint-Merry"), en donde distintos espacios confluyen y se entretajan como una trama viva hecha de tiempo. Espacio temporalizado.³

En 1919, la película *El gabinete del doctor Caligari*, del cineasta alemán Robert Wiene,

...suscitó gran impacto y sorpresa por su ruptura con las convenciones cinematográficas establecidas. La película era una fantástica historia de misterio, narrada en una igualmente fantástica forma visual. Los escenarios eran angulares y distorsionados, las sombras eran pintadas en vez de creadas con luz. Todo era artificial y estilizado. El mundo exterior existía para iluminar un paisaje interior; no había ninguna pretensión de 'realismo'... *Caligari* representó un salto en la evolución del cine, comparable al que significarían, décadas más tarde, el sonido en las películas, o la arrolladora experiencia de *2001: Odisea del espacio*, una película que de igual manera reconfiguró las posibilidades de la forma y el espacio cinematográfico. Un crítico escribió: "en *Caligari* se le ha dado voz al espacio".⁴

La gran influencia del cine en el mundo de la cultura, y específicamente en el medio teatral ha sido impresionante: Chaplin en *La fiebre de oro* y *Luces de la ciudad*; Buster Keaton en *Los años dorados* y *Las tres edades*; Sergéi Eisenstein con *El acorazado Potemkin*; Fritz Lang con *Metrópolis*; F. W. Murnau con *Nosferatu*, todos ellos marcaron profundamente a Meyerhold, Piscator, Emil Burian y a muchos otros.

³ Octavio Paz, *Árbol adentro*, p. 202.

⁴ David J. Skal, *The monster show*, p. 39.

Era una época en que el espacio se percibía de otra manera, donde el montaje se convertía en la metáfora de la era de la reproducción técnica. El montaje arranca las cosas de su lugar y de su secuencia original y los reacomoda en múltiples posibles combinaciones, creando una serie infinita de realidades. Gertrude Stein observó con gran agudeza, que incluso la Primera Guerra Mundial (1914-1918) se desarrolló con una nueva concepción espacial. Esta guerra, dijo, no tuvo la misma composición de todas las guerras previas, no tenía ni principio ni fin; era una batalla en la cual una esquina era tan importante como la otra, de hecho parecía una composición cubista. Había un frente en Turquía y otro en el Mediterráneo, uno en el este y otro en el oeste, encuentros navales en el Canal de la Mancha y en el Atlántico, bombardeos desde diferentes cielos, en unos frentes el enemigo penetraba las líneas, en otros las líneas del enemigo eran penetradas, una multiplicidad de diferentes situaciones, observadas desde diferentes perspectivas. La guerra fue para mucha gente, en muchos lugares, un drama simultáneo, fue la primera guerra en la época de la simultaneidad. El espíritu de los tiempos impregnaba todas las cosas, desde los medios de comunicación y la pintura... hasta la guerra.⁵

Los futuristas celebraron el arribo del cine por su prodigiosa capacidad de simultaneidad y omnipresencia. En 1915, Filippo Marinetti (1876-1944) publicó una obra de teatro titulada *Simultaneidad*, que se desarrollaba en dos lugares completamente diferentes, cada uno con sus respectivos habitantes ocupando el mismo escenario, al mismo tiempo. Al año siguiente Marinetti llevaba aún más lejos el concepto de simultaneidad en *Los vasos comunicantes* (título que usó más tarde André Breton en su famoso libro). En esta obra, tres lugares diferentes, no relacionados entre sí, ocupaban el escenario simultáneamente.

Marinetti no sólo era un apasionado admirador de los medios de comunicación, sino que los manipulaba con gran habilidad. Se dio cuenta, cincuenta años antes de los célebres análisis de Marshall McLuhan, que el siglo XX era el siglo de la comunicación, y que es tan importante lo que se dice como el medio en que se dice. El nacimiento mismo del futurismo fue un gran golpe publicitario. El manifiesto fundador apareció en la primera plana del influyente periódico *Le Figaro*, en su edición del 20 de febrero de 1909. Marinetti hacía constante uso de los manifiestos que eran un

⁵ Stephen Kern, *The culture of time and space*, pp. 131-44, 288.

medio ideal para alcanzar la audiencia de amplios sectores. Los dadaístas, los constructivistas rusos y los surrealistas también harían de los manifiestos una forma importante de expresión.

En el manifiesto *El teatro de variedades* (1913), Marinetti proclamaba su hastío del teatro contemporáneo (verso, prosa y música) un teatro que vacilaba tontamente entre la reconstrucción histórica (pastiche o plagiarismo) y la reproducción fotográfica de la vida cotidiana; un teatro melindroso, suave, analítico, digno de la época de la lámpara de aceite. La influencia simbolista de Mallarmé, la anarquista de Sorel, la iconoclasta de Jarry, se reflejaban en la exaltación que hacían los futuristas del teatro de variedades “porque nació de la electricidad, porque no tiene tradición, ni maestros, ni dogma, y porque es alimentado por la velocidad de la realidad”.

Para los futuristas el teatro de variedades era el crisol en el cual hervían los elementos de una nueva sensibilidad emergente. Esta nueva sensibilidad era producto de los grandes avances de la ciencia: “la gente que hoy hace uso del telégrafo, del teléfono, del fonógrafo, del tren, la bicicleta, la motocicleta, del dirigible, del aeroplano, del cine, de los grandes periódicos, no se da cuenta todavía de que esos medios de comunicación, de transporte y de información tienen una influencia decisiva en sus psiques”.⁶ El propósito de los futuristas era destruir lo solemne, lo sagrado, lo serio, lo sublime; destruir todas las concepciones anteriores de perspectiva, proporción, tiempo y espacio. Los futuristas derribaron la “cuarta pared” porque la consideraban sintomática de una sociedad moribunda que desnaturalizaba al arte. Hicieron un nuevo teatro donde la audiencia participaba de la acción que se desarrollaba simultáneamente en el escenario, en los palcos, en la orquesta, tejiendo redes de sensaciones entre el público y los actores.

Este nuevo teatro nació como los futuristas, de la electricidad. Un teatro acorde a la nueva situación de innovaciones tecnológicas, por lo tanto su ingrediente principal era la sorpresa. Autores, actores y técnicos disfrutaban en alcanzar esa sensación de asombro con el uso de cualquier clase de invento moderno, especialmente, el cine. La inteligencia era empujada hasta

⁶ Manifiesto “Destrucción de la sintaxis”, de 1913. Citado por Caroline Tisdall y Angelo Bozzolla, en *Futurism*, p. 8.

el límite de la locura, y la audiencia quedaba envuelta en una destrucción iconoclasta de la lógica.⁷

En su manifiesto *El teatro futurista sintético* (1915) Marinetti, Settimelli y Corra señalaban que con la fuerza de la brevedad podían alcanzar un teatro completamente nuevo en sintonía con la veloz sensibilidad futurista. Las escenas durarían unos pocos segundos, con situaciones interconectadas, caóticas, como dinámicas sinfonías fragmentarias de gestos, palabras, luces y sonidos; el objetivo era alcanzar una brevedad esencial y sintética en el teatro para poder competir con el cine.

En el manifiesto *La escenografía futurista* (1915), Enrico Pamploni proponía abolir los telones de fondo pintados y sustituirlos por una arquitectura electromecánica incolora, vitalizada por las emanaciones cromáticas de reflectores eléctricos multicolores. La combinación de estos haces luminosos con la arquitectura dinámica de un escenario con brazos metálicos colgantes (que al chocar con paredes plásticas producían un ruido moderno) aumentaba la intensidad vital de la acción escénica al generar múltiples y exuberantes sensaciones. Las formas luminosas producidas gracias a la electricidad debían servir para acabar con la vieja idea de imitar la realidad, de representarla. Fortunato Depero en sus *Notas sobre el teatro* (1916), respondía a la pregunta ¿por qué triunfa el cine? El cine triunfaba porque era rápido, porque se movía y se transformaba velozmente. La vida se vivía cada vez más rápidamente y el teatro se equivocaba en su lentitud: era necesario que el teatro fuera variado, novedoso, sorpresivo, veloz, que exagerara el maquillaje. Sólo de esta manera el teatro sería capaz de interesar.

En *La atmósfera escénica futurista* (1924), Enrico Pamploni señalaba que el principio fundamental que animaba al teatro futurista era el dinamismo, la simultaneidad y la unidad de acción entre el hombre y su ambiente. Así como la vanguardia en artes plásticas se inspiraba en las formas creadas por la industria moderna, y así como el lirismo se volvía hacia el telégrafo, de la misma manera el teatro se orientaba hacia el dinamismo plástico de la vida contemporánea. El espacio polidimensional de la escena sustituía al arco escénico tradicional que encadenaba y limitaba la nueva sensibilidad. Este nuevo espacio se alcanzaba rompiendo las superficies horizontales con nuevos elementos verticales, oblicuos y polidimensionales, forzando la re-

⁷ Caroline Tisdall y Angelo Bozzolla, *Futurism*, p. 102.

sistencia cúbica del arco escénico a través de la expansión en el espacio de planos plásticos rítmicos.

En 1933, Marinetti escribió su último manifiesto sobre teatro, el manifiesto del "Teatro Radiofónico". En este manifiesto, y en las cinco piezas que escribió para radio, sus experimentos con el sonido fueron tan radicales que se pueden comparar con la música *new age* de los setenta. Los sonidos de la naturaleza: el fuego crujiendo, el agua cayendo, el piar de pájaros, entraron a formar parte de una nueva dimensión de la música. La exploración que hizo Marinetti del silencio, como un elemento positivo para ser escuchado, prefiguraba la búsqueda de compositores como John Cage.⁸

La creencia ciega de los futuristas en el progreso, la certeza de un futuro luminoso, la exaltación de la violencia, del peligro y la revuelta, y el deseo de acabar con todo lo caduco los llevó a apoyar la entrada de Italia a la Primera Guerra Mundial, motivo por el cual algunos fueron encarcelados. Su actividad política los identificó con el fascismo y su apoyo a la guerra fue tan decidido que incluso muchos de ellos murieron combatiendo. Marinetti fue uno de los pocos futuristas supervivientes, e incluso llegó a darle la bienvenida a la revolución rusa:

Estoy complacido de saber que los futuristas rusos son todos bolcheviques y que por el momento, el futurismo es el arte oficial ruso. El primero de mayo del año pasado las ciudades rusas fueron decoradas con pinturas futuristas. El tren de Lenin fue decorado con coloridas formas dinámicas, muy parecidas a las de Boccioni, Balla y Russolo. Esto honra a Lenin y es una de nuestras victorias que nos anima.⁹

Al término de la Primera Guerra empezaron los alocados y felices años veinte. El horror daba paso al frenesí y a la agitación. El ritmo de la vida se apresuraba con el uso del automóvil y del aeroplano, y se multiplicaban los viajes de placer; el *fox-trot* y el *charleston* iban acordes con los nuevos ritmos de la época; y el arte explotaba en múltiples provocaciones.

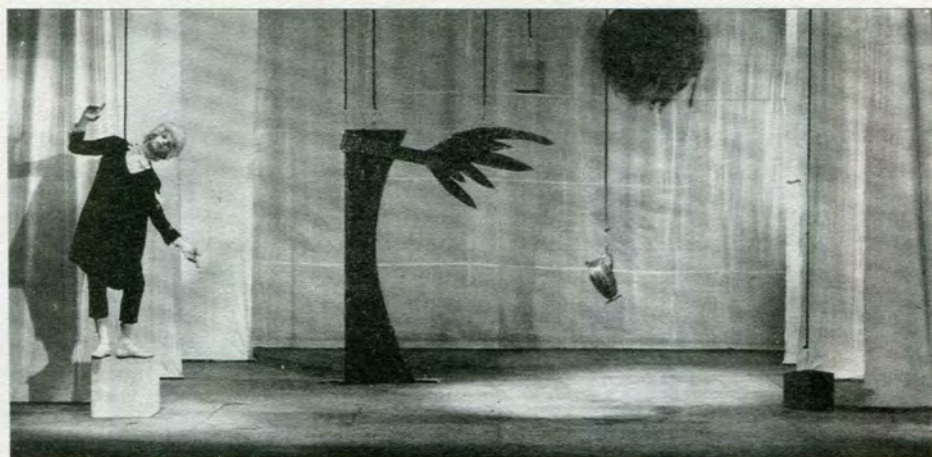
⁸ Caroline Tisdall y Angelo Bozzolla, *Futurism*, p. 108.

⁹ *Ibid*, p. 15.

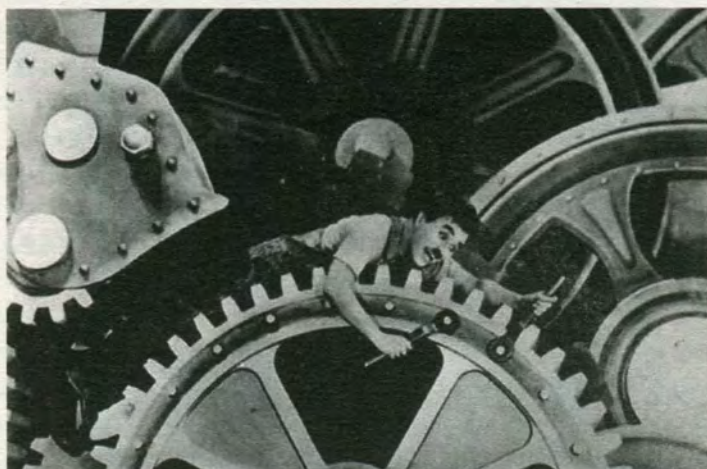


12. Estreno mundial de *Final de partida*, de Samuel Beckett, dirigida por Roger Blin, con escenografía de Jacques Noël, en el Estudio de los Campos Elíseos (1957).

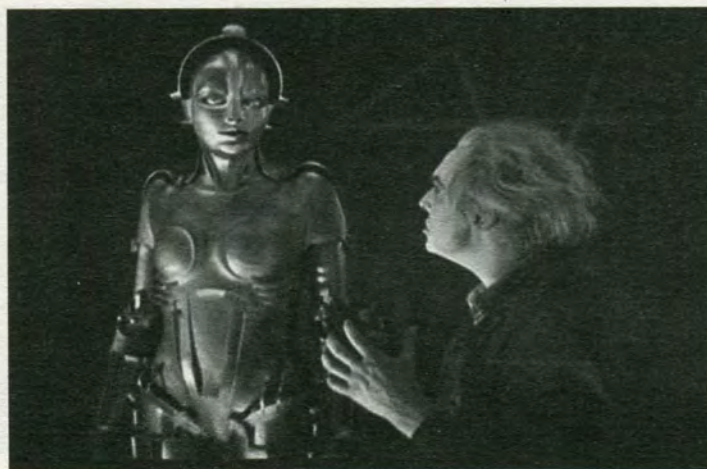
..
..



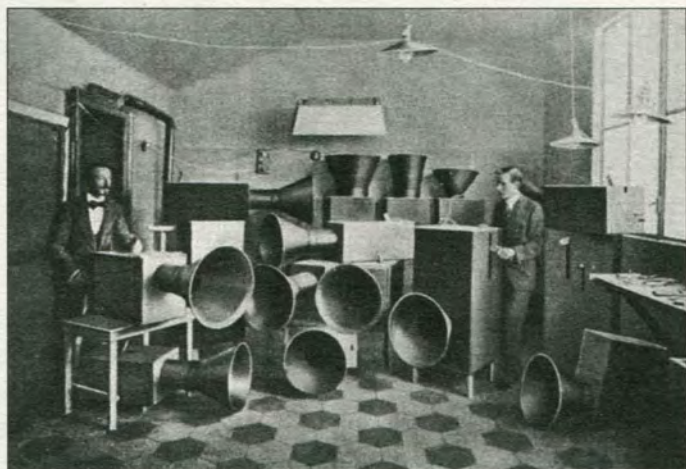
13. Alejandro Jodorowsky en *Acto sin palabras*, de Samuel Beckett, escenografía de Rafael Coronel (1960).



14. Charles Chaplin en una escena de la memorable película *Tiempos modernos* (1936).



15. Visión expresionista del futuro en una escena de *Metrópolis*, película alemana dirigida por Fritz Lang (1927), realizada entre las dos guerras mundiales.



16. *Intonarumori*, Luigi Russolo (izq) y su asistente Ugo Piatti, en una presentación futurista con instrumentos sonoros, 1913. Russolo dijo que con la invención de la máquina en el siglo XIX nació el ruido, que ahora reina sobre la sensibilidad de los hombres.



17. *Agit-tren*. En 1919 el tren de Lenin estaba decorado con formas dinámicas futuristas.

Capítulo 5

La biomecánica de Pierrot

Es evidente que hubo una relación entre los futuristas italianos y la vanguardia rusa, esto se aprecia claramente en la poesía y las obras teatrales de Vladimir Maiakovski; en la pintura y en las concepciones arquitectónicas de constructivistas como Vladimir Tatlin, Alexander Rodchenko, Anton Pevsner y Naúm Gabo; en el teatro farsico y grotesco de Vsevolod Meyerhold; en las sugerentes escenografías de Alexander Golovin y Vladimir Dimitriev, que trabajaban para el teatro Bolshoi; así como en los audaces experimentos de Nikolai Akimov.

En 1912 una serie de pintores y poetas como Maiakovski, Burlyuk, Livshits y Khlebnikov publicaron un manifiesto que titularon *Una bofetada al gusto del público*, y en 1920 los constructivistas lanzaron su *Manifiesto realista* donde Vladimir Tatlin, Alexander Rodchenko, Anton Pevsner y Naúm Gabo, las figuras más destacadas del movimiento, exponían sus novedosas concepciones arquitectónicas, exaltaban la máquina, la tecnología, el funcionalismo y los modernos materiales industriales, como el plástico, el acero y el vidrio. Los constructivistas planteaban un arte "construido" a imagen de la vida, en donde el espacio y el tiempo estuvieran realmente expresados por medio del ritmo y de sistemas cinéticos. Naum Gabo y Anton Pevsner destruyeron el concepto milenario según el cual la obra plástica debía ser estática y le imprimieron movimiento a sus esculturas convirtiéndose en los precursores del arte cinético.

Dentro del campo dramático, la vanguardia estética estaba representada por Vsevolod Meyerhold (1874-1940) quien recuperó la teatralidad de la Comedia del Arte y el teatro popular. Los títeres, las máscaras, la farsa, lo grotesco eran formas de expresión dramática que nunca abandonó. Su admiración por Chaplin y Buster Keaton estaba conectada con ese mundo farsico en donde la burla de sí mismo y la sátira expresaban dolor. Meyerhold

utilizó todos los medios que la técnica puso a su alcance, como el cine, y los convirtió en elementos dramáticos. Las técnicas cinematográficas del montaje, de los tiempos rápidos y dinámicos que capturaban el ritmo de la vida, y la actuación estilizada venían directamente de *El acorazado Potemkin*, de Sergéi Eisenstein y de *Metrópolis*, de Fritz Lang.

En su lucha contra el naturalismo Meyerhold tomó como punto de partida al teatro simbolista, del que Maurice Maeterlinck era su expresión más acabada. En 1906, en la época pre-revolucionaria, montó *Hermana Beatriz* de Maeterlinck, *El teatro de títeres* de Aleksander Blok, y *Espectros* y *Hedda Gabler* de Ibsen. En el mismo año de la revolución rusa, en 1917, se estrenó *Mascarada*, de Lermontov, que dirigió Meyerhold, y se convirtió en una producción de gran éxito, con más de quinientas representaciones.

Meyerhold se mantenía personalmente cercano a Stanislavski (1863-1938), sin embargo, se oponía al realismo expresado por él. En 1918, Meyerhold se hizo miembro del partido bolchevique y, convencido como estaba del poder político y social del teatro, trabajó al servicio de la revolución. En 1918, la única contribución del teatro profesional al primer aniversario de la revolución fue la obra *Misterio bufo* de Maiakovski, puesta por Meyerhold en Petrogrado. Esta obra era una exuberante parábola sobre la revolución en el mundo.

En 1920, Meyerhold fue nombrado Director del Departamento de Teatro del Comisariado para la Instrucción Soviética, y propuso una serie de cambios que el gobierno no estuvo dispuesto a que se llevaran adelante, por lo que renunció a los pocos meses.¹

A fines de ese mismo año, Meyerhold reunió una nueva compañía en el Teatro Zon, en el centro de Moscú. En primer lugar, eliminó el frontis de los palcos, los dorados, el artesanado y las candilejas; la sala tomó el aspecto de una fábrica vacía, con un escenario desnudo en el fondo. Sus producciones siempre fueron innovadoras y muy cercanas al futurismo y al simbolismo. La obra que eligió para inaugurar el teatro fue *Amanecer*, del escritor simbolista belga Émile Verhaeren. Los críticos compararon esta producción de Meyerhold con la tragedia griega, por la forma estática de la declamación y el coro que desde el foso de la orquesta comentaba los acontecimientos de la obra.

¹ Edward Braun, *El director y la escena*, p.164.

Meyerhold se apoyó en el teatro simbolista y fársico de Blok, Evreinov y Maiakovski, y creó un nuevo espacio teatral con el apoyo de un grupo de jóvenes escenógrafos constructivistas como Alexander Golovin y Vladimir Dimitriev. Desmanteló la división convencional actor-público, hizo de la obra una celebración colectiva, carnavalesca, que disipaba la ilusión, y evocaba el nuevo espíritu de la revolución. "Hay muchos puntos en común entre las teorías de Gordon Craig y la práctica de Meyerhold, especialmente en el uso de máscaras, en el interés por los títeres y en la técnica de estilización".²

Meyerhold colocaba en el escenario anuncios de neón, andamiajes de múltiples aplicaciones, paredes móviles que evocaban componentes de maquinarias, trampolines que servían de apoyo para incrementar la sorprendente habilidad atlética de los actores, donde ellos mismos se convertían en una especie de máquinas conscientes, cuyas piezas se aligeraban mediante una serie de ejercicios prácticos que Meyerhold llamó biomecánica.

Literalmente, la biomecánica era la mecánica aplicada a los seres vivos. Meyerhold llamó así a su sistema de veinte ejercicios prácticos, muchos de ellos derivados del circo tradicional, de la Comedia del Arte y del deporte. El actor entrenado en estos ejercicios adquiría tanto una disciplina física como un conocimiento de sí mismo, lo cual le permitía usar sus movimientos conscientemente para crear su personaje. Su meta era entrenar al actor para estudiar las convenciones del gesto, y no sus motivaciones psicológicas.³ Meyerhold creó toda una sintaxis corporal donde el gesto no acompañaba lo que se decía, sino que el gesto mismo decía. El teatro Kabuki también lo influyó mucho, pero fue un personaje del cine el que lo impactó más profundamente: Charles Chaplin. Meyerhold consideraba a Chaplin una encarnación de la Comedia del Arte y de lo grotesco, y se identificaba enormemente con él, como queda de manifiesto en el montaje que hizo, en 1906, de *El teatro de títeres*, de Blok. Esta afinidad se originaba en la teatralidad de la pantomima, en los títeres y en las eternas variaciones del Arlequín, el Pierrot y la Colombina.⁴ La biomecánica de Meyerhold se presentaba como un sistema alternativo al método de Stanislavski, que era un análisis

² Martin Green y John Swan, *The triumph of Pierrot*, p.96.

³ Marjorie L. Hoover, *Meyerhold: the art of conscious theater*, p.327.

⁴ Martin Green y John Swan, *op. cit.*, p. 131-32.

psicologista del actor donde, a partir de las vivencias y la introspección, se pretendía construir un personaje verdadero, verosímil.

Además de la Comedia del Arte y de lo grotesco, Meyerhold recurrió a la tecnología para impactar la sensibilidad del público: colocó pantallas sobre el escenario donde proyectaba consignas durante la representación. Estas pantallas también cumplían otras funciones: anunciaban el tema de cada episodio, reemplazaban el telón frontal como medio para dividir las distintas partes de la pieza, proyectaban comentarios sobre los personajes, información relevante respecto a la acción o citas de los escritos y discursos de Lenin, Trotsky y Zinoviev.⁵

La admiración de Meyerhold por el cine se reflejaba en el carácter cinematográfico de sus montajes, sobre todo, en el tiempo y ritmo típicos de las películas mudas de los años veinte. El cambio rápido de escenas y el *close-up* fueron directamente tomados de ese nuevo arte que impactaba al mundo. En una conferencia que dio en 1929 insistía:

...de una vez por todas, la escena debe cambiar si el teatro quiere realmente ser dinámico. Un nuevo teatro debe vencer al aburrido sistema de unidad de lugar, a la agobiante acción prensada en cuatro o cinco actos, permitiéndose flexibilidad a través de una rápida sucesión de episodios. Yendo más allá del escenario de proscenio, con plataformas móviles colocadas en líneas horizontales o perpendiculares, se hará posible que el actor se transforme y que la acción se construya de forma kinética.⁶

Las producciones irreverentes y satíricas de Meyerhold tenían gran éxito, como se manifestaba en el numeroso público que asistía a las representaciones. Sin embargo, no todos apreciaban las audacias de Meyerhold. Lunacharsky, comisario para la instrucción, habría comentado sobre alguna de sus obras: “yo estoy totalmente en contra de esa tapa de piano volando por el cielo de Oppidomagne”. Y Nadezhda Krupskaja, esposa de Lenin, consideraba un claro insulto “haber presentado al proletariado ruso como una muchedumbre shakespeariana a la que cualquier tonto engréido

⁵ Edward Braun, *El director y la escena*, pp. 170-73.

⁶ De la conferencia “La reconstrucción del teatro” impartida por Meyerhold en 1929, citada por Marjorie L. Hoover, p.152.

puede conducir hacia donde su apremio lo lleve". Como consecuencia de estos comentarios, Meyerhold se vio obligado a reescribir la obra de una manera más ortodoxa.

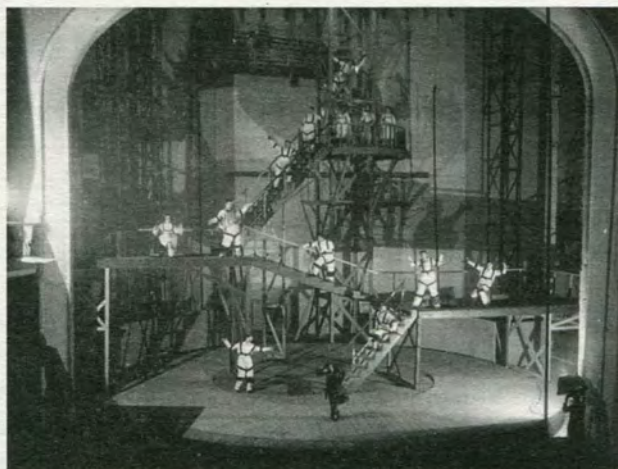
Cuando en 1929 Meyerhold estrenó *La chinche*, de Maiakovski y *El Comandante*, de Selvinski, fue duramente criticado y acusado de individualismo. Y es que la caricatura despiadada, la celebración carnavalesca, el aspecto trágico y grotesco del inconfundible Pierrot, marcaron la tónica irreverente de Meyerhold. El stalinismo no toleraría esos vuelos de la imaginación, ya que pretendía un arte anclado al realismo socialista. Meyerhold fue crecientemente acosado por la censura: calificado de excéntrico, decadente, místico y desdeñoso del realismo socialista. El 14 de abril de 1930 Maiakovski se suicidó, este trágico evento marcaría simbólicamente el endurecimiento del stalinismo con la vanguardia rusa. Stanislavski, que había sido canonizado por la burocracia soviética y por eso mismo estaba más protegido, fue el único que brindó apoyo a su viejo alumno y adversario Meyerhold, ofreciéndole trabajo en los Estudios del Teatro de Arte de Moscú. En 1938 murió Stanislavski y, muy poco después, Meyerhold fue arrestado y conducido a un campo de concentración. Semanas más tarde, su esposa, la actriz Zinaida Reich fue encontrada brutalmente asesinada en su departamento. No se volvió a saber de Meyerhold sino hasta 1956, cuando al ser rehabilitado se reveló que había sido ejecutado en 1940. El stalinismo marginó, desprestigió, encarceló o asesinó a la vanguardia rusa.



18. Actores del Teatro Estatal Meyerhold de gira en Leningrado (1925).

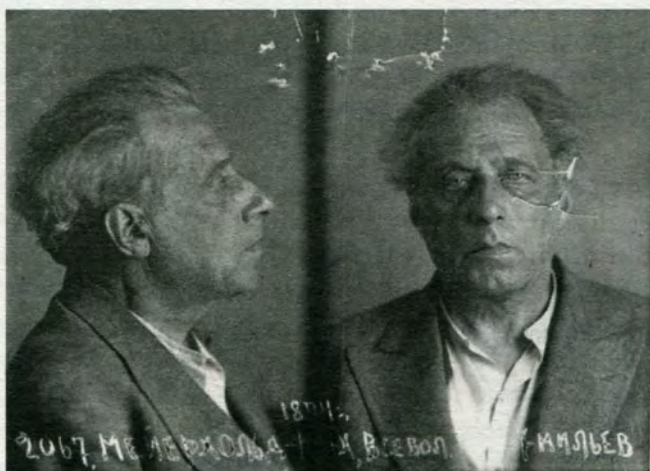


19. Meyerhold monta *La muerte de Tarelkin*, de Aleksandr Sujovó-Kobylin, escenografía de la artista constructivista Varvara Stepanova (1922).



20. Montaje de Vsevolod Meyerhold, *The Bathhouse*, de Maiakovski (1930).

..
A



21. Meyerhold es conducido a un campo de concentración en 1938. Es fusilado por el régimen stalinista en 1940. En 1955 el Tribunal Supremo de la URSS lo rehabilitó.

Capítulo 6

De la tercera a la cuarta dimensión

En Alemania, mientras tanto, Erwin Piscator (1893-1966) se involucraba con miembros marxistas del movimiento Dadá en Berlín. Politizado después de dos años en el frente, se afilió en 1918 al partido comunista. En 1920 inauguró el teatro proletario, un teatro de propaganda, donde un grupo de aficionados iba a los distritos obreros para representar sus obras en cervecerías y otros lugares improvisados. Este tipo de trabajo condujo a Piscator al teatro de revista, de cabaret, y de ahí al teatro épico brechtiano. El teatro de revista consistía en un montaje flexible de sketches acompañados de música, danza, gimnasia, proyecciones de películas y diapositivas, dibujos instantáneos de George Grosz, estadísticas y frases retóricas. Su objetivo era la acción directa en el teatro. Creía que el arte y la propaganda se podían conciliar.

El teatro épico, según Walter Benjamin, correspondía a las nuevas tecnologías de la época, y en un ensayo sobre el tema, Benjamin señala que:

...las formas del teatro épico corresponden a las nuevas formas técnicas: al cine y a la radio. Está en la cumbre de la técnica. En el cine se ha impuesto más y más el principio según el cual debe serle al público posible en cada momento "engancharse", y que por lo tanto hay que evitar supuestos embrollados: así cada parte debe poseer, junto a su valor en cuanto al conjunto, otro propio, episódico; todo lo cual se ha hecho estricta necesidad en la radio frente a un público que enciende y apaga su receptor a cada momento, caprichosamente. El teatro épico trae a escena idéntico logro. Por principio, no hay en él nadie que llegue demasiado tarde.¹

¹ Walter Benjamin, "¿Qué es el teatro épico?", en *Iluminaciones*, p. 22.

Piscator siempre hizo uso de diapositivas, de discursos grabados, de cine documental y de todos los recursos técnicos a su alcance, no sólo para que sus representaciones fueran impactantes, sino que incorporó todos estos elementos con una función dramática.² Su estilo recuerda las primeras producciones de Meyerhold. En 1925, para las celebraciones del primer congreso del partido comunista, presentó *A pesar de todo*, que trataba de los acontecimientos de la guerra desde 1914 hasta el asesinato de Rosa Luxemburgo. Ante más de tres mil espectadores y con el propósito de reforzar la veracidad de los hechos aludidos en la obra, Piscator usaba grabaciones de discursos y cine documental, a menudo en contraposición con la acción que se desarrollaba en el escenario. Por cierto, el escenario de múltiples niveles lo diseñó John Heartfield (1891-1968), pionero del fotomontaje.

La yuxtaposición de proyecciones y acción dramática se convirtió en un rasgo permanente del trabajo de Piscator, cuyo objeto era establecer una relación entre la acción del escenario y la más vasta realidad política y social. En la representación de *El amanecer* insertaba informes de la guerra civil; y en *¡Hurra, estamos vivos!*, de Ernst Toller, todas las noches actualizaba la fecha de liberación de los prisioneros revolucionarios.

En 1924, en el teatro Bülowplatz con capacidad para mil ochocientos espectadores, con un escenario giratorio de veinte metros, cuyo piso se inclinaba por medios hidráulicos, y con una plataforma integral ajustable, Piscator realizó una obra en la que empleó técnicas procedentes de campos nunca antes considerados en el teatro. Una escenografía giratoria compuesta de distintas paredes divisorias, diseñadas por Edward Shur; en el prólogo un títere presentaba a los personajes principales en coplas, mientras sus fotografías originales se proyectaban en el telón de fondo, y una cantante de baladas las comentaba. Durante la acción se proyectaban diapositivas en los telones situados en los costados del escenario, mostrando carteles, trozos de periódicos, manifiestos y a veces el título de la siguiente escena, a la manera del cine mudo. La producción tuvo un impacto directo y vigoroso que convirtió a Piscator en un director muy solicitado.

Con la exitosa experiencia de *A pesar de todo*, Piscator escogió el cine para darle una dimensión de realidad concreta a la intriga de *La oleada*. Había escenografía fija, escalonada y de bloques, en el fondo un telón trans-

² Edward Braun, *El director y la escena*, pp. 181-198.

parente con un marco negro de apertura variable, en el cual se proyectaba una película desde atrás con cuatro proyectores situados en el fondo del escenario.

La proyección de la película le servía a Piscator para complementar el teatro y no sólo como un truco estilístico, sino que tenía un verdadero propósito dramático. Piscator se sintió aún más estimulado a usar películas después de ver, en 1926, *El acorazado Potemkin*, de Eisenstein. A los tres planos o dimensiones del escenario (altura, anchura y profundidad), Piscator incorporó las proyecciones a las que consideró: la cuarta dimensión del teatro.

Para estas fechas, el cine mismo experimentaba una gran revolución técnica. En 1922 se produjo comercialmente la primera película sonora. Eisenstein la describiría así: "El sueño del filme sonoro se ha convertido en realidad. Con la invención del cine sonoro, los americanos lo han colocado en el primer escalón de una realización rápida y sustancial. En Alemania se trabaja intensamente en la misma dirección. El mundo entero habla del silencioso arte que ha aprendido a hablar".³

Piscator instaló su compañía en el teatro Nollendorfplatz, un teatro convencional pero bien equipado, con capacidad para mil cien personas y situado en un elegante barrio de Berlín. La primera producción que realizó fue *¡Hurra, estamos vivos!*, de Ernst Toller, representante del teatro político del expresionismo alemán. El escenógrafo Traugott Müller diseñó una estructura de planos múltiples con distintas áreas de actuación, las cuales simbolizaban las distintas jerarquías sociales. Se iluminaba un segmento tras otro para representar las celdas de una prisión, unas oficinas ministeriales, las habitaciones de un hotel, una estación de radio; mientras tanto, una escena de masas se actuaba en el área central del escenario. Para esta producción se filmaron tres mil pies de película que se editaron con películas de archivo. La película se utilizaba tanto para efectos documentales como emblemáticos. Un crítico de la época escribió: "Piscator amplió el radio de nuestra experiencia teatral, el tiempo y el espacio desfilaban ante nuestros ojos como una visión telescópica, escenas absorbentes. . el aplauso ensordecedor de

³ Sergei Eisenstein, *Teoría y técnicas cinematográficas*, p. 311.

la platea se dirigió a la audacia artística que el director había realizado, a su valor y a la exitosa exploración de nuevas direcciones".⁴

En la obra *Rasputín*, la escenografía de Traugott Müller consistía en un globo cubierto con una tela plateada que graba para sugerir la superficie de la tierra. Segmentos del globo contenían numerosas escenografías situadas en dos niveles que eran dejados a la vista por puertas a la manera de solapas, en las cuales se proyectaba una película. Toda la parte superior podía elevarse para revelar un gran telón en el fondo, que servía para pasar proyecciones desde la parte posterior. En el frente del escenario, a la izquierda del globo, del alto de la apertura del proscenio, se proyectaban los acontecimientos y las fechas en una cinta en constante movimiento. Piscator se valió de tres proyectores y de casi mil pies de película, obtenida principalmente en la Unión Soviética, para asestar frecuentes y brutales golpes irónicos.

En 1929 Piscator produjo *El mercader de Berlín*, de Walter Mehering. Desde un punto de vista técnico fue incluso superior a *¡Hurra!* y a *Rasputín*. Había proyecciones filmicas en cuatro telones y una gasa, una escenografía giratoria diseñada por Moholy-Nagy, dos correas transportadoras y tres grúas que podían ser operadas desde bambalinas. Sin embargo, esta obra no tuvo éxito, y después de seis semanas Piscator estaba en bancarrota y sin compañía.

