

Traslación de códigos en las artes escénicas: interacciones entre el cuerpo y la imagen cinematográfica en la compañía Los Detectives

María GARCÍA VERA

mariagarciavera@live.com

NOTA BIOGRÁFICA: María García Vera es actriz, creadora e investigadora escénica. Doctora Cum Laude en Comunicación Audiovisual por la Universidad Pompeu Fabra con la primera tesis de investigación aplicada aprobada en Cataluña. Diplomada en Interpretación por el Institut del Teatre en Barcelona y en Cine por Universidad París 1 Panteón-Sorbona. Es codirectora de la compañía Los Detectives, con la que ha presentado las piezas *Kopfokino* (2016), *Pienso casa digo silla* (2019), *Concrete Matter* (2021) y *Les Chevaliers Capítulo 1* (2024). Su investigación se centra en la traducción de códigos entre el cine y la escena desde la perspectiva de la actriz.

Resumen

Este artículo analiza la translación de códigos artísticos entre el cine y teatro a través de tres casos de estudio: las películas *Kopfokino* (2021) y *Pienso casa digo silla* (2021), y el videoensayo *Bellas artrópodos* (2022). Enmarcado dentro de la investigación aplicada basada en las artes, el trabajo explora cómo el diálogo interdisciplinario redefine las relaciones entre cuerpo, escena y lenguaje cinematográfico, expandiendo las fronteras de la representación artística. La metodología combina las herramientas performativas y el montaje como eje central, fomentando procesos colaborativos y no jerárquicos desde una perspectiva feminista. De los resultados destaca el impacto de la traducción entre medios, que revela cómo la intermedialidad da lugar a una «tercera lengua» que redefine ambas prácticas. En *Kopfokino* y *Pienso casa digo silla*, esta hibridación se traduce en una narrativa donde los recursos teatrales, como la frontalidad y el gesto corporal, son reconfigurados, enfatizando la intimidad y la profundidad emocional. Por su parte, *Bellas artrópodos* funciona como una síntesis conceptual que utiliza el montaje para cuestionar narrativas dominantes, proponiendo un lenguaje visual confluyente que reflexiona sobre género, deseo y cuerpo. La obra se caracteriza por su humor y ligereza, y aborda las imágenes desde una perspectiva crítica que genera narrativas alternativas. Este estudio concluye que la investigación artística no solo genera conocimiento, sino que transforma las metodologías creativas de la compañía y promueve, así, nuevas vías de exploración y colaboración en las artes escénicas y cinematográficas.

Palabras clave: translación de códigos, intermedialidad, performatividad, montaje, investigación aplicada, artes escénicas, cine y teatro, feminismo, narrativa visual, colaboración artística

María GARCÍA VERA

Traslación de códigos en las artes escénicas: interacciones entre el cuerpo y la imagen cinematográfica en la compañía Los Detectives

Introducción

La convergencia entre cine y teatro abre un espacio de exploración en las artes escénicas contemporáneas. Este artículo analiza cómo la traslación de códigos entre estos dos medios enriquece la narrativa y la reflexión escénica. El punto de partida es el trabajo de la compañía Los Detectives, un colectivo de creadoras del cual formo parte, que integra elementos cinematográficos para transformar sus obras escénicas. Este estudio aborda la intermedialidad y la traslación de códigos entre cine y escena en Los Detectives, centrando su análisis en dos películas realizadas a partir de las primeras piezas escénicas de la compañía y el videoensayo *Bellas artrópodos*, principal caso de estudio.

Desde su fundación en 2016, Los Detectives ha desarrollado una práctica interdisciplinaria en la que el cuerpo actoral se convierte en el eje central de una investigación que dialoga entre la presencia escénica y el imaginario cinematográfico. Piezas como *Kopfokino* (2017), *Pienso casa digo silla* (2019) y *Concrete Matter* (2021) ejemplifican este enfoque, que explora cuestiones como la fragilidad, el humor y la performatividad desde una perspectiva de género.