En 1931 había cinco millones de desempleados en Alemania, y los miembros del partido nazi eran cada vez más numerosos. Ese año Piscator marchó a Moscú para realizar una película que lo mantuvo ocupado hasta 1934, para entonces ya no era posible regresar a Berlín: Hitler estaba en el poder y todos los partidos políticos, con excepción del partido nazi, habían sido suprimidos. Bertolt Brecht se exilió en Dinamarca, Max Reinhardt huyó a Austria y Erwin Piscator se marchó en 1938 a Estados Unidos, pues en la Unión Soviética ya se habían iniciado las purgas estalinistas. Piscator creó en Estados Unidos un taller de teatro en la New School for Social Research, donde estableció contacto con Tennessee Williams, Arthur Miller, Arthur Pollach, entre otros.⁵ Piscator no regresó a Berlín sino hasta 1955, donde murió en 1966.

⁴ Citado por Edward Braun, *El director y la escena*, p. 192.

⁵ Gerhard F. Probst, *Erwin Piscator and the american theatre*, p. 66.

La influencia de Piscator llegó a México a través de su obra publicada en 1930, por la editorial Cenit, de Madrid. Esta editorial puso en el mercado una traducción de las teorías de Erwin Piscator titulada *El teatro político*. John B. Nomland hizo notar que “la respuesta de México a ese llamado internacional fue el Teatro de Ahora, aunque hay que señalar que para Rodolfo Usigli (1905-1979) “todavía no hay una revolución técnica en este movimiento”⁶ El Teatro de Ahora, de Juan Bustillo Oro y Mauricio Magdaleno puso más énfasis en el aspecto político de la teoría teatral de Piscator, que en el uso intensivo de la tecnología que éste proponía. Sin embargo, en *Masas* (1932), Bustillo Oro hizo “derroche de nuevas técnicas teatrales: utilización de la radio y el cinematógrafo, de altoparlantes y de grabaciones, con entrada de actores por el foro, y muchas aplicaciones más del teatro de Piscator, cuyas ideas eran aún consideradas mundialmente vanguardia”⁷ Esta obra de Bustillo Oro, considerada por algunos estudiosos como su obra maestra, es “pionera en la literatura latinoamericana en utilizar al dictador como personaje. Por su temática, esta pieza antecede a *En la luna*, de Vicente Huidobro (1934) y a *Severo el cruel*, de Roberto Arlt (1936), y a la novela de Miguel Ángel Asturias *El señor Presidente* (1946); únicamente es precedida por *Tirano Banderas* (1926), de Valle Inclán”⁸

Cabe destacar la significativa labor del Teatro de Ahora, “porque produjo dos dramaturgos notables y demostró que existía un camino por el que se podía alejar de las obras burguesas patrocinadas por la Comedia Mexicana”⁹

La influencia de Piscator, sin embargo, fue más evidente en los trabajos del checoslovaco Emil Burian (1904-1959), sobre todo por la forma en que utilizó la proyección de películas y de diapositivas en el teatro. Burian fue discípulo de Max Reinhardt, aunque se le podría calificar de brechtiano, a pesar de la profunda influencia que ejercieron Meyerhold y Tarov sobre él. En 1934 Burian abrió su propio teatro, el D34, con un tipo de producciones teatrales muy del estilo de Meyerhold y Piscator. Para Burian la luz era un

⁶ John B. Nomland, *Teatro mexicano contemporáneo*, p. 270.

⁷ Tomado de la tesis de Guillermo Schmidhuber de la Mora, *El advenimiento del teatro mexicano 1923-1938: años de “esperanza y curiosidad”* p. 76.

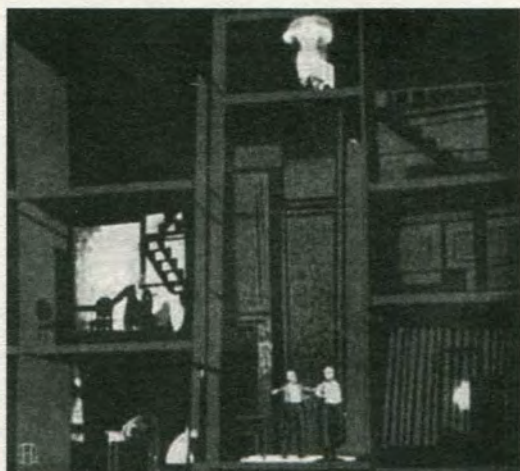
⁸ *Ibid.* p. 75.

⁹ John B. Nomland, *op. cit.*, p. 274.

medio seguro para profundizar el espacio escénico, así como para la creación del ambiente dramático y poético, necesarios para dramatizar el espacio. La luz era un nuevo instrumento, una nueva cualidad para la dramatización del personaje y de la escena.

Burian componía y le daba ritmo a la escena con la luz. Reconstruía la escena con luz y con proyección de imágenes creando una nueva cualidad cinematográfica, por eso llamó a su técnica *teatregraph*. Burian integró a la escena la danza, proyecciones de películas, canciones, música instrumental en vivo, actuación, proyección de diapositivas, letreros luminosos, grabaciones, lectura coral y toda clase de maquinarias, y, con el apoyo del escenógrafo Miroslav Kouril, fusionó todos estos elementos para crear un espectáculo de cabaret, que hoy llamaríamos multimedia.

La brutal represión nazi lo mantuvo en un campo de concentración de 1941 a 1945. Burian logró salir con vida y se instaló en Praga y reabrió su teatro en 1946. Su trabajo ejerció gran influencia en el medio teatral de su país, especialmente en Josef Svoboda y su *Linterna mágica*.



22. Erwin Piscator, *¡Hurra, estamos vivos!* de E. Toller. Escenas simultáneas en cuatro lugares distintos, con fondo cinematográfico (1927).



23. Escena de la premier de la obra de Rolf Hochhuth, *El sustituto*, dirigida por Erwin Piscator y presentada en el Freien Volksbuehne, de Berlín (1963).

Capítulo 7

Escenario kinético

Josef Svoboda (1920-2002) nació en Checoslovaquia y su nombre está generalmente asociado al uso en escena de los últimos avances mecánicos, electrónicos y ópticos, a sofisticados sistemas de iluminación y a variadas técnicas de proyección: el llamado escenario kinético. Sin embargo, no se debe olvidar que él señalaba: “para mí lo que es esencial es el acercamiento con el trabajo. A mí me encantaría crear un escenario de queso si esto fuera lo más adecuado para la obra. Uno tiene que usar los medios expresivos que efectivamente le vayan bien a la producción”.¹

Muchos críticos piensan que la ciencia y la tecnología están reñidas con el arte y la creatividad; sin embargo Svoboda, que se inscribe en la corriente dramática de Piscator, Meyerhold y Burian, señaló que cada época debe utilizar los desarrollos que la técnica pone a su alcance, ya que su conocimiento permite llevar a la práctica la creatividad. Lo que subyace en todo el trabajo de Svoboda es una búsqueda de la esencia intangible del arte teatral: la síntesis entre escenografía, dirección, actuación y texto dramático. El dinamismo es fundamental para cualquier aspecto del arte teatral, por eso, decía Svoboda:

. yo no quiero una imagen estática sino algo que evolucione, que tenga movimiento, no necesariamente movimiento físico, claro, sino un escenario que sea dinámico, capaz de expresar cambios en las relaciones, los sentimientos, los humores, quizás sólo a través de la iluminación durante el curso de la acción [...] Teatro significa dinamismo, movimiento; es una cosa viva, por lo tanto la escenografía no debe ser fija y decir todo de una vez.²

¹ Jarka M. Burian, “Joseph Svoboda theatre. Artist in an age of science” pp. 123-45.

² *Ibid*, p. 125.

Las escenografías de Svoboda iban evolucionando con la acción, estaban en armonía con ella, la reforzaban. La escenografía no era el adorno sino que era en sí misma un componente dramático.

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. El espacio dramático es un espacio psico-plástico, lo que significa que es elástico en su alcance y alterable en su calidad. Es espacio únicamente cuando necesita ser espacio. Es un espacio animado si necesita ser un espacio animado.³

El teatro está compuesto por fuerzas intangibles: tiempo, espacio, movimiento, energía no material, en una palabra: dinamismo. Las ideas de Svoboda sobre el movimiento son una variante interesante de las ideas de Appia sobre el movimiento como unificador de las artes temporales y espaciales.

La proyección de películas y diapositivas le permitía a Svoboda una interminable combinación del escenario, la acción y la escenografía. "En el teatro estamos constantemente conscientes del espacio y podemos intensificarlo por muchos medios. De hecho, el uso del film en el teatro permite realzar el espacio; por eso el teatro es el arte de la mayor síntesis".⁴

El interés de Svoboda por el teatro de luz en general y por la proyección de filmes en particular lo llevó a crear un sistema de proyecciones llamado polyecran o polipantalla, que presentó por primera vez, en 1958, en la Feria Internacional de Bruselas. En polyecran no había acción en vivo sino únicamente pantallas de diversas formas y colocadas en varios lugares del espacio escénico. Este espectáculo no era más que una proyección simultánea y sincronizada de diapositivas y películas en muchas pantallas, en donde las imágenes proyectadas se relacionaban unas con otras, para crear una composición orgánica total. Era como un collage, ya que descomponía detalles en cada una de las pantallas y las ensamblaba de una manera libre. Svoboda utilizó la polipantalla en el teatro y mostró las amplias posibilidades escénicas de este sistema.⁵

³ *Ibid*, p. 126.

⁴ *Ibid*, p. 133.

⁵ Jan Grossman, "Josef Svoboda", p. 62.

La experimentación con proyecciones estáticas se remonta al siglo XVII con los trabajos del jesuita Athanasius Kircher (1602-1680), y es en su honor que Svoboda llamó a su teatro *La linterna mágica*. Svoboda describía así la relación entre Polyecran y La linterna mágica:

...en contraste con el polyecran que es un espectáculo totalmente fílmico, la linterna mágica es un teatro con actores, cantantes, bailarines, músicos... en el que, por un lado, se usan técnicas escenográficas ya familiares, como proyecciones de diapositivas y de películas; y se añaden nuevas posibilidades expresivas con la proyección panorámica y de múltiples exposiciones en muchas pantallas a la vez. Una segunda característica es el uso de pantallas móviles que se integran con la actuación del actor.⁶

En *La linterna mágica* el papel de los actores no puede existir sin las películas y viceversa: se vuelven una sola cosa, hay una fusión de la película con el actor. La película tiene una relación de contrapunto dramático con el actor.⁷

Svoboda siempre buscó crear un teatro acorde con su época, por ello decía que “el teatro barroco iba de acuerdo a su tiempo, era contemporáneo en términos de valores, métodos y materiales. Pero la misma arquitectura sigue dominando nuestro teatro, como si ahora fuera contemporánea”.⁸ Su teatro ideal era aquel en que no hubiera una división arquitectónica entre el patio de butacas y el escenario, sino un espacio totalmente flexible donde se pudieran transformar el escenario y el auditorio de acuerdo a las necesidades de cada producción. “No estoy pensando en el teatro total de Gropius, decía, sino más bien en una serie de pequeños teatros barrocos: quizás se podrían construir varios escenarios y áreas para sentarse, con una audiencia de menos de trescientas personas que pudieran moverse de un escenario a otro después de cada escena”⁹ El teatro debe ir evolucionando, en ningún caso debe considerarse como una institución establecida y fija. Componentes pequeños, especialmente diseñados y flexibles debían tomar el lugar de la tradicional

⁶ *Ibid*, p. 133.

⁷ En México tuvimos la oportunidad de disfrutar del espectáculo de Svoboda en uno de los primeros eventos organizados por el Festival Cervantino.

⁸ Jarka Burian, *The scenography of Josef Svoboda*, p. 33.

⁹ *Ibid*, pp. 34-5.

maquinaria del escenario, que Svoboda consideraba un virtual peso muerto, una inversión inútil, sin potencial imaginativo. Svoboda demostró que con proyecciones de películas, diapositivas y espejos, con los últimos avances mecánicos, electrónicos y ópticos, y con un sofisticado sistema de iluminación, se podía crear un escenario kinético.

Esta idea de movimiento y dinamismo también encontró expresión en las artes plásticas al cuestionar la concepción milenarista de que la plástica debe ser estática. En 1932 el escultor norteamericano Alexander Calder (1898-1976) realizó las primeras obras con movimiento, a las que el pintor francés Marcel Duchamp bautizó con el nombre de móviles. En 1955 el escultor británico Lynn Chadwick también desarrolló móviles en correspondencia con las fuerzas aleatorias de la naturaleza. Por otro lado, gracias a efectos ópticos de superposición y de transparencia, artistas como el pintor Victor Vasarely (1906-1997) o el venezolano Jesús Rafael Soto (1923-2005) lograron la ilusión de movimiento. El pintor israelí Yaacov Agam (n.1928) llevó el movimiento hasta alcanzar la participación real y total del espectador con la obra cinética; creó pinturas polifónicas, transformables y táctiles, y realizó escenarios múltiples para teatro.



24. *El día de ellos*, de Josef Topol, Teatro Nacional, Praga (1959). Los actores al frente y las pantallas colocadas en diversas posiciones.

..
LA



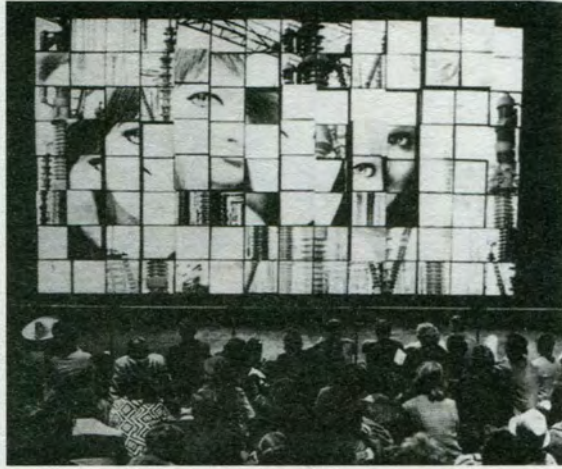
25. *Los últimos*, de Máximo Gorki, Teatro Nacional, Praga (1966). Al fondo se aprecia la imagen proyectada.



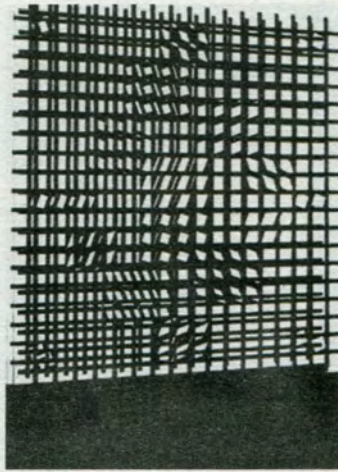
26. *Polyekran*, de Emil Radok-Josef Svoboda, Exposición Internacional de Bruselas, (1958). No hay acción en vivo, sólo pantallas en diversas posiciones creando una composición orgánica total.



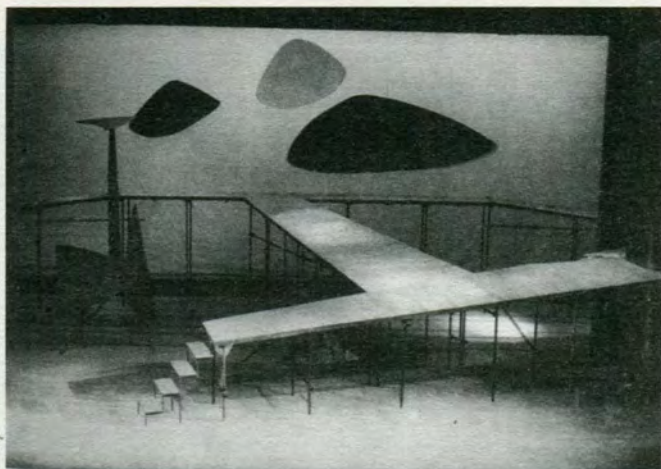
27. *La Linterna Mágica*, Josef Svoboda combina teatro, ballet, proyecciones y música. Las imágenes y los actores se interrelacionan entre sí, uno necesita del otro. Exposición Internacional de Bruselas (1958).



28. *Pabellón Kaleidoscópico*, Emil Radok-Josef Svoboda, Exposición Internacional de Montreal (1967). Al variar la imagen de cada una de las pantallas se genera una especie de collage móvil.



29 *Tilinko*, de Victor Vasarely (1955). Influido por la escuela de Bauhaus, Vasarely publica en 1955, *Notas para un Manifiesto*, fundamento del arte kinético.



30 Escenografía de Alexander Calder; *Nuclea*, de Henri Pichette.
Teatro Nacional de París, Palacio de Chaillot (1952).



31. Exposición *El Movimiento* en la galería Denise René (1955). De izquierda a derecha:
Escultura móvil, de Jacobsen; *Tres, seis, nueve*, de Jesús Rafael Soto; *Escultura electro
mecánica*, de Jean Tinguely; *Máquina óptica*, de Marcel Duchamp; *Curvas en movimiento*,
de Yaacob Agam; y *Móvil*, de Alexander Calder.

Capítulo 8

El teatro total

La idea de combinar el arte y la tecnología fue la razón de ser de la escuela de la Bauhaus. Este grupo sostenía que todas las artes corrían el riesgo de estancarse a menos que los creadores hicieran uso de las nuevas tecnologías.

La escuela de la Bauhaus fue fundada en 1919, en Weimer, por Walter Gropius (1883-1969), como una respuesta a la crisis de la postguerra, y surgió con el propósito de enseñar la importancia de la tecnología en el arte. Posteriormente, fue trasladada a Dessau donde funcionó de 1925 a 1932, y finalmente se trasladó a Berlín donde funcionó hasta 1933, cuando fue clausurada por los nazis. En la Bauhaus colaboraron, además de Walter Gropius, destacados artistas como el pintor ruso Wassily Kandinski (1866-1944), pionero de la pintura abstracta; Paul Klee (1879-1940), pintor suizo que también transitó hacia el abstraccionismo; Joseph Albers (1888-1976), teórico de las propiedades ópticas del color y precursor del *op-art*; László Moholy-Nagy (1895-1946) artista húngaro pionero de la fotografía y pintor; y Oskar Schlemmer (1888-1943) pintor, escultor y coreógrafo alemán, preocupado por la relación del cuerpo humano en el espacio. Muchos artistas de Alemania, Austria y otros países de Europa encontraron ahí una isla de creatividad en medio del caos mundial de la postguerra.

A Walter Gropius, arquitecto de origen alemán, promotor y director de la Bauhaus desde su fundación hasta 1928, le interesaba profundizar en el estudio de la forma y el espacio, basándose en las recientes investigaciones sobre la percepción humana. El objetivo de Gropius era alcanzar la síntesis del ideal artístico y de la técnica, pues estaba convencido de que sólo a través de la producción en masa se podía tener algún impacto en el siglo XX, dando origen así al diseño industrial. Por lo tanto, los diseñadores debían de producir objetos estéticamente bellos y funcionales para una sociedad de masas, en vez de artículos de lujo para una élite.

No es de extrañarse, pues, que la primera exhibición pública de la Bauhaus, realizada en 1923, se denominara "Arte y tecnología: una nueva unidad". Para esta exhibición, el taller de escenografía que dirigía Oskar Schlemmer, presentó *El gabinete figurativo*, obra inspirada en *El gabinete del doctor Caligari*, película que había tenido gran impacto desde su estreno en 1919. La presentación de la obra de Schlemmer fue un gran éxito, y expresaba la sensibilidad artística y tecnológica de la Bauhaus.¹

Schlemmer fue un destacado miembro de la Bauhaus para quien los emblemas de su tiempo eran la abstracción, la mecanización y la tecnología, y pensaba que estos elementos no debían ser ignorados en el teatro. La contribución más característica de Schlemmer fue su manera de interpretar el espacio. Lo estudió y lo enfocó no sólo a través de la visión sino a través de todo el cuerpo. Schlemmer plasmó sus observaciones del movimiento de la figura humana en el escenario en términos de una geometría orgánica y emocional, regida por leyes diferentes a las que se aplican al espacio.² Las leyes del espacio cúbico, decía, son redes lineales invisibles determinadas por la relación entre los planos, pero estas leyes sólo corresponden a movimientos mecánicos y racionales del cuerpo (como la geometría de la calistenia y de la gimnasia), es decir, movimientos relacionados únicamente con atributos físicos. En cambio, las leyes que gobiernan al hombre orgánico son diferentes, ya que están determinadas por funciones de la actividad interior: ritmo cardíaco, respiración, circulación, actividad cerebral e impulsos del sistema nervioso. Si estos son los factores determinantes, entonces el centro está en el ser humano, cuyos movimientos y emanaciones crean un espacio imaginario. El área cúbico-abstracta del escenario es, por lo tanto, el espacio fluido del hombre orgánico.

Para ilustrar estas teorías tan abstractas, en 1927 Schlemmer y sus alumnos realizaron unos ejercicios: primero pintaron un círculo en el escenario y con dos cables en forma diagonal dividieron el espacio en dos partes iguales; después, diversos cables tensados cruzaron el espacio vacío para definir el volumen cúbico del área; entonces, los bailarines se movían guiados por esta red de líneas geométricas. Con esto, intentaban demostrar que los movimientos guiados por el espacio geométrico son diferentes de los

¹ RoseLee Goldberg, *Performance art*, p. 99.

² Christos G. Athanasopoulos, *Contemporary theater*, p. 137

movimientos determinados orgánica y emocionalmente, ya que estos crean un espacio imaginario. En consecuencia, decía Schlemmer, en el escenario se lleva a cabo una lucha entre el individuo y el espacio; el resultado determina la forma teatral.³

La preocupación por el espacio llevó a varios miembros de la Bauhaus a diseñar escenarios y teatros muy innovadores, como el Teatro Esférico de Andreas Weiniger, el Teatro Total de Walter Gropius y el U-Theater de Farkas Molnar. Todos estos fueron intentos teóricos por romper con la simple confrontación axial entre el espectador y el proscenio.

En el Teatro esférico de Andreas Weiniger los espectadores sentados en la pared interior de la esfera, se encontrarían en una nueva relación con el espacio y en una nueva relación psíquica, óptica y acústica con el espectáculo.

Por otro lado, el U-Theater de Molnar consistía en tres escenarios de diferentes dimensiones, uno detrás de otro. El primer escenario se proyectaría hacia la audiencia; el segundo sería ajustable según las necesidades de la obra; el tercero correspondería a un escenario marco, y un cuarto escenario debía estar colgado en el centro. A pesar de su creatividad, los diseños de Molnar y de Weiniger nunca fueron llevados a la práctica.

En 1927 Walter Gropius diseñó el llamado "teatro total", basado en las ideas de Piscator, donde la tecnología, la ciencia y la mecánica se unirían para ofrecer una solución flexible, que se adaptaría a las necesidades de cada montaje, rasgo esencial para un teatro del siglo XX.

El proyecto de "teatro total" tendría una capacidad para dos mil butacas y contaría con todos los requisitos técnicos que Piscator sugería: grandes áreas móviles de representación y una serie de diecisiete cabinas para proyectar diapositivas y películas: nueve en torno al auditorio, siete detrás del ciclorama y una en una torrecilla giratoria que podía descender desde el techo. A través de imágenes luminosas, cinematográficas y teatrales presentadas desde diversos ángulos, los artistas de la Bauhaus pretendían crear una experiencia teatral más compleja y más profunda.⁴ En la introducción de su proyecto Gropius señalaba que con el teatro total trataba de crear un instrumento tan flexible que permitiera a cada director disponer del escenario que deseara (escenario profundo, arena o escenario de proscenio),

³ *Ibid*, p. 137-39.

⁴ Michael Kirby, *The art of time*, p. 118.

por medio de un mecanismo simple e ingenioso. El costo de este escenario intercambiable estaría totalmente recompensado por la variedad de servicios que podría brindar tal construcción.

Lamentablemente el proyecto de Gropius nunca se llevó a cabo, tanto por razones económicas (el proyecto era excesivamente caro), como por razones políticas (la llegada de los fascistas al poder).

En 1922, Frederick Kiesler introdujo los últimos avances técnicos para R.U.R., de Karel Capek. La obra trataba de la necesidad de fabricar seres humanos como el método más eficiente en una sociedad del futuro. Kiesler ideó un escenario kinético acorde con la temática, donde aparecían el inventor, su laboratorio y la fábrica donde se producían hombres y mujeres en línea. Kiesler señaló que en esta obra usó por primera vez en el teatro proyecciones cinematográficas, en vez de cortinas de fondo pintadas. Aunque Kiesler nunca estuvo asociado directamente con la Bauhaus, era muy respetado entre ellos por sus trabajos tan innovadores.

Por su parte, László Moholy-Nagy, destacado artista húngaro que trabajó en la Bauhaus de 1923 a 1929, propuso un teatro total surgido de un gran proceso dinámico y rítmico, que abarcara los más variados y contrastantes medios. En su ensayo *Teatro, circo, variedad* (1924), escribió:

...nada impide el uso de complejos aparatos como películas, automóviles, elevadores, aeroplanos y otras maquinarias, así como instrumentos ópticos, equipo de reflectores, etc. Es tiempo de producir un escenario activo que no permita que las masas sean espectadores callados, sino que les brinde la oportunidad de fusionarse con la acción del escenario. Para realizar esto —concluía—, es necesario un nuevo director con cien ojos, equipado con los más modernos medios de comunicación.⁵

Además, en su ensayo *Pintura, fotografía, film*, publicado en Alemania en 1925, y en *Visión en movimiento*, publicado en Estados Unidos en 1961, sugería que se proyectasen varias películas simultáneamente sobre las paredes del teatro, y proponía sustituir la pantalla de cine y su connotación de encuadramiento por pantallas cóncavas o convexas de distintos tamaños y formas.

⁵ RoseLee Goldberg, *Performance Art*, pp. 116-17

Al renunciar Walter Gropius a la dirección de la Bauhaus en 1927, Hannes Meyer ocupó el puesto hasta 1930, cuando las autoridades lo presionaron para que renunciara debido a sus posiciones políticas de izquierda. Ludwig Mies van der Rohe, destacado arquitecto alemán, dirigió la Bauhaus de 1930 a 1933, año en que el régimen nazi la clausuró.

La mayoría de los miembros de la Bauhaus se fueron a Estados Unidos, huyendo del fascismo. Noholy-Nagy fundó la Nueva Bauhaus en Chicago, en 1937, que más tarde se llamaría Escuela de Diseño. Ese mismo año, Gropius fue nombrado director de la Escuela de Arquitectura de Harvard. Un año más tarde, Mies van der Rohe establecía en Chicago el Departamento de Arquitectura en el Instituto Tecnológico de Illinois. Hoy en día, los preceptos y los programas de la Bauhaus siguen teniendo gran influencia, sobre todo, en el área de arquitectura y diseño industrial.

Mientras tanto, la vanguardia norteamericana de los cincuenta y los sesenta, también fue sensible a la experiencia fílmica y a otras nuevas tecnologías, especialmente en el New Theatre, lo cual es evidente en las representaciones del grupo ONCE, del Space Theatre y en los *happenings*. Algunos usaban la proyección de películas para crear efectos "ambientales", tal es el caso de Al Hansen que en Nueva York, a finales de febrero de 1960, usó varios proyectores para pasar imágenes de cine sobre las cuatro paredes y el techo a distintas velocidades; las imágenes eran en su mayoría de aviones y paracaidistas, en ocasiones se traslapaban o seguía una después de otra, o se detenía en un cuadro y el calor del foco del proyector derretía la película creándose un tipo especial de imagen en movimiento.

Milton Cohen (n. 1929) fue uno de los más destacados artistas en la creación de un tipo de teatro de proyección ambiental. Desde 1958 empezó a desarrollar lo que llamó Space Theatre, con la ayuda de otros miembros del grupo ONCE: Harold Borkin, George Manupelli, Robert Ashley (n. 1930) y Gordon Mumma (n. 1935). El Space Theatre se basaba en un sistema de espejos y prismas rotativos que proyectaban luz, transparencias o imágenes de cine en cualquier dirección, ya fueran sobre un domo o sobre pantallas colocadas alrededor de los espectadores o en el techo. En las primeras presentaciones combinaban las proyecciones abstractas, de colores fluidos y cambiantes, con la música; después se agregaron a la "paleta" formas nítidas, imágenes reconocibles e incluso actores. Cohen construyó el Space Theatre en el desván donde vivía en Ann Arbor, ahí colocó pantallas triangulares

en las paredes y en el techo, y en el centro del cuarto estaban colocados la batería de proyectores y el equipo rotativo de diapositivas. Los espectadores, sentados o reclinados sobre cojines, se movían y miraban las imágenes a su alrededor. En una de sus presentaciones, varias texturas, patrones, figuras geométricas y pinturas realistas fueron proyectadas por el equipo central en una secuencia preparada. Una muchacha engordada artificialmente con globos, realizaba movimientos sencillos en una esquina del cuarto, mientras una luz roja se encendía y apagaba varias veces dentro de su disfraz. También se proyectaban películas de la misma muchacha y del propio Cohen, a quien podía verse operando el equipo de proyección. La amplificación del sonido, los proyectores y el mecanismo de diapositivas producían un acompañamiento "musical".⁶

Las proyecciones han sido un recurso utilizado en los *happenings* como elementos independientes. En el verano de 1952 en Black Mountain College, el compositor y pintor estadounidense John Cage (1912-1992) combinó la proyección de una película en las paredes y el techo con lecturas, música y danza. En una parte de los epónimos *18 Happenings in 6 Parts* (1959) de Allan Kaprow (n.1927), se proyectaban una serie de transparencias y en *The Magic Train Ride* (1960) el artista Red Groom proyectó sombras en un lienzo.

Pero quizá fue el neoyorquino Robert Whitman (n. 1935) quien hizo los más elaborados *happenings*. Whitman era un escultor que utilizó el cine tanto en sus obras plásticas como en sus representaciones. Para el Primer Rally de Teatro en Nueva York (1965) exhibió una ducha. Esta funcionaba perfectamente, se podía oír y ver el agua correr sobre una cortina traslúcida en la cual se proyectaba la imagen a escala natural de una muchacha duchándose. En la película el agua cambiaba de color y se insertaban *close-up* de la regadera y del agua de colores corriendo por la piel desnuda de la muchacha, y algunos de los espectadores llegaron a creer que la muchacha era tan real como la ducha. En algunas presentaciones de *Expanded Cinema*, patrocinada en 1965 por la Film-Makers' Cinemathèque, Whitman exhibió un tocador cuyo "espejo" era en realidad un dispositivo de retroproyección que mostraba a una muchacha aplicándose cremas para la piel de varios co-

⁶ Michael Kirby, *The art of time*, pp. 119-20.

lores; se volvía azul, roja, verde, mientras un río, una calle urbana o árboles aparecían como fondo.⁷

En *The American Moon* (1960) de Robert Whitman, el público presenciaba el espectáculo desde seis largos pasillos que irradiaban de un espacio central. En un momento determinado, unas láminas de plástico transparente parcialmente cubiertas con rectángulos de papel, formando un mosaico, descendían en el inicio de cada uno de los pasillos, mientras los proyectores colocados al final de los túneles proyectaban la misma película sobre estas pantallas. Al apagarse las luces centrales, los espectadores podían ver, a través del plástico transparente que quedaba entre los rectángulos de papel, la película proyectada por detrás de ellos en el túnel opuesto. En *Water* (1963) una muchacha aparecía frente a varias películas de sí misma; de nuevo, Whitman confrontaba la imagen real con la proyectada. Más tarde, llevaría esta técnica básica, quizá el principio de la mayoría de las piezas de cine-representación a un alto grado de elaboración con *Prune Flat* (1965). A diferencia de la mayor parte de sus anteriores *happenings*, *Prune Flat* fue representada sobre un escenario de teatro tradicional. Al fondo, una pantalla tan ancha como el escenario proyectaba la imagen filmada de dos muchachas realizando diversas actividades, mientras las mismas muchachas realizaban en vivo las mismas actividades frente a la pantalla. Una tercera muchacha con un largo vestido blanco estaba también en escena. El vestido servía de pantalla para su propia imagen a color y en tamaño natural, y los movimientos reales y los proyectados estaban sincronizados. Por ejemplo, el alter ego filmico se desvestía, mientras la muchacha real imitaba los gestos —“aventando” su abrigo a los bastidores, “sacándose” la falda, etc.— sin que realmente se quitase el vestido blanco. Al final de la secuencia, una imagen tamaño natural de la muchacha completamente desnuda se proyectaba sobre su propia figura vestida. Durante la representación se daba una conexión entre las imágenes reales y las filmadas; así, cuando la muchacha arrojaba su abrigo (filmado) a los bastidores, otra de las muchachas aparecía en vivo con el abrigo puesto.

⁷ Michael Kirby, en *The art of time*, relaciona el teatro de vanguardia con el *happening* y reseña las representaciones escénicas que se llevaron a cabo, sobre todo, en la década de los sesentas y que, de una u otra manera, utilizaron la proyección de imágenes en sus representaciones. Dada la importancia de estos ejemplos, me permitiré citarlos *in extenso*. pp. 120-123.

Otro artista que merece mención por su trabajo innovador es Roberts Blossom (n. 1924), en lo que él llamó *filmstage* (cine-escena) la combinación de cine y representación en vivo. Uno de los primeros ejemplos de *filmstage* fue una pieza escrita por Stephen Tropp. Mientras en una pantalla de lino se proyectaban imágenes de mar, detrás de la pantalla se veían tres grandes cajas de cartón, de las que surgían sonidos suaves y esporádicos, que se movían ligeramente. En otra ocasión, Blossom hizo una combinación de danza en vivo con películas de la misma danza: en sincronía, en contrapunto o en *close-up*. Repetía un paso, o proyectaba un pie del tamaño de la pantalla, haciendo los mismos movimientos que hacía la bailarina real. En otro momento, la repentina transición de película en blanco y negro a una transparencia de colores brillantes coincidía con el cambio de vestuario de la bailarina, ocasionando un abrupto cambio de tiempo y atmósfera. En otra pieza, proyectaba el negativo de una película para agregar una nueva dimensión a la comparación entre la ejecutante real y sus imágenes fílmicas "irreales".

Michael Kirby hizo notar que las obras descritas anteriormente hacían uso de películas cinematográficas tomadas expresamente para la representación en escena, mientras que *Unmarked Interchange* del grupo ONCE era un ejemplo de la utilización de películas obtenidas de otras fuentes ajenas a la representación. Cuando *Unmarked Interchange* fue presentada durante el festival Once Again en 1965, colocaron una pantalla semejante a la de un auto-cinema, en el techo de un estacionamiento. Al mismo tiempo que se proyectaba la película *Top Hat*, con Fred Astaire y Ginger Rogers, paneles corredizos, como persianas, eran manipulados para combinar la actuación en vivo frente a la pantalla con las imágenes de Hollywood. En otro momento, detrás de un orificio en la esquina superior derecha de la pantalla, un hombre leía con voz amplificadora, extractos del clásico pornográfico moderno *La historia de O*, mientras que a intervalos, una muchacha salía de una abertura similar en la esquina superior opuesta, cruzaba una estrecha pasarela frente a la pantalla y le arrojaba natilla a la cara. Tras otra abertura, un hombre tocaba un pequeño piano mientras un hombre y una mujer sentados a una mesa cenaban formalmente con velas encendidas. El sistema de persianas verticales, que estaba al centro de la pantalla, se abría en distintos ángulos y se iluminaba por detrás dejando ver a unas muchachas que tendían ropa, prendiendo en la cuerda grandes siluetas humanas dibujadas.

Estos ejemplos descritos por Michael Kirby en su clásica obra *The art of time*, muestran la gama de posibilidades que ha tenido el uso del cine en el teatro. “Las imágenes proyectadas varían de lo no-objetivo o abstracto a lo figurativo, de la fantasía al documental; varios tipos de imágenes son combinados en una misma obra. Proyectoras móviles de transparencias y de cuerpos opacos son combinados con proyectores de cine de todos los tamaños. Las pantallas múltiples dan al espectador distintos ángulos de perspectiva, y la presentación simultánea de imágenes o las proyecciones en 360 grados fuerzan al espectador a hacer una elección perceptual. Todo el hemisferio sobre el “nivel del suelo” (y aún más) está disponible para recibir imágenes, mientras el observador se sienta, se para, se pasea, se acuesta. Pantallas humanas e inanimadas, tridimensionales y móviles, son utilizadas. Y las proyecciones se fusionan con todos los materiales de la escena —actores, bailarines, música, etc.— en distintas proporciones y combinaciones”⁸

Como hemos visto, a partir de las primeras décadas del siglo XX desde los futuristas hasta la vanguardia neoyorquina de los sesenta han utilizado la proyección de películas en la escena. Al proyectar las películas simultáneamente con la actuación en vivo se crea una tensión entre el mundo tridimensional del actor y la imagen bidimensional de la película; esto permite jugar con el ritmo de la obra y manipular con mucha flexibilidad los tiempos. Además, la proyección de películas fragmenta el espacio del escenario y rompe con la idea de centro.

En el teatro tradicional los espectadores ven la acción en un marco fijo, desde un sólo ángulo y desde una distancia fija, de acuerdo al asiento asignado. En cambio, el cine ofrece múltiples perspectivas. En el cine el espacio se puede manipular de muchas maneras: el encuadre puede cambiar moviendo la cámara o cambiando el ángulo del lente; el punto de vista o distancia del punto de acción puede variar con sólo mover la cámara de posición; el espacio que se filma puede cambiar continuamente con “paneos”. Además, con el montaje se aumenta la posibilidad de rápidos cambios del punto de vista, que llegan incluso, a romper la coherencia espacial. La proyección de películas en el teatro intensifica el espacio teatral y permite captar el interés de un auditorio acostumbrado a múltiples sensaciones.

⁸ Michael Kirby, *op. cit.*, p. 127

El cine afectó enormemente la sensibilidad estética tanto de los artistas como del público. El pintor cubista Fernand Léger señalaba a principios del siglo XX: “un hombre moderno registra cien veces más impresiones sensoriales que un artista del siglo XVIII” En 1915, el destacado dramaturgo y escritor italiano Luigi Pirandello (1867-1936) creó un personaje que podría haber salido de una de las pinturas de Léger. El narrador de su novela *Los cuadernos de Serafino Gubbio, operador de cine*, internalizaba las características del mundo “glameroso y aturdidor” en el que vivía y de la cámara de cine que manejaba. La identificación con su trabajo se volvía tan grande que Gubbio finalmente perdía su identidad y adoptaba la de la cámara: “He dejado de existir. Ella camina ahora, en mis piernas. De la cabeza a los pies, le pertenezco: formo parte de este equipo”. Esta fantasía llegaba a su clímax cuando Gubbio decía: “mi cabeza está aquí, dentro de la cámara, y yo la llevo en mi mano”.⁹

Estas imágenes de Pirandello revelan el fuerte impacto cultural del cine a principios del siglo XX, y explican el surgimiento de una corriente de teatro en la que destacaban Meyerhold, Piscator, Burian y Svoboda que integraron la proyección de películas y de diapositivas a la escena, imprimiéndole un sentido dramático.

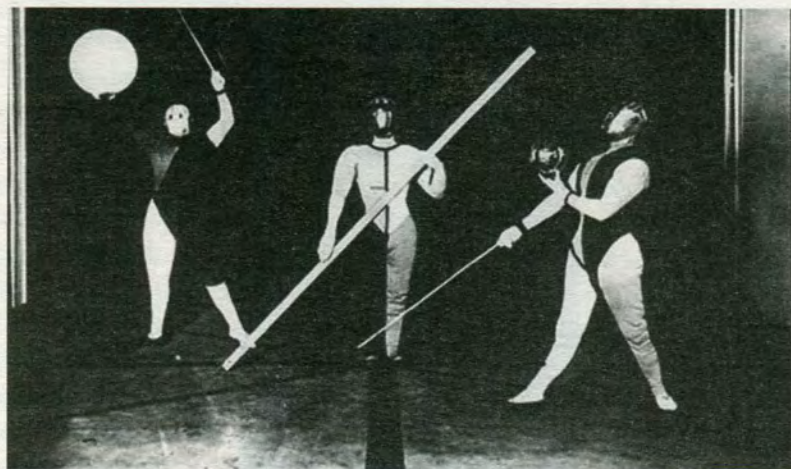
⁹ Stephen Kern, *The culture of time and space*, pp. 118-119.



32. Oskar Schlemmer explora la relación espacial del cuerpo y el espacio que le rodea, en *Triadic Ballet* (1922).



33. *Danza Metálica*, de Oskar Schlemmer (1929). Al centro, una bailarina en mallas blancas que tiene en las manos y en la cabeza unas esferas plateadas brillantes. A los lados, unas placas de estaño corrugado muy reflejantes.



34. Oskar Schlemmer, *Space Dance* (1927), donde investiga la relación entre el espacio, el movimiento y la luz.



Courtesy Whitney Museum of American Art

35. *Shower*, de Robert Whitman (1963). Film de 16 mm. Proyección continua de una ducha y agua corriendo donde Whitman compara la imagen real con la proyectada.



36. *Varations V*, de John Cage (1965). Performance audiovisual. Atrás el coreógrafo Merce Cunningham y Barbara Llyod. Al frente Cage, David Tudor y Gordon Mumma.

..
..



37 Allan Kaprow, *18 happenings in 6 parts*, Galería Reuben, Nueva York (1959). En la imagen, la representación hecha en Brooklyn, New York, en Deitch Studios, en noviembre de 2007 Foto Geoffrey Hendricks.



38. Representación hecha en Brooklyn, New York, en los Deitch Studios, en noviembre de 2007, del mítico performance de Allan Kaprow, *18 happenings in 6 parts*, Galería Reuben, Nueva York (1959).
Foto Geoffrey Hendricks.

Capítulo 9

Cultura icónica

El filósofo e historiador francés, Michael de Certeau (1925-1986) aclara que la modernidad “estableció un tipo de civilización basado en la óptica, en lo icónico, mientras que en la Edad Media más bien fue una civilización de tipo auditivo. El cine y la televisión no se desarrollan por mera casualidad en esta civilización surgida de las ciencias de la observación; en el fondo, ambas no son sino una variante de esta expansión creciente de lo visual como un sentido hipertrofiado por una cultura”.¹

La televisión prolonga nuestros sentidos visual y auditivo más allá de los límites naturales y nos conduce a una cultura globalizadora de la imagen, de la reproducción instantánea de lo audiovisual. Cuando la televisión apenas empezaba, el filósofo alemán Rudolph Arnheim (1904-2007), estudioso de las artes visuales y la percepción, señaló que “la televisión es la última fase de un desarrollo que empezó con los primeros nómadas. El hombre abandona su lugar de nacimiento, cruza tierras, montañas y mares intercambiando productos, invenciones, obras de arte, religión y conocimiento [...] la televisión permite a mucha gente oír y ver simultáneamente lo que está pasando en otros lugares del mundo”.²

La televisión altera la percepción sensorial, ya que el espectador está sometido a un bombardeo de impulsos luminosos que imbuye en la piel de su alma nociones subconscientes. La imagen de la televisión emite más de tres millones de puntos por segundo, de ellos el espectador sólo acepta unas pocas docenas a cada instante, con los que forma una imagen.³ La

¹ Michael de Certeau, “El cine: entre lo icónico y lo verbal”, pp. 129-135.

² Citado por Richard Dienst en su interesante y complejo estudio teórico sobre la televisión, *Still life in real time*, en el cual baso mis argumentaciones.

³ Marshall McLuhan, *La comprensión de los medios como las extensiones del hombre*, p. 382.

tecnología televisiva se basa en que el nervio óptico utiliza cientos de miles de circuitos eléctricos para transmitir imágenes de la retina al cerebro, pero estas imágenes son transmitidas, simultáneamente, en dos dimensiones a partir de la escena captada por el ojo. En cambio, en las comunicaciones eléctricas sólo se puede usar un canal de transmisión para conectar el emisor con el receptor. Para resolver esta disparidad la televisión usa un proceso de análisis y síntesis de imágenes: primero, la escena se traduce a una imagen eléctrica; después, esta imagen se fragmenta en impulsos eléctricos que son enviados por el canal en forma diacrónica, es decir de uno en uno. Al llegar al receptor los fragmentos se vuelven a reagrupar en la correspondiente combinación de luces y sombras, y aparece en la pantalla de televisión, la imagen en doble dimensión.

Por otro lado, la apariencia de movimiento que percibimos en las imágenes de la televisión se debe a la persistencia de la visión, que permite que el cerebro retenga la impresión de iluminación durante 0.1 segundos después de que la fuente lumínica ha sido retirada del ojo. Por lo tanto, si el proceso de síntesis de la imagen ocurre en menos de 0.1 segundos, el ojo no percibe que la imagen esta siendo ensamblada pieza por pieza y parece como si la pantalla estuviese continuamente iluminada. Por esta razón, es posible proyectar más de 10 fotografías por segundo y simular así el movimiento de la imagen, de tal manera que parezca continua. En la práctica, se acostumbra transmitir entre 25 y 30 fotografías por segundo.

Marshall McLuhan (1911-1980), filósofo canadiense, pionero en el estudio de los *mass media*, apunta que las tecnologías son extensiones de nuestros sentidos y considera que la televisión es la prolongación más espectacular, no solo de nuestro sentido visual y auditivo, sino de nuestro sistema nervioso.

Si hacemos un poco de historia, recordaremos que la primera transmisión de televisión se llevó a cabo en 1936 en Londres, y así nace la BBC como la primera estación de televisión. El primer gran evento que transmitió fue la coronación del rey Jorge VI que se llevó a cabo en 1937, en Hyde Park. La primera representación teatral televisada que transmitió la BBC fue *El*

hombre de la flor en la boca, de Luigi Pirandello, con un reparto de tres actores y una duración de treinta minutos.⁴

En Estados Unidos las transmisiones televisivas se iniciaron más tarde, y no fue sino hasta la inauguración de la Feria Mundial de Nueva York en 1939 que la NBC hizo su primera transmisión y anunció que empezaría a transmitir dos horas a la semana. Para mediados de los años cuarentas ya había veintitrés estaciones de televisión en Estados Unidos. Sin embargo, con la Segunda Guerra Mundial se suspendieron prácticamente las transmisiones; pero al terminar la guerra hubo un rápido crecimiento de la industria. En 1949 había un millón de aparatos receptores; en 1951 había ya más de diez millones de receptores, y en 1959 se había llegado a más de cincuenta millones de aparatos receptores. Hoy, prácticamente, no hay hogar en los Estados Unidos que no tenga, al menos, una televisión.

En un principio la televisión sólo transmitía en blanco y negro, hasta que el ingeniero mexicano Guillermo González Camarena creó un sistema de televisión a colores que patentó en 1938, y que más tarde vendió a los Estados Unidos, país que inició en 1954 las primeras transmisiones a color.

En una entrevista le preguntaron a Joanne Woodward cuál era la diferencia entre ser una estrella de cine y una actriz de televisión. Contestó: "Cuando estaba en el cine oía a la gente que decía: ¡Ahí va Joanne Woodward! Ahora dicen: Ahí va alguien que me parece que conozco".⁵ Y es que la televisión tiende a ser un medio de acercamiento.

La televisión es al cine lo que el periódico fue al libro. Es decir, tanto el formato del periódico como el de la televisión se prestan a la simultaneidad.⁶ Se escoge leer un libro porque despierta un interés específico y se lee en un orden lineal; en cambio, un periódico contiene información muy diversa que no está relacionada entre sí, pero uno no lee todas las noticias, sino que cada cual selecciona las que considera de interés. Cuando se va al cine, se escoge la película que uno desea ver y se asiste específicamente al cine donde se proyecta; en cambio, la televisión ofrece una variedad de programas

⁴ En México, la televisión inició su etapa experimental en 1946, con una serie de transmisiones sabatinas; y el 1º de septiembre de 1950 se inaugura XHTV canal 4, la primera televisora de América Latina, con la transmisión del informe presidencial de Miguel Alemán.

⁵ Marshall McLuhan, *La comprensión de los medios como las extensiones del hombre*, p. 388.

⁶ Edmund Carpenter, "Los nuevos lenguajes", p. 215.

que se transmiten simultáneamente en diferentes canales, programas que no están relacionados unos con otros y que, a su vez, cada uno de ellos está interrumpido por una variedad de anuncios publicitarios; sin embargo, todo aparece como un mismo flujo de información. Así, el escenario televisivo se convierte en una miscelánea en donde el espectador es libre de escoger, dentro de un flujo variado y continuo, el programa que más le guste; una tienda en la cual el espectador puede entrar y salir a discreción, cargado de una experiencia calidoscópica y polisémica.

Este flujo, dice Raymond Williams (1921-1988), es la experiencia central que ofrece la televisión, y sugiere que hay tres niveles de flujo: el flujo total de la programación disponible; el flujo de imágenes y temas, incluyendo los comerciales, que aparecen en un determinado canal; y el flujo específico de palabras e imágenes de un programa en particular, incluyendo los comerciales. Los comerciales no interrumpen los programas, sino que forman parte del flujo de la programación, y esto produce un efecto desorientador, ya que interpone la "ficción" con imágenes "reales".⁷

Hay que advertir que el cine y la televisión no son iguales. La imagen de la televisión es pequeña y con menor definición; a menudo se ve con luz y no en la oscuridad y, quizás lo más importante, la televisión forma parte de la vida doméstica. Así como antes se reunía la familia alrededor del fuego, ahora se reúne alrededor de la televisión; pero ahora las historias las cuentan en otro lado, personas que no conocemos ni sabemos dónde están; además, las historias son compartidas, simultáneamente, por un auditorio enorme y heterogéneo.

El tipo de imagen que ofrece la televisión es de un género muy diferente a las del cine, ya que la particular característica de mosaico (fragmentada) de la imagen que aparece en el televisor hace que el elemento perceptivo estimulado por ella no sea solamente de naturaleza visual sino, también, cinética y acústica lo suficiente como para poner en movimiento algunas estructuras de nuestra sensibilidad más profunda, que usualmente no son estimuladas por las percepciones visuales normales.⁸ La televisión revoluciona nuestra vida

⁷ Raymond Williams, *Television: technology and cultural form*, Schocken Books, Nueva York, 1974. pp. 86-118.

⁸ Gillo Dorfles, "Morfología y semántica de la publicidad televisada" p. 42. Citado por Luis Mario Moncada en *Alicia detrás de la pantalla. Apuntes hacia un modelo de guión dramático*.

sensorial y nuestros sistemas mentales; la fuerza subliminal de la televisión nos sumerge en un mundo discontinuo, sesgado y no lineal, a diferencia del mundo uniforme, continuo y lineal de la letra impresa.

La transmisión televisiva es esencialmente instantánea, se mueve a la velocidad de la electricidad; de ahí su inmediatez y su capacidad de transmitir "en vivo". Dado que no hay necesidad de almacenar la señal, una cámara puede enviar información continua e instantánea a un monitor mientras haya corriente eléctrica que los comunique, mientras que en el cine la imagen que vemos aquí y ahora, está necesariamente separada del aquí y ahora del momento de su producción.⁹ Esto marca una clara diferencia con el cine que evidencia que la televisión no es una adaptación de los medios cinematográficos, y que las bases técnicas de la televisión son algo muy diferente. En síntesis, podríamos decir que la base estética televisiva radica en el encuadre y la base tecnológica en la traducción de luz en información.

La televisión cambia nuestra experiencia del tiempo y del espacio ya que lo que está allá, en otro lugar, también está aquí, al mismo tiempo. Diluye la distinción entre tiempo y espacio y nos sumerge en la idea de simultaneidad. Antes de que se inventara el vídeo, las transmisiones televisivas tenían un carácter efímero, que las hacía aparecer como una presencia absoluta, "aquí y ahora, para mí personalmente"¹⁰

La televisión, a semejanza de la radio, lleva el producto a la casa de los consumidores.¹¹ Esta penetración diaria en los hogares influye vigorosamente en una alteración de la percepción sensorial. Recordemos que en los primeros años del cine, los cambios de plano o el uso del *travelling* incomodaban al público, pero la televisión ha provocado tal cambio en los códigos visuales que ahora el espectador es capaz de captar una enorme cantidad de información en tan sólo unos segundos. Actualmente, una toma fija que dure más de 10 segundos puede parecer larga y aburrida. La cercanía y familiaridad, desde la más tierna edad, con este artefacto de transmisión instantánea lleva a una codificación mental cada vez más laboriosa y con tiempos de retención en disminución.¹²

⁹ Richard Dienst, *Still life in real time*, pp. 18-21.

¹⁰ Sean Cubitt, en su interesante artículo "Time Shift"

¹¹ Theodor W. Adorno, "La televisión en la industria de la cultura", pp. 55-64.

¹² Paul Virilio, *La máquina de visión*, p. 16.

Hoy la televisión penetra en un alto porcentaje de los hogares y alcanza a todos los miembros de la familia, incluso muchos niños crecen en compañía de la llamada "niñera electrónica". A la edad de diez años un niño puede pasar más horas frente a la televisión que en el salón de clases. En la actualidad, los niños que tienen televisión en su casa, ven un promedio de cuatro horas diarias. Para los que nacieron después de 1950, y que hoy son adultos, la televisión ha formado parte de su cultura desde la infancia; hoy, una tercera parte de esos adultos pasa frente a la televisión un promedio de tres horas diarias. Para los ancianos, en muchos casos, la televisión se convierte en su única compañía.¹³

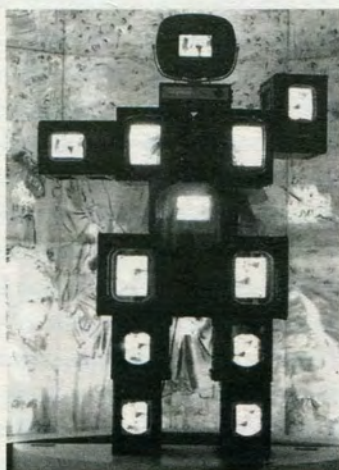
Desde la infancia hasta la vejez la televisión es un medio masivo compartido por prácticamente todos. "A diferencia de los periódicos y las revistas, la televisión no requiere que su público sepa leer. A diferencia del cine, funciona continuamente... no requiere de abandonar la intimidad del hogar. Con su acceso virtualmente ilimitado, la TV precede a la alfabetización y, cada vez más, la excluye"¹⁴ Sin embargo, lo esencial de lo que vemos en la televisión no está a nuestro alcance, y esto es una de las fuentes del sentimiento de frustración y de ansiedad que marca esta época.

¹³ En una encuesta sobre "Consumo cultural y medios en la Ciudad de México", realizada por el periódico *Reforma*, y publicada el 22 de enero de 1996, se entrevistaron a 800 personas mayores de 15 años. El 90 % dijo que acostumbraba ver televisión; 30 % de estos veían la televisión más de tres horas diarias; 34 % dijo tener una televisión en su casa; 41 % dijo tener dos televisiones; y el 23 % dijo tener de tres a cinco televisiones.

¹⁴ George Gerbner y Larry Gross, "El mundo del teledicto", pp. 152-153.



39. Nam June Paik, *In Flux House*, 1993.
La televisión forma parte de la vida doméstica.



40. Nam June Paik, *Olimpo de Gouges*, 1989. La televisión cambia nuestra experiencia del tiempo y del espacio.

Capítulo 10

La era de la reproducción instantánea

En la década de los cincuenta, después de terminada la Segunda Guerra Mundial, confluyeron una serie de cambios tanto tecnológicos como culturales, que conformaron lo que se ha llamado: modernismo. El destacado ensayista norteamericano Marshall Berman (n. 1940) hizo una radiografía de esta época cultural y señaló que el modernismo “es experimentar la vida personal y social como una vorágine, encontrarte y encontrar a tu mundo en perpetua desintegración y renovación, conflictos y angustia, ambigüedad y contradicción: formar parte de un universo en que todo lo sólido se desvanece en el aire”.¹

Este estado de ánimo imperaba en la década de los cincuenta. París cedía su lugar a Nueva York como la meca de la vanguardia, y los cambios en la capacidad técnica para reproducir y difundir las obras de arte eran mucho más radicales que aquellos de los que hablara Walter Benjamin en 1936, en su famoso ensayo *La obra de arte en la época de la reproducción técnica*. La televisión se convertía en la metáfora de la época, en el símbolo de la reproducción instantánea. Un claro exponente de ese periodo fue Andy Warhol (1928-1987) fundador del arte pop, que declaró que si Pablo Picasso produjo cuatro mil obras en toda su vida, él podía producir el mismo número en un sólo día. Warhol utilizó la serigrafía para producir imágenes en serie con las más diversas combinaciones, ampliaciones y repeticiones, como sus famosos *collages* de sopas Campbell y sus Marilyn Monroe. La noción de creación de una obra de arte perdía su sentido original, y el arte se convertía en una mercancía más que, como dijo Benjamin, estaba despojada de su aura.

La vanguardia de los cincuenta reivindicaba la no separación entre el arte y la vida, consigna dadaísta que cobró gran fuerza en este período. En

¹ Marshall Berman, *Todo lo sólido se desvanece en el aire*, p. 365.

1937, John Cage expresó sus puntos de vista en el manifiesto *El futuro de la música*, y señalaba que “en cualquier lugar que estemos, lo que oímos es, básicamente, música... Ya sea el ruido de un camión a 50 millas por hora, la lluvia o la estática entre dos estaciones de radio, encontramos ruidos fascinantes” Cage intentaba capturar y controlar estos sonidos para usarlos no como efectos sonoros, sino como instrumentos musicales. El encabezado de una noticia del *Chicago Daily News* de 1942 rezaba: “la gente le llama ruido, él le llama música”, y comentaba que Cage había usado en su presentación, “botellas de cerveza, floreros, cencerros, frenos de automóvil, campanas para llamar a la servidumbre y, en palabras del Sr. Cage, cualquier cosa que caiga en nuestras manos”.²

La vanguardia volvía la mirada hacia el oriente, pues estaba harta de una cultura del progreso que derivó en dos cruentas guerras mundiales. Cage encontró en la música oriental formas que le permitieron crear estructuras rítmicas improvisadas; asimismo lo acercó a las nociones de azar e indeterminación. Cage señalaba que “el arte no debe ser diferente a la vida, sino que debe de ir de acuerdo con la vida. Como todo en la vida, con sus accidentes y sus azares, con su variedad y su desorden, y sólo con bellezas momentáneas”.³ Cage usó elementos aleatorios en la computadora para crear partituras musicales.

Así como John Cage encontró música en todos los sonidos a su alrededor, el coreógrafo y bailarín estadounidense Merce Cunningham (n. 1919) considera que caminar, estar de pie o brincar, eso que hacemos todos los días: es danza. Cage y Cunningham se conocieron en 1938, pero se volvieron cercanos colaboradores en 1948 cuando daban clases y participaban en las actividades del Black Mountain College, un centro de experimentación artística de todos los campos que se estableció en Carolina del Norte en 1933, y que tenía lazos muy estrechos con la escuela de la Bauhaus. La búsqueda de Cage y Cunningham en el azar y la improvisación prepararon el camino para los *happenings* y los performances de los años sesenta.⁴

Se podría decir que entre los años cincuenta y sesenta la vanguardia teatral se concreta en tres tendencias, cuyo común denominador era la destrucción

² RoseLee Goldberg, *Performance art*, p. 123.

³ Citado por RoseLee Goldberg en *Performance. Live art 1909 to the present*. p. 82.

⁴ Marvin Carlson, *Performance*, p. 95.

de la ilusión teatral, tanto en lo que respecta al dispositivo escénico, como en lo que respecta al texto dramático. Estas tres tendencias son: el *happening*, el teatro brechtiano y el teatro del absurdo.⁵

La corriente brechtiana estaba influida no sólo por Bertolt Brecht (1898-1956), sino por Erwin Piscator, ambos representantes de la vanguardia alemana. Piscator se había establecido en Estados Unidos y dirigía un taller dramático en la New School, en pleno Greenwich Village; un lugar colmado de artistas e intelectuales que albergó a quienes huyeron de Europa para escapar del fascismo, y en donde los estudiantes conformaban un grupo ansioso de romper con el conservadurismo impuesto por la guerra fría. El teatro brechtiano y sus adeptos arremetían contra la ilusión teatral, con ayuda del extrañamiento y los procedimientos épicos en un teatro de proscenio al servicio de una política progresista. La influencia de Piscator, que hizo de la tecnología el medio para introducir el teatro en el mundo moderno, se puso de manifiesto, entre otras cosas, en la creación de un grupo teatral que haría época: el Living Theatre.

Este grupo, organizado por dos jóvenes actores estadounidenses —Judith Malina (n. 1926) y Julian Beck (1925-1985)— expresó a la vanguardia de los cincuenta y al movimiento contracultural que estallaría en los sesenta. Muy típico de la época, este grupo sufrió una serie de arrestos por el uso de alucinógenos y por la extrovertida sexualidad con que se manejaban sus integrantes. De acuerdo a su pensamiento anarquista creaban sus obras de teatro de manera colectiva, y vivían bajo el lema: “es mejor luchar por vivir un sueño utópico, que aceptar vivir en el infierno”.⁶

Allan Kaprow (1927-2006) organizó en 1959, su famoso *18 happenings en 6 partes*, en la Galería Reuben de Nueva York, evento que marcó la pauta para el surgimiento de lo que Kaprow bautizaría como *happening*.

En contraste con el arte del pasado, los *happenings* no tienen comienzo, medio ni fin estructurado. Su forma es abierta y fluida, nada evidente se 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.

⁵ Helga Finter, “La cámara-ojo del teatro postmoderno”, p. 25.

⁶ John Tytell, *The Living Theater*, pp. 27-30.

Sólo existen una vez (o sólo algunas veces), y luego desaparecen para siempre y otros los reemplazan.⁷

Una de las peculiaridades de estos *happenings* era la inclusión de imágenes de televisión, la proyecciones de películas y el uso de toda clase de aparatos capaces de crear los más variados efectos audiovisuales. John Cage, Robert Rauschenberg y Robert Whitman participaron en 1966 en un famoso *happening* con el significativo nombre de "Arte y tecnología". Eventos similares florecieron por todo el mundo, con diversas formas y variadas características.⁸ El *happening* era un evento dionisiaco, que buscaba destruir la ilusión teatral y disolver la división espectador/público, por medio de la participación de la comunidad en un espacio abierto.

Algunos creadores como Allan Kaprow veían los *happenings* como un evento eminentemente anti-teatral. Kaprow incluso dio algunos lineamientos para evitar la sensación de teatralidad en los *happenings*: mantener permanentemente la relación entre el arte y la vida cotidiana, buscar temas completamente diferentes a los que se presentan en el teatro, no usar espacios teatrales, romper la continuidad temporal del evento, realizarlo solamente una vez, y eliminar la pasividad de la audiencia. Sin embargo, Marvin Carlson, destacado profesor e investigador teatral, señala que por el simple hecho de realizar una acción frente a una audiencia que presencia una acción, por más activa que sea ésta y por más poco convencional que sea el espacio donde se presenta el evento, evidentemente, hay una teatralidad.⁹

Ya que la definición de *happening* y de performance siempre ha constituido un problema, el artista y crítico neoyorquino Richard Kostelanetz, propuso dividir el género en cuatro categorías: *happenings* puros, *happenings* escenificados, ambientaciones cinéticas y performances escenificados.

Los "*happenings* puros", según Kostelanetz, son aquellos eventos muy poco estructurados que alientan la improvisación, tratan de involucrar a la audiencia y no se hacen en escenarios teatrales tradicionales. Joseph Beuys (1921-1986) integrante del movimiento Fluxus, sería su más claro represen-

⁷ Allan Kaprow, *Art News*, mayo de 1961, citado por Jean-Jacques Lebel en "El happening", p. 37

⁸ RoseLee Goldberg, *Performance. Live art 1909 to the present*. p. 83

⁹ Marvin Carlson, *Performance*, p. 104.

tante. Por otra parte, los “*happenings* escenificados” son eventos más controlados, ocurren en un escenario, y se pueden repetir o no. John Cage, Merce Cunningham y Meredith Monk entrarían en este grupo. De acuerdo con Kostelanetz, las “ambientaciones cinéticas” crean un campo cerrado y constante de actividad multisensorial. Finalmente, los “performance escenificados” parecen teatro tradicional, pero con menos énfasis en el discurso y más en los elementos multimedia. El trabajo de Richard Foreman (n.1937), Robert Wilson (n.1941) y el Living Theater cabrían dentro de esta categoría.¹⁰ Aunque esta clasificación tiene sus desventajas, como todo lo que se quiere clasificar y enmarcar, sirve para comprobar lo difícil que es englobar tan variados eventos en categorías fijas.

El artista francés Jean-Jacques Lebel (n.1936), uno de los realizadores de *happenings* en la década de los sesenta señalaba: “Aparte de un puñado de *happenings*, filmes y obras cinéticas, el arte actual parece haberse desinteresado hasta aquí de un problema capital: la velocidad de la percepción preconscious... Sin embargo, algunos de entre nosotros realizan experiencias dirigidas a liberar al aparato perceptual del control del ego y a ampliar el campo de la percepción”.¹¹

Para una definición de *happening* nada mejor que cederle la palabra al célebre escritor argentino Julio Cortázar (1914-1984): “Un *happening* es por lo menos un agujero en el presente; bastaría mirar por esos huecos para entrever algo menos insoportable que todo lo que cotidianamente soportamos”.¹²

El efímero pánico de Alejandro Jodorowsky (n. 1929) era un puente que conectaba el *happening* con el teatro del absurdo. El Pánico era un movimiento artístico que fundaron Jodorowsky, Fernando Arrabal y Roland Topor en París a principios de los años sesenta. “*Lo pánico aparece siempre como la anunciación de un nacimiento espiritual*. Es por eso que hoy lo pánico adquiere más que nunca un precioso significado: estamos asistiendo a la agonía de una cultura aristotélica y al parto doloroso de un nuevo mundo no-aristotélico, no-euclidiano, no-newtoniano”.¹³ De ahí la fasci-

¹⁰ Marvin Carlson, *Performance*, pp. 97-99.

¹¹ Jean-Jacques Lebel, “El happening”, p. 33.

¹² Julio Cortázar, *La vuelta al día en ochenta mundos*.

¹³ Alejandro Jodorowsky, “Método pánico”, en *Antología Pánica*, p. 80.

nación de Jodorowsky por el teatro surrealista y del absurdo. En cuanto Alejandro Jodorowsky llegó a México en 1960, pone en escena *Acto sin palabras* y *Fin de partida*, obras de Samuel Beckett, en un mismo programa ofrecido en el Teatro Orientación. En el Teatro Arcos Caracol representó *Las sillas*, de Eugène Ionesco y en el Teatro Esfera *La lección*, también de Ionesco. En 1961 puso *Penélope*, de Leonora Carrington, *La sonata de los espectros*, de August Strindberg, *Fando y Lis*, de Fernando Arrabal, por mencionar sólo algunas de las primeras obras que puso Jodorowsky en México con una tónica transgresora que mantuvo a lo largo de su estancia en México, de 1960 a 1972.

Jodorowsky rompía con la narratividad del teatro tradicional y proponía la simultaneidad como la forma temporal de sus *happenings*: “el pánico ve el tiempo no como una sucesión ordenada sino como un todo donde las cosas y los acontecimientos, pasados y presentes están en eufórica mezcla”.¹⁴ Para el pánico el espacio convencional del teatro era un fardo del cual había que deshacerse:

...para llegar a la euforia pánica es preciso liberarse del edificio teatro, antes que nada. Arquitecturalmente, tomen las formas que tomen, los teatros son concebidos para actores y espectadores [...] imponen (principal factor antipánico), una concepción *a priori* de las relaciones entre el actor y el espacio [...] el lugar donde se realiza el efímero es un espacio con límites ambiguos, de tal manera que no se sabe dónde comienza la escena y dónde principia la realidad.¹⁵

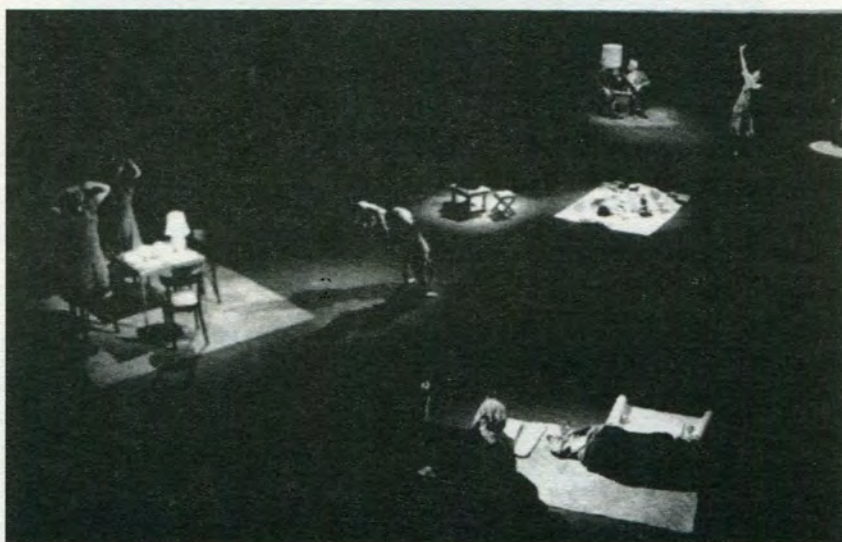
El teatro del absurdo, en deuda con el dadaísmo y el surrealismo, también tenía en la mira las categorías de lo verosímil aristotélico y del racionalismo. Tanto el teatro beckettiano, claro representante de esta corriente, como el de Genet y el de Ionesco, incursionaron en los espacios del imaginario, del sueño y del inconsciente. El teatro del absurdo englobaba a autores muy disímolos, pero emparentados por una misma voluntad: ver el otro lado del espejo.

Rechazadas por irracionales, las imágenes mentales escapan durante mucho tiempo a la consideración científica, y esto se daba en el preciso momen-

¹⁴ Alejandro Jodorowsky, *op. cit.* p. 47.

¹⁵ Alejandro Jodorowsky, *op. cit.* p. 48.

to en que el vuelo de la fotografía y del cine provocaba un debate sobre el carácter subjetivo u objetivo de la imaginería mental. Y no será sino hasta la década de los sesenta, con los trabajos sobre opto-electrónica y sobre infografía que se produce un interés por la psicología de la percepción visual.¹⁶



41. *Quarry*, de Meredith Monk, opereta performance (1976).
Monk separa tiempo, lugar y tema en diferentes espacios.

¹⁶ Paul Virilio, *La máquina de visión*, p. 78.



42. Luis Lomelí y Berta Lomelí en *Penélope*, de Leonora Carrington, dirigida por Alejandro Jodorowsky, escenografía y vestuario de la autora. Teatro Esfera (1961).



43. Mítico performance de Alejandro Jodorowsky, *Canto al Océano*, con el helicóptero destrozado en la alberca del balneario Bahía (1963).



44. *Canto al Océano*, mítico performance de Alejandro Jodorowsky (1963), basado en *Los cantos de Maldoror*, de Lautréamont.

..
..



45. *Efímero* en San Carlos (1962). Alejandro Jodorowsky y Bernardette Landrú sentada, mientras un peluquero le rapa la cabeza.



46. Bernardette Landrú, en *Efímero* en San Carlos, de Alejandro Jodorowsky (1962).

Capítulo 11

Fin de la linealidad

La serie de innovaciones científicas y tecnológicas que se desarrollaron en la segunda mitad del siglo XX, dieron un duro golpe al imperio absoluto de la linealidad y de la secuencia. Marshall McLuhan señalaba que con la automatización se introdujo el principio de la retroalimentación o *feedback*, que marcó el inicio del fin de la linealidad. La retroalimentación consiste en un circuito de información que introduce un camino de retorno donde antes sólo existía un camino lineal de información.

Durante los primeros veinte años de la televisión todos los programas se emitían en directo o en vivo. Si se deseaba repetir algún programa los actores tenían que realizar una segunda actuación. Pero en 1956, se produjo la primera videocinta capaz de grabar imágenes de la televisión, lo que permitió a las emisoras conservar sus programas para retransmitirlos posteriormente. En un principio, las emisoras utilizaban las cintas de video para grabar programas en horas hábiles de trabajo y transmitirlos durante la noche. Además, con las cintas grabadas se podían editar los programas para suprimir los errores cometidos en la grabación y recortar, o censurar, cosas que no se consideraba conveniente que salieran al aire.

Al crear la tecnología necesaria para grabar la programación y poder retransmitirla de manera diferida, la televisión se convirtió en un esfuerzo industrial mucho más complejo, en competencia directa con otros medios. Esta etapa también significó el primer paso para la internacionalización de este medio.¹ En la medida en que más y más naciones iniciaban intercambios de programas se alcanzaba una combinación de programación local e internacional. Este carácter transnacional de los programas de televisión se multiplicó con la posterior transmisión vía satélite y por cable.

¹ Richard Dienst, *Still life in real time*, p. 22.

El primer satélite que se puso en órbita fue el Sputnik, lanzado en 1957 por la Unión Soviética. Desde entonces cientos más han sido puestos en la órbita terrestre, y algunos otros en la órbita de Venus y Marte. Sin embargo, fue el Telstar I lanzado en 1962, el primer satélite activo y el primero en transmitir señales de televisión en directo. En julio de 1969, el mundo entero pudo ver por televisión al astronauta Neil Armstrong en el momento en que por primera vez el hombre ponía un pie en la luna, y la inmediatez de la imagen permitió compartir la sensación de descubrimiento, de sentirlo como una experiencia común.

Desgraciadamente el desarrollo tecnológico es usado para fines bélicos. Hoy, la tecnología permite que las cámaras de televisión se instalen en la punta de los misiles, de modo que un controlador pueda corregir continuamente el curso, y asegurar así, que el misil dé en el blanco. Los llamados misiles inteligentes corrigen automáticamente su rumbo, como se apreció tanto en la Guerra del Golfo como en la Guerra contra Irak, donde Estados Unidos hizo gala de su poderío militar, transmitiendo la guerra en directo por la cadena televisiva CNN. Estos episodios confirman el certero señalamiento del filósofo alemán Theodor W. Adorno (1903-1969) quien dijo que “la televisión hace que se diluyan los límites entre la realidad y la imagen”.² Para las generaciones educadas en la imagen, la televisión se ha convertido en lo real, en la esfera primaria de la experiencia.

Transcurrió más de una década desde que se produjo la primera cinta para grabar un programa de televisión hasta que las cintas de video se pusieron al alcance de los particulares. En 1969 la firma japonesa Sony lanzó el sistema U-matic dirigido a usuarios semiprofesionales, pero no fue sino hasta 1975 cuando produjo el sistema doméstico Betamax. En 1980 Matsushita, otra empresa japonesa, lanzó el sistema VHS que dominó el mercado, hasta que el video-disco digital DVD lo desplazó.