En un contexto cultural marcado por la digitalización y la virtualización, la traslación de códigos entre cine y teatro no solo transforma las metodologías artísticas, sino que también cuestiona las formas tradicionales de representación. Este artículo examina cómo la intermedialidad redefine la relación entre el cuerpo presente del actor y el cuerpo virtual de la pantalla, generando una «tercera lengua» que nutre y amplifica los lenguajes escénicos.

La «tercera lengua» puede entenderse como un espacio de confluencia y transformación entre lenguajes artísticos que genera significados polisémicos y fluidos. Más que una traducción literal de un medio a otro, esta noción abarca un proceso de reinterpretación en el que elementos propios del cine y el teatro se mezclan para dar lugar a un lenguaje emergente. Este lenguaje no es fijo ni uniforme, sino que se configura como una plataforma dinámica

donde coexisten fragmentos, resonancias y tensiones que invitan al espectador a realizar lecturas múltiples. Así, la «tercera lengua» no solo amplía las posibilidades expresivas, sino que también crea un diálogo continuo entre disciplinas, que enriquece las prácticas creativas y metodológicas.

El objetivo principal es demostrar cómo el desarrollo de un videoensayo que explora la interacción entre cine y teatro desde la investigación aplicada no solo enriquece la creación artística, sino que también ofrece nuevas herramientas metodológicas para analizar y transformar la práctica escénica contemporánea.

Marco teórico

El marco teórico de esta investigación se nutre de un diálogo interdisciplinario que abarca conceptos como la intermedialidad, la translación de códigos y la performatividad, al tiempo que incorpora una perspectiva de género como eje central.

La intermedialidad se entiende como un campo que explora la interacción entre diferentes medios artísticos para generar nuevas formas de narrativa y expresión. Según afirma Erika Fischer-Lichte en *Estética de lo performativo* (2008), este concepto enfatiza cómo las fronteras entre disciplinas se diluyen, lo que permite que herramientas propias del cine, como el montaje y la atmósfera, sean recontextualizadas en el espacio escénico (Fischer-Lichte, 2008: 234-236). Al eliminar las barreras entre disciplinas, la intermedialidad favorece un intercambio constante que estimula nuevas perspectivas artísticas y discursivas. De esta manera, la escena no solo incorpora el lenguaje visual del cine, sino que lo transforma y genera experiencias híbridas, al igual que cuando los elementos escénicos se transforman en imágenes audiovisuales.

Por su parte, la translación de códigos va más allá de una mera adaptación. Este proceso implica una reinterpretación creativa en la que los elementos del cine, como la bidimensionalidad de la pantalla o la fragmentación del tiempo en el montaje, se traducen al lenguaje escénico. Por ejemplo, el montaje cinematográfico, al ser trasladado al teatro, puede transformar la narrativa lineal en una estructura fragmentada que permite explorar simultaneidades y elipsis en escena (es el caso de la obra *Kopfokino* estrenada en 2016). De manera similar, la atmósfera cinematográfica, con su uso de luces y texturas, inspira la creación de ambientes que trascienden la fisicalidad del espacio teatral, que abren nuevas posibilidades para la experiencia del espectador (como en *Pienso casa digo silla*, 2019). Y, a su vez, como trabajo de ida y vuelta, estas piezas escénicas transformadas en películas llevan a la pantalla, entre otros aspectos, la energía de los cuerpos escénicos, la frescura del ensayo y la cuestión del movimiento, lo cual genera secuencias cinematográficas lúdicas, físicas y muy rítmicas. Este proceso puede entenderse como una reinterpretación artística que invita a reflexionar sobre la adaptación de lenguajes y técnicas entre medios, subrayando cómo algunas herramientas de un medio pueden inspirar nuevas aproximaciones en el otro. Andrea Soto-Calderón, en su libro *La performatividad de las imágenes* (2020), sugiere que las imágenes, más que

ser representaciones inmóviles, actúan como creadoras de pasajes que permiten articular nuevas relaciones entre elementos sensibles (Soto-Calderón, 2020: 126). La traslación de códigos entre cine y teatro facilita la creación de intersecciones donde se desdibujan las fronteras entre disciplinas y se promueve así una integración fluida entre los lenguajes artísticos. Este proceso se entrelaza directamente con las nociones de performatividad al activar experiencias que trascienden su medio de origen, estableciendo nuevas conexiones sensibles y discursivas entre imágenes y cuerpos.