El hecho de que el proceso de grabación se hiciera accesible para cualquier usuario que tuviera una videogradora, significó un cambio fundamental en la relación entre la producción y la transmisión de imágenes. La cinta de video fija la señal y la guarda en espera de que se vuelva a proyectar.

² Theodor W. Adorno, “La televisión en la industria de la cultura”, p. 59.

Si la producción y transmisión creaban un espacio potencial para las imágenes, la videocinta crea otro espacio, de acuerdo a nuevas reglas de reproducción y temporalidad. Mientras que los medios para grabar pertenecían únicamente a las compañías, el sistema televisivo se expandía solamente a través de la repetición y la multiplicación de una programación cada vez mayor y más intensa.³

Con la aparición del video, la televisión entró a la época de la reproducción técnica. En los primeros años, la televisión era un evento diseñado especialmente para el momento de la transmisión. Esta cualidad lo hacía diferente al cine y lo ligaba más a la experiencia efímera del teatro. El aura de la televisión en vivo, su carácter único, el aquí y ahora de la transmisión, fue abolido con la aparición de la video-casetera.⁴

La video-casetera transformaba la manera en que la programación era vista: cualquier programa que se transmitía en la pantalla se podía grabar y se podía archivar, prácticamente con la misma calidad. Con la video-casetera los televidentes podían reorganizar, retrasar, duplicar y manipular las señales que antes eran irrecuperables. La video-casetera liberó a los televidentes de la tiranía de los horarios de programación de las emisoras, permitiéndoles organizar su propio horario, e incluso les permitía grabar un canal mientras contemplaban otro; sin contar que muy frecuentemente la video-casetera se utilizaba, también, para proyectar películas de cine en la versión para video. Con las video-caseteras no disminuyó el poder de la programación, al contrario, permitió que la programación estuviera permanentemente disponible, manteniéndose, aún fuera de las restricciones temporales de la programación.

La video-casetera, esta tecnología de los setenta, irrumpió en el reino de la unidireccionalidad y lo cuestionó, abriéndole paso a la simultaneidad y a la reversibilidad. Cualquiera que tenga una video-casetera puede reformar y manejar el tiempo de la emisión a su voluntad: *play, forward, pause, rewind, stop* (y sus respectivos símbolos: ▶, ▶▶, II, ◀◀, ■) forman parte indispensable del lenguaje cotidiano y crean la ilusión de que podemos manipular el tiempo, regresarlo, adelantarlos, repetirlo: el tiempo es radicalmente redefinido; el aquí y el allá dejan de tener sentido, la ubicuidad marca las nuevas coor-

³ Richard Dienst, *op. cit.*, p. 23.

⁴ Sean Cubitt, *Time Shift*, p. 77.

denadas del espacio videográfico. El video, también, permite al televidente cambiar el formato del programa: puede suprimir los anuncios, con sólo oprimir la tecla *fast forward*; puede verlo en varias partes, según su disponibilidad de tiempo, o por el contrario, un programa que fue transmitido en varios días se puede ver de corrido, en un sólo día.

Como cualquier otro medio de la era de la reproducción técnica, como la llamó Walter Benjamin, el video se desprende de la omnipresencia del presente. Hace al presente depender de la réplica del pasado y de la proyección del futuro. En este sentido el video se une a otros medios reproducidos, no sólo como una memoria complementaria de eventos y sensaciones, sino como la posibilidad de su réplica.⁵ Como sugiere el estudioso norteamericano Frederic Jameson (n. 1934), la televisión produce imágenes dentro de un nuevo tiempo y un nuevo espacio. La video-casetera modifica los tiempos de transmisión y, de alguna manera, acelera la velocidad de circulación de la imagen de televisión, aumentando las posibilidades de su difusión.

Si a esto aunamos que el uso generalizado del control remoto permite al espectador recorrer todos los canales en cuestión de segundos o brincar de un canal a otro, con sólo apretar la tecla *jump*, nos encontramos con que la imagen televisiva se convierte en una sucesión de instantes. Lo más importante de este proceso, conocido como *zapping*, no es que le permita al espectador una nueva forma de perseguir sus gustos a través de los diferentes canales; de hecho, el *zapping* se nutre de una fuerza ya construida en la imagen televisiva desde el principio, una fuerza aglutinante que refiere la imagen no sólo a los innumerables puntos de visibilidad llamados espectadores, sino también a otro flujo de imágenes invisibles que, sin embargo, comparten el mismo momento y que siempre están preparados para surgir a un nuevo presente.⁶ El *zapping* revela el hecho de que la imagen televisiva pone en contacto, por un lado, a un incalculable número de espectadores y, por otro lado, a un conjunto invisible de imágenes potenciales, siempre en espera de ser seleccionadas con el control remoto.

Según el ensayista francés Paul Virilio (n. 1932), la era de la lógica formal de la imagen —la de la pintura, el grabado, la arquitectura— se terminó en el siglo XVIII. La era de la lógica dialéctica —la de la fotografía, la cinemato-

⁵ *Ibid.*, p. 79.

⁶ Richard Dienst. *op. cit.*, p. 162.

grafía o, si se prefiere, la del fotograma— se dio en el siglo XIX. Y la era de la lógica paradójica de la imagen inicia con el invento de la videografía, de la holografía y de la infografía. Como si el agotamiento de la modernidad estuviera en sí mismo marcado por el agotamiento de una lógica de la representación pública. La lógica paradójica es en definitiva la de esta imagen en tiempo real que domina la cosa representada, ese tiempo que la lleva al espacio real. Esta virtualidad que domina la actualidad trastorna la misma noción de realidad. La presencia paradójica es la presencia a distancia del objeto o del ser que suple su misma existencia aquí y ahora.⁷

⁷ Paul Virilio, *La máquina de visión*, p. 82.

Capítulo 12

Del teatro de texto al teatro de imágenes

El objetivo de la vanguardia teatral de los setenta y de los ochenta ya no era destruir la ilusión teatral, como sí lo fue para la vanguardia de los sesenta, sino que su objetivo era analizar las condiciones de la representación teatral, las condiciones de la audición y de la visión en el propio proceso teatral. Concebían las formas históricas y contemporáneas del teatro como formas simbólicas históricamente desarrolladas que generan determinados mecanismos de percepción.¹ Era un teatro en el que ya no dominaba la linealidad narrativa. Helga Finter, reconocida investigadora teatral alemana, sostiene que el drama en que se pensaba “no es ya un drama de personajes actuantes, que pueden ser motivados psicológicamente, socialmente o según otro criterio dado de verosimilitud. El drama es situado en los sistemas signícos que generan personajes, espacio, tiempo y continuo de acción; se convierte en el drama de la deconstrucción de los elementos constituyentes dramáticos”.²

Así como la video-casetera ofrecía un formato fragmentado y desarticulado de la transmisión televisiva que violaba las reglas de la linealidad y de la secuencia, así el teatro de los setenta hacía estallar los marcos del teatro de texto y de la narración consecutiva. La no-narratividad, “se entiende también como no-representabilidad, es decir, donde no se reconocen relaciones de tiempo, de sucesión, de causa o consecuencia entre los planos o los elementos de la imagen”³ Surgía, pues, un teatro que desarticulaba los elementos dramáticos y los desarrollaba, ya fuera de forma paralela o en yuxtaposición. Con esta desarticulación se creaban nuevos tiempos, espacios y personajes que situaban el drama en los sentidos. El ojo y el oído mismos

¹ Helga Finter, “La cámara-ojo del teatro postmoderno”, p. 24.

² *Ibid*, p. 27.

³ Luis Mario Moncada, “Percepción y nuevos lenguajes: una perspectiva teatral”, p. 11.

tenían que reconstruir las condiciones de la visión y de la audición, como camino que conducía a la comprensión.⁴

Al rebasarse los límites del teatro de texto se incursionó en otras formas de representación con las que, hasta entonces, el teatro se había deslindado: el performance, el cine, el video y hasta el concierto pop. La relación con el cine, las diapositivas y el video eran explícitamente decisivas para la mayoría de los realizadores jóvenes en esa época. El teatro de vanguardia se desplazaba a Nueva York, donde Richard Foreman (n. 1937), Laurie Anderson (n.1947) y Robert Wilson (n.1941) eran los más claros representantes de esa época, de un teatro que atravesaba fronteras, que no respetaba los viejos límites entre las diferentes artes de representación visual, sino que incursionaba en ellos y los convertía en nuevos elementos dramáticos.

Laurie Anderson usó el video para crear a su "clon", que no era más que su imagen manipulada y convertida en un hombre pequeño y con barba; de esta manera, Anderson jugaba con la ambigüedad, con múltiples significados originados de un sólo signo. Anderson también usó la electrónica para distorsionar su voz y crear a sus personajes. Estas voces sin ser suyas, no pertenecían a un Otro identificable, no pertenecían a nadie; la voz de Anderson se volvía ajena, incluso a ella misma.

Para Richard Foreman el espacio escénico se convirtió en una fábrica, en un gimnasio o en un laboratorio donde exploraba lo físico, lo espiritual y lo psíquico. Utilizó todos los elementos a su alcance para crear una obra polimorfa, con múltiples tensiones que llenaran al espectador de sensaciones cinéticas. Procuraba mantener la mirada del espectador suspendida entre todos los puntos del escenario, para que todo el escenario participara de cada momento. Así como la música dodecafónica que no centra la atención en un sólo tono, sino que se despliega equitativamente en el campo de las doce notas, así, señalaba Foreman, se debe lograr que en el teatro sea tan importante la periferia del escenario como el centro, y tan importante el frente como el fondo.⁵

Este teatro sometió a prueba la constitución de sentido, de la misma manera en que el montaje cambió la sintaxis de la composición fílmica. Eisenstein procuró diferenciar entre la *mise en scène* fílmica y la teatral:

⁴ Helga Finter, *op. cit.*, p. 27

⁵ Richard Foreman, *Unbalancing acts*, p. 54.

..mientras que en el filme la conformación última está mediada —es decir, la fragmentación del todo en planos separados y el ensamblaje de los planos en unidades de montaje coherentes están ya determinados de antemano por la manera en que se concreta la acción dramática del actor en el espacio y el tiempo— en el teatro, por el contrario, coinciden *mise en scène* y forma total; la *mise en scène* está sometida a principios estilísticos que valen para la representación total. Entonces, mientras que la fragmentación del teatro comprende actos, escenas y acciones aisladas, la del filme está diferenciada de una manera aún más sutil, porque una acción se subdivide en unidades de montaje, y estas, en planos.⁶

Sin embargo, en el teatro de imágenes esta oposición ya no era tan clara. En este teatro el cuadro no está dado de antemano por la constitución espacial, las formas abiertas y cerradas de la imagen varían en ritmo alternativo en las escenas de un acto o entre los actos y forman así, la oposición entre el adentro y el afuera. El carácter abierto y el carácter cerrado son, por una parte, función de la estructura del decorado, y, por otra, función de la apertura en profundidad de la escena y de la iluminación. La forma abierta de la imagen trabaja con estructuras de decorado que permiten aprovechar toda la pared de fondo, abrir el espacio de actuación en profundidad y trabajar con iluminación total difusa. La forma cerrada se logra mediante fondos de pantalla o con paredes corredizas, y a través de proyecciones de diapositivas, de filmes y de videos se puede abrir y cerrar continuamente el espacio escénico.⁷

La relación entre el arte y la tecnología fue un tema muy debatido en las décadas de los setenta y los ochenta, ya que los cambios tecnológicos que se daban en la sociedad de esa época afectaron radicalmente no sólo a la cultura, sino la percepción que se tenía del mundo y la manera de vivir en él. Estos avances fueron muy espectaculares, sobretodo en las telecomunicaciones pero, también, en las nuevas formas de producción que han convertido al mundo en una “aldea global”. Por ejemplo, en la década de los cincuenta el bulbo, que era una pieza frágil y costosa, fue sustituido por el transistor, que era mucho más pequeño y consumía menos energía; éste sería el primer paso de la gran revolución tecnológica que se avecinaba.

⁶ Helga Finter, *op. cit.*, p. 36.

⁷ *Ibid*, p. 36-37

En 1971, se inventaron unas diminutas laminillas de cristal —tan pequeñas que caben por el ojo de una aguja— que transformaron a la sociedad de fines del siglo XX, estas laminillas son conocidas como chips. Este pequeñísimo producto de silicio ha sido la base de la pujante industria microelectrónica que domina el mercado de las computadoras; la forma más versátil de chip es el microprocesador, o computadora de una pastilla, que es el “cerebro” de los relojes digitales y de las calculadoras de bolsillo, que hoy día, inundan el mercado. (Una pequeña pastilla de 15 mm. cuadrados, incorpora miles de componentes que permiten el funcionamiento de una calculadora de bolsillo). Estas innovaciones marcaron el inicio de lo que se ha dado en llamar la tercera revolución industrial.

El microprocesador supone para la mente humana lo que la máquina de vapor supuso para la fuerza humana. La primera computadora electrónica, denominada ENIAC, se fabricó en 1945 y ocupaba una superficie de unos 140 metros cuadrados, pesaba más de 30 toneladas, podía efectuar 5 mil sumas por segundo, usaba 18 mil bulbos que consumían 150 kw. y funcionaba con un perforador y un lector de tarjetas. Para 1980, tan sólo 35 años después, un microprocesador de 6 milímetros de lado y de 0.008 g. contiene 29 mil elementos electrónicos, consume 1/3 w., es capaz de realizar 400 mil sumas por segundo, y se puede adaptar a una computadora que cabe perfectamente en un escritorio.⁸

Todos estos cambios que han transformado nuestro quehacer cotidiano, evidentemente alteraron la sensibilidad espacio-temporal. La vieja máquina de escribir lanzada al mercado en 1873 por la marca Remington, compuesta de un teclado, de un carro con cilindro en el que se enrollaba el papel, y de una delgada cinta de tela impregnada de tinta, que se interponía entre el tipo y el papel, es hoy, prácticamente, un artefacto de museo. Las computadoras con procesador de palabras ocupan ahora su lugar. Pero el ritmo de envejecimiento de una y otra máquina es muy distinto. Si pensásemos en un dramaturgo nacido en los primeros años de este siglo, probablemente utilizó a lo largo de toda su vida la misma máquina de escribir, y si lo comparamos

⁸ *Byte*: medida común de información electrónica. 1 byte = 8 bits. Cada *byte* contiene información suficiente para representar cada una de las letras y códigos de control que usan las computadoras estándar. J David Bolter, *El hombre de Turing. La cultura occidental en la era de la computación*, p. 240.

con un dramaturgo nacido en la década de los sesenta y que en 1986 compró su primera computadora XT, con 8 MHz de velocidad y un procesador de textos Volkswriter, lo más probable es que este dramaturgo haya tenido que cambiar varias veces de computadora para poder estar actualizado.

Y es que la época de la producción masiva de bienes homogéneos basada en la línea de producción y en la división del trabajo, magistralmente recreada en la película *Tiempos modernos*, de Charles Chaplin, ha sido substituida por la producción en maquila donde la producción de bienes y servicios generados está fragmentada, dispersa y sin un centro. "Hoy un automóvil Ford está montado en España, tiene vidrios hechos en Canadá, carburador italiano, radiador austriaco, cilindros y batería ingleses y eje de transmisión francés".⁹ La fragmentación, la descentralización y la diversidad, sustituyen a la secuencia, a la centralización y a la homogeneización que caracterizaron a la producción en la primera mitad del siglo XX.

Pero no es sólo la economía la que atraviesa por este proceso, sino que la cultura también está fragmentada, desterritorializada y sacada de su contexto temporal. En la televisión, por ejemplo, los logros culturales del pasado se muestran, simultáneamente, a la producción artística y cultural actual; en un canal pasa un documental sobre lo que sucede entre los grupos nómadas o seminómadas de Somalia, en otro canal se transmite un lanzamiento de cohetes en Cabo Cañaveral, en otro canal pasa una película de ciencia ficción protagonizada por Schwarzeneger, y en otro se transmite la toma de posesión de Schwarzeneger como gobernador de California. Con sólo hacer *zapping*, pasamos de un evento a otro en cuestión de segundos. De aquí que las fronteras entre la realidad y la ficción, entre el presente y el pasado, y entre un país y otro se diluyan. Por lo tanto, las formas que adopta la cultura son las del *collage*, las del reciclaje y las de imágenes superpuestas; una cultura donde el tiempo y el espacio se han redefinido. Y es que, hasta lo más cotidiano de la vida está impregnado de este ensamblaje multinacional: se puede en la mañana desayunar tamales, almorzar un hot dog, comer sushi y cenar pizza. "Esta experiencia de compresión del tiempo y del espacio es desafiante, excitante, estresante y, en algunas ocasiones, profundamente perturbadora;

⁹ Intervención de Néstor García Canclini en congreso "Nuevas ideas, viejas creencias, la cultura mexicana hacia el siglo XXI", de acuerdo a la reseña aparecida en el periódico *Reforma*, del 11 de julio de 1995.

y es capaz de esparcir, por lo tanto, una diversidad de respuestas políticas, culturales y sociales".¹⁰

Y el teatro no se escapa de esta cultura híbrida. En el teatro hay un *collage* de elementos escénicos, todos se vuelven significativos, se entrecruzan y contrastan entre sí. Confluyen simetría y asimetría; perspectiva central, perspectiva oblicua y abstracción; trazado vertical, horizontal y diagonal, lo que permite, en cada caso, que la impresión de espacio plano se torne impresión de espacio profundo. Es decir, se mezclan los modos de componer de diferentes épocas: del Renacimiento, se adopta la simetría, la sección áurea y la perspectiva central, con lo que se subraya el reposo y el equilibrio; por otro lado, se usan las diagonales y perspectivas oblicuas del Barroco, para inducir a la agitación; y se combinan con la asimetría y abstracción del Moderno, a través del predominio de las paralelas, horizontales y diagonales, creando efectos contradictorios.¹¹

Así como el ángulo, la distancia, la nitidez de la imagen, el movimiento y el punto de vista son los parámetros de la sintaxis fílmica, en el teatro de los ochentas el ojo del observador se vuelve el lente de la cámara; efectos análogos al primer plano en cine, al plano general o al plano panorámico, en el teatro son función de las proporciones de la composición de la imagen y de la iluminación. El cambio de punto de vista en el teatro se puede lograr a través de proyecciones de diapositivas, de filmes o de videos; mediante el desplazamiento de los actores hacia el fondo o hacia las entrepiernas; a través de movimientos en el plano vertical y, también, con el movimiento del mobiliario. De este modo, el espacio cúbico en el que se actúa parece girar ininterrumpidamente en torno a su propio eje.¹²

Robert Wilson, uno de los más claros representantes del teatro de imágenes, al referirse a su ópera *Einstein on the beach*, señalaba que:

...hay que verla como se vería un museo, como se vería un cuadro. Aprecien el color de la manzana, la línea del vestido, el resplandor de la luz... Mi ópera es más sencilla que *Butterfly*. No tienes que pensar en la historia, porque no hay. No tienes que escuchar las palabras, porque las palabras no significan nada. Sólo

¹⁰ David Harvey, *The condition of postmodernity*, p. 240.

¹¹ Helga Finter, *op. cit.*, p. 38.

¹² *Ibid.*, p. 39-40.

disfruta lo que hay en el escenario, los arreglos arquitectónicos en el tiempo y el espacio, los sentimientos que evocan. Escucha a los cuadros.¹³

El teatro de Wilson es un teatro de imágenes, pero con un tiempo subvertido. Wilson tensó el tiempo, lo dilató a niveles desconocidos previamente en el teatro occidental. En *The life and times of Sigmund Freud*, pasaba una hora para que una tortuga gigante de papel maché cruzara el escenario, y a un actor le podía llevar más de media hora levantar la taza de café y ponerla en sus labios. El interés de extender el tiempo y retardar el movimiento, y de repetirlo, una y otra vez, le surgió a Wilson de una experiencia personal que lo marcó profundamente. Durante su infancia tuvo problemas de dicción, hasta que Bird Hoffman, una maestra de danza, lo ayudó con unos ejercicios que consistían en relajarse y hablar muy, pero muy despacio. Más tarde, conoció al Dr. Daniel Stern, un psiquiatra cuyos estudios sobre el movimiento lento permitieron adentrarse en el conocimiento de la conducta humana. Por lo tanto, Wilson se convenció de que dilatar el tiempo era un medio para ampliar los canales de percepción y comunicación, y una manera de aligerar la saturación sensorial. El teatro de Wilson es un antídoto a la frenética marcha de la vida cotidiana. Sus espectáculos pueden durar dos, siete, doce horas, siete días y siete noches, o hasta veinticuatro días.¹⁴

En la década de los sesenta el consumo de marihuana estaba muy extendido, sobre todo en el medio artístico e intelectual, y las obras de Wilson iban al ritmo de la hierba verde. Con su trabajo, Wilson le daba tiempo al espectador de reflexionar, de meditar, de que sus pensamientos y visiones interiores se mezclaran con el espectáculo en el escenario. Por otro lado, el teatro de Wilson es esencialmente un *collage*, un ensamblaje de imágenes, de acciones, actividades, sonidos y palabras no relacionadas. Cada uno de estos componentes es independiente del otro, son capas separadas, autónomas, como los ingredientes de un sandwich. Es como la vida misma, dice Wilson, “como cuando vas manejando y escuchando a Mozart. Miras por la ventana y ves que el pasto se mueve y pareciera que lo hace al ritmo de

¹³ Laurence Shyer, *Robert Wilson and his collaborators*, p. XV.

¹⁴ Franco Quadri, “El teatro de Robert Wilson (o el descubrimiento del “tempo”), p. 3.

la música". Esta yuxtaposición de elementos es una ayuda perceptual, pues cada elemento ayuda a que se vea y se oiga con mayor claridad al otro.¹⁵

El teatro de Wilson rompe las convenciones, incluso al retomar elementos del pasado. El tradicional escenario pintado, el escenario ilusionista, es potenciado por Wilson y en *The King of Spain* lo hace convincentemente tridimensional. Fred Kolo, uno de sus primeros escenógrafos, comentaba que "una de las razones por la que estos espectáculos tiene tan profundo efecto en el público es porque nadie había visto nada igual en el escenario en los últimos ochenta años. Nadie hace escenarios ilusionistas pintados hoy en día. Es muy nuevo por ser demasiado viejo".¹⁶

En resumen, esta época se caracterizó por la yuxtaposición y la mezcla, y por la superposición de elementos escénicos donde el video surge como un elemento adicional, ya sea que se use directamente, o que se reproduzca su sintaxis.

¹⁵ Laurence Shyer, *Robert Wilson and his collaborators*, p. XVII.

¹⁶ *Ibid.*, p. 156.



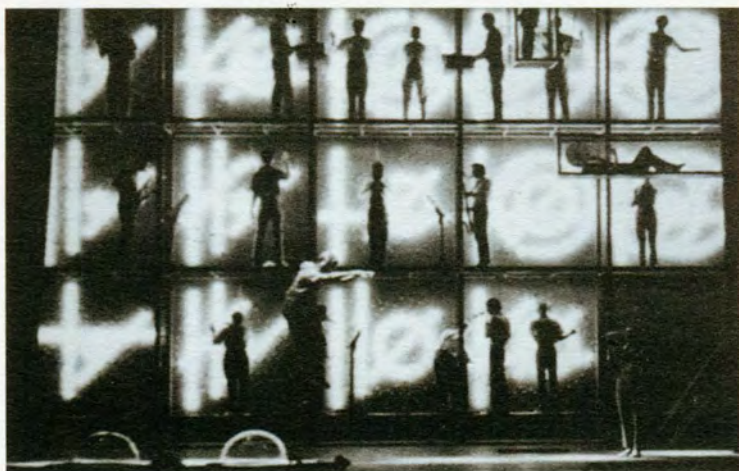
47. *Por momentos*, de Laurie Anderson, 1976. Un tocadiscos montado en un violín; la aguja estaba en el arco del violín, en el disco estaba grabada su voz, y al mismo tiempo ella cantaba en vivo. Simultáneamente se proyectaban filmes.



48. Richard Foreman, *Wake up Mr. Sleepy! Your unconscious mind is dead!*, en el Ontological Theater (2007). En esta obra multimedia abundan luces, sonido, música, danza, proyecciones de imágenes y las ineludibles cuerdas en el escenario.



49. *Libro de esplendores*, de Richard Foreman (1976). En voz en off, Foreman explicaba al público lo que sucedía en la escena. Teatro de imágenes donde el diálogo está ausente.



50. Robert Wilson, claro representante del teatro de imágenes, como se aprecia en esta escena de *Einstein on the beach*, Metropolitan Opera House, Nueva York (1976).



51. Escena de *The civil wars: a tree is best measured when it's down*, dirigida por Bob Wilson, con música de Philip Glass (1984).

..
..



52. *Perséfone*, dirigida por Robert Wilson, con música de Philip Glass y Gioacchino Rossini, en el Watermill, East Hampton, Nueva York (1995).

Capítulo 13

Simultaneidad y yuxtaposición

El uso de proyecciones en el teatro se remonta a principios del siglo XX, con Erwin Piscator, Max Reinhardt, Vsevolod Meyerhold y Emil Burian, entre otros. Las proyecciones —y en esta categoría se incluyen transparencias, filme, video y circuito cerrado de televisión— se pueden usar para intensificar y para ampliar la comunicación teatral.

La intensidad en la experiencia teatral puede ser definida como la concentración de múltiples imágenes y estímulos en un breve lapso de tiempo. El reconocido director de teatro Peter Brook (1925) sugiere que se puede alcanzar la intensidad teatral si tanto el dramaturgo como el director conjuntan sonidos, ideas, pensamientos e imágenes, que hagan que cada instante sea sorprendente.¹ Una manera de lograr esta intensidad puede ser a través de proyectar imágenes y relacionarlas con la actuación en vivo; el mero hecho de que haya múltiples focos de atención estimula y, por lo tanto, aumenta la profundidad de la experiencia. Es más fuerte la experiencia si cada uno de los estímulos ofrece diferentes significados o, incluso, significados contradictorios. Podemos señalar, cuando menos, cinco formas de alcanzar la intensidad a través de las proyecciones:

1. la superposición —un término tomado del mundo del cine— que implica la proyección de una escena, o de una historia, mientras que otra escena diferente está siendo actuada en vivo;
2. la contradicción, donde las imágenes proyectadas proporcionan información visual que discrepa con la acción en vivo;
3. la interacción, donde el actor o los actores reaccionan ante las imágenes proyectadas, dándose un intercambio de información entre las imágenes y la escena;

¹ En la introducción de Peter Brook al libro de Peter Weiss, *Marat/Sade*, pp. 5-6.

4. el montaje, en el cual las imágenes y la actuación se entretujan para crear una acción total;

5. el *close up*, en el cual se proyectan en circuito cerrado, fragmentos de la escena en vivo que se quieran destacar.²

Pero veamos más detenidamente cada una de estas formas en que las proyecciones permiten alcanzar la intensidad dramática.

La técnica de *superponer* imágenes proyectadas sobre la acción en vivo produce un estímulo, ya que multiplica la comunicación visual y sonora, y además, permite que una imagen refuerce a la otra; esto se puede manejar de diversas formas. Josef Svoboda —destacado en el uso de imágenes múltiples— comenta:

...nosotros acumulamos objetos, personas, escenas, una tras otra; por ejemplo, una escena con una silla de ruedas abajo del escenario, arriba una niña en una tina acariciándose con una ramita, frente a ella una pantalla donde aparece un niño recibiendo azotes, y, de repente, la cortina que cubre parte de la pantalla se abre y se ve a una pequeña orquesta tocando, con gran pompa, un vals. Este collage espacial, basado en el principio del tríptico, es un verdadero poema dramático.³

Por otro lado, en la técnica de *contradicción* las proyecciones sirven como contrapunto de la acción en vivo y, en muchos casos se usan para expresar los pensamientos y los sentimientos internos de los personajes, los cuales están en contradicción con la acción y el diálogo externado. Ya desde 1941, el escenógrafo norteamericano Robert Edmund Jones (1887-1954) profetizaba sobre el uso de proyecciones en el teatro:

Algunos dramaturgos usarán, dentro de poco, una pantalla de cine en el escenario, arriba y atrás de los actores, para revelar simultáneamente, los dos mundos, el consciente y el inconsciente, que juntos constituyen el mundo en que vivimos —el mundo exterior de la realidad y el mundo subjetivo, interior. En el escenario

² Joseph Stell, "Projections", p. 14.

³ Jarka Burian, *The scenography of Josef Svoboda*, p. 103.

veremos los personajes reales del drama, en la pantalla veremos sus escondidos y secretos egos.⁴

También se usan las proyecciones para expresar ideas, sucesos, o aspectos de la realidad que discrepan con aquellos expresados por los actores.

En estas dos técnicas, la contradicción y la superposición, las imágenes sirven fundamentalmente, como comentarios o estímulos adicionales, mientras que en la *interacción* los actores en vivo reconocen e interactúan con las imágenes proyectadas. En estos casos, las proyecciones se vuelven estímulos directos, o incluso, personajes. Josef Svoboda usa muy frecuentemente esta técnica en su *Linterna mágica*, y señala que con esta técnica “la representación de los actores no puede existir sin la imagen proyectada, y viceversa. Uno no es el fondo del otro, sino más bien, se tiene una síntesis, una fusión de actores y proyección”.⁵

El efecto de *montaje* es muy similar al de interacción, salvo que en el montaje el actor aparece como si no fuera consciente de las imágenes proyectadas, como si no se diera cuenta de su existencia; sin embargo, la representación de los actores y la acción descrita por medio de las proyecciones se yuxtaponen, se combinan, para crear un único acontecimiento dramático. La imagen total se comunica a través de la composición de imágenes —reales y proyectadas—, de su interrelación y de su ritmo espacial y temporal.

Las proyecciones permiten ampliar los parámetros de una producción teatral al proporcionar imágenes visuales, acciones y sucesos que, de otra manera, sólo podrían ser sugeridas, descritas, narradas o indicadas por medio del subtexto. Esta técnica es muy útil en el caso de producciones de carácter histórico, donde las proyecciones permiten recrear el contexto de manera satisfactoria y estilizada.⁶

Con el *close up* se pueden seleccionar fragmentos de la escena y proyectarlos para reforzar una determinada imagen visual. Esta técnica permite fragmentar la composición visual, aislar un detalle que se quiere destacar y resaltarlo, como en un *close up* filmico, lo que aumenta la intensidad de la imagen sin alterar el plano general del escenario, es decir, se puede lograr la

⁴ Robert Edmund Jones, *The dramatic imagination*, p. 19.

⁵ Jarka Burian, *op. cit.*, p. 83.

⁶ Joseph Stell, *op. cit.*, p. 16.

simultaneidad de planos. Esta técnica posibilita cambiar el punto de vista del espectador, el ángulo desde el cual aprecia la escena, a pesar de mantenerse la composición original. La duplicación de la imagen, en vivo y proyectada, causa un impacto emocional que refuerza el elemento dramático. El circuito cerrado se puede usar en combinación con la proyección de imágenes grabadas y de esta manera se acentúa la sensación de un espacio ilimitado y, a la vez, ubicuo. Con el circuito cerrado los límites del escenario se pueden manipular de varias formas:

a) si las pantallas en las que se proyecta lo que sucede en el escenario se encuentran fuera del escenario;

b) si las pantallas están en un ángulo y en un plano diferente de la acción filmada;

c) si se proyecta la acción de un actor que está en el escenario y al salirse del escenario se continúa proyectando su imagen, es decir, si su imagen se sigue proyectando aunque el actor esté tras bambalinas o incluso se haya salido del teatro.

En fin, estas y otras formas de jugar con la imagen, creando un hiperespacio donde la pantalla aparece como un segundo escenario, son posibles gracias al uso del video; el espectador se encuentra perseguido y bombardeado por imágenes, en directo y diferido. Imágenes multiplicadas hasta el infinito por una cámara que las registra y las emite de manera obsesiva; la simultaneidad y la yuxtaposición de imágenes permiten crear una atmósfera impactante que intensifica y amplía la magia teatral.

En los últimos años ha habido una creciente utilización del video en el teatro, quizás porque una de las preocupaciones de la gente de teatro consiste en expresar un tema intemporal con los medios de nuestro propio tiempo.⁷ Y es que el video se ha filtrado por todos los intersticios de la sociedad, a donde quiera que miremos está el video que no queda claro si nosotros lo miramos, o él nos mira a nosotros como un ubicuo *Big Brother*. El video se utiliza en los juicios como una prueba de los hechos; en aduanas, bancos, tiendas y en muchos otros lugares, se le utiliza como sistema de seguridad; en las escuelas se usa como un moderno sistema de enseñanza; en el entretenimiento los videojuegos y las películas en video tienen un lugar destacadísimo; las pantallas gigantes de video en los conciertos de rock,

⁷ Robert Edmund Jones, *Towards a new theater*, p. 55.

convenciones y en los más variados espectáculos masivos, son cada vez más frecuente; en las fiestas, la foto está siendo desplazada por el video y hasta en el amor resulta un novedoso estimulante. En fin, es difícil encontrar un lugar que haya escapado al video. Y el arte no podía ser la excepción. Hoy en día, el video clip es, quizás, el portavoz más contundente de esta nueva estética de la imagen. Color, sonido e imagen se conjugan en un discurso seductor, que no responde a principios narrativos, sino que alude a la percepción inmediata del espectador. El video arte, por otro lado, surge como tal a principios de los años setenta, cuando las galerías abrieron sus puertas a los aparatos de televisión.⁸

..
SA

⁸ Luis Mario Moncada, *Alicia detrás de la pantalla*, p. 86.

Capítulo 14

Del *happening* al arte corporal cibernético

Desde los *happenings* y performances de finales de los cincuentas hasta las manifestaciones más actuales, se han usado los más sofisticados medios tecnológicos. Partiendo de la divisa McLuhaniana de que el medio es el mensaje, algunos artistas del performance “no estaban tan preocupados con lo que decían, como con los medios utilizados para comunicarlo, los lugares donde acontecían los eventos, las personas empleadas como intérpretes, la relación con el público”¹. El acto corporal se extendía a otros medios como la pantalla de televisión, el video, la fotografía, la pizarra eléctrica, el xerox, y la computadora, elementos que empezaron a formar parte integrante de algunos performances.

Muchos artistas plásticos han hecho uso de los medios de comunicación no sólo como difusión de sus obras sino como soporte de la obra, como se puede ver en el arte-correo, el copy-art, el fax-art y ahora el e-art. En la década de los sesenta, el movimiento Fluxus utiliza los medios masivos de comunicación para difundir sus obras artísticas. En América Latina, artistas como el uruguayo Clemente Padín (n. 1939), el argentino Edgardo Vigo (1927-1997), o la Generación de los Grupos en México, hicieron uso intensivo del correo postal como medio de creación y difusión, también recurrieron a la fotocopia, al mimeógrafo y a la heliográfica. La artista mexicana Mónica Mayer (n. 1954) señala que entre los pioneros de estas propuestas se encuentran “Felipe Ehrenberg que se volvió experto en el mimeógrafo. Arnulfo Aquino y Jorge Perezvega, del grupo Mira, trabajaron la heliográfica, e individuos como Humberto Jardón, entre otros, la fotocopia en blanco y

¹ Richard Schechner, “Ocaso y caída de la vanguardia”, p. 6.

negro. Algunos artistas, como Carlos Aguirre, Rowena Morales y yo misma, usamos la fotocopia transferida a otros soportes como el papel".²

El arte correo no sólo brindaba nuevas posibilidades estéticas sino que servía para burlar la censura impuesta por las dictaduras imperantes en esos años, en América del Sur. Muchos de estos artistas también hacían performance. En 1972, el neólogo mexicano Felipe Ehrenberg (n. 1943) realizaba su mural postal en el Salón Independiente. En 1977-78 se organizaba la primera exposición de arte-correo promovida por los grupos CRAAG y Março.³

En los primeros años de la década de los setentas, Manuel Felguérez (1928), destacado miembro de la generación de la ruptura en México, incurrió en la utilización de la computadora como herramienta en el arte. A lo largo de la década realizó dos proyectos: *El espacio múltiple* y *La máquina estética*.

El propósito de la investigación, comenta Felguérez, fue el de dotar a la computadora de sensibilidad artificial con base en la incorporación de programas generadores de experiencias estéticas potenciales y el análisis de las características formales de mi obra, para luego decodificarlas en modelos matemáticos e inducirlos para proyectar piezas. De esta forma la máquina y uno mismo toman una decisión estética".⁴

El propio Felguérez explica el procedimiento de la siguiente manera: "Es importante aclarar que lo que obtenía no eran cuadros, la computadora me proporcionaba el diseño y la estructura. Se trataba de dibujos que se llaman ideogramas, porque me proporcionaban la idea y además los usaba para

² Araceli Zúñiga, "Pinto mi Raya. ¡Atrás de la Raya que estoy trabajando!", *Escaner Cultural*, No. 75, Agosto 2005, <http://www.escaner.cl/escaner75/mutaciones.html>

³ César Espinosa, "Arte correo y poesía visual en México. Una práctica (todavía) corrosiva", en *La Pala*, revista virtual. Véase también el libro de Mauricio Guerrero, *El arte correo en México. Origen y problemática en el periodo 1970 a 1984*, UAM, México, 1990

⁴ Reseña de la exposición *Preview. Una revisión histórica. La máquina estética, de Manuel Felguérez*, inaugurada el 26 de septiembre de 2002, en la Galería del Centro Multimedia del CENART, y a partir de ese día, la Galería lleva el nombre de Manuel Felguérez.

hacer una pintura o una escultura”⁵. Toda esta experiencia está narrada por Felguérez en el libro *La máquina estética*, editado por la UNAM.

Víctor Lerma (n. 1949) y Mónica Mayer no sólo han sido creadores y grandes promotores del performance, de las instalaciones, del arte conceptual sino que a través del proyecto artístico y educativo Pinto mi raya se han convertido en la memoria viva del arte conceptual en México. Su interés por hacer de las nuevas tecnologías herramientas para el arte los ha llevado, además de usar la fotocopidora, el fax y la computadora, a concebir muy diversos proyectos. En 1991, Mónica Mayer y Víctor Lerma coordinaron, junto con María Antonieta Marbán y Fernando Gallo el proyecto *Mimesis*. Invitaron a 25 artistas a realizar una serie de electrografías, usando una fotocopidora láser como herramienta. Entre los artistas participantes estaban Gunther Gerzo, Manuel Felguérez, Sebastián, Carlos Jurado, Carla Rippey, Gabriel Macotela, Maris Bustamante, Felipe Ehrenberg, César Martínez, Carlos Blas Galindo, Magali Lara, Nunik Sauret, Patricia Torres, Elena Villaseñor, entre otros.⁶

Después del proyecto *Mimesis* continuaron con el proyecto *Aquerotipo* que consistía en la realización de obra electrográfica monumental. En el proyecto colaboraron Humberto Rodríguez Jardón, Andrea Di Castro, Helen Escobedo, Manuel Felguérez y Manuel Marín, y trabajaron con la máquina BJA1 que les permitió ampliar sus obras a un formato de 12 metros cuadrados. En 1995, Mayer y Lerma en colaboración con Humberto Rodríguez Jardón continuaron el proyecto para producir electrografías de gran formato en papel de algodón, y la obra, resultado de este proyecto, se expuso en el Museo del Chopo en 1995.

El artista mexicano César Martínez (n. 1962) que fue uno de los participantes del proyecto *Mimesis*, coordinado por Mayer y Lerma, retoma las prácticas de la generación de Los Grupos, y hace arte-fax, arte-digital, así como una serie de lo que él llama “explotartes” que describe como “dibrujos” con pólvora y acciones con dinamita, que hicieron que se le conociera con el sobrenombre

⁵ Manuel Felguérez, “La máquina Estética” *Ciberhábitat*, agosto de 2001. http://ciberhabitat.gob.mx/galeria/exposiciones/m_felguerez/

⁶ Gonzalo Vélez, “Proyecto Mimesis”, *Unomásuno*, 16 noviembre 1991, recopilado por Pinto mi Raya en *Un breve recuento de un largo proyecto de arte conceptual aplicado 1990-2002*, México, 2003.

de César Explotínez. También ha ejecutado esculturas con dinamita y nitroglicerina sobre placas de acero inoxidable, “construyendo con lo que destruye”, como declara él mismo. La serie de sucesos escultóricos, desde esculturas humanas hiperrealistas, escala 1 a 1, de cera y copal que se derriten frente al público, hasta seres humanos que se hinchan o deshinchán frente al público, son parte destacada de su obra.

El performance nace rompiendo las fronteras entre los géneros y establece una solución de continuidad entre las zonas consideradas exclusivas de cada género. No reconoce fronteras entre el arte y la vida, ni entre las artes mayores y las menores, ni entre la cultura clásica y la cultura popular; de la misma manera que no hace distinciones entre la música y el ruido, entre la poesía y la prosa, entre la realidad y la imagen. Más allá de la multiplicidad de manifestaciones del performance podemos señalar que una de sus vertientes se orienta hacia la utilización de modernos medios tecnológicos, cada vez más numerosos y sofisticados.⁷

Josette Féral, destacada investigadora canadiense, señala que la presencia de la tecnología puede ser la respuesta de los artistas a la civilización de la imagen, al adoctrinamiento de los medios, a la civilización de la tecnología y la máquina. Seguramente, dice Féral, es la prueba de la inscripción del performance a la técnica y a la sensibilidad de nuestro tiempo. También es la confirmación de la entrada del performance a “la era de la reproducción técnica”.⁸

El norteamericano Bruce Nauman (n.1941) fue uno de los primeros *body artist* o artistas del cuerpo, que desde mediados de los sesenta realizó performances privados utilizando el video para tomar partes de su cuerpo y grabar sus sonidos. Sin más compañía que la cámara, Bruce Nauman usaba el monitor como un espejo frente al cual manipulaba su cuerpo y haciendo una serie de repeticiones gestuales, acciones muy simples y monótonas: *De pie, Sentado, Agachado inclinado, En cuclillas, Acostado* produce estas obras en 1965. Bruce Nauman se inició como pintor y escultor pero su in-

⁷ Por ejemplo, Laurie Anderson, destacada performancera norteamericana, ella disfruta controlando la tecnología que usa y no le gusta limitarse a ponerla en automático. Entrevista publicada en *The art of performance*, p. 256.

⁸ Aquí Féral hace referencia a la famosa obra de Walter Benjamin, *La obra de arte en la era de la reproducción técnica*. Josette Féral, “La performance i els mèdia: la utilització de la imatge”, en *Estudis Scènics*, pp. 163-182.

terés por analizar la relación entre el cuerpo y el espacio, entre el artista y el espectador, y entre el espacio público y el privado lo llevó a incursionar en el performance, donde el video fue una herramienta fundamental.

Joan Jonas (n. 1936) artista norteamericana pionera del video y el performance, inicia su experimentación en estos campos a fines de los 60 y principios de los 70. Jonas bosqueja la identidad femenina a través de un vocabulario, gestos y vestuario arquetípicamente femeninos, y a partir de ahí explora lo que significa ser mujer, y analiza los diferentes niveles de significado del cuerpo femenino. En 1972, Jonas incorpora un monitor y una cámara de video en el performance *Organic Honey's Visual Telepathy*, y en 1972 realiza *Vertical Roll*, pieza reconocida como un hito en la investigación y la estructura del video y su conexión con el performance. En esta obra, Jonas altera la sintaxis del video para proyectar el estado psicológico y la identidad fracturada de la artista.

La reconocida crítica de arte catalana, Anna Maria Guasch, recuerda que “en torno a 1960 Wolf Vostell y Nam June Paik empezaron a utilizar monitores de televisión, que presentaban a la manera de escultura en exposiciones de arte, como iconos de la nueva cultura de masas”⁹ Vostell y Paik insistían en que el movimiento Fluxus, al que pertenecían, era una forma de vida, no un concepto artístico. Fluxus fue un movimiento artístico de la postguerra en el que se reunieron talentosos artistas con una marcada intención internacionalista, despreciaban el chauvinismo, especialmente el chauvinismo cultural. “Y todo ello a través del humor, porque los componentes de Fluxus harán del ludismo un estilo de vida. Bajo el concepto de juego aparece una manera peculiar de pensar, de crear, de trabajar, de hacer política; una forma de vida que tiene por meta transgredir todos los cánones académicos, artísticos y culturales”.¹⁰

El artista alemán Wolf Vostell (1932-1998) realizó en 1961, el performance *TV Dé-collage* en un aparador de un centro comercial, con lo que ponía en duda el significado cultural y social de la televisión. En una entrevista Vostell señalaba “Yo empiezo a darme cuenta que el televisor, el coche, el avión son esculturas de la segunda mitad del siglo XX, son objetos que influyen

⁹ Anna Maria Guasch, *El arte último del siglo XX*, Alianza, Madrid, 2000, p. 442.

¹⁰ Laura Baigorri Ballarín, *El video en el contexto social y artístico de los 60/70*, Ediciones Universidad de Barcelona, 1997, p. 6.

en nuestro comportamiento, en nuestro pensamiento y forma de ser. Me pareció muy lógico transformar, enseñar el uso artístico de esos objetos producidos por la sociedad”¹¹ Las acciones de Vostell se pueden entender como una metáfora de la destrucción que trae consigo la tecnología, por eso sus acciones siempre son de una crudeza directa y descarnada, para él el avión, el coche y el avión van de la mano con el accidente y la muerte. La obra de Vostell es una crítica al uso que la sociedad le da a los medios tecnológicos. “Desde este punto de vista, su concepción del arte se encuentra íntimamente ligada a ese espíritu nihilista, desarrollado por el dadaísmo de los años 30, que relaciona todo acto creativo a un inevitable proceso de destrucción”¹²

Por su parte, el coreano Nam June Paik (1932-2006) destacado miembro de Fluxus, inicia en los años sesenta la creación de esculturas con restos de televisores, aparatos electrodomésticos, antenas y radios. En 1964, crea el *Robot K-45*. Más adelante, Paik realiza una serie de video instalaciones que lo consagran como el pionero del videoarte. Sus inolvidables acciones como *Estudio para piano*, de 1959-60, sus video instalaciones como *TV Garden* de 1974-78, o sus memorables performances realizados con Charlotte Moorman como la *Opera Sextronique* de 1967, realizada en Nueva York; durante esta pieza Charlotte fue arrestada por aparecer con el torso descubierto. En *TV Bra for living sculpture* de 1969, Charlotte usa un par de pequeños televisores como brassieres, una de las prendas más íntimas, demostrando que la tecnología puede estar al servicio del hombre si se buscan formas imaginativas y humanistas de uso. A diferencia de Vostell, la obra de Paik se enfoca en la humanización de la tecnología. Eugeni Bonet señala que “coherente con el espíritu de Fluxus, Paik se mueve en el terreno de la paradoja: su aceptación del poder de la tecnología es, a la vez, una forma de ridiculizar satíricamente al ‘homo tecnologicus’ histriónicamente representado por él mismo”¹³

Pola Weiss, (1947-1990), fue una de las pioneras del videoarte en México. A mediados de los años setenta viaja a Nueva York donde conoce a Nam

¹¹ Jean-Paul Fargier entrevista a Wolf Vostell en *Cahiers du Cinéma*, No. 332, 1982.

¹² Laura Baigorri Ballarín, *El video y las vanguardias históricas*, Ediciones Universidad de Barcelona, 1997, p.64.

¹³ Eugeni Bonet, *En torno al video*, Gustavo Gili, Barcelona, 1980. Citado por Laura Baigorri Ballarín, *El video y las vanguardias históricas*, Ediciones Universidad de Barcelona, 1997, p. 19.

June Paik. Al regresar a México, hace su primera pieza de videoarte, *Flor cósmica* (1977) a la que le siguen los vídeos como *Ciudad mujer ciudad*, *Somos mujeres* y *Tasas de interés*. En 1986, hace el video *Mi corazón*, con imágenes del terremoto en la ciudad de México. Su trabajo era más conocido en el ámbito internacional que en México, por eso se quejaba y decía que “en México hace falta más respeto para un medio que hizo su aparición en el mundo hace más de 20 años. Debiera haber organismos que facilitaran la producción y su difusión”. Después de una época de intenso trabajo y fuertes depresiones, Pola Weiss decide suicidarse de un balazo el 6 de mayo de 1990.¹⁴

La artista mexicana Mónica Mayer ha señalado que “en 1978 se llevó a cabo el *Salón 77-78 nuevas tendencias* en el que una bola de artistas jóvenes mexicanos y extranjeros presentamos videos, instalaciones, obra multimedia, performance, arte conceptual, arte neón”.¹⁵ En los años setenta, en la Academia de San Carlos, en la ciudad de México, un grupo de estudiantes realizó un performance en el que usaban fotocopias con las que formaron un camino de San Carlos al Zócalo. El performancero mexicano Víctor Muñoz ganó en 1973 el premio de la Expo-electro 73 con una pieza que tenía un transformador eléctrico. Andrea di Castro, Sandra Llano, Humberto Jardón y Carlos Blas Galindo fueron de los primeros en proyectar video en un performance.

Performanceras de otros países como la canadiense Elizabeth Chitty, a fines de los setenta realizaban un despliegue de tecnologías del momento. En *Demo Model*, performance realizado en 1978, Chitty aparecía en una habitación llena de aparatos: pantalla para proyectar, cámara de video, cámara fotográfica, máquina xerox. La artista se sentaba de cara al público. Leía un libro que sostenía con la mano izquierda. Mientras leía hacía varias copias de su mano izquierda colocada sobre el aparato xerox. La luz azulosa y violenta de la máquina la iluminaba aumentando la angulosidad de la cara.

¹⁴ Para información sobre Pola Weiss véase: Jorge Carrasco V. “Pola Weiss: La videoasta olvidada”, en *Etcétera*, <http://www.etcetera.com.mx/2000/399/jcv399.html>; Dante Hernández Miranda, *Pola Weiss, pionera del videoarte en México*, México, 2001; Araceli Zúñiga, “De las extrapolaciones: Pola Weiss”, en *Escaner Cultural*, No. 62, junio 2004, <http://www.escaner.cl/escaner62/mutaciones.html>

¹⁵ Mónica Mayer, “La chaviza en el MAM: de la sala al jardín”, en *Una década y pico. Textos de performance*, Ediciones Al Vapor, Pinto mi Raya, México, 2001.

Interrumpía la lectura, dejaba el libro. En la pantalla aparecían en primer plano fotografías de un restaurante o una cafetería. Después la cámara se movía, se alejaba y enfocaba dos personas, una sentada en una silla y la otra recostada en el suelo. La primera leía el diario con una voz monótona que contrastaba con la relación de atrocidades que evocaba: muerte violenta, homicidio, asesinato. La otra, impassible, hacía ejercicios de gimnasia, después se veían imágenes de violencia, imágenes borrosas, poco nítidas y colores que se mezclan.

Elizabeth Chitty se ponía un impermeable negro y unos anteojos, se colocaba al lado de la pared blanca y posaba como si fuera un maniquí en un estudio fotográfico de moda, mientras una cámara fotográfica no paraba de hacerle fotos. Flash. Flash. Flash. Enseguida se apagaban las luces.¹⁶ Este performance se realizó a fines de los setenta, y con el paso de los años el recurso de la tecnología visual y de la imagen ha ido aumentando.

La tecnología se ha vuelto en muchos casos, un elemento indispensable para el desarrollo del performance, pero en casos como el grupo Survival Research Laboratories, se convierte en el elemento central. El SLR se formó en 1979 y produjo espectáculos apocalíptico-industriales donde los únicos "actores" eran unos enormes y complicados robots manejados a control remoto que armados con lanzallamas se enfrentaban entre sí violentamente y en medio de un gran estruendo. Su director Mark Pauline, es un antiguo mecánico de aviación y estudiante de arte que había perdido tres dedos de la mano, a causa de un accidente con sus criaturas.¹⁷

El brasileño Guto Lacaz, arquitecto y técnico en electrónica, sintetiza en sus performances e instalaciones las condiciones de vida del hombre contemporáneo. *Electroperformance* es uno de sus trabajos más conocidos que presentó en 1983 en un café-teatro y posteriormente, en la décimo octava Bienal de Sao Paulo, en 1985. *Máquinas y motores en la sociedad* es otra de sus acciones en las que utiliza inusitados aparatos eléctricos que provocan efectos especiales de una gran plasticidad.

El también brasileño Otavio Donasci, presentó el performance *Video-creaturas* en 1982, donde seres híbridos usaban máscaras electrónicas. En las

¹⁶ Performance relatado por Josette Féral en "La performance i els mèdia: la utilització de la imatge", p. 63.

¹⁷ *La pus moderna*, 5 (1994-1995), p. 42.

primeras versiones de este performance Donasci usaba monitores de televisión que generaban las imágenes y posteriormente lo realizó con monitores de cristal líquido con cámaras interactivas.¹⁸

Marcos Kurtycz, (1934-1996) artista polaco radicado en México, utilizó en sus performances el fax, la computadora y el video; por ejemplo, en el performance y exposición *Memofax*, que realizó en 1990 en la azotea del Museo Carrillo Gil hubo imágenes proyectadas, música y textos grabados. En su performance *La serpiente desollada*, que presentó en el Primer Festival Mes del Performance en 1992 en el Museo del Chopo, realizó una acción mientras se proyectaba un video de la operación que le practicaron para corregirle una parálisis facial. También utilizó video en el performance *La serpiente mojada*, que presentó en el Segundo Festival Mes del Performance en 1993, en el Ex Teresa.

Cuando los artistas del performance utilizan los nuevos medios de comunicación, no lo hacen para que nos informemos del mundo a través de ellos, sino, más bien, para mostrarnos la manera como el artista del performance percibe este mundo. Los aparatos y la tecnología empleados en el performance son los medios para transmitir un discurso oculto sobre la visión del artista respecto a la realidad que lo envuelve.

En la ceremonia de premiación y clausura del Primer Festival de Performance —realizado en la ciudad de México en 1992, en el Museo Universitario de El Chopo—, Vicente Rojo Cama, Eloy Tarcisio y Mario Rangel Faz, integrantes del grupo Atte. la Dirección, presentaron el performance *Lo Pre-miado*, donde incorporaron el video para reforzar la acción que, con un tono humorístico, hacía una reflexión sobre las ceremonias de premiación, los jurados y los diplomas.

En el Segundo Festival Mes del Performance del Ex-Teresa, realizado en la ciudad de México en 1993, el grupo 19 Concreto ganó el primer lugar con *De etiqueta*. La temática de este performance era la alienación del individuo en la sociedad actual, la reducción del individuo a un número, a una ficha de datos. En el centro de la capilla del Ex-Teresa había un carrusel como de reses en canal, y unos diez individuos vestidos de blanco, como obreros.

¹⁸ Darriba, Paula. "Fusión de lenguajes", en Josefina Alcázar y Fernando Fuentes, *Performance y Arte Acción en América Latina*, Ediciones sin nombre, Citru, Ex Teresa, México, 2005.

En una pantalla grande se proyectaban letreros que indicaban la serie de procesos que debían seguir los operadores: colgar, entonces colgaban a estos individuos que quedaban inmóviles como un costal de papas, y empezaban a girar en el carrusel; la luz neón sobre sus overoles blancos generaba un brillo que daba un aspecto de proceso industrial. Cuando aparecía el letrero etiquetar: se les etiquetaba con un código de barras, mientras en la pantalla aparecían todos sus datos: edad, peso, registro federal de causante, número de tarjeta de crédito, de licencia de manejar, pero nunca aparecían sus nombres, sólo números. Al aparecer el letrero “procesar”, empezaban a dar vueltas. Cuando aparecía el letrero “pasteurizar”, con una escoba, se les embarraba una pintura verde fosforescente. Al final, cuando aparecía la instrucción “transmutación”, estos individuos se bajaban del carrusel, todos al mismo tiempo y dejaban colgando en su lugar una tira de carne. En ese momento entraban, como elemento simbólico, unos perros hambrientos y se devoraban la carne que seguía girando en el carrusel. Finalmente, en la gran pantalla aparecía el letrero: “aliméntate sanamente”. Cada vez que cambiaba una instrucción sonaba una alarma como de fábrica, y durante el proceso, para generar un contraste humorístico muy al estilo Greenaway, se escuchaban odas de Henry Purcell; el contraste que se producía era muy impactante.¹⁹

En ese mismo año, Doris Steinbichler, artista austriaca radicada en México, ganó el segundo lugar del Segundo Festival Mes del Performance del Ex-Teresa junto con los hermanos Alfonso y Antonio Arango. El performance tenía el nombre de un lenguaje de computación *C plus plus* y jugaba con la idea de presencia real y presencia virtual. Dentro de una enorme bolsa de plástico negro estaban Doris y uno de los hermanos Arango llevaba una lámpara y una cámara de video para grabar las acciones de Doris. Afuera, el otro hermano Arango cargaba un monitor donde se proyectaba lo que estaba pasando adentro de la bolsa. La mujer luchaba por salir de esta enorme burbuja negra, hasta que lograba romperla y salir a la realidad.²⁰

¹⁹ Agradezco a Víctor Martínez, quien formaba parte del grupo al momento de realizarse ese performance, por todo el apoyo y la información que me brindó. Así mismo, agradezco a Lorena Orozco, integrante del grupo *19 Concreto*, por la información sobre este y otros performance en que han usado fax, computadora y comunicación vía satélite.

²⁰ Agradezco a Víctor Martínez por la información sobre este performance.

Cabe destacar que en 1993, en el Segundo Festival Mes del Performance en el Museo de Arte Alternativo Ex Teresa, el monitor fue un elemento presente en muchos performances. Además del performance del grupo 19 Concreto y el de Doris Steinbichler, el monitor fue un elemento central en varios performances como en *Ritual virtual para Fanny Cano*, de Luis Carlos Gómez (Chrysler); en *Sintaxis*, del artista español Bartolomé Ferrando; en *De la unión*, de Eloy Tracisio; en *De las leyes de la lógica*, de Hortensia Ramírez; en *12 hipótesis de disparition*, del artista canadiense Alain Martin Richard; en *Se-Ars*, del artista canadiense Richard Martel, por recordar algunos.

El grupo 19 Concreto también se presentó en la celebración de los 20 años del Museo Universitario de El Chopo en octubre de 1995, donde se organizó el mes de La Cultura Industrial. En este evento el grupo 19 Concreto presentó el performance industrial *Orden y progreso*, una reflexión crítica del proceso de industrialización en México bajo la influencia positivista. Instalaron una máquina tortilladora y con las tortillas que producían formaron una enorme columna entre tres monitores que proyectaban la imagen de Justo Sierra pronunciando un discurso de 1902. Finalmente, la columna de tortillas se derrumbaba.

Álvaro Villalobos, artista colombiano radicado en México, y Vanessa Gocksch, artista belga radicada en Colombia, en 1997 realizaron en la ciudad de México un performance que era un comentario sobre la sociedad en que vivimos. Descrito por el propio Álvaro, el performance:

...consistió en atiborrar un espacio de cuatro por cuatro metros con una gran cantidad de electrodomésticos: televisores, fax, computadora, teléfonos, ventiladores, refrigerador, secadores de pelo, aspiradora, horno de microondas, videograbadoras, radios, transmisores [...] todos ellos funcionando al unísono con la máxima capacidad de volumen, a los que (Vanessa y Álvaro) estábamos amarrados con cables multicolores [...] Con el sonido estridente del timbre de un reloj despertador —uno de los muchos que se encontraban en el mismo espacio— procedimos a cortar con nuestras propias manos y con movimientos autónomos los cables, quitándonos a continuación los atuendos que vestíamos y que también aportaban una valoración visual del asunto. Una vez desconectados, habiendo quedado cubiertos nuestros cuerpos de color blanco, tomamos una actitud contemplativa y reflexiva sobre las hamacas que se encontraban en un nivel superior al de los anteriores elementos, todo dentro del ambiente

cacofónico generado por los mismos. La duración del acto performativo estuvo condicionada por los límites de resistencia de nuestros cuerpos, 24 horas en el caso de Vanessa y cinco días en el mío...²¹

Francis Alÿs, es un artista multifacético muy reconocido internacionalmente. Alÿs nació en Bélgica, en 1959, pero radica en México desde fines de los ochentas. En muchas de sus acciones Alÿs usa el video para descubrir en la vida cotidiana de las calles, los detalles más irónicos. En *Paradoja de la praxis*, realizado en 1997, una cámara de video sigue el recorrido de Alÿs por las calles del centro de la ciudad de México, mientras Alÿs caminaba empujando un bloque de hielo con el pie, y al final de la caminata el hielo se había derretido y no quedaba nada, sólo un pequeño charco de agua. Alÿs ha comentado que “algunas veces hacer algo conduce a nada”. En 2003, Alÿs realizó la pieza *El gringo*, donde camina por las calles del centro de la ciudad con una pistola en la mano sin que nadie reparara en ello o le pareciera algo fuera de lo normal.

Rafael Lozano Hemmer, nacido en la ciudad de México, en 1967, es un destacado artista digital o electrónico, reconocido internacionalmente, que desarrolla instalaciones interactivas en espacios públicos, para lo cual utiliza robótica, sensores, sonido, internet y toda clase de herramientas electrónicas. En el año 2000 participó en las celebraciones del nuevo milenio en el zócalo de la ciudad de México, donde realizó una instalación interactiva llamada *Alzado vertical*. En las obras de Lozano Hemmer el público siempre es parte activa de la pieza. En *Alzado vertical*, colocó en el zócalo 18 cañones láser robotizados, los cuales sumaban 126.000 vatios de potencia, y el público podía definir la orientación enviando una solicitud a un sistema central. Cada propuesta duraba seis segundos, y de esta manera se creaba una coreografía lumínica.

Entre 2004 y 2005 se organizó en México el proyecto *Robachicos*, una iniciativa de Alejandro Urange que retoma uno de los planteamientos de Fluxus. El movimiento Fluxus pretendía aproximar el arte y la vida, desmitificar el arte y al artista, luchaba contra la mercantilización del arte, y lo hacía a través del humor, la ironía, el azar y el juego. En 1963, aparece el

²¹ Carta a la redacción de Álvaro Villalobos, donde narra su performance “Nada en mi hamaca”, que formó parte de la exposición *Una familia de tantas*, realizado en el Museo Universitario del Chopo el 7 de mayo de 1997. *Proceso* 1074, junio, 1997, p. 78.

Manifiesto de George Maciunas (1931-1978), donde señalaba que “el arte/juego debe ser simple, divertido, sin pretensiones, interesándose en las cosas insignificantes, no pedir ni habilidad particular ni repeticiones innumerables, y no tener ningún valor mercantil ni institucional”.²² Partiendo de estas premisas fluxianas el juego de *Robachicos* establecía reglas, marcador, premios y castigos, y permitió que a lo largo de un año y de manera muy lúdica, un grupo de jóvenes artistas experimentara con el video y el performance. Entre los participantes estaban el propio Alejandro Uranga, Ricardo Velazko, Katnira Bello, Thereza López, Edith Medina, Víctor Sulser, Rafael Salmones, Diana Olalde, Demián Elso, Elvira Santamaría, Francisco González y René Hayashi. Todos los participantes usaban un pseudónimo para presentar sus videos. Los trabajos que se iban generando se introducían a la red donde el público podía ver los videos y el marcador y, finalmente, saber quién fue el ganador. El proyecto generó más de 70 videoacciones y mucha diversión.

Ricardo Velazko, uno de los participantes del juego de *Robachicos* adoptó el nombre de Mayito y creó una serie de video-performance con mucho humor todos ellos, como los video-performances *Rosario*, *Sembrando mis recuerdos* o *Ícaro*. Entre 2002 y 2003, Velazko realizó la serie de performance con video *Velazko vs. Velazko* donde de manera muy lúdica se enfrentan el Velazko real y el Velazko virtual, ya sea en una pelea de box, en una carrera de bicicleta o en una competencia de formación de torres con latas de cervezas. Velazko es un gran humorista que le restituye al performance ese aspecto de juego y diversión que caracterizó muchos trabajos de los integrantes de Fluxus. Sus performance despiertan en el público gran entusiasmo y regocijo.

Actualmente, muchos creadores fusionan sus diferentes prácticas artísticas con el video. Mónica Dower, artista nacida en Inglaterra y radicada en México desde hace muchos años, conjuga el dibujo, la instalación y el performance con el video. En *Pájaros en la cabeza*, video-performance realizado en 2002, aparece moviendo la cabeza, de un lado a otro, al ritmo del sonido de fondo, mientras su melena vuela de un lado a otro. *El beso*, realizado en 2004, expresa la alegría de un encuentro amoroso.

²² Emmett Williams, *Mr. Fluxus: A Collective Portrait of George Maciunas 1931-1978*, Thames & Hudson, London, 1997.

La conjunción de performance, video e internet permite a jóvenes artistas realizar performance para video y difundirlos en la red, ya sea en YouTube o en Myspace o en alguna revista virtual, consolidándose, así, la estética de la desaparición del objeto artístico, y la abolición de los límites de la representación.

Se ha dicho que el artista del performance es un estudioso de la percepción, debido a la relación que establece con su público, una relación que el artista del performance condiciona fijando frecuentemente, estrategias de percepción que son fundamentales en el performance.

Los medios utilizados para determinar estas estrategias son numerosos: repeticiones, multiplicaciones, descomposiciones, divisiones, atomizaciones, inmovilizaciones. A pesar de que los medios son muy variados, su tarea se centra en el significado de los signos, en el contenido. El corolario inmediato de este trabajo de dislocación del sentido, es la modificación de la percepción de las imágenes por parte del espectador.²³

El artista del performance se pregunta cuáles son sus propios límites y cuáles los límites del espectador y sus facultades de atención, empatía, rechazo, aburrimiento, fastidio; cuál es el interés del espectador por los colores, por el movimiento, por los olores, por el sonido. De esta manera el artista del performance se convierte en un teórico de la percepción.

El uso de la tecnología y del cuerpo ha sido una característica de varios performancers que reflexionan sobre la naturaleza del cuerpo en una sociedad de acelerado desarrollo tecnológico y avance científico. Algunos concluyen que el cuerpo humano es obsoleto. Otros afirman que el cuerpo, con su sudor, sus lágrimas, su sangre y sus excrecencias y como expresión de género y clase, es el único lugar "real" en donde la diversidad puede existir, en un mundo virtual y deshumanizado como en el que vivimos. De alguna manera, los artistas del performance se han apropiado de los avances de la ciencia y la tecnología para buscar otras maneras de ver, pensar, hacer y ser.²⁴

²³ Josette Féral, *op.cit.*, p. 174.

²⁴ Lois Keidan, "Totally wired", en *Totally wired*, Institute of Contemporary Arts, Londres, 1996. p. 4.

Uno de los performanceros que explora y experimenta con su yo corporal como materia prima es el conocido artista catalán Marcel.lí Antúnez (n.1959). Junto con Pere Tantina y Carles Padrís funda en 1979, *La Fura dels Baus*, grupo en el que permaneció Antúnez hasta 1989.

En *Epizoo*, Marcel.lí Antúnez hizo un performance interactivo con su cuerpo, un programa de computadora, un mecanismo neumático y animación gráfica.²⁵ Antúnez presentaba su cuerpo como si fuera un muñeco de carne accionado por la computadora. Una serie de piezas mecánicas colocadas en el cuerpo de Marcel.lí, le daban un aspecto grotesco de espécimen analizado en un laboratorio. Tenía unos artilugios colocados en la cabeza, nariz, boca, pezones y trasero; unos tubos conectaban estas piezas mecánicas a una compresora conectada a una computadora. Mediante un juego o "programa" de computadora, el público era invitado a manipular y controlar el cuerpo de Antúnez. Podían escoger diversas partes de su cuerpo; si escogían el trasero la plataforma sobre la que estaba Antúnez rotaba 180 grados y lo ponía de espaldas al público, entonces, las piezas metálicas debajo de su trasero le subían y le bajaban las nalgas rítmicamente. En la pantalla una caricatura de Antúnez se agachaba y dejaba ver su ano, en una especie de trabajo de parto, que expulsaba a un mini Marcel.lí. Todas las elecciones eran igualmente interesantes aunque la manipulación facial era quizá la más impactante. Las muecas mecánicas parecían simples, sin embargo, estiraban tanto sus músculos faciales y tan rápido que era imposible que no sintiera cierto dolor. Antúnez le otorgaba permiso al público de infligirle placer o dolor a control remoto, sin tocar su piel, y con esto demostraba lo que todos nosotros somos capaces de hacer si no somos concientes de las consecuencias.

El célebre performancero australiano Stelarc (n. 1946) es otro claro exponente del *cybernetic body art*, o arte corporal cibernético. Stelarc usa la nueva tecnología y los robots para investigar los límites de sus capacidades físicas y poder ampliarlas. Conocido por sus primeros trabajos de "suspensiones", con un nivel tecnológico muy bajo, que llevó a cabo entre 1976 y 1988, durante los cuales realizó 25 espectáculos que recuerdan las danzas solares

²⁵ Este performance fue presentado en México en el Festival Internacional de Performance del Ex-Teresa, Arte Alternativo.

de los nativos norteamericanos.²⁶ Boca abajo, con dieciocho ganchos, como garfios o anzuelos, ensartados a lo largo del cuerpo desnudo de Stelarc, su cuerpo quedaba suspendido, a una altura de seis pisos de un cable que iba de un edificio de un lado de la calle al edificio de enfrente. El objetivo de Stelarc no era el masoquismo, sino que pretendía demostrar que la forma original del cuerpo humano es obsoleta. “Es tiempo de cuestionar, señala, si un cuerpo que respira, se desplaza en dos piernas, tiene una mirada binocular y un cerebro de 1400 cc es una forma biológica adecuada”.²⁷

Pero Stelarc ha ido mucho más allá en el uso de la tecnología aplicada a su cuerpo. Ahora, es un esteta de las prótesis, un escultor genético que reestructura y supersensibiliza al cuerpo humano; un arquitecto de los espacios internos del cuerpo; un cirujano primordial que implanta sueños y trasplanta deseos; un alquimista de la evolución que activa mutaciones y transforma el horizonte humano.²⁸ Stelarc se ha convertido a sí mismo:

...en un cuerpo posthumano que lleva una especie de reja sobre los hombros, desde donde dispara un láser de argón (el cual activa por medio de gestos, parpadeos y movimientos de la cabeza); además, sus movimientos y palpitaciones crean un enorme estruendo y una marejada de sonidos extraños: el ruido de sus válvulas cardíacas es capturado y amplificado por traductores de sonidos ultrasónicos, aparte de que antes de cada espectáculo se traga un micrófono que registra su actividad gastrointestinal. Sobre el brazo izquierdo lleva, montada en un soporte de silicón, una “tercera mano” activada por señales de los músculos del abdomen y las piernas. Esta prótesis puede agarrar objetos y girar, y ofrece una rudimentaria retroalimentación táctil a través de electrodos conectados al brazo del artista. En el espacio virtual, Stelarc tiene su “cuarta mano”: una

²⁶ La práctica de perforarse la piel y después jalarla o colgar el cuerpo de las partes perforadas no es una nueva costumbre. Ha sido parte de la cultura Hindú por miles de años, así como de la cultura Sufi del Medio Oriente. Por cientos de años, también ha sido parte de ceremonias religiosas de los nativos americanos.

²⁷ Stelarc, “Prosthetics, robotic and remote existence: postrevolutionary strategies”, *Leonardo*, 24:5 (1991).

²⁸ Mark Dery, *Escape velocity. Cyberculture at the end of the century*, p. 154.

imagen generada por computadora, la cual controla con un guante y que puede transformarse en una variedad de cosas y moverse con libertad absoluta.²⁹

Imágenes capturadas por cámaras de video, colocadas arriba y alrededor de él, son proyectadas en grandes pantallas en donde aparecen en configuraciones congeladas, yuxtapuestas y superpuestas. Estos performances demuestran cómo el sistema motor y el sistema sensorial del cuerpo humano puede ser expandido usando las nuevas tecnologías.

Los performances de Stelarc, con el cuerpo desnudo lleno de electrodos y arrastrando cables, recuerdan a Borg, uno de los implacables villanos cyborgs de la serie *Star Trek: The Next Generation*. Su cuerpo ampliado, sus ojos de láser, su tercera mano, su brazo automático y las sombras en video, Stelarc encarna el híbrido humano-máquina en que todos nosotros, metafóricamente, nos estamos convirtiendo. Cada vez menos humano y cada vez más el centro nervioso de un sistema cibernético, Stelarc literaliza la visión de nosotros mismos como seres terminales de una red global de telecomunicaciones.

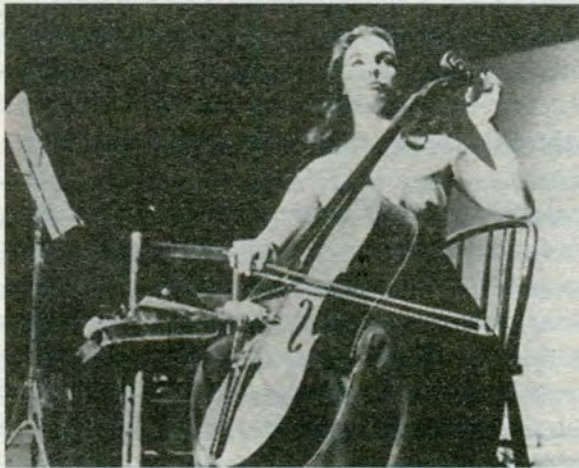
En el performance *Actuatè/Rotate: event for virtual body*, realizado en 1993, Stelarc da un paso más en su evolución técnica. Rastreado por un sistema magnético cuyos sensores llevaba atados a la cabeza, torso y extremidades, él interactuaba con una computadora que repetía en espejo cada uno de sus movimientos. El doble aparecía como un esqueleto de alambres o un maniquí descarnado en el monitor de un video. Simultáneamente, las cámaras de video mantenían imágenes en vivo del cuerpo de Stelarc, de manera que aparecían montajes coreográficos de su cuerpo real y fantasmal.³⁰ De esta manera Stelarc añade una nueva dimensión a su percepción sensorial y a la interpretación de su espacio exterior, y nos brinda una comprensión de la interactividad mayor de la que comúnmente conocemos, que está limitada al *mouse*, o video sensor, para elegir las opciones de un menú que aparece en la pantalla.

Stelarc sostiene que sus performances son una confirmación de los postulados mcluhanianos, ya que “es el *hardware* fisiológico del cuerpo el que

²⁹ Naief Yehya, “Tener un androide así o ser un androide así...”, en *La Jornada Semanal*, 28 de julio, 1996.