En este marco, la performatividad de la imagen cobra relevancia al ser un elemento activo que promueve «la porosidad entre las artes, los intercambios entre el teatro, el cine y las artes visuales» (Soto-Calderón, 2020: 71). Esta conexión también se manifiesta en cómo las imágenes y las acciones performativas desafían y reconstruyen imaginarios de género, y crean nuevas narrativas en la intersección entre disciplinas. En esta idea resuena el concepto de performance de Erika Fischer-Lichte, quien define la performance como «toda acción que se desarrolla de manera temporal con un compromiso corporal asociado con la presencia en tiempo real de la puesta en obra» (Fischer-Lichte, 2008: 48). Ambas perspectivas resaltan la capacidad de las imágenes y las acciones para generar nuevos significados y experiencias a través de su interacción. La performance, en este sentido, no solo actúa como un medio, sino que deviene una herramienta que permite que las disciplinas se entrelacen y transformen mutuamente.

Finalmente, la perspectiva de género constituye un pilar fundamental en esta investigación. Judith Butler (1990) introduce la idea de que el género no es un hecho fijo, sino una construcción performativa, afirmando que «el género es una identidad instituida a través de actos estilizados repetidos en el tiempo»¹ (Butler, 1990: 179). En el trabajo de *Los Detectives*, esta noción se traduce en un trabajo con los géneros en escena a través del humor y su cuestionamiento durante los procesos creativos. El enfoque feminista se basa a su vez en la teoría que la filósofa Suely Rolnik desarrolla en su libro *Esferas de la insurrección* (2019), donde sostiene que al igual que es preciso cambiar desde un marco macropolítico las estructuras sociales y políticas que siguen alimentando un sistema heteropatriarcal, colonial, capitalista y falocéntrico de dominación, también es esencial cambiar en la esfera micropolítica ciertas estructuras mentales de pensamiento para así descolonizar lo que ella denomina «el inconsciente colonial-cafisqueístico» (Rolnik, 2019: 123). La autora defiende que el cambio feminista y anticolonial ha de operarse transformando por igual los imaginarios, las creencias y los automatismos que perpetuamos contra nosotras mismas sin darnos cuenta (Rolnik, 2019: 123).

Los estudios de caso que aquí presentamos trabajan la transformación del imaginario heteropatriarcal a través del juego con la performatividad de género, lo que cuestiona las estructuras jerárquicas tradicionales dominantes en el teatro y en el cine incrustadas en nuestro imaginario colectivo. En este sentido, la intermedialidad opera también como una herramienta para

1. «Gender is an identity tenuously constituted in time, instituted in an exterior space through a stylized repetition of acts».

subvertir las narrativas de género al abrir espacios liminales donde los cuerpos y las imágenes se entrecruzan para desafiar los estereotipos visuales y discursivos. El trabajo con la translación de códigos de la escena al cine nos permite a su vez preguntarnos por la mirada y el deseo desde una perspectiva feminista que nos permita reapropriarnos de la mirada de poder deseante sobre nuestros cuerpos. Tanto en la elaboración de las películas (cocreadas con las montadoras Maria Castan de Manuel, Mònica Cambra y Júlia Gaitano i Mendizabal) como en el trabajo de la compañía (co-dirigida por Mariona Naudin, Marina Colomina y yo misma), la autoría y la dirección es compartida por un grupo de mujeres, por lo que hay una ausencia de «mirada masculina heteropatriarcal» hacia los materiales y los cuerpos en escena y en la pantalla. Este enfoque permite explorar narrativas que se alejan de las representaciones tradicionales, generando procesos creativos que priorizan la autenticidad y la experiencia colectiva. Por ejemplo, las decisiones estéticas se toman de manera horizontal, lo que fomenta una diversidad de perspectivas y evita la imposición de una única voz dominante. Asimismo, esta ausencia de mirada masculina influye en la manera en que se construyen los personajes y se presentan los cuerpos, abordándolos desde una perspectiva que subraya su complejidad y humanidad, lejos de los estereotipos objetivantes. Este proceso transforma profundamente los resultados escénicos, así como el punto de vista en la creación de los materiales. El enfoque feminista no solo reconfigura las dinámicas de poder, sino que también genera espacios para narrativas disidentes y plurales. El marco teórico permite abordar estos pasajes desde una perspectiva feminista, donde el cine y la escena se retroalimentan, y amplían así las posibilidades creativas y metodológicas de la práctica artística.