³⁰ Mark Dery, *op. cit.*, p. 156.

determina su inteligencia, su conocimiento; y si alteramos este *hardware* se presenta una percepción alternativa".³¹ Conocedor de las limitaciones del cuerpo y su obsolescencia, Stelarc rediseña y reconstruye un cuerpo biotécnico que es, potencialmente, más poderoso que cualquier cuerpo natural. La ingeniería genética, la clonación y las prótesis son expresión de un mundo en donde la simbiosis con la tecnología nos obliga a redefinir el concepto de humanidad.



53. Nam June Paik, *Opera sextronique*, con Charlotte Moorman, Nueva York (1967).
Charlotte llevaba una especie de brassiere con luces que se prendían.
En la segunda parte de la pieza se quitó el brassiere y quedó con el torso desnudo.
Acción polémica para la época.

³¹ McLuhan señaló, en los sesenta, que "la extensión de cualquiera de nuestros sentidos altera la manera en que nosotros pensamos y actuamos; la manera en que percibimos al mundo. Cuando esta relación cambia, el hombre cambia". Mark Dery, *Escape Velocity. Cyberculture at the end of the century*, p. 154.



54 El grupo Carbono 14 en *Marat-Sade*, puesta en escena de Lorne Brass, donde la flagelación de Marat-Sade se proyecta en los monitores de televisión.

..
..



55. *Demo Model*, de Elizabeth Chitty (1978). Pionera en el uso del video, la fotocopia como medios de exploración y reflexión en el performance. Foto: Zontal.



56. El video en circuito cerrado proyectaba la acción de Marcos Kurtycz (†) durante su performance *La serpiente mojada*, 2º Festival de Performance, Ex-Teresa (1993).

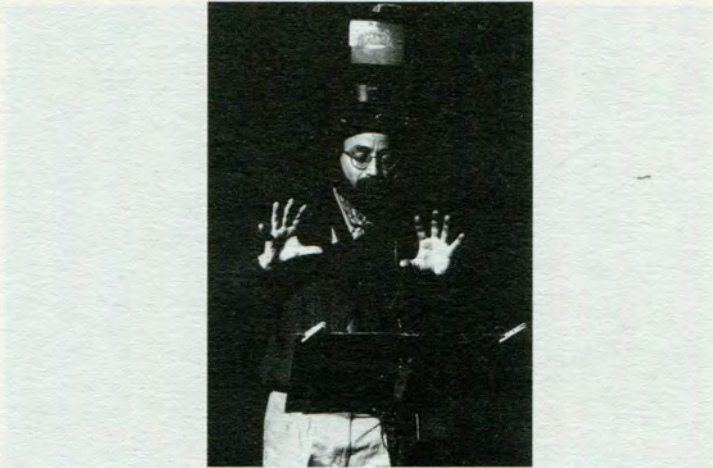


57. *Pureza*, performance del grupo Agencia de Performance y Risas Grabadas integrado por Andrea Ferreyra, Jan Stranz, Pierre Fabre y Vicente Razo. Los dos últimos en la foto, Concurso del II Festival de Performance en Ex-Teresa Arte Alternativo, 1993. Foto: Mónica Naranjo.

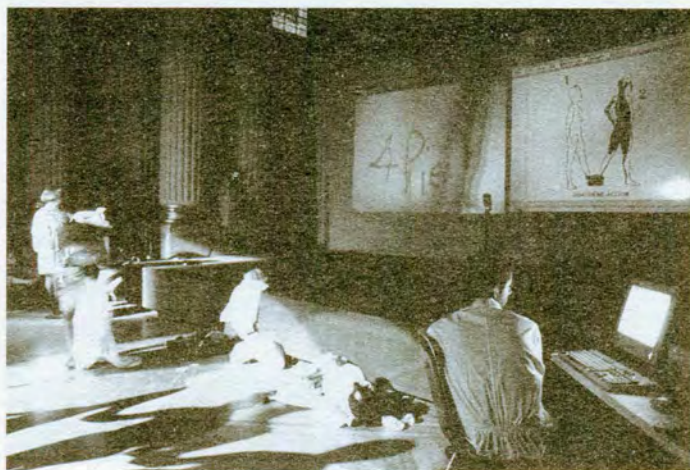


58. *Día 28*, de Katia Tirado, 3er. Festival de Performance, Ex-Teresa (1994). Arriba se reproduce la imagen de Katia en el monitor mientras ella cuelga del arnés.

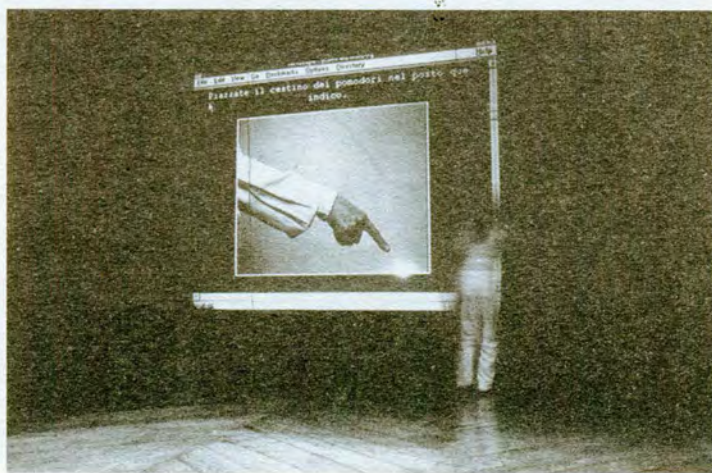
..
LA



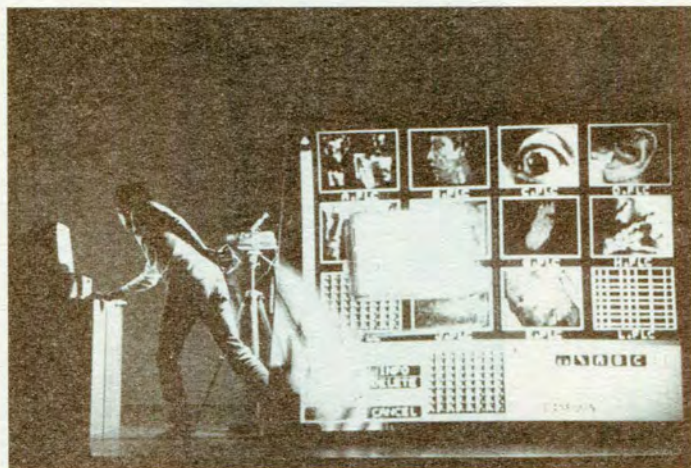
59. *Sintaxis*, performance del destacado artista español Bartolomé Ferrando, II Festival de Performance, Ex Teresa Arte Alternativo (1993). En el video se ve su boca y se escucha su voz en *off*. Él contestaba en vivo, en un diálogo consigo mismo.



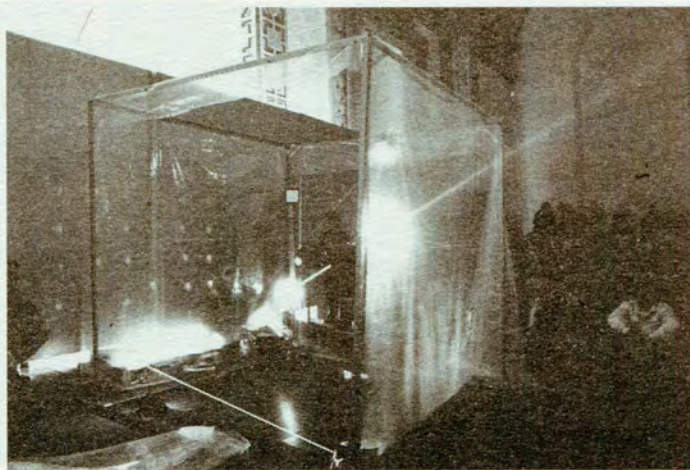
60. *Le corps* del grupo 19 Concreto, vía satélite. Isabelle Gibergy desde París les enviaba la instrucción de las acciones a realizar. 4º Festival de Performance, Ex-Teresa Arte Alternativo, México DF (1995). Foto: Mónica Naranjo.



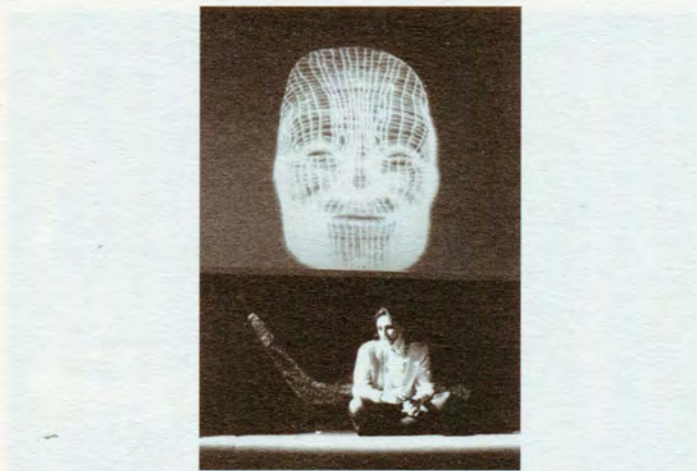
61. El grupo 19 Concreto en *Le corps*, recibe la imagen en computadora de las instrucciones que Bruno Tardelli les envía desde Roma, Italia. Ex-Teresa Arte Alternativo, México (1996). Foto: Mónica Naranjo.



62. *P.O.V.*, performance de Alfonso Arango con imágenes de computadora, Concurso del 4º Festival de Performance, Ex-Teresa Arte Alternativo, México, 1995.
Foto: Mónica Naranjo.



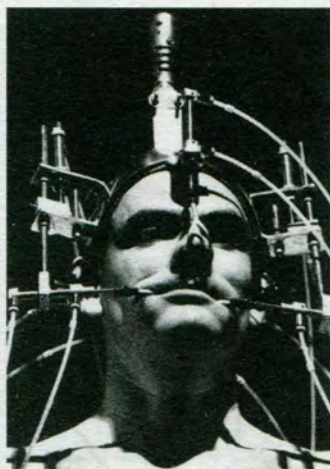
63 *Ética del cortador* de Antonio Arango, performance con rayo láser que parte del hecho de que los hackers (programadores que irrumpen en sistemas de cómputo) han conformado una filosofía propia en el manejo de la información. 4º Festival de Performance, Ex-Teresa, México (1995). Foto: Mónica Naranjo.



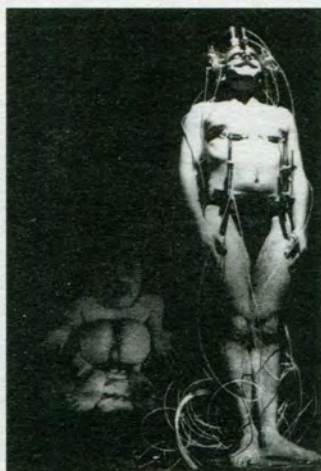
64. *Extraños atractores*, donde las imágenes virtuales interactúan con el personaje, del Grupo Atractores, Concurso del 4º Festival de Performance, Ex-Teresa Arte Alternativo, México (1995). Foto: Mónica Naranjo.



65. Francis Alÿs, *Paradoja de la Praxis* (1994) Alÿs caminó por las calles empujando un bloque de hielo, hasta que no quedó más que un pequeño charco de agua.



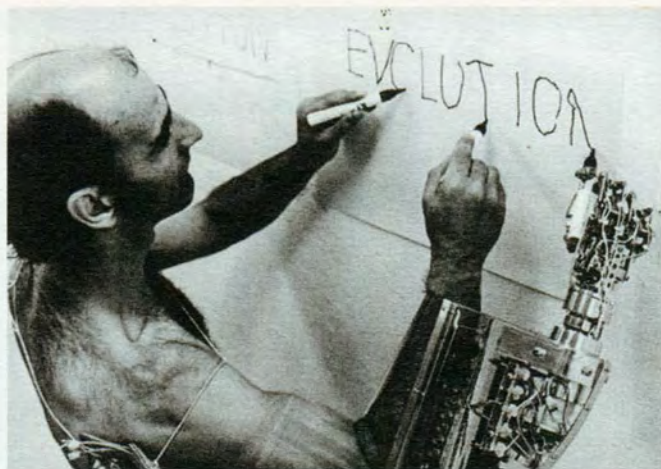
66. *Epizoo* de Marcel.lí Antúnez, en colaboración con el artista en computación Sergi Jordan, crea un performance/instalación interactivo. 3er. Festival de Performance, Ex-Teresa Arte Alternativo, México (1994). Foto: Mónica Naranjo.



67. Marcel.lí Antúnez en *Epizoo* es activado por medio de un mecanismo neumático, al fondo animación en computación. 3er. Festival de Performance, Ex-Teresa Arte Alternativo, México (1994). Foto: Mónica Naranjo.



68. *Evolution*, la fusión directa de Stelarc con la tecnología lo convierte en un *cyborg*, que va más allá de los límites físicos naturales del hombre. A través de prótesis, como su tercera mano, Stelarc amplifica su sistema motor y sensorial.



69. *Evolution*, la tercera mano, una prótesis que le permite a Stelarc romper las fronteras físicas del cuerpo humano.

Capítulo 15

Video y teatro

Aunque los performanceros fueron pioneros en el uso del video y de otras tecnologías emergentes, es cada vez más frecuente encontrarnos en el teatro con pantallas de video. El video se ha vuelto un medio para transmitir un discurso oculto sobre la visión del artista de la realidad que lo envuelve. Con el video se pretende sacudir la sensibilidad del espectador por medio de nuevas estrategias de percepción: multiplicar la imagen, repetirla, descomponerla, atomizarla e inmovilizarla.

El espectador se encuentra bombardeado por imágenes, tanto en directo como en diferido, que lo violentan y lo excitan. Imágenes multiplicadas hasta el infinito por una cámara que las registra y las emite de manera obsesiva, que fuerzan al espectador a estar alerta. Los efectos visuales y sonoros sirven para canalizar y para manipular la percepción de los espectadores; son catalizadores del cambio de percepción. La cámara de videos permite proyectar la imagen fragmentada del cuerpo del actor; el espectador registra la fuerza expresiva del actor en vivo y en diferido, la pantalla es la memoria y el espejo del escenario; el lente de la cámara verifica la mirada del espectador.¹

La pantalla aparece como un segundo escenario capaz de producir aquellos cambios que la realidad no permite, como en los sueños, donde no hay una lógica de causa-efecto, ni puntos de referencia, ni secuencia narrativa; aquí el tiempo no es lineal, sino que se repite, una y otra vez, retrocede o avanza súbitamente. La imagen mediatizada puede ser un vehículo para desmitificar todas las convenciones, especialmente las convenciones estéticas, ya que se sitúa fuera de los géneros y de las escuelas, y obliga al espectador a renovar su mirada, a dudar de sus conocimientos y de sus certezas.

¹ Josette Féral, "La performance i els mèdia: la utilització de la imatge", p. 176.

Sin embargo, no es fácil desprenderse de una manera de concebir el mundo, de pensar realista y linealmente. La concepción generalizada sobre el tiempo y su relación con el espacio y la acción es anacrónica. Stephen W. Hawking lo expresa así:

Antes de 1915, se pensaba en el espacio y en el tiempo como si se tratara de un marco fijo en el que los acontecimientos tenían lugar, pero que no estaba afectado por lo que en él sucediera [...] Los cuerpos se movían, las fuerzas atraían y repelían, pero el tiempo y el espacio simplemente continuaban, sin ser afectados por nada [...] La situación es, sin embargo, totalmente diferente en la teoría de la relatividad general. El espacio y el tiempo son cantidades dinámicas: cuando un cuerpo se mueve, o una fuerza actúa, afecta a la curvatura del espacio y del tiempo, y, en contrapartida, la estructura del espacio-tiempo afecta al modo en que los cuerpos se mueven y las fuerzas actúan. El espacio y el tiempo no sólo afectan, sino que también son afectados por todo aquello que sucede en el universo.²

Las ideas de Hawking tienen una relación directa con la acción, el tiempo y el espacio en el teatro, y esta nueva conciencia de su interconexión y su interpenetración explica la nueva percepción temporal de la que hemos venido hablando. El tiempo en mecánica cuántica no es lineal. No hay flujo ni *continuum*, los eventos ocurren en unidades discretas de tiempo, y no existe, necesariamente, una relación causal entre dichas unidades. Pero, esta concepción conduce a una nueva estética que implica un reto, ya que la producción teatral tradicional, que acentúa las virtudes del realismo y de la progresión lineal de imágenes e ideas, es reforzada por una teoría escenográfica que enfatiza la creación de un foco de atención y de un carácter homogéneo, y, por tanto, considera amenazadora y extraña la nueva propuesta fragmentada, heterogénea y relativista.

Este nuevo espacio escénico no sólo contiene la acción, sino que es una fuerza generadora de acción; el espacio es un volumen activo, dinámico, que psicológicamente influye en la acción, es un espacio psico-plástico, como lo llama Svoboda, es una entidad híbrida y sintética compuesta de elementos físicos y psicológicos, es un espacio que armoniza con los tiempos actuales.

² Stephen W. Hawking, en su famoso libro, *Historia del tiempo*, p. 56.

Anteriormente, se construía el escenario y generalmente permanecía fijo, sin cambios, a lo largo de toda la escena. ¿Pero qué cosa es fija en el transcurso de la vida que vemos representada en el escenario? ¿El cuarto en el que declaramos nuestro amor es el mismo que en el que gritamos nuestras lamentaciones? Es por eso que hay que abandonar el espacio estático con sus restricciones y crear uno nuevo... más apropiado al actual estilo de vida y a la mentalidad de los espectadores.³

Esta nueva percepción estética reconoce que el escenario no es sólo un volumen tridimensional, estático, decorado apropiadamente y que el actor meramente lo habita, sino que, más bien, es un espacio interior, un activo agente psicológico que también existe en la cuarta dimensión: se mueve en el tiempo.⁴ Y el video permite crear un espacio dinámico, capaz de expresar los sentimientos y las relaciones cambiantes de los personajes. La sencillez de su manejo, así como lo reducido de sus costos, lo hace accesible a un mayor número de directores de teatro que desean incursionar en la proyección de imágenes. El teatro puede beneficiarse de esta tecnología para hacer posible un teatro cinestésico, que afecte todos los sentidos del espectador, que lo sumerja en un ritual dionisiaco; en fin, que aumente el artificio y la fantasía del teatro.

Aunque aún hay muchos teatreros que rechazan la utilización de esta tecnología, cada vez es más frecuente encontrar obras en las que se incorpora el video. Pero, como señala Luis Mario Moncada, el dramaturgo de hoy "debe saber aprovechar todos los adelantos tecnológicos como posibilidades expresivas, pero no debe sentirse obligado a emplearlos".⁵ Las proyecciones de video permiten rebasar los límites del teatro de proscenio y son los ángulos de proyección los que definen las formas del espacio. Así como en su momento la luz se integró como un nuevo elemento escénico, las proyecciones pueden integrarse y crear una nueva relación entre la forma de la pantalla, lo proyectado, la luz, el color, la música, el movimiento y la voz del actor en el escenario. De esta manera se puede crear una imaginaria

³ Jarka Burian, *The scenography of Josef Svoboda*, p. 27.

⁴ Delbert Unruh, *Scenography, postmodernism and quantum mechanics*, p. 63.

⁵ Luis Mario Moncada, *Alicia detrás de la pantalla. Apuntes hacia un modelo de guión dramático*, p. 95.

fluida que amplíe los horizontes del teatro. Esta nueva amplitud del espacio hace posible establecer varios puntos de interés simultáneos que mantengan el constante interés de la audiencia.⁶

A pesar de que el video surge en la década de los setenta, en México se empezó a usar en las representaciones teatrales hasta los noventa. Algunos directores de teatro lo empezaron a usar como un material de trabajo en los ensayos, como un apoyo en el proceso de caracterización de los personajes. Más adelante, se entendió el papel que el video podría tener como registro de la puesta en escena. Las huellas que rastrean los investigadores teatrales y los amantes del teatro son las que han dejado los críticos de teatro en crónicas y reseñas publicadas en alguna revista, hoy archivada en un estante de una biblioteca o en algún viejo y amarillento periódico custodiado por una hemeroteca. De mediados del siglo XIX a la fecha, se cuenta con invaluable fotografías de puestas en escena que dan testimonio de instantes irrepetibles. Hoy el video puede ser otra forma de registro muy valiosa.

La flexibilidad del video, así como sus bajos costos lo hacen mucho más accesible que la proyección de películas, especialmente en países donde hay restricciones presupuestales. Hubo que vencer muchos prejuicios y resistencias para que se aceptara la entrada del video en el teatro. Se argumenta que en el video no hay una actuación en vivo y que esto violenta una característica fundamental del teatro. No obstante, se utiliza la música, que también es un arte totalmente diferente al teatro y en donde, por lo general, no están presentes los músicos, sino que se toca una cinta grabada previamente. Pero, tanto la música como el video pueden entrar en la representación escénica como elementos dramáticos.

Una de las características que hace muy interesante la utilización de este medio es la simultaneidad de recepción y proyección de la imagen, con la inmediatez de un espejo. De ahí que muchos utilicen el video para verse así mismos, "estoy rodeada de mí... no hay escape", señalaba Nancy Holt en *Boomerang*, video tomado por Richard Serra en 1974. El video permite la hipóstasis del sujeto; permite la ambigüedad temporal que sugiere un presente colapsado en donde el sujeto y su imagen reflejada en espejo llevan a un desplazamiento del yo que transforma la subjetividad del sujeto en un objeto, pero que, paradójicamente, borra la diferencia entre sujeto y objeto.

⁶ Christos G. Athanasopoulos. *Contemporary theater*, p. 300.

No es de extrañarse, por tanto, que Rosalind Krauss llame al video: la estética del narcisismo.⁷

En México, el grupo La Rendija, identificado con lo que se conoce como Teatro Personal, fue uno de los pioneros en la utilización del video, quizá por su cercanía con el performance, sobre todo en lo que se refiere al proceso de autorreflexión. El Teatro Personal es un teatro no realista que propone que la persona reflexione sobre sus propios conflictos en un trabajo de exploración autobiográfica, en el cual es muy importante expresar la subjetividad, darle forma, hacer juegos de auto-referencia, romper la linealidad del discurso —porque el discurso subjetivo no es lineal— y, para expresar todo esto, el video y la grabadora sirven perfectamente. El grupo La Rendija montó en 1988, la obra *Infinitamente disponible*, en el Teatro Santo Domingo, dirigida por Raquel Araujo, Rocío Carrillo, Alejandra Montalvo, Mauricio Rodríguez y Amada Martínez; el video se hizo para la parte que dirigía Rocío Carrillo, que se llamaba *Amor de ciudad vieja*, pero no tenía una función dramática, era más bien una resolución escénica. En el monitor, que estaba del lado izquierdo del escenario, aparecían *close up* e imágenes repetitivas de lo que aparecía en vivo.

Por esas mismas fechas, David Hevia dirigió *Vox Thanatos*, en el Teatro Carlos Lazo, donde el video jugaba un papel fundamental. Esta obra fue uno de los primeros espectáculos multimedia en el que, además del video, había música de rock. Precisamente, a raíz de esta presentación se formó el grupo de rock Santa Sabina.

En 1988, se estrenó *Siglo veintiuno, imágenes de fin de milenio*, dirigida por Raúl Zúñiga, quien hasta ese momento era integrante del grupo La Rendija, en esta obra se utilizaban algunas secuencias de video. La obra estaba estructurada a partir de una serie de imágenes fragmentadas, no había una narración sino una serie de eventos y el video era uno de ellos. En 1990, Raúl Zúñiga y Sergio Hernández dirigieron *¡Ah! Cábala Vida*, en el Teatro Carlos Lazo, donde se proyectaba un video en una pantalla grande, al fondo del escenario. El video, realizado por Sergio Hernández, tenía una estructura narrativa y formaba parte fundamental de la obra; la música original era de Vicente Rojo Cama.

⁷ Rosalind Krauss, "Video: la estética del narcisismo", p. 44.

El grupo La Rendija montó en 1991, *Estrategias Fatales*, dirigida por Raquel Araujo y Rocío Carrillo. En esta obra, el video tenía una función dramática, era un componente estructural de la misma. Se mostraban secuencias grabadas en video que entraban en determinadas partes de la obra, y había tomas directas en circuito cerrado. Había dos monitores, en uno se proyectaban las secuencias previamente grabadas que hacían referencia al lado oculto, emocional de lo que pasaba en escena, y en el otro monitor se proyectaba en circuito cerrado —*close up*— lo que sucedía en escena. Al fondo se proyectaban diapositivas que servían para dar la composición de la escena. Tanto los videos como las diapositivas brindaban información adicional al espectador y servían para reforzar las personificaciones y los testimonios.⁸

En 1992 se estrenó *La noche de Hernán Cortés*, de Vicente Leñero, dirigida por Luis de Tavira y con escenografía de Alejandro Luna, en la que aparecía en escena un escritorio con la computadora del cronista que hacía patente que se presentaba a un Hernán Cortés, visto desde el umbral del siglo XXI. Un Cortés cuya figura ha sido borrada y desdibujada por el paso de quinientos años, y que ahí se reconstruía. A lo largo de la representación se proyectaba en el monitor de la computadora un video realizado por Andrea di Castro, en el cual aparecían diversas imágenes ilustrativas de lo que se decía en el texto. El video comentaba o glosaba lo que ocurría en escena: aparecían códigos, intelectuales contemporáneos, los escritos del cronista, guerras... Sin embargo, en esta obra el video no jugaba un papel dramático, era más bien un recurso escenográfico.

Después del éxito cinematográfico de *La tarea*, Jaime Humberto Hermosillo incursionó en el ámbito teatral y él mismo dirigió la obra en 1992. La escenografía de Alejandro Luna colocó el escenario en el centro para que el público pudiera “espíar” lo que sucedía en la “azotea-escenario” del edificio de enfrente. El encuentro amoroso era visto por el espectador desde la perspectiva que la ubicación de su “ventana-butaca” le ofrecía. Pero además, la escena era registrada por la cámara de video que Virginia (María Rojo) ponía en el fregadero y escondía entre ropas que quitaba del tendedero. La cámara atisbaba la escena desde un costado del escenario, y su mirada fría e impasible se proyectaba, en circuito cerrado, en seis monitores colocados

⁸ Agradezco a Omar Valdés y a Raquel Araujo, integrantes del grupo La Rendija, la información brindada.

frente al público. La cámara reproducía, desde otro plano, lo que el público estaba viendo en escena. De esta manera, cada espectador percibía cómo se desarrollaba el encuentro erótico de Virginia y Armando (Ari Telch) desde dos perspectivas diferentes, simultáneamente: a la tridimensionalidad de la representación escénica se yuxtaponía la imagen bidimensional del video. El espectador-voyeurista, seducido por la imagen en pantalla, no sabía dónde fijar su atención visual y buscaba en la pantalla lo que no encontraba en el escenario.

En el Sótano del Teatro Carlos Lazo, en 1992 se presentó *Excepto las nubes*, dirigida por Rafael Segovia, donde reunió seis piezas cortas de Samuel Beckett: tres para televisión, una para radio, una para escenario sin actores y una más para foro teatral. Segovia hizo la adaptación utilizando los recursos de otros medios, como el radiofónico y el televisivo: seis monitores de televisión, una pantalla central de televisión, y cinco cámaras en el escenario confluían para crear el espectáculo.

En algunos momentos los monitores reproducían lo que sucedía en el escenario, en otras ocasiones se proyectaban imágenes previamente grabadas, que funcionaban como un contrapunto de la representación escénica. Una de las cámaras se convertía en personaje e interactuaba con los actores en vivo. La combinación de la actuación en vivo y la filmada reforzaba y multiplicaba el lenguaje escénico.

En 1992 se presentó el espectáculo multidisciplinario *Babel*, en el viejo cine Ideal de Tizapán, donde confluían las artes plásticas, la música, el teatro, la danza y el video. Participaron reconocidos artistas de las diferentes áreas que integraban el espectáculo: el pintor Gabriel Macotela hizo la escenografía y montó una instalación en el primer piso; la música original estuvo a cargo de Vicente Rojo Cama, Armando Contreras y Betsy Pecanins, quien también fue la interprete; actuaron Marta Verduzco, Arturo Ríos y Álvaro Guerrero; los textos eran poemas de David Huerta; la coreografía fue de Marco Antonio Silva; el video y la dirección de escena estuvieron a cargo de Walter Doehner. Este espectáculo multidisciplinario fue una concepción colectiva.

En 1993 se estrenó *Final de viernes*, de Carlos Olmos, dirigida por Enrique Pineda. La escenografía de Gabriel Pascal dispuso una elegante y convencional sala con un enorme ventanal, desde donde se veían los jardines de la casa. Este ventanal se convertía en una megapantalla que permitía

crear un hiperespacio escénico. Con agilidad y dinamismo se manejaba el video: a través del ventanal se podía ver el garaje de la casa y se observaba la llegada de Julia Niebla (Ana Martín), en un elegante auto; pero cuando "el ventanal" se convertía en pantalla, ésta permitía conocer los pensamientos íntimos y temores de ella, al aparecer, en un *close up*, la amenazadora cara de su marido (Otto Sirgo), advirtiéndole que no le fuera a ser infiel. Y ese mismo "ventanal-pantalla" nos permitía entrar a la recámara y ser testigos del encuentro erótico de Julia Niebla y Sergio Leyva (Rafael Rojas), o nos transportaba a la casa de Zully (Rosa María Bianchi) con quien, en otro momento, la protagonista sostenía una conversación telefónica y se podían ver a las dos simultáneamente. El uso del video le permitió a Carlos Olmos usar el hiperespacio escénico para imprimirle ritmo y dinamismo a la representación.

El grupo La Rendija montó, en 1993, *La condesa sangrienta*, basada en la vida de la Condesa Elizabeth Bathory. En esta ocasión, el grupo proyectó una serie de diapositivas que servían de hilo conductor del espectáculo, ya que se proyectaban en los puentes de escena a escena. Por lo tanto, las diapositivas, que presentaban instalaciones hechas por el escultor Óscar Urrutia, tenían un papel fundamental.

En 1994, en el Foro La Gruta se presentó *Tríptico* de Ignacio Solares y dirigida por Antonio Crestani. En esta obra se utilizó el video realizado por Rodolfo Ortega y Andrés González, para recrear el ambiente político y parodiar los noticieros de televisión. El video servía para diferenciar las tres historias, y, a la vez, darles un hilo conductor. Crestani utilizó el video para violentar el tiempo con *flash backs* y *flash forwards*, hacer comentarios y dar elementos de referencia adicionales.

Luis Mario Moncada fue uno de los primeros dramaturgos preocupados por indagar, tanto en el ámbito teórico como práctico, las maneras en que las nuevas tecnologías pueden enriquecer la escena.⁹ Moncada pertenece a una generación de teatristas mexicanos como Martín Acosta, Alejandro Ainslie, Jorge Vargas, Silvia Peláez, Phillippe Amand, David Olguín, Iona Weisberg, Jaime Chabaud, Mauricio García Lozano, Alberto Castillo, Jaime

⁹ En su tesis de licenciatura hace un análisis del papel de los medios en la cultura. Véase, Luis Mario Moncada, *Alicia detrás de la pantalla. Apuntes hacia un modelo de guión dramaturgico*. Tesina, Facultad de Filosofía y Letras, UNAM, 1995.

Bernardo Ramos, por sólo mencionar algunos, educados con la televisión, la computadora y los videoclips, lo cual se refleja en sus propuestas escénicas. Sus planteamientos no se atienen a los cánones teatrales sino que buscan la manera de actualizar el acontecer escénico, de ampliar el espacio teatral, de reforzar el lenguaje, de apropiarse de nuevas formas de expresión artística. Esta generación de teatristas no respeta los viejos límites entre las diferentes artes de representación visual, sino que incursiona en ellos y los convierte en nuevos elementos dramáticos que van dando forma a un teatro polimorfo, kinético, a un teatro para el siglo XXI.

Si observamos la trilogía formada por *Alicia detrás de la pantalla*, *Exhivisión* y *Los superhéroes en la aldea global*, nos muestra a un Moncada que en su búsqueda de nuevos lenguajes encontró en el video la manera de potenciar el lenguaje y de enriquecer el acontecer escénico. Así como los rayos X traspasan la densa y opaca masa muscular captando los más íntimos detalles del esqueleto, así el video le sirvió a Luis Mario Moncada para desentrañar el lado oculto de los personajes, su yo interior. El video era el medio para expresar los pensamientos o sensaciones de los personajes.

A pesar de que *Alicia...* es la primera obra en la que Moncada experimentó con elementos de video, *Exhivisión* llegó antes al escenario. A finales de 1993 se estrenó esta obra dirigida por Martín Acosta. En esta puesta en escena el papel del video era fundamental; la trama se tejía alrededor de una pareja formada por Mina (Cecilia Constantino) y Pedro (Luis Mario Moncada), que decidían hacer un video. Ella era actriz y él la iba a filmar. Durante el proceso de realización del video afloraban recuerdos, obsesiones, vivencias y frustraciones. A cada lado del escenario, enclavadas en la sala, había un monitor que hacía visible el lado oscuro, escondido de los personajes. El monitor de la izquierda representaba los pensamientos de ella, el de la derecha los de él. Luis Mario Moncada proponía al video como expresión de ese otro lado, y entablaba un diálogo con él. El video realizado por Martín Acosta, era un componente dramático fundamental en esta obra. Al fragmentarse el espacio escénico se acentuaba la escisión interior de los personajes, el escenario rompía su centralidad para incorporar el hiperespacio escénico que creaba el video. Había momentos en que los dos lados se encontraban; en estas situaciones el video se integraba de tal manera con la escena que se diluía la frontera entre video y escenario, estableciéndose un diálogo en el que las dos realidades virtuales se fundían. Esto era evidente en la escena donde

la mamá (Martha Aura) conversaba con el hijo (Luis Mario Moncada), uno de los momentos más bellos de esta interacción entre personaje corpóreo y presencia electrónica. El actor no tenía sentido sin el video y viceversa; lo que había era una fusión, una síntesis de actor y proyección.

Alicia detrás de la pantalla llegó al escenario en 1995, y en ella se recrea el alucinante mundo de imágenes visuales en el que vivimos. Alejandro Ainslie dirigió la obra y utilizó de manera muy acertada el circuito cerrado para sumergir al público en un universo de imágenes yuxtapuestas; y la muy lograda escenografía de Philippe Amand permitió la creación de un mundo alucinante que, vigilado por una cámara de video, posibilitaba al espectador para ver más allá de las paredes del escenario. Con esta obra, Luis Mario Moncada inició la indagación de las posibilidades dramáticas del video, que continuaría a lo largo de su trilogía: “a mí me interesa buscar, señala el autor, las posibilidades dramáticas, ¿qué se puede hacer con el video?, no sólo como imagen adyacente a la escena sino que dramáticamente cumpla una función; que aporte nueva información, que esté en interacción con los personajes, con todo lo que es composición escénica, y que dé nuevos elementos al discurso escénico”.¹⁰

Alicia era una adolescente que sus padres no atendían y vivía recluida en su cuarto con la única compañía del televisor. La televisión estaba encendida durante toda la obra, pero nunca se veía, sólo sabíamos que está prendida por la luz blanca que desprendía y que se reflejaba en el rostro de Alicia, que la miraba fijamente. Atrás de Alicia aparecía una pantalla gigante en la que se mezclaban la realidad y los recuerdos. Los padres de Alicia decidieron internarla en un hospital; ella, al enterarse, se escondió en el único mundo que conocía: la televisión. A partir de ese momento toda su vida transcurrió como programas de televisión, donde se borran los límites entre realidad y ficción. Superhéroes, personajes de telenovela y de películas, ataviados con sus trajes característicos del hombre araña, Fredy Kruger, los cuatro fantásticos, Catalina Creel y Gatúbela, se descolgaban por las paredes y daban cuerpo a la pesadilla en que vivía Alicia.

Con relación a la utilización del video en esta obra, el dramaturgo Jaime Chabaud señala:

¹⁰ Ana Rita Tejeda Magos, “...*detrás de la pantalla* cuestiona a la TV, por medio del video”.

En *Alicia detrás de la pantalla* introduces sobre el escenario un lenguaje poco explorado como es el video. A mí lo que me sorprende es descubrir en el video, como recurso utilizable por el teatro, un elemento que amplía las posibilidades expresivas de una manera insospechada. Puede ser un recurso narrativo impresionante. Puede llevarte a la síntesis de la acción, a la interiorización detallista de un personaje, a la indagación de la historia anterior, a representaciones de los pensamientos de los personajes; con él puedes jugar con gran agilidad con los tiempos, te da riqueza de movimiento...¹¹

Al respecto, el crítico teatral Bruce Swansey, señala que el uso del video en *Alicia detrás de la pantalla*:

...sugiere la suscripción de un medio tecnológico en el contexto de un arte arcaico, al que acaso revitalice con posibilidades inéditas hasta hace poco tiempo. Este es el sentido de utilizarlo: ampliar los medios narrativos, multiplicar el espacio, acceder a otra dimensión capaz de romper las paredes que circundan el espacio teatral al vincularlo con un arte visual.¹²

La última obra de la trilogía de Luis Mario Moncada, *Los superhéroes en la aldea global*, se estrenó en 1995 en el teatro Julio Castillo y dirigida por Martín Acosta. Esta obra estaba impregnada de códigos televisivos, de imágenes yuxtapuestas y de realidades simultáneas que se entrecruzaban, como cuando se hace *zapping* con el control remoto de la televisión y se cambia intermitentemente de un canal a otro. Moncada presenta a tres parejas que no tienen un nexo evidente entre sí, pero que los medios masivos de comunicación han mitificado, y a través de ellos presenta una visión desoladora de la sociedad en que vivimos. Por un lado estaban Fidel Castro y el Che Guevara, acabados y envejecidos; el cantante Sid Vicious y Nancy; Desiree Washington y el abogado de Mike Tyson. Curiosamente, aunque Moncada no indica en el texto la utilización del video, Martín Acosta lo introdujo al llevarlo a la escena, ya que la televisión es el símbolo por excelencia de la aldea global. Al fondo del escenario había seis monitores de distintos tama-

¹¹ Jaime Chabaud, "Conversación con Luis Mario detrás de la pantalla", p. 63.