Metodología

Este estudio se inscribe dentro de la investigación aplicada basada en las artes (*art-based research*), cuyo objetivo es legitimar contextos y parámetros adaptados a la particularidad del campo artístico, respetando su carácter no lineal e ilimitado, cuya perspectiva permite la aceptación de la obra artística en sí y de sus procesos como resultados de la investigación. A partir del siglo xx, el arte parece ir estrechamente vinculado a la investigación (Sánchez; Pérez Royo, 2010: 45); de modo que la práctica artística puede entenderse como investigación cuando su objetivo es ampliar nuestro conocimiento y comprensión a través de procesos originales que planteen preguntas relevantes en el contexto académico y artístico (Borgdorff, 2012: 43), y se difunden tanto los procesos como los resultados. Patricia Leavy define este tipo de investigación como una herramienta transdisciplinar, en la «intersección entre el arte y la ciencia»² (Leavy, 2018: 3) y Fernando Hernández la define como un puzzle que irá encajando unas piezas con otras para construir progresivamente un discurso, a la vez que deja resquicios para que se manifieste aquello del proceso que no se puede verbalizar, con lo cual se crea una posibilidad de lectura poliédrica (Hernández, 2011: 112). Se buscan así otras

2. «Intersection between art and science»

maneras de mirar y de analizar la experiencia, que tratan de desvelar, en diálogo con metodologías científicas, «todo aquello de lo que no se habla» (Hernández, 2011: 94), desde un punto de vista relacional del arte, tal y como lo define Bourriaud (2015), con lo que se llega a un conocimiento de otro modo inaccesible, forjando micro- y macroconexiones desde la multidisciplinariedad que contribuye a luchar contra estereotipos e ideologías dominantes y a crear conciencia crítica, significados múltiples y a fomentar prácticas relacionales y colectivas con utilidad e impacto social (Leavy, 2018: 11-12).

Este tipo de investigación en constante transformación y en un perpetuo devenir (García, 2011: 62) se fundamenta en prácticas corporales productoras de pensamiento y no al revés. El marco metodológico transversal a todos los ámbitos de la investigación aplicada se basa en métodos performativos que producen un pensamiento encarnado. El concepto de performatividad no solo nos sirve como marco teórico sino también como herramienta metodológica que permite el pasaje de un medio artístico a otro. El pensamiento encarnado («embodied mind») es un concepto acuñado por Fisher-Lichte que deriva del concepto de lo performativo. En el primer capítulo de su libro lo ilustra con un ejemplo que ayuda a su comprensión y que aquí describiremos brevemente: tras asistir a una performance de Marina Abramović, el espectador vive un *shock*, se siente afectado en su sistema nervioso por la experiencia, lo que le impide crear un discurso a las primeras. El artista acciona a través de su cuerpo, el espectador recibe el impacto en el cuerpo y solo al cabo de un tiempo puede elaborar un discurso (se suma a ello que lo que ve no se rige por una dramaturgia aristotélica). Para la autora, eso es lo performativo: que no haya un relato o un lenguaje intelectual previo a la sabiduría del cuerpo. El pensamiento encarnado tiene que ver con esa sabiduría «encarnada» (Fisher-Lichte, 2017: 23). El conocimiento, por lo tanto, pasa primero por la experiencia del cuerpo y, transcurrido un tiempo, el cerebro crea un discurso de lo experimentado. Así, tal y como afirma Merleau-Ponty, la visión nace en ocasión de lo que le acontece al cuerpo y es «excitada» al pensar desde el cuerpo (Merleau-Ponty, 2017: 42). Y así, Fisher-Lichte y Soto-Calderón proponen que la performatividad sea una herramienta dentro de la metodología aplicada a través de una práctica viva y en movimiento que permita abrir otros vínculos y conocimientos y generar fisuras entre los ya establecidos. La herramienta «base» de esta metodología es el cuerpo. La experiencia y la práctica artística desde el cuerpo son lo primero; después se produce la conceptualización y el análisis de los descubrimientos.

El montaje se ha tratado en los tres procesos de investigación aplicada como la principal herramienta de reflexión: el montaje cinematográfico no solo organiza la narrativa, sino que también permite identificar matices y cualidades de la actuación que a menudo se pierden en el teatro en vivo. En *Kopf kino* (2017), por ejemplo, el montaje se utilizó para resaltar simultaneidades y transiciones emocionales, más difíciles de captar en una representación escénica dada la distancia del espectador respecto de las intérpretes. No ha sido la intención crear piezas escénicas filmadas sino, desde una mirada experimental, dar lugar a películas con una entidad cinematográfica propia. Se trata de un trasvase de herramientas de un universo a otro, en relación

con la práctica del montaje. Los métodos para elaborar las películas han seguido todas las etapas en las que se desarrolla un film de ficción: guion, rodaje, montaje y posproducción. La metodología empleada incluye también el análisis performativo: se observa cómo el cuerpo actoral en escena se reconfigura al trasladarse al medio audiovisual. Este análisis considera la energía escénica, las transformaciones físicas y la intimidad generada por la cámara.

El análisis de las interacciones nos lleva a la creación de un lenguaje que no pertenece exclusivamente a ninguno de los dos medios, sino que se construye a partir de su diálogo constante. A partir de la translación, se genera un código híbrido que combina elementos teatrales y cinematográficos, como la atmósfera y el tiempo fragmentado. Este proceso es particularmente visible en *Pienso casa digo silla* (2019), donde los espacios naturales filmados interactúan con la narrativa teatral y crean un diálogo constante entre los dos medios. En el videoensayo *Bellas artrópodos* el uso del montaje es más asociativo y dialéctico. El propio videoensayo funciona como una herramienta metodológica, ya que nos permite analizar, mientras se realiza, la relación cine-teatro en la práctica artística de la compañía. La propuesta se aleja conscientemente de ciertas lógicas narrativas convencionales y apunta hacia un relato que opere con sus propios marcos, defendiendo a su vez una narración no lineal. La investigación iconológica parte de chispazos, de imágenes dentro de otras imágenes y de pequeños relatos que han ido tejiendo el hilo conductor de la propuesta, y deja espacio al espectador para que pueda hacer sus propias asociaciones. La intención metodológica ha sido crear una nueva dimensión estética y compositiva en la cual el proceso de montaje desempeña un papel fundamental en la narración. El punto de partida han sido diferentes motivos o gestos (los cuales hemos agrupado en tres actos que corresponden a las temáticas de: cuerpo, teatro y género), y asociaciones visuales, que nos han permitido relacionar unas cinematografías con otras. Basando así la práctica de montaje en la metodología que el cineasta Harun Farocki desarrolla en el capítulo «Towards an Archive for Visual Concepts» de su libro, editado por Thomas Elsässer, *Working on the Sight-lines* (Farocki, 2004: 261) que aboga por hacer una selección de secuencias que expresen mucho más que su estructura básica narrativa y que en sí mismas estén construidas para maximizar la ambigüedad. El director invita al creador a dar espacio a estas secuencias y a estas películas en su mente antes y durante el proceso de montaje. El resultado es un montaje visual que pone en relación imágenes alrededor de ciertas ideas figurativas como son la danza y el cuerpo en la imagen, la filmación del ensayo, la escena y la actuación, el dispositivo cinematográfico, la cuestión de género y el autoagenciamiento de la mirada deseante. En este sentido, la metodología principal del videoensayo *Bellas artrópodos*, ha sido el montaje por constelación de imágenes: esta técnica permite explorar cómo las imágenes se relacionan entre sí, y generan significados múltiples y polisémicos desde el montaje y contraposición de unas con las otras, desde la fragmentación y la proliferación de sentido (nos basamos en las teorías de Aby Warburg y Walter Benjamin). A través de las conexiones entre las imágenes, hemos trabajado unos motivos con otros por bloques temáticos, liberando al mismo tiempo los componentes plásticos y