¹² Extracto de la crítica publicada en *La Jornada Semanal*, que aparece en el programa de mano.

ños en los que aparecían imágenes de burdeles, de mercados, de calles de centro de la ciudad, peleas de Myke Tyson. El crítico teatral Bruce Swansey señala:

Para Moncada el mensaje es el medio al que integra obsesivamente como parte fundamental de sus textos recientes. Sus escenarios están poblados de monitores dedicados a parpadear, vigilantes insomnes, o a la persecución, y a crear una estética televisiva de documental de nota roja. Imágenes que invaden el silencio y la oscuridad, pero también espejos cuyas refracciones constituyen fragmentos, historias independientes de origen desconocido y futuro impredecible.

Con escenografía de Gabriel Pascal, música original y sonorización de Héctor González Barbone y la música del grupo de rock Los Niños Héroe, *Los superhéroes de la aldea global*, de Moncada, expresaba la visión fragmentada de la aldea global finisecular.

En noviembre de 2002, la directora de teatro Susana Wein montó en la Universidad de las Américas la obra *Opción múltiple*, de Luis Mario Moncada. En esta comedia, Moncada trata el tema de la personalidad múltiple, donde Diana es una joven con múltiples alter egos y se desdobra en Petra, Julia, Olga, y Sabueso y cada una de estas personalidades cobra corporeidad diferente, unificada por el vestuario. Diana está en su casa y es visitada por Medardo, quien se sorprende ante los cambios bruscos de Diana, pero no percibe el desdoblamiento. Moncada no indica en el texto la utilización del video, sin embargo, al llevarlo a escena Susana Wein consideró que:

...el video nace como una propuesta para solventar el problema que arroja el texto: una acción dramática que se desarrolla fuera del escenario. Lejos de la mirada del espectador, la discusión de Diana y sus alter egos se realiza en la cocina. En el escenario sólo queda Medardo a la espera de que Diana regrese con los platillos o las bebidas. Consideré importante trasladar la mirada del espectador a este lugar mítico de Diana, donde discute y prepara platillos con la ayuda de sus múltiples personalidades. Mientras en el escenario Medardo ensaya poses y actitudes para conseguir su meta: llevarse a Diana a la cama; simultáneamente el video lanza imágenes difusas de rostros, cuerpos, objetos en perpetuo movimiento. El video se vuelve la mirada interna de Diana, una mirada que comparte con el espectador. A partir de esta premisa, el video no se interrumpe cuando

la acción regresa a la escena; en esos momentos proyecta una mirada vigilante que observa los sucesos [...] es el ojo "visor" que escudriña las acciones entre Medardo y alguna de las manifestaciones corporales de la joven.¹³

Es curioso observar que aún en las obras que Luis Mario Moncada no indica en el texto la utilización del video, directores como Martín Acosta o Susana Wein lo han encontrado necesario a la hora de llevarlo a la escena.

Es necesario señalar que ha sido el teatro universitario, manteniendo su tradición de experimentación y de búsqueda, el que ha dado cabida a muchas de las obras en las que se experimenta con el video. Además de las ya mencionadas, se presentaron en la Casa Universitaria del Libro, en 1993, *La venganza del doctor Siniestro*, escrita y dirigida por Ignacio Escárcega, en la que se hacía una reflexión sobre el papel que juegan los medios de comunicación en nuestra sociedad; en 1994, en el CUT, Miguel Ángel Rivera montó *En un día cualquiera*, de Darío Fo y Franca Rame; en la Sala Julián Carrillo se presentó *Un día nublado en la casa del sol*, escrita y dirigida por Antonio Algarra, en la que se usaba el video como medio de comunicación entre los personajes, el responsable del video fue Alisarín Ducolomb; en el Foro del CUT, Jenny Ostrosky dirigió *Sabor de engaño*, de Víctor Hugo Rascón Banda. En 1995, en el CUT, se montó *La cueva de Montesinos*, escrita y dirigida por José Ramón Enríquez. En esta obra el video tenía un papel dramático fundamental. Desde que Enríquez escribió el texto pensó en el video como un personaje más, es decir, el video se propuso como parte integral del discurso. En algunas escenas el video realizado por Rodolfo Ortega era un contrapunto, un comentario o un estímulo adicional; pero en la mayor parte de las escenas, los actores interactuaban con el video, en esos casos las proyecciones se volvían estímulos directos, o incluso personajes. En la escena en que María Magdalena dialogaba con el Quijote-Cristo, a través del video se establecía una comunicación mediada que fracturaba el espacio. Por otro lado, el circuito cerrado se utilizó para realzar las imágenes, como en la escena de la crucifixión en donde se aislaban fragmentos del cuerpo del Quijote-Cristo, que al ser proyectadas en el monitor resaltaban la imagen y causaban un impacto emocional que reforzaba el elemento dra-

¹³ "Proceso de montaje y conformación interdisciplinaria en 'Opción múltiple", ponencia presentada por Susana Wein en el 36 Congreso de SCOLAS en Nueva Orleans, marzo de 2003.

mático. Además, la musicalización realizada por Mauricio García Lozano, se escuchaba por medio del video. Por lo tanto, en esta obra, el video no era sólo una resolución escénica sino que formaba parte fundamental de la sintaxis del texto.

Por otro lado, en 1995 tuvimos la oportunidad de apreciar el trabajo de Actors Touring Company y The Hairy Marys, compañía inglesa que se presentó en el marco del Festival del Centro Histórico de la Ciudad de México, con un conjunto de *sketchs* basados en *Venus y Adonis*, de William Shakespeare, en donde, como ellas mismas señalaron, se utilizó el video como imagen conflictiva, destinada a establecer un contrapunto; a lo cómico se oponía lo perturbador en un diálogo entre el video y las actrices.

En lo que se refiere al teatro-cabaret cabe recordar que en 1995 se presentó en El Hábito el espectáculo multimedia *Víctimas del pecado neoliberal*, de Carlos Monsiváis, dirigido por Jesusa Rodríguez. El guión era un homenaje al cine nacional y a las telenovelas mexicanas. “Las claves son evidentes”, señaló Carlos Monsiváis, “no se puede hablar de México sin referirse al melodrama, del melodrama sin referirse a la política, de la política sin llorar, y no se puede llorar sin ver el melodrama y reírse, un círculo que hemos completado”. En claro homenaje al cine nacional, se veían en la pantalla imágenes captadas por la destacada videoasta Ximena Cuevas, de películas como *Campeón sin corona*, *Gangsters contra charros* y *Una familia de tantas*. A lo largo del espectáculo se proyectaban escenas pregrabadas y escenas en vivo. La habilidad de Ximena Cuevas, que corría de un lado a otro del escenario, permitió que los personajes “saltaran” del escenario a la pantalla y viceversa. En este espectáculo el video, en manos de Ximena Cuevas, jugaba un papel fundamental.

Sería muy difícil mencionar todas las obras en las que se ha recurrido a las nuevas tecnologías, sin embargo, no quiero dejar de mencionar una obra reciente que tiene gran relevancia en el tema a discusión, pues aborda directamente la relación de la actuación frente a los diferentes formatos de ficción en distintos soportes: televisión, cine, internet, formatos interactivos, etc. En febrero de 2007, se presentó en el teatro Julio Castillo la obra *Casa de muñecas*. (*Hipnódromo*), bajo la dirección y adaptación de José Antonio Cordero, del drama clásico de Henrik Ibsen. Esta obra también se presentó en la XXVIII Muestra Nacional de Teatro en Zacatecas. Pero la primera presentación de este espectáculo multidisciplinario fue en un espacio no teatral,

como es el Ex Teresa Arte Actual, donde llevó a cabo una corta temporada de 12 funciones en febrero de 2006. De ahí que Museo Deseo, grupo multidisciplinario al que pertenece Cordero, diseñara un espacio/observatorio de las artes escénicas llamado Hipnódromo.

Por medio de pantallas, imágenes virtuales, video cámaras y juegos de sombras se creaba un ambiente donde el espectador quedaba inmerso entre la ficción y la realidad. José Antonio Cordero señala que atrás de este montaje estuvo la siguiente pregunta “¿Qué pasaría si el Teatro y la infraestructura teatral hubiesen evolucionado a la par de la tecnología de entretenimiento de los últimos 100 años, no solo para conformar nuevos soportes o herramientas sino hasta infiltrar la naturaleza misma del fenómeno teatral?”. Cordero responde prontamente a su pregunta: “Probablemente hoy en día el Teatro sería la única forma de entretenimiento *unplugged* sucediendo en directo, en vivo, en tiempo real, o quizás una función teatral sería la máxima celebración ritual contemporánea ahora amalgamada por la tecnología de punta”.¹⁴

Pero surge inmediatamente el dilema: ¿si el teatro fuera solamente imagen seguiría siendo teatro? Cordero reflexiona y señala:

Lo innegable es que en el mundo contemporáneo la función de la actuación en el arte se encuentra en un punto de quiebre similar al desatado en la plástica hace más de cien años cuando la pintura rompió con su función retiniana de reelaboración directa de realidad, llevada al punto más alto desde el Renacimiento y luego rota con la aparición de la fotografía y otros fenómenos artísticos/sociales.

Partiendo de la obra de Henrik Ibsen, *Casa de muñecas*, pieza paradigmática sobre la emancipación del individuo moderno ante los también modernos valores socioeconómicos, el grupo Museo Deseo decidió utilizar esta obra como punto de partida para la creación de Hipnódromo, observatorio de las artes escénicas contemporáneas.

Es así como se plantearon reflexionar sobre las siguientes preguntas: ¿Cómo funciona la actuación en los diferentes soportes audiovisuales y frente a diferentes relaciones tanto espaciales como convencionales-utilitarias entre el espectador y la ficción? ¿Cuál es la diferencia entre la presencia

¹⁴ José Antonio Cordero en entrevista con Josefina Alcázar, abril 2008.

de estos soportes que enfatizan o atenúan el cuerpo/trabajo del actor y su completa ausencia? ¿Existe la actuación realista de manera pura y orgánica a la teatralidad, es decir, la actuación como único elemento sustentador de la ficción? Partiendo de la hipótesis de que el Teatro (como terreno de posibilidad absoluta de ausencia/presencia de cualquier soporte tecnológico y/o convencional/utilitario para la actuación) es el único refugio de la actuación orgánica en sí misma, decidieron generar un espacio/espectáculo que desarrollara esta idea.

De esta manera, señala José Antonio Cordero, se diseñó un espacio modular, el Hipnódromo, en el que sucedía un espectáculo que representaba el proceso de reconformación de la actuación en los últimos cien años. Es decir, un espectáculo que tomaba como punto de partida a la actuación como único soporte de la ficción y que, a lo largo de su desarrollo, gradualmente se le adicionaba con los diferentes soportes que ha enfrentado a lo largo de la historia de la ficción y los cambios tecnológicos de los últimos 100 años. Utilizando el paradigma de emancipación de la propia obra y el signo mismo del título *Casa de muñecas*, se decidió llevar a cabo el proceso en dirección contraria: la deconstrucción de la ficción, desde su mayor nivel de sofisticación en el mundo contemporáneo —el cine en formato de espectáculo de entretenimiento— hasta la relación directa entre actor y espectador, sin ningún soporte ni elemento material ni sutil generador de verosimilitud.

Hombres y Mujeres vestidos de blanco, los Entretenedores, son los ejecutantes del Entretenimiento, un acto colectivo de diversión en un espacio único de congregación: el Hipnódromo que es también el sitio (sala y soporte) del Entretenimiento: un gigantesco cubo de paredes blancas al que los Entretenidos —el público— son conducidos por los Entretenedores, mientras se escucha la música sacra de un órgano techno.

De este modo El Entretenimiento comienza. José Antonio Cordero lo resume así:

...las luces se apagan y en una de las paredes del cubo, vemos, a la manera de una sala cinematográfica convencional, la proyección de una de las versiones fílmicas de *Casa de muñecas*... es una función de cine común y corriente. Pero a los pocos minutos el audio —primera falla tecnológica— deja de funcionar y son los Entretenedores los que tienen que suplir la falta de diálogos, la falta de verosimilitud, la falta de linealidad. Otros pocos minutos después, cuando la primera

escena ha concluido, la imagen se congela, deja de fluir... lo que finalmente se resuelve con el *switcheo*, el cambio de fase a la propia versión de los Entretenedores que en tiempo real, en directo, desde un set hiper-realista a un costado del Hipnódromo y apoyados por un vestuario que sólo de manera frontal muestra de forma historicista el suficiente parecido con la Noruega burguesa del siglo XIX en un imaginario mexicano del siglo XXI. De esta manera se da el ingreso a la ficción de la presencia humana directa que se libera y se completa paso a paso a través de la deconstrucción tecnológica organizada no sólo a través de la trayectoria de Nora y su rompimiento con el choque de valores del novísimo mundo Moderno, sino de su emancipación de la Corporación Hipnódromo, de la ficción que produce, y de su divorcio con el mismo público, que en el mundo utópico —paráfrasis del contemporáneo— son tratados más como consumidores de entretenimiento que como personas. Siempre a través de convencionales fallas técnicas, fallas en el sistema, es que los diferentes soportes de la actuación van variando y se van simplificando en su lenguaje y código, hasta desprever de su funcionalidad al mecanismo de la propia corporación paralelamente a la del secreto de Nora Helmer, cada vez más cercana al público —¿a la realidad?— que a la propia ficción/narrativa que la envuelve, la aprisiona.¹⁵

Uno de los objetivos de Museo Deseo era presentar un espectáculo que revelara la crisis del funcionamiento de la actuación dentro de la ficción. El espectáculo estaba dirigido a un público joven asiduo a diferentes formatos de ficción en distintos soportes (televisión, cine, internet, formatos interactivos, etc.). Pero también querían, apunta Cordero, generar una reflexión dentro de la comunidad teatral, sobre la disciplina escénica en general, ante los diferentes campos que hacen uso de la actuación. Que se reflexionara sobre el funcionamiento de la escuela realista de actuación frente al poder de legitimación de la realidad por encima del teatro (medios masivos, política, cine de gran formato, etc.), y sobre el teatro, como disciplina artística en crisis estética/ideológica/económica ante las grandes corporaciones de entretenimiento.

En un momento de la obra vemos a Nora (Mariana Gajá) y el Doctor Rank (Arturo Ríos) en la famosa escena de las medias, cuando ella intenta solicitar su intervención seduciéndolo... La intimidad contemporánea: una

¹⁵ *Ibidem.*

conversación de *videochat*, a través de dos *webcam*... la máxima cercanía con la máxima exposición. Los rostros de los actores aparecen en *Big Close Up* en dos grandes pantallas, mientras ellos no se pueden ver entre sí.

En fin, la mención de algunas obras que empezaron a utilizar el video en el teatro mexicano no pretende ser un recuento exhaustivo, sólo intenta ilustrar muy someramente el lento proceso de incorporación de esta tecnología a la escena contemporánea en México. Hoy en día el video ya adquirió carta de naturalización y se le acepta como uno elemento del que se dispone para utilizarse en la escena.

Aunque el video es en sí mismo un arte independiente, con su propio ritmo, su propio lenguaje, cuando se introduce al teatro, su naturaleza cambia y se vuelve un elemento dramático, como la música, la escenografía o la iluminación. La utilización del video puede ser un medio para revitalizar el lenguaje teatral, ampliar sus posibilidades narrativas, romper con el espacio teatral tradicional y multiplicarlo.

No se trata de sustituir el teatro por el video ni de utilizarlo abusivamente, peligro que evidentemente existe, sino de saber que el video existe como un recurso adicional para reforzar y multiplicar el lenguaje escénico, un recurso que puede brindar al espectador un estímulo visual adicional al imprimir ritmo y dinamismo a la puesta en escena. En fin, la utilización del video en el espacio teatral es aún joven y es un campo fértil en el que hay muchas cosas por hacer, pero el comienzo es muy alentador. La experiencia de los últimos años así lo demuestra. El teatro es un arte de la mayor síntesis, capaz de incorporar a todas las demás artes y convertirse en un teatro total. Por lo tanto, el teatro no puede quedarse al margen de los medios, que hoy por hoy definen a la sociedad de nuestra época.



70. *Estrategias Fatales*, dirigida por Raquel Araujo y Rocío Carrillo, Biblioteca de México, (1991). Omar Valdés, con la cámara de video en las manos, graba su imagen que es proyectada en la pantalla. Foto: Óscar Urrutia.



71. *Estrategias Fatales*, dirigida por Raquel Araujo y Rocío Carrillo (1991). Video proyectado donde aparece en pantalla la imagen de Raquel Araujo. Foto: Óscar Urrutia.



72. *Excepto las nubes*, a partir de seis piezas cortas de Beckett dirigido por Rafael Segovia (1992). De espaldas, con vestido a cuadros, la personificación de la televisión. Foto: Benjamín L. Alcántara.



73. Ana Martín en *Final de viernes*, de Carlos Olmos, dirigida por Enrique Pineda (1993). Al fondo, en la pantalla gigante, Otto Sirgo. Foto: Fernando Moguel.



74. *ExbiVisión*, de Luis Mario Moncada, dirigida por Martín Acosta (1993).
Escena en que Luis Mario Moncada graba a Cecilia Constantino con
una cámara de video. Foto: Fernando Moguel.

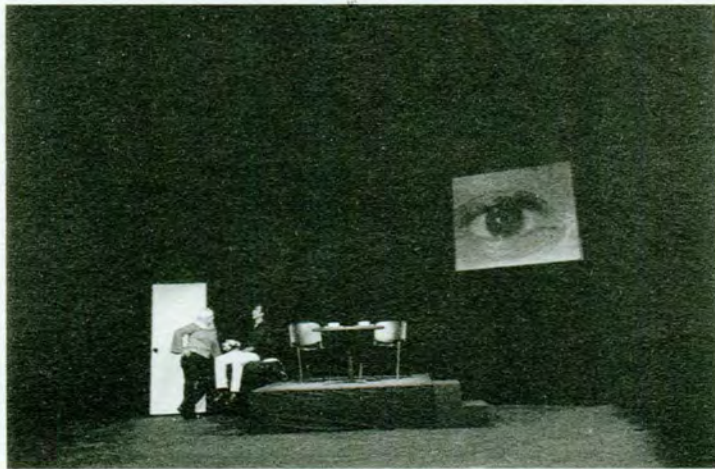
**
SA



75. Erika de la Llave en una escena de *Alicia detrás de la pantalla*, de Luis Mario Moncada,
dirigida por Alejandro Ainslie, escenografía de Phillip Amand (1995).
El uso del video amplía el lenguaje dramático. Foto: Fernando Moguel.



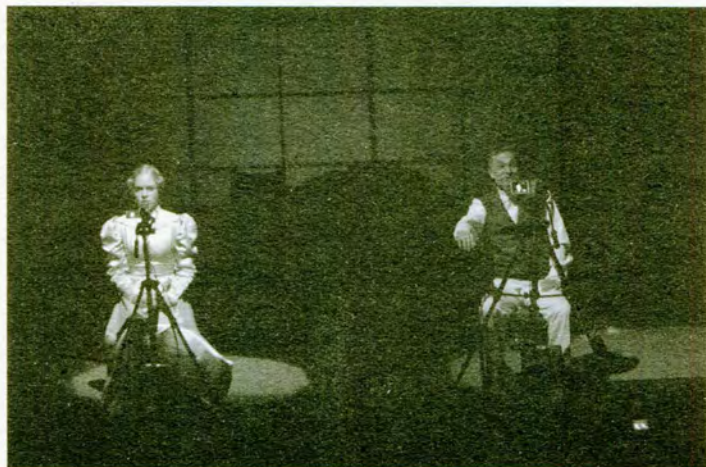
76. *Superhéroes de la Aldea Global*, de Luis Mario Moncada, dirigida por Martín Acosta, (1996). Al fondo se pueden apreciar tres monitores de televisión. Foto: Fernando Moguel.



77. *Opción Múltiple*, de Luis Mario Moncada, dirigida por Susana Wein, UDLA (2002). Al fondo se ve la imagen proyectada de un ojo vigilante. Foto: Mariana Gruener.



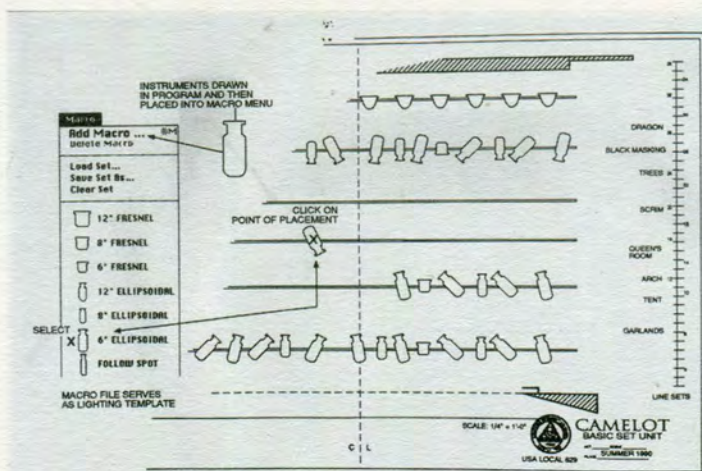
78. Juan Menchaca y Tizoc Arroyo en la pantalla, en *Zapping*, de Gabriel Sarovi, dirigida por Héctor Bonilla, Foro de las Artes (2002).



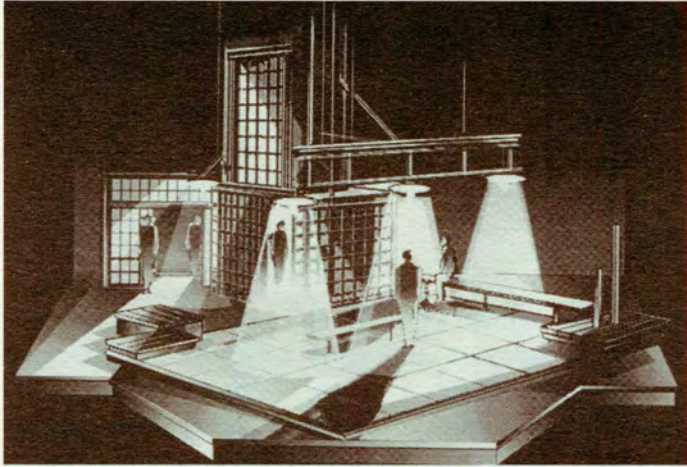
79. *Casa de muñecas*. (*Hipnódromo*). Nora (Mariana Gajá) y el Doctor Rank (Arturo Ríos) en la famosa escena de las medias. La intimidad contemporánea: una conversación de videochat a través de dos webcam. (2007) Foto: Christa Cowrie.



80. *Casa de muñecas*. (*Hipnódromo*), de Henrik Ibsen, dirección y adaptación de José Antonio Cordero. Los juegos de sombras fueron un recurso más para sumergir al público entre la ficción y la realidad. (2007) Foto: José Luis Domínguez.



81. Con la computadora se puede diseñar y programar la iluminación de una obra de manera más eficiente, como lo muestra Darwin Reid Pyne en *Computer scenographics*.



82. Imagen escenográfica tridimensional elaborada en computadora, que permite visualizar una serie de posibilidades para el diseño de escenografías.



83. Público asistente a una proyección de cine tridimensional. Quizás, en un futuro no lejano, habrá público de teatro con casco de visión tridimensional, traje sensorial y guantes táctiles. Una manera más de ver el teatro.

Epílogo

Si el siglo XX nació proyectando un mundo a veinticuatro imágenes por segundo, el siglo XXI nos envuelve en un mundo digital y virtual. Hoy surgen nuevas tecnologías que tocan a la puerta de diversas expresiones artísticas y, por lo tanto, aparecen nuevas interrogantes en las artes escénicas ¿Qué papel tienen las computadoras en una producción escénica? ¿Cuál es el futuro del rayo láser y los hologramas en el hecho escénico? ¿Está cercana la posibilidad de un escenario virtual interactivo? Estas y muchas otras preguntas tendremos que contestar para incursionar en el teatro del siglo XXI.

La computadora más que una tecnología emergente es un icono y una metáfora de la postmodernidad, una metáfora de la era de la reproducción cibernética. Este mundo cibernético produce nuevas formas de pensar, de construir imágenes, de comunicarnos y de entender al mundo que nos rodea. Los sistemas cibernéticos incluyen un conglomerado dinámico de redes telefónicas, satélites de comunicación, sistemas de radar, robots, ingeniería genética, todos con capacidad de almacenar información y de ejecutar acciones. Son cibernéticos porque son mecanismos que se auto-regulan.¹

La simulación es la clave fundamental de la cibernética y afecta no sólo la experiencia sensorial, sino también la interpretación y el conocimiento. Si la reproducción técnica cuestionaba los conceptos de autenticidad y originalidad de la obra, la simulación cibernética cuestiona a la realidad misma. La imagen fotográfica, como señala Roland Barthes, sugiere que “había estado allí” lo que se representa, que es una presencia en ausencia; mientras que la simulación en computadora “lo que está allí” no viene de ningún lado. La copia reproduce el mundo, la computadora lo simula. Simulación electrónica en vez de reproducción mecánica. Se simula una realidad más real que

¹ Bill Nichols, “The work of culture in the age of cybernetic systems”, pp. 29-30.

la realidad misma.² La cibernética nos lleva a redefinir conceptos fundamentales como el de realidad y vida. La oveja clonada *Dolly*, nos hace pensar que los replicantes de *Blade Runner* muy pronto dejarán de ser ciencia ficción.

Y el arte no está al margen de estas innovaciones que son evidentes en la arquitectura, en la música, en el diseño gráfico, en el performance, en las instalaciones, en el video-arte y el arte digital, pero que también repercuten en áreas tradicionales como el teatro y la danza. Escenógrafos e iluminadores pueden jugar en el espacio escénico tridimensional si cuentan con un programa de computadora especial que les permite hacer, mucho más rápidamente, lo que antes les llevaba horas y horas de trabajo: trazar y borrar líneas, copiar perspectivas a lápiz en papel para acuarela, colorear meticulosamente las figuras y los espacios. En cambio, en un sistema computarizado el escenógrafo puede ver su diseño desde una multitud de perspectivas y detectar posibles problemas; todo esto sin atarlo al restirador durante horas. Puede mover paredes, muebles, e incluso cambiar la altura de las plataformas muy fácilmente; puede construir, manipular y visualizar complejas combinaciones de espacios y objetos. Los objetos pueden ser rotados y colocados como el escenógrafo quiera, puede alterarse su tamaño y diseño, en fin, se puede producir el diseño completo de una escenografía, después de haber analizado múltiples posibilidades. Además, el escenógrafo puede ver desde el punto de vista del público mediante una cámara simulada.

En mayo de 1997, en la producción de *La bella y la bestia* en el Teatro Orfeón de la ciudad de México, se empleó un sofisticado sistema computarizado para activar la iluminación, la escenografía, el sonido y los efectos especiales. "Esta producción ofrece al espectador un mundo mágico que se sustenta en la incorporación de la más avanzada tecnología, cuyos secretos están fuera del alcance del público. Recorrer las entrañas electrónicas del Teatro Orfeón parece más un tour por la NASA".³ El equipo técnico se compone de un centenar de personas encargadas de la operación y el man-

² Bill Nichols, *op. cit.* p. 30.

³ Miguel de la Vega, "La tecnología computarizada que mueve la escenografía, la iluminación, el sonido y la magia de *La bella y la bestia*, empleada por primera vez en México", *Proceso*, No 1071, 11 de mayo de 1997. La información sobre esta producción escénica fue proporcionada por Carlos Mendoza, Director técnico; Erubey Acosta y Alfredo Flores responsables del área de iluminación; Luis Lojo y Miguel Alarcón encargados del sonido; Juan Carlos Andrew y Jorge Mercado encargados de audio.

tenimiento de los sistemas. El área de iluminación cuenta con el sistema ETC y Varillite. El equipo es único en México, aparatos similares sólo se pueden encontrar en Broadway; no son sólo focos, sino reflectores automatizados, giran, cambian de color y de posición de acuerdo con lo que requiera la obra. Este sistema de iluminación equivale a tener, por lo menos, seiscientos cincuenta y ocho lámparas en todo el teatro, que implican un gasto de un millón doscientos mil watts. Cada luz, cada foco, cada movimiento de los reflectores, la intensidad y el tono, todo está controlado por computadora.

También para manejar el sonido, la computadora es indispensable. Hay dos consolas de audio, la principal es la Midas XL4, con 104 canales. Hay 97 bocinas de tipo *surround*, cada una con su propio amplificador. Los actores portan un micrófono inalámbrico del tamaño de una goma de lápiz, colocado sobre la cabeza, ahí donde empieza la frente, cuyo transmisor lo traen sujeto a la cintura.

Para los efectos de sonido hay una máquina Motorola conectada a dos *samplers* (controlador del banco de sonidos digitales), en un sistema Midi. Cada uno de los efectos está grabado en la computadora y programado secuencialmente, de acuerdo con el desarrollo de la obra. Por ejemplo, en una escena de *La bella y la bestia* se activaban 22 efectos de sonido en menos de tres minutos.

Nada de hielo seco, ahora se utilizan tanques de nitrógeno a 170 grados bajo cero. El cuarto de automatización vino a sustituir a la tradicional tramoya, y en este lugar se controla la escenografía cuyos movimientos están robotizados. Son 16 motores los que se mueven en el escenario y para coordinar los desplazamientos se cuenta con dos monitores donde se ve el escenario, uno de ellos infrarrojo para cuando está en completa oscuridad. Tanto las posiciones como la velocidad están grabadas en la computadora.⁴

En fin, estos son algunos de los múltiples usos de sistemas computarizados para la escenografía, la iluminación y el sonido; ahora, veamos cómo puede usarse un láser en la escena. Láser son las siglas en inglés de Light Amplification by Simulated Emission of Radiation, o sea, ampliación de la luz por una emisión simulada de radiación. La luz láser tiene una extraordinaria potencia que sirve para perforar placas de acero, y por su precisión

⁴ Paradójicamente, como señala Carlos Mendoza, director técnico del Teatro Orfeón: "esto en algunos años será completamente obsoleto por el avance de la tecnología".

se le utiliza en cirugía, por ejemplo para suturar la retina de los ojos; de estas características se deriva una serie de aplicaciones con fines militares e industriales.

En los años recientes el láser se ha utilizado en el mundo de los espectáculos. Por su extraordinaria potencia lumínica, el rayo láser es fascinante en sí mismo, lo que permite utilizarlo para crear un punto de atención en el espectáculo, particularmente, cuando es al aire libre. La luz láser, como cualquier otra luz, no es visible en el "aire delgado", sólo es visible cuando choca con materia sólida; por eso, en la mayor parte de los espectáculos, cuando se usa rayo láser se acompaña de niebla, escarcha, hielo seco o humo, que hace que la luz aparezca más tangible.

Por la capacidad de la luz láser de proyectar hologramas, es decir, imágenes virtuales, se le utiliza en el escenario como medio para materializar lo imaginario, para hacer visible el mundo de los sueños y del inconsciente. La realidad virtual no reemplaza a los sueños pero brinda la posibilidad de materializarlos para compartirlos con otros. Para proyectar un holograma es necesario contar con un tubo emisor de láser, de gas de argón, de 5 w. de potencia; un tubo emisor de láser de 2 mw.; un juego de escáner; una computadora, una digitalizadora y una pantalla o soporte de imágenes virtuales. Primero el artista crea las imágenes que quiere transmitir; estas imágenes se traducen a señales digitales legibles y archivables por la computadora, eso se consigue mediante una digitalizadora. Estas imágenes pueden ser ampliadas o reducidas para producir el efecto de acercamiento y alejamiento; esta propiedad combinada con la de desplazamiento crea la sensación de movimiento. El rayo láser se proyecta siempre desde el fondo del escenario y contra la cara de los espectadores, al contrario de las proyecciones de cine, para conseguir la sensación de tercera dimensión y de profundidad.⁵

Si el uso de los sistemas computarizados, el láser y los hologramas son ya un hecho dentro de las artes escénicas, quizás algún día el espectador podrá formar parte de la escena, equipado con aparatos sensoriales (casco de visión tridimensional, traje sensorial y guantes táctiles). Del otro lado de los aparatos sensoriales se convertirá en una criatura de luz de colores en movimiento, dejará la prisión de su cuerpo para emerger en un mundo de

⁵ Francesc A Cerezo, "Talía-Láser/1: anàlisi del procés y reflexions al seu voltant", en *Actes*, Institut del Teatre, Barcelona, 1987, p. 67.

sensaciones digitales. “En este cubo de *pixels* que es el ciberespacio, seremos, como en los sueños, todo: el dragón, la princesa, la espada. El ciberespacio injerta una nueva naturaleza de la realidad a nuestra vida cotidiana. Abre una infinidad de espacios en una eternidad de luz”.⁶

Estoy totalmente de acuerdo con el mensaje que dio el destacado director, actor y dramaturgo canadiense, Robert Lepage (Quebec, 1957), el Día Mundial del Teatro. Citaré completo su mensaje pues, en su brevedad, es inmensamente clarificador:

Existen varias hipótesis sobre los orígenes del teatro, pero la más estimulante tiene la forma de una fábula: Una noche, en tiempo inmemorial, un grupo de hombres se había reunido en una caverna para calentarse en torno a un fuego y contarse historias. Cuando, repentinamente, uno de ellos tuvo la idea de levantarse y de utilizar su sombra para ilustrar su relato. Al ayudarse con la luz de las llamas, hizo patentes sobre las paredes de la cueva a unos personajes de tamaño mayor que los naturales. Los otros, deslumbrados, reconocieron en las sombras al poderoso y al débil, al opresor y al oprimido, al dios y al mortal.

Hoy día, la luz de los proyectores sustituye a la fogata inicial y la maquinaria de escena, a las paredes de la caverna. Y con todo respeto a algunos puristas, esta fábula nos recuerda que la tecnología está en el mismo origen del teatro y que no debe percibirse como una amenaza, sino más bien como un elemento enriquecedor. La supervivencia del arte teatral depende de su capacidad para reinventarse integrando nuevas herramientas y nuevas lenguas. ¿Si no, cómo el teatro podría seguir siendo el testigo de todas las grandezas y de lo que está en juego en su tiempo y, al mismo tiempo, promover el acuerdo entre los pueblos, si él mismo no demostrara apertura? ¿Cómo podría jactarse de soluciones a los problemas de la intolerancia, la exclusión y el racismo, si, en su práctica propia, se negase a todo mestizaje y a toda integración? Para representar al mundo en toda su complejidad, el artista debe proponer formas e ideas nuevas, confiando en la inteligencia del espectador, que es capaz, así mismo, de distinguir la silueta de la humanidad dentro del perpetuo juego de luces y sombras.

⁶ Nicole Stenger, “La mente es un arco iris con fugas”, p. 53. *Pixel* (viene del inglés *picture* y *element*) es cada uno de los pequeños elementos discretos que juntos constituyen una imagen.

Es cierto que jugando mucho con el fuego, el hombre corre el riesgo de quemarse, pero así alberga también la esperanza de convencer y de iluminar.⁷

Las palabras de Robert Lepage nos confirman que se ha iniciado el camino hacia la fragmentación y la diversidad cultural, hacia un mundo plural donde conviven simultáneamente diferentes tendencias y estilos, y donde se han diversificado los medios para expresarse. No existe ya un público universal, sino múltiples públicos diferenciados. Hemos entrado a la era en donde cada individuo elige su propio “menú” cultural, y podríamos decir vital. “La nueva sociedad... que ahora empieza a tomar forma, fomentará un desaforado esquema de fugaces estilos de vida”.⁸

Los acelerados cambios tecnológicos que se dieron a lo largo del siglo XX, afectaron la manera de percibir el tiempo y de experimentar el espacio, es decir, alteraron el estilo de vivir y de entender el mundo en que vivimos. Las viejas ideas sobre lo que es adentro y afuera se han trastocado; la noción de distancia como factor del tiempo se ha colapsado; el acontecer puede ser real o diferido; las fronteras entre lo público y lo privado no corresponden a los viejos conceptos; el centro y la periferia son referentes anacrónicos; presencia y ausencia adquieren nuevos significados; lo real y lo simulado se confunden; la ingeniería genética y la simbiosis del hombre con la máquina nos obliga a redefinir, incluso, el concepto de humanidad.

⁷ Mensaje de Robert Lepage en el Día Mundial del Teatro, el 27 de marzo de 2008. Tomado de noticiateatrales.galeon.com

⁸ Alvin Toffler, *El shock del futuro*, p. 279.

Bibliografía

- Adam, Barbara, *Timewatch*, Polity Press, Cambridge, 1995.
- , *Time and social theory*, Temple University Press, Philadelphia, 1990.
- Adorno, Theodor W, “La televisión en la industria de la cultura”, en Umberto Eco, *et. al.*, *La ventana electrónica*, Ediciones Eufesa, México, 1983.
- , “Culture industry reconsidered”, *New German Critique*, 6, otoño, (1975) 12-19.
- , y M. Horkheimer, *Dialéctica del Iluminismo*, Editorial Sur, Buenos Aires, 1969.
- Aguirre Rojas, Carlos Antonio, “La larga duración en el espejo. (Más allá del tiempo “vivido” y del tiempo “expropiado)””, en *Historia a debate*, Tomo III, pp. 21-33.
- Appia, Adolphe, *The work of living art*, University of Miami Press, Florida, 1960.
- , “Actor, space, light, painting”, en *Adolphe Appia*, Richard C. Beacham (ed.), UMI Research Press, Ann Harbor, Michigan, 1989.
- Araeen, Rasheed, “New internationalism”, en *Global visions towards a new internationalism in the visual arts*, Jean Fisher (ed.), Kala Press and The Institute of International Visual Arts, Londres, 1994.
- Aréchiga, Hugo, “El reloj de la muerte”, en *Diagonales*, núm. 3, 1987.
- Arnheim, Rudolf, *Nuevos ensayos sobre psicología del arte*, Alianza Editorial, Madrid, 1986.
- Arnold, Richard L., *Scene Technology*, Prentice Hall Inc., Nueva Jersey, 1985.
- Aronson, S. H., “The sociology of the telephone”, en *International journal of comparative sociology*, núm. 12, septiembre de 1971.

- Aronson, Arnold, *The history and theory of environmental scenography*, UMI Research Press, Ann Harbor, Michigan, 1977.
- Athanasopulos, Christos G., *Contemporary theatre*, John Willey and Sons, N. Y., 1983.
- Attali, Jaques, *Historias del tiempo*, Fondo de Cultura Económica, México, 1985.
———, *Milenio*, Seix Barral, México, 1992.
- Auslander, Philip, *Presence and resistance*, The University of Michigan Press, Ann Arbor, 1994.
- Bablet, Denis, *La scena e l'immagine*, EINAUDI, Torino, 1970.
———, «Appia and theatrical space», en *Adolphe Appia 1862-1928*, Riverrun Press, Nueva York, 1982.
- Baker, Patrick, "Space, time, space-time and society", en *Sociological Inquiry*, 63:4, noviembre de 1993.
- Bannon, Liam, Ursula Barry y Olav Holst (eds.), *Information Technology*, Tycooly International Publishing, Dublin, 1981.
- Bares, Mauricio, "El circo punk posmoderno", en *La pus moderna*, núm. 5, 1994-1995.
- Battcock, G. y R. Nickas (eds.), *The art of performance*, Dutton, Nueva York, 1984.
- Baty, G. y R. Chavance, *El arte teatral*, Fondo de Cultura Económica, Breviarios, México, 1951.
- Beacham, Richard C., *Adolphe Appia*, UMI Research Press, Ann Harbor, Michigan, 1989.
- Bell, Daniel, *Las contradicciones culturales del capitalismo*, Alianza Editorial, Madrid, 1977.
- Bellman, Willard F., *Scene design, stage lighting, sound, costume and make up. A scenography approach*, Harper and Row, Nueva York, 1983.

- Bender, John y Wellbery, David, *Chronotypes. The construction of time*, Stanford University Press, California, 1991.
- Benedikt, Michael, "El ciberespacio: algunas propuestas", en *Ciberespacio. Los primeros pasos*, de Michael Benedikt, Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología, México, 1993.
- Benjamin, Walter, *Illuminations*, Schocken, Nueva York, 1969.
- , *Para una crítica de la violencia*, Premiá Editores, México, 1982.
- , *L'obra d'art a l'època de la seva reproductibilitat tècnica*, Edicions 62, Barcelona, 1983.
- , *Discursos interrumpidos*, vol. I, Taurus, Madrid, 1982.
- Bentham, Jeremías, *Panóptico*, Archivo General de la Nación, México, 1980.
- Berger, Peter y Luckmann, Thomas, *The social construction of reality*, Doubleday, Nueva York, 1966.
- Berman, Marshall, *Todo lo sólido se desvanece en el aire*, Siglo XXI, México, 1989.
- Birringer, Johannes, "Postmodern performance and technology", en *Performing Arts Journal*, 9: 2-3, 1985, pp. 221-233.
- , "Overexposure", en *Performing Arts Journal*, 10: 2, 1986, pp. 7-11.
- , *Theatre, theory, postmodernism*, Indiana University Press, Indianapolis, 1991.
- , "Disfrutando nuestros síntomas", en *Máscara*, 4:17-18, 1994.
- Blank-Cereijido y Cereijido Marcelino, *La vida, el tiempo y la muerte*, Fondo de Cultura Económica, México, 1988.
- Boden, Deidre y Harvey L. Molotch, "The compulsion of proximity", en *Space, time and modernity*, University of California Press, Berkeley, 1994.
- Bolter, J David, *El hombre de Turing. La cultura occidental en la era de la computación*, Fondo de Cultura Económica, México, 1988.
- Brakhage, Stan, "Metaphors on vision", *Film Culture*, núm. 30, otoño de 1963.
- Braun, Edward, *El director y la escena*, Editorial Galerna, Buenos Aires, 1986.

- Brecht, Stefan, "Las visiones de no-comunicación de Robert Wilson", en *Máscara*, 4:17-18, 1984.
- Buchen, Irvin, *The perverse imagination*, New York University Press, Nueva York, 1970.
- Buck-Moors, Susan, *The dialectics of seeing: Walter Benjamin an the Arcades Project*, MIT Press, Massachusetts, 1989.
- Burgin, Victor, *In/different spaces. Place and memory in visual culture*, University of California Press, Berkeley, 1996.
- Burian, Jarka M, "Joseph Svoboda's theatre. Artist in an age of science". *Educational Theatre Journal*, núm. 22, 1970, pp. 123-145.
- , *The scenography of Josef Svoboda*, Wesleyon University Press, Connecticut, 1971.
- Bush, Edward A, "Holography". *Theatre design and technology*, 14: 3, 1978, pp. 4-7.
- Bustamante, Maris. "Corazón de corazones", en *Máscara*, 4: 17-18, 1994.
- Cardona, Patricia, *La percepción del espectador*, INBA/CENIDI-DANZA, México, 1993.
- , "¿Quién le teme al posmodernismo?", en *Máscara*, 4: 17-18, 1994.
- Carlson, Marvin, *Performance. A critical introduction*, Routledge, Londres, 1996.
- Carlstein, Tom (ed.), *Making sense of time*, John Wiley and sons, Nueva York, 1978.
- Carpenter, Edmund, "Los nuevos lenguajes", en Edmund Carpenter *et. al. El aula sin muros*, Editorial Laia, Barcelona, 1981.
- Carr, C., *On edge. Performance at the end of the twentieth century*, University Press of New England, Londres, 1993.
- Castells, Manuel (ed.), *High-Technology, space and society*, Sage Publications, Beverly Hills, California, 1985.

- Cerezo, Francesc A., "Talía-Láser/1: anàlisi del procés y reflexions al seu voltant", en *Actes*, Institut del Teatre, Barcelona, 1987.
- Certeau, Michel de, "El cine: entre lo icónico y lo verbal", en *Historia y Grafía*, núm. 4, 1995, pp. 129-135.
- Chabaud, Jaime, "Conversación con Luis Mario detrás de la pantalla", en *Reperitorio*, núm. 15, julio-septiembre de 1990, pp. 63-65.
- Cohen, Robert, *Theater*, Maifield Publishing Co., Mountain View, California, 1988.
- Connor, Steven, *Postmodernist culture*, Basil Blackwell, Nueva York, 1989.
- Cortázar, Julio, *La vuelta al día en ochenta mundos*, Siglo XXI, México,
- Cowan, R.S., "The industrial revolution in the home", en *Technology and culture*, 17:1, 1976.
- Craig, Gordon Edward, *El arte del teatro*, UNAM, Difusión Cultural, México, 1987.
- Cruciani, Fabrizio, *Arquitectura teatral*, Editorial Gaceta, col. Escenología, México, 1994.
- Cubitt, Sean, "Time Shift", *Screen*, 29: 2, primavera de 1988, pp. 74-81.
- Cwik, August J., "Active imagination as imaginal play-space", en Davy, Kate (ed.), *Richard Foreman: plays and manifestos*, New York University Press, Nueva York, 1976.
- De los Reyes, Aurelio, *Cine y sociedad en México 1896-1930. Vivir de sueños. vol. 1 (1896-1920)*, UNAM, México, 1983.
- Dery, Mark, *Escape velocity. Ciberculture at the end of the century*, Routledge, Londres, 1996.
- Dieckman, Katherine, "Electra myths: video, modernism, postmodernism", en *Art Journal*, núm. 3, 1985, pp. 195-203.

Diéguez Caballero, Ileana, *Escenarios liminales: teatralidades, performances y política*, Atuel, Buenos Aires, 2007.

Dienst, Richard, *Still time in real time*, Duke University Press, Durham, 1994.

Dorfles, Gillo, "Morfología y semántica de la publicidad televisada", en Umberto Eco *et. al.*, *La ventana electrónica*, Ediciones Eufesa, México, 1983.

Dunning, William V., *Changing images of pictorial space*, Syracuse University Press, Syracuse, Nueva York, 1991.

Ehrenburg, Ilia, *Gente, años, vida*, Joaquín Mortiz, México, 1962.

Eisenstein, Sergei, *Teoría y técnica cinematográficas*, Ediciones Rialp, Madrid, 1989.

Féral, Josette, "Alienation theory in multi-media performance", en *Theatre Journal*, 39: 4, 1987, pp. 461-472.

———, "Performance and media", en *Canadian Literature*, núm. 118, otoño de 1988, pp. 83-95.

———, "La performance i el mèdia: la utilització de la imatge", en *Estudis Escènics*, núm. 29, 1988, pp. 163-182.

———, "Performance and theatricality", *Modern Drama*, 25: 1, 1982, pp. 170-181.

Ferrer, Esther, "Fluxus y zaj", en *Estudis Escènics*, núm. 29, 1988, pp. 21-34.

Ferreya Carreres, Andrea, *En la tierra son actos. El performance como medio de las artes visuales*, tesis, ENAP, UNAM, 1996.

File, William Daniel, y Kenneth I. Joy, "The computer as an aid in scenic design", en *Theatre design and technology*, 19:1, 1983, pp. 18-9.

Finter, Helga. "La cámara-ojo del teatro postmoderno", en *Criterios*, núm. 31, 1994, pp. 25-47.

Flores, M., "La prostitución del arte", en *El mundo ilustrado*, 18: 4, 1910.

Foreman, Richard, "Manifiestos ontológicos históricos", en *Máscara*, 4: 17-18, 1994.
———, *Unbalancing acts*, Pantheon books, Nueva York, 1992.

- Foster, Tom, *High-Tech society*, MIT Press, Cambridge, Mass., 1987.
——— (ed.), *Computers in the human context*, MIT Press, Cambridge, 1989.
- Foucault, Michel, "Of other spaces", en *Diacritics*, 16:1, primavera de 1986.
- Franz, Marie-Louise von, *Time. Rhythm and repose*, Thames and Hudson, Londres, 1992.
- Fraser, J. T. (ed.), *The voices of time*, George Braziller, Nueva York, 1966.
———, *Of time, Passion and Knowledge*, Princeton University Press, Princeton, 1990.
- Friedland, Roger y Deirdre Boden, "NowHere: an introduction to space, time and modernity", en *Space, time and modernity*, University of California Press, Berkeley, 1994.
- Friedman, William, *About time*, MIT Press, Cambridge, Mass., 1990.
- Gaggi, Silvio, *Modern/ Postmodern*, University of Philadelphia Press, Filadelfia, 1989.
- García Canclini, Néstor, "Nuevas ideas viejas creencias, la cultura mexicana hacia el siglo XXI", *Reforma*, 11 de julio de 1995.
———, Néstor, *Culturas híbridas*, Grijalbo, México, 1989.
- Gerbner, George y Larry Gross, "El mundo del teledicto", en *La ventana electrónica*, Ediciones Eufesa, México, 1983.
- Giddens, Anthony, *La transformación de la intimidad*, Cátedra, Madrid, 1992.
———, *Central problems in social theory*, University of California Press, Berkeley, 1979.
———, *Modernidad e identidad del yo*, Península, Barcelona,
———, *The consequences of modernity*, Stanford University Press, Stanford, 1990.
——— (ed.), *La teoría social hoy*, Alianza editorial-CNCA, México, D.F., 1991.
- Glover, J. Garret, *The cubist theater*, UMI Research Press, Michigan, 1983.

Goldberg, RoseLee, *Performance art. From futurism to the present*, Harry N. Abrams Publishers, Nueva York, 1988.

———, *Performance. Live art 1909 to the present*, Harry N. Abrams Publishers, Nueva York, 1979.

Gómez Sánchez, Luis E., "Desconstrucción o nueva síntesis. Aproximaciones críticas a la noción de posmodernidad", en *Estudios Sociológicos*, 4: 18, 1988, pp. 603-625.

González Ochoa, César, "Concepción medieval del tiempo", en *Discurso*, 13, 1992, 85-106.

González Reimann, Luis, *Tiempo cíclico y eras del mundo en la India*, El Colegio de México, México, 1988.

Gould, Stephen Jay, *Time's arrow. Time's cycle*, Harvard University Press, Cambridge, Mass., 1987.

Green, Martin y John Swan, *The triumph of Pierrot*, The Pennsylvania State University Press, Pennsylvania, 1993.

Greenfield, Patricia Marks, *Mind and media*, Harvard University Press, Cambridge, Massachusetts, 1984.

Gross, David, "Space, time, and modern culture", en *Telos*, núm. 50, invierno, 1981-1982.

Grossman, Jan, "Josef Svoboda", en *Scenographie: le theatre en Tchécoslovaquie*, núm. 39, 1962, pp. 45-60.

Grudin, Robert, *Time and the art of living*, Ticknor & Fields, Nueva York, 1982.

Gubern, Román, *Mensajes icónicos en la cultura de masas*, Editorial Lumen, Barcelona, 1974.

Guriévich, Arón, *Las categorías de la cultura medieval*, Taurus, Madrid, 1990.

Habermas, Jürgen, *El discurso filosófico de la modernidad*, Taurus, Madrid, 1989.

Hall, Stuart, "The local and the global: globalization and ethnicity" en Anthony King, *Culture, globalization and the world system*.

Hall, Edward T., *La dimensión oculta*, Siglo XXI, México, 1993.

—————, *El lenguaje silencioso*, Alianza Editorial Mexicana/CNCA, México, 1990.

—————, *The dance of life. The other dimension of time*, Doubleday, Nueva York, 1983.

Harvey, David, *The condition of postmodernity*, Basil Blackwell, Cambridge, 1991.

—————, "Between space and time: reflections on the geographical imagination", en *Annals of the association of american geographers*, 80:3, 1990.

Hawking, Stephen W. *Historia del tiempo*, Crítica, Barcelona, 1988.

Hayward, Philip (ed.), *Culture, technology and creativity*, John Libbey, Londres, 1991.

Heim, Michael, *The metaphysics of virtual reality*, Oxford University Press, N. Y. 1993.

Henri, Adrian, *Environments and happenings*, Thames and Hudson, Londres, 1974.

Hoover, Marjorie L., *Meyerhold: the art of conscious theater*, University of Massachusetts Press, Amherst, 1974.

Hornbacher, Sara, "Video: the reflexive medium", *Art Journal*, 45:3, 1985, pp. 191-93.

Howell, Robert, "Multiplex and projected holograms", en *Theatre design and technology*, 14:3, 1978, pp. 11-3.

Jameson, Fredric, "El posmodernismo o la lógica cultural del capitalismo tardío", en *Casa de las Américas*, núm. 26, 1986, pp. 155-156.

Jenks, Charles, *The new moderns*, Rizzoli, Nueva York, 1990.

Jodorowsky, Alejandro, "Hacia un teatro efímero pánico", en *Máscara*, 4: 17-18, 1994.

- , *Antología pánica*, Joaquín Mortiz, México, 1996.
- Jones, John Paul (ed.), *Post-Modern contentions*, The Guilford Press, N.Y., 1993.
- Jones, Robert Edmund, *The dramatic imagination*, Theatre Arts Books, Nueva York, 1941.
- , *Towards a new theater*, Vocarium Records, 1955.
- Kaprow, Allan, *Assemblages, environments and happenings*, Nueva York, 1966.
- Kauffmann, Stanley, "Notes on theater and film", en *Performance*, 1: 4, 1972, pp. 104-109.
- Kaye, Nick, *Postmodernism and performance*, St. Martin's Press, Nueva York, 1994.
- Kellerman, Aharon, *Time, space and society*, Kluwer Academic Publishers, Londres, 1989.
- Kern, Stephen, *The culture of time and space*, Harvard University Press, Cambridge, Massachusetts, 1983.
- Kirby, Michael, *The art of time*, E. P. Dutton, Nueva York, 1969.
- , *Futurist Performance*, E. P. Dutton, Nueva York, 1971.
- , *Happenings*, E. P. Dutton, Nueva York, 1965.
- Kirsch, Guy et. al. (eds.), *The formulation of time preferences in a multidisciplinary perspective*, Aldershot, Hant, Inglaterra, 1988.
- Krauss, Rosalind, "Video: the aesthetic of narcissism", en *New artists video*, Gregory Battcock (ed), E. P. Dutton, Nueva York, 1978.
- Landes, David S., *Revolution in time*, Harvard University Press, Cambridge, 1983.
- Landy Sheridan, Sonia, "Image generation survey", *Leonardo*, 23:2/3, 1990.
- Langer, Monika M., *Merleau-Ponty's phenomenology of perception*, MacMillan Press, Londres, 1989.

- Le Goff, Jacques, *Lo maravilloso y lo cotidiano en el occidente medieval*, Gedisa, Barcelona, 1986.
- Lebel, Jean-Jacques, "El happening", *Máscara*, 4: 17-18, 1994, pp. 32-45.
- Lentini, Luigi, "Private worlds and the technology of the imaginary", *Leonardo*, 24:3, 1991.
- Lobato, Imelda y Zelaya, Leslie, *Abstracts de teatro: resúmenes y bibliografía especializada*, INBA-CITRU-Escenología, México, 1995.
- London, Jack, "El mensaje de las películas" [1915], en *Revista Mexicana de Ciencias políticas y Sociales*, 36:145, 1991, pp. 147-49.
- Lucie-Smith, Edward, *Symbolist art*, Thames and Hudson, Londres, 1988.
- Lüscher, Kurt K., "Time: a much neglected dimension in social theory research" en *Sociological Analysis Theory*, 4:3, octubre de 1974.
- Liotard, Jean-François, *La posmodernidad (explicada a los niños)*, Gedisa, Barcelona, 1987.
- , *The inhuman. Reflections on time*, Stanford University Press, Stanford, California, 1991.
- Macdonald, Erik, *Theater at the margins*, The University of Michigan Press, Ann Arbor, 1993.
- Macey, Samuel L., *The dynamics of progress: time, method and measure*, The University of Georgia Press, Athens, Georgia, 1989.
- Maggio, Paul Di, "Classification in art", en *American Sociological Review*, núm. 52, 1987, pp. 440-55.
- Martins, Herminio, "Time and theory in sociology" en John Rex, *Approaches to sociology*, Routledge, Londres, 1974.
- Massip Bonet, Francesc, *La ilusión de Ícaro: Un desafío a los dioses*, Comunidad de Madrid, Centro de Estudios y Actividades Culturales, Madrid, 1997.

Mayer, Mónica, *Una década y pico. Textos de performance*, Ediciones Al Vapor, Pinto Mi Raya, México, 2001.

McLuhan, Marshall, *La comprensión de los medios como las extensiones del hombre*, Diana, México, 1993.

Menecken, H. L., "Notas acerca de la técnica cinematográfica" [1927], en *Revista Mexicana de Ciencias Políticas y Sociales*, 36:145, 1991, pp. 149-52.

Menser, Michael y Stanley Aronowitz, "On cultural studies, science and technology", en Aronowitz, Stanley y Barbara Martinsons (eds). *Technoscience and cyberculture*, Routledge, Londres, 1996.

Mielziner, Jo, *The shapes of our theatre*, Clarkson N. Potter, Nueva York, 1970.

Milme, A. D., "Microelectronics and its impact on society" en Jack Mervin, (ed.) *The impacts of microelectronics technology*, University Press, Edinburgh, 1982.

Minh-Ha, Trinh T., *Framer framed*, Routledge, Londres, 1992.

Minkowski, Eugéne, *El tiempo vivido*, Fondo de Cultura Económica, México, 1982.

Moncada, Luis Mario, "Alienación", en *Tierra adentro*, núm. 67, septiembre-octubre de 1993, pp. 56-58.

———, *Alicia detrás de la pantalla. Apuntes hacia un modelo de guión dramaturgico*, tesina, Facultad de Filosofía y Letras, UNAM, 1995.

———, "Alicia detrás de la pantalla", en *Repertorio*, núm. 15, julio-septiembre de 1990, pp. 66-80.

———, "Percepción y nuevos lenguajes: una perspectiva teatral", en *Educación Artística*, 3: 10, julio-septiembre de 1995, pp.5-15.

———, "ExhiVisión: videoteatro intimista", en *Tramoya*, núm. 39, abril-junio de 1994, pp. 89-122.

Monk, Philip, "Common carrier: performance by artists", en *Modern Drama*, 25: 1, 1982, pp. 163-169.

Morris, Meaghan, "The man in the mirror: David Harvey's condition of postmodernity" en Mike Featherstone (ed.), *Cultural theory and cultural change*, Sage, Londres, 1992.

Mulvey, Laura, "Visual pleasure and narrative cinema", en *Screen*, 6:3, 1975, pp. 6-18.

Mumford, Lewis, *Technics and civilization*, Harcourt, Nueva York, 1934.

Murphie, Andrew, "Negotiating presence. Performance and new technologies", en Philip Hayward (ed.), *Culture, technology and creativity*, John Libbey, Londres, 1991.

Murray, Albin, *Night as frontier*, The Free Press, Nueva York, 1987.

Newman, James R., *Pensamiento y máquinas*, Grijalbo, Barcelona, 1975.

Nichols, Bill, "The work of culture in the age of cybernetic systems", en *Screen*, 29:1, invierno de 1988.

Nietzsche, Friedrich, *El nacimiento de la tragedia*, Alianza Editorial, Barcelona, 1985.

Nomland, John B., *Teatro mexicano contemporáneo. 1900-1950*, INBA, Departamento de Literatura, México, 1967.

Obregón, Rodolfo, *Utopías aplazadas: Últimas teatralidades del siglo XX*, CONACULTA, México, 2003.

Outwater, Chris, "Applications of lasers and holography in theatre and motion pictures", en *Theatre design and technology*, 14: 3, 1978, pp. 8-10.

Pavis, Patrice, *Diccionario del teatro*, Paidós, España, 1981.

Pawlowski, Tadeusz, "El performance", en *Máscara*, 4: 17-18, 1994.

Paz, Octavio, *Árbol adentro*, Seix Barral, Barcelona, 1987.

———, "Tiempos cruzados", en *Vuelta*, núm. 190, septiembre de 1992.

Pontbriand, Chantal, "The eye finds no fixed point on which to rest...", en *Modern Drama*, 25: 1, 1982, pp. 154-161.

Pool, Ithiel de Sola, *The social impact of the telephone*, MIT Press, Massachusetts, 1977.

Popper, Frank, "The place of high-technology art in the contemporary art scene", *Leonardo*, 26:1 (1993) 65-69.

Poster, Mark, *Jean Baudrillard. Selected writings*, Stanford University Press, Stanford, California, 1988.

Probst, Gerhard F., *Erwin Piscator and the american theatre*, Peter Long, Nueva York, 1991.

Proust, Marcel, *A la recherche du temps perdu. Le côté du Guermants I*, Gallimard, París, 1954, p. 162-164.

Quadri, Franco, «El teatro de Robert Wilson (o el descubrimiento del «tempo»», en *Educación Artística*, 4: 13, 1996, pp. 3-10.

Rabinow, Paul, "On the archaeology of late modernity", en *Space, time and modernity*, University of California Press, Berkeley, 1994.

Read, Alan, *Theater & everyday life*, Routledge, Londres, 1993.

Recchia, Giovanna, *Espacio teatral en la ciudad de México siglos XVI-XVIII*, INBA/CITRU, México, 1993.

—————, "La escenografía mexicana del siglo XX", separata de *Educación Artística*, 4: 13, 1996.

Rheingold, Howard, *Virtual Reality*, Touchstone, Simon & Schuter, Nueva York, 1992.

Ridley, B. K., *Tiempo, espacio y cosas*, Fondo de Cultura Económica, Breviarios 478, México, 1989.

Rudnitski, Konstantín, "Un teatro Acosado", en *Sputnik*, junio de 1989, pp. 83-91.

Rush, Michael, *New media in late 20th-Century Art*, Thames&Hudson, Nueva York, 1999.

Sack, Robert David, *Human territoriality. It's Theory and history*, Cambridge View Press, Cambridge, 1986.

—————, *Conceptions of space in social thought*, Macmillan Press, Londres, 1980.

- Schechner, Richard, "Ocaso y caída de la vanguardia", en *Máscara*, 4: 17-18, 1994, pp. 4-14.
- Schivelbusch, Wolfgang, "Railroad space and railroad time", en *New German Critique*, núm. 14, primavera de 1978, pp. 31-40.
- Schmidhuber de la Mora, Guillermo, "El advenimiento del teatro mexicano (1923-1938): Años de 'esperanza y curiosidad'", en *Dissertation Abstracts International* 51: 2, 1990.
- Schroeder, Ralp, "Cyberculture, cyborg post-modernism and the sociology of virtual reality technologies", en *Futures*, 26:5, 1994.
- Shyer, Laurence, *Robert Wilson and his collaborators*, Theatre Communications Group, Nueva York, 1989.
- Skal, David J., *The monster show*, W. W. Norton & Company, Nueva York, 1993.
- Smart, Barry, *Modern conditions, postmodern controversies*, Routledge, Nueva York, 1992.
- Soja, Edward W., *Postmodern Geographies*, Verso, Londres, 1989.
- Sontag, Susan, "Film and theatre", en Gerald Mast y Marshall Cohen (eds.), *Film, theory and criticism*, Oxford University Press, Nueva York, 1979.
- Sorokin, Pitirim A. y Merton, Robert K., "Social time: a methodological and functional analysis", en *The American Journal of Sociology*, 42: 5, marzo de 1937.
- Stell, W. Joseph, "Projections", *Theatre design and technology*, 19:3, 1983, pp. 14-8.
- Stenger, Nicole, "La mente es un arco iris con fugas", en Michael Benedikt, *Ciberespacio. Los primeros pasos*, Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología, México, 1993.
- Stock, Gregory, *Metaman*, Bentam Press, Londres, 1993.
- Svoboda, Josef, "Designing for the stage", en *Opera*, 18: 8, 1967, pp. 631-36.
- , "Nouveaux éléments en scénographie", en *Scénographie: le théâtre en Tchécoslovaquie*, núm. 39, 1962, pp. 61-68.

Sweet, Harvey, *Handbook of scenery, properties and lighting*, Allen and Bacon Inc., Londres, 1989.

Tejeda Magos, Ana Rita, "Detrás de la pantalla cuestiona a la TV, por medio del video", en *unomásuno*, 23 de marzo de 1995.

Thomas, Sary, *Film/culture*, The Scarecrow Press, Londres, 1982.

Thompson, E. P., *Tradición, revuelta y conciencia de clase*, Crítica, Barcelona, 1979.

Tisdall, Caroline y Angelo Bozzolla, *Futurism*, Thames and Hudson, Londres, 1989.

Toffler, Alvin, *El shock del futuro*, Plaza y Janés, Barcelona, 1993.

Tytell, John, *The living theater*, Grove Press, Nueva York, 1995.

Unruh, Delbert, "Scenography postmodernism and quantum mechanics", en *Theatre design and technology*, 25: 3, 1989.

Vattimo, Gianni, *El fin de la modernidad: nihilismo y hermenéutica en la cultura posmoderna*, Gedisa, México, 1986.

Viala, Akakia, "Theatre/space", *Intermede*, 2, (1947).

Villaurrutia, Xavier, "Teatro y cinematógrafo", en *Obras*, Fondo de Cultura Económica, México, 1966.

Virilio, Paul, *La máquina de visión*, Cátedra, Madrid, 1989.

———, *Speed and politics*, Semiotext(e), Nueva York, 1986.

———, *The art of the motor*, University of Minnesota Press, Minneapolis, 1995.

Wald, Robert M., *Espacio, tiempo y gravitación*, Fondo de Cultura Económica, Breviarios 315, México, 1982.

Watson, Tom, "History, technology and me", *Theatre design and technology*, 28:3, 1992, 23-8.

- Weiss, Peter, *Marat/Sade*, Pocket Books, Nueva York, 1966.
- Weisz, Gabriel, *El juego viviente*, Siglo XXI, México, 1986.
———, *Palacio chamánico*, UNAM, México, 1994.
———, “Posmodernismo, rito y biología”, en *Máscara*, 4: 17-18, 1994.
- Werlen, Benno, *Society, action and space*, Routledge, Londres, 1993.
- Wernick, Andrew, *Promotional Culture*, Sage, Londres, 1991.
- Williams, Raymond, *Television: technology and cultural form*, Schocken Books, Nueva York, 1974.
- Wood, David, *The deconstruction of time*, Humanities Press International, Atlantic Highlands, 1989.
- Woods, Lebbeus, “The question of space” en Stanley Aronowitz y Barbara Martinsons (eds), *Technoscience and cyberculture*, Routledge, Londres, 1996.
- Young, Michael y Tom Schuller, *The rhythms of society*, Routledge, Londres, 1988.
- Yourcenar, Marguerite, *El tiempo, gran escultor*, Alfaguara, Madrid, 1989.
- Zerubavel, Eviatar, “Private-time and Public-time” en John Hassard (ed.), *The sociology of time*, Macmillan, Londres, 1990.
———, *Hidden Rhythms*, University of California Pres, Berkeley, 1985.
- Zimmerman, Jan, *Once upon the future*, Pandora Press, Londres, 1986.
- Zurbrugg, Nicholas, “Post-modernism and the multi-media sensibility”, *Modern Drama*, 31:3, 1988.

FUENTES DE LAS ILUSTRACIONES

- Kirk Varnedoe y Adam Gopnik, *High & Low. Modern art. Popular culture*, The Museum of Modern Art, Nueva York, 1990.
(1, 2, 3)

Ángel Zúñiga, *Una historia del cine*, Ediciones Destino, Barcelona, 1948.
(4, 5, 6)

Aurelio de los Reyes, *Cine y sociedad en México 1896-1930*, UNAM, México, 1983.
(7)

Paris 1937-1957. Créations an France, Centre Georges Pompidou, París, 1981.
(12, 30, 31)

Enciclopedia Británica, The University of Chicago, Chicago, 1986.
(14)

Ken Baynes, *Arte y sociedad*, Editorial Blume, Barcelona, 1975.
(15)

Angelo Bozzolla y Caroline Tisdall, *Futurism*, Thames Hudson, Londres, 1947.
(16, 17)

Sputnik, junio, 1989.
(18, 19, 20)

Vitali Chentalinski, *De los archivos literarios de la KGB*, Anaya & Mario Muchnik, Madrid, 1994.
(21)

Denis Bablet, *La scena e l'immagine*, EINAUDI, Torino, 1970.
(24, 25, 26, 27, 28)

Pierre Cabanne, *Hombre, creación y arte*, Enciclopedia Británica, Editorial Argos-Vergara, S. A., Barcelona, 1983.
(29)

RoseLee Goldberg, *Performance art*, Harry N. Abram Publishers, Nueva York, 1988.
(32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 41, 48, 49, 50, 51, 52)

Estudis Escénics, Cuadernos del Instituto del Teatro de la Diputación de Barcelona.
No. 29, marzo de 1988.
(47, 54, 55)

Alejandro Jodorowsky, *Antología Pánico*, Daniel González Dueñas: Prólogo, selección y notas, Joaquín Mortíz, México, 1996.
(13, 42, 43, 44, 45, 46)

El paseante, núm. 12, 1989.
(39, 40, 53)

Mónica Naranjo.
(56, 57, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 64, 66, 67)

Totally wired, folleto de exhibición ICA, Londres, 1996.
(68, 69)

Óscar Urrutia.
(70, 71)

Benjamín L. Alcántara (cortesía de INBA-CITRU, Biblioteca de las Artes, CENART).
(72)

Fernando Moguel (cortesía de INBA-CITRU, Biblioteca de las Artes, CENART).
(73, 74, 75, 76)

Mariana Gruener.
(77)

Gabriel Sarovi.
(78)

Christa Cowrie (cortesía de INBA-CITRU, Biblioteca de las Artes, CENART).
(79)

José Luis Domínguez (cortesía de INBA-CITRU, Biblioteca de las Artes, CENART).
(80)

Darwin Reid Payne, *Computer scenographics*, 1994.
(81, 82)

Intolerancia, Revista de cine, núms. 2 y 3.
(83)

Consejo Nacional para la Cultura y las Artes

Consuelo Sáizar
Presidenta

Instituto Nacional de Bellas Artes y Literatura

Teresa Vicencio Álvarez
Directora General

Maricela Jacobo Heredia
Subdirectora General de Educación e Investigación Artísticas

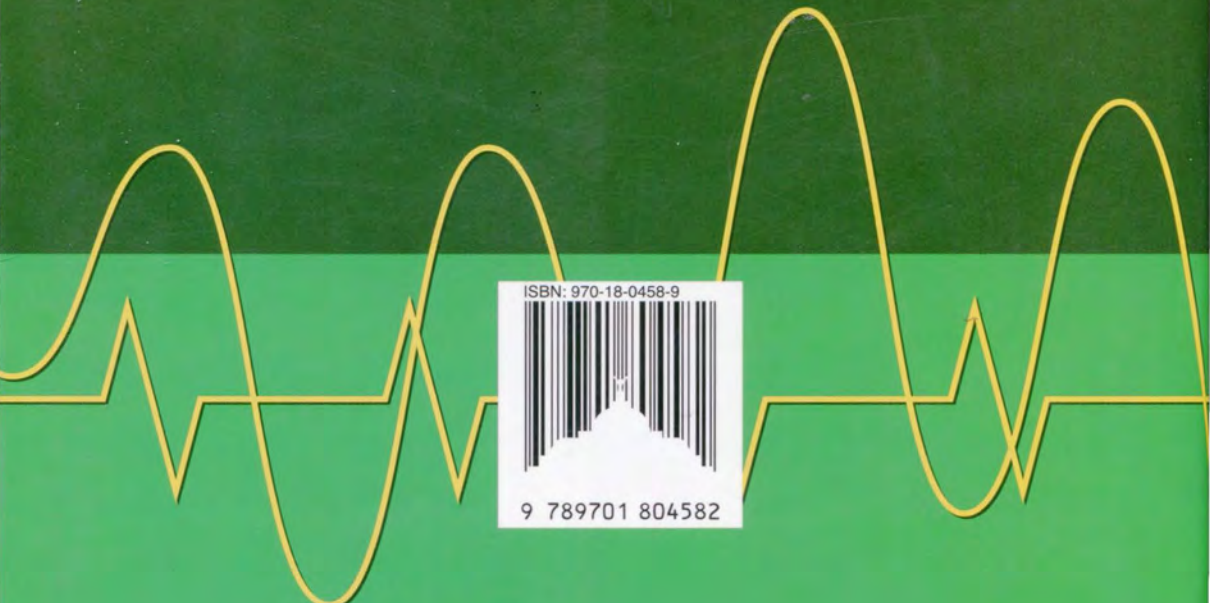
Rodolfo Obregón
*Director del Centro Nacional de Investigación, Documentación
e Información Teatral Rodolfo Usigli (CITRU)*

Silvia Molina
Coordinadora de Publicaciones

La cuarta dimensión del teatro
Tiempo, espacio y video en la escena moderna
se terminó de imprimir en el mes de marzo de 2011,
en los talleres de Litográfica Cozuga S. A. de C. V.,
Calzada de Tlatilco No. 78, Col. Tlatilco, C. P. 02860, México D. F.
La edición consta de 1000 ejemplares y estuvo al cuidado
de la Coordinación de Publicaciones del INBA.

Los cambios producidos por el desarrollo de la ciencia y la tecnología han generado transformaciones tanto en el modo de creación artística como en la naturaleza del arte. El teatro, ese mundo del misterio y de la magia, también ha sido impactado por la tecnología.

En la larga historia de cambios en el espacio escénico no sólo se han transformado los creadores sino también los espectadores. Robert Lepage nos recordó recientemente que “la tecnología está en el mismo origen del teatro y que no debe percibirse como una amenaza, sino más bien como un elemento enriquecedor”. Las artes escénicas del siglo XXI deben estar abiertas a las nuevas herramientas, a los nuevos lenguajes y a los nuevos espectadores.

A yellow waveform graphic, resembling a sound wave or a stylized heartbeat, runs horizontally across the middle of the page. It features several peaks and troughs of varying heights and widths, creating a rhythmic pattern.

ISBN: 970-18-0458-9



9 789701 804582