materiales de las imágenes (color, luz, movimiento, ritmo, corte, encuadre etc.) de su contexto figurativo y narrativo. Son imágenes dobles, anamórficas y rítmicas que se sitúan muchas veces en el umbral perceptivo y abren camino a otra manera de recepción.

Este enfoque metodológico no solo permite analizar las interacciones entre cine y escena desde una perspectiva crítica, sino que también cuestiona las jerarquías tradicionales en la creación artística, y abre paso a prácticas que promueven otras organizaciones. Además, establece un marco analítico sólido para explorar en los resultados cómo las dinámicas de traslación y montaje enriquecen los lenguajes artísticos, al integrar elementos teatrales y cinematográficos en un diálogo continuo.

Resultados

La traducción de códigos en *Kopf kino* y *Pienso casa digo silla*

Kopf kino es una pieza escénica hecha película que aborda las consecuencias del consumo de ficciones en los cuerpos e identidades desde una perspectiva de género. A través del imaginario cinematográfico, la película utiliza el cuerpo como vehículo para explorar cómo las narrativas audiovisuales influyen en la construcción de subjetividades. Por su parte, *Pienso casa digo silla* se adentra en el mundo de las místicas medievales, centrándose especialmente en la figura de Hildegard von Bingen. Esta obra reflexiona sobre la potencialidad de la creencia y reivindica el conocimiento empírico que esas mujeres visionarias poseían, destacando su contribución a la historia desde una perspectiva feminista. Ambas películas nacen como ejercicios de traslación, que reconfiguran las dinámicas escénicas en un lenguaje cinematográfico que explora nuevas dimensiones narrativas y visuales.

Durante el proceso de montaje de ambas películas emergieron nuevas dinámicas en el diálogo entre teatro y cine que no habían sido consideradas previamente. Una de estas dinámicas es la tensión entre frontalidad y tridimensionalidad. Las piezas teatrales, concebidas originalmente para un público ubicado frente a la acción, fueron replanteadas cinematográficamente hacia una cuatridimensionalidad que explora una dimensión espacial más íntima y circular. Ambas películas conservan el componente teatral de dirigirse al público a través del ojo de la cámara, pero la proximidad del encuadre permite una conexión emocional más profunda. Esto es evidente en las diferentes versiones de la escena de «Opening Night», en *Kopf kino*, donde la cámara se posiciona incluso más cerca que en la película original y captura las reacciones más sutiles de los personajes. Lo mismo ocurre en el *remake* del monólogo de Marisa Paredes en *La flor de mi secreto*, de Pedro Almodóvar (1995), donde las tres intérpretes están apoyadas contra una pared. En el escenario teatral, esta disposición puede distanciar al público, especialmente en espacios grandes, lo que ocasiona lapsos de atención. En cambio, los primeros planos en la película destacan los matices de abandono y la variedad de emociones que emergen en las interpretaciones. De manera similar, los monólogos de ciencia ficción en esta misma pieza se benefician de la cercanía de la cámara, que revela detalles como el leve movimiento de una ceja o



Figura 1. Fotogramas de *Pienso casa digo silla* (2022).

una pequeña expresión de alegría antes de introducir un misterio. Estos matices son difíciles de captar en el teatro, donde la emoción debe proyectarse a través de todo el cuerpo para alcanzar a los espectadores más alejados.

Por otro lado, algunos aspectos no fueron fáciles de traducir, como la interacción en tiempo real que ofrece la escena y que la compañía tanto utiliza (con el fin de hacer dudar a la audiencia sobre lo que está preparado y lo que surge en el momento). Esto permite jugar con la comicidad y adaptarse a la respuesta del público, manteniendo lo imprevisible como un componente vital de la experiencia escénica. Estos errores o aspectos imprevisibles que insuflan vida a la escena no fueron sencillos de capturar en la pieza de *Kopfokino* al no haber espectadores durante el rodaje y desarrollarse en un espacio cerrado, lo que restó cierta frescura al metraje. En este sentido, otra cuestión relevante fue el lugar del espectador en la ficción, que en esta obra se tradujo a una especie de *voyeur* fantasmagórico e imaginario que está presente sin estarlo físicamente.

No fue lo mismo en *Pienso casa digo silla*, ya que al rodarse en un espacio natural, los árboles, piedras y viento asumieron el papel del espectador y también propiciaron lo imprevisto. Inspiradas por cineastas como Mariano Llinás, quien subraya que los elementos naturales pueden convertirse en personajes, esta película utiliza el entorno para enriquecer la atmósfera narrativa. El viento, la luz y el bosque dialogan con los cuerpos en escena, aportando misterio y profundidad a la historia.

Otro aprendizaje significativo en la traducción de teatro a cine fue la gestión de la intensidad física. En ambas piezas, decidimos reducir la intensidad emocional, conscientes de que el código cinematográfico demanda una relación más íntima y sensible con el espectador, mientras que el teatro requiere proyectar energía hacia el público. Sin embargo, este ajuste emocional también derivó en una disminución no intencionada de la intensidad física. Al revisar el material filmado, se evidenció que la intensidad física debía mantenerse tan elevada como en la escena. Contrario a lo esperado, esta fuerza no resulta excesiva en pantalla, sino que potencia la experiencia, como ejemplifica la pelea entre Berto y Stevenin en *Out 1* (Jacques Rivette, 1971). Además, comprendimos que para que esta intensidad traspasara la pantalla, no solo era necesaria la entrega física, sino también una planificación cuidadosa de los planos. Un ejemplo de esta planificación es la escena «palos de ciego» en *Pienso casa digo silla*. En esta secuencia, me encuentro con un cubo de basura en la

cabeza y dando golpes al aire con un palo de billar. Este momento tiene su origen en una lucha con catenarias junto a Mariona Naudin en *La Caldera* (*work in progress* de la pieza escénica homónima dentro del Festival Sàlmon 2019), que evolucionó hacia una batalla solitaria contra enemigos invisibles. En el contexto escénico, este «momento del capirote» destaca por su peligrosidad y violencia, ya que desarrollo en un espacio reducido y sin visibilidad, guiada únicamente por indicaciones sonoras de Mariona. La proximidad al público añade un riesgo real, como demuestra el hecho de haber partido varios palos y haber caído de un escenario elevado en una ocasión. En la adaptación al cine, este riesgo físico perdió parte de su tensión debido al vasto espacio natural y la ausencia de espectadores. Una planificación más adecuada, con planos cerrados que captaran la fuerza de los movimientos y otros que mostraran el impacto de los golpes en elementos naturales, habría transmitido mejor la sensación de peligro. Para compensar, se optó por subrayar la extrañeza e inquietud de la escena mediante una progresión sonora con capas de sonido ambiente superpuestas, que destacaban su carácter ritual y anticipatorio.

Otro ejemplo es la secuencia de «Modern Love» (David Bowie, canción original de 1983) en *Kopfokino*, un *remake* circular de la escena con Denis Lavant en *Mauvais Sang* (Leos Carax, 1986). Este momento, punto álgido de la pieza escénica, transmite vitalidad y resistencia a abandonar un estado de inocencia frente a una realidad opresiva. Durante el montaje no se lograba replicar el clímax teatral. Ni los planos generales ni los primeros planos lograban sostener la energía. En este caso, no se trataba de una cuestión de planificación ni de insuficiencia física, sino de que la danza sostenida en el tiempo perdía fuerza en pantalla debido a la ausencia de la energía del directo. La solución llegó tras múltiples pruebas: Mònica Cambra, montadora de las películas, integró en un fragmento de la canción los momentos de máxima intensidad física de toda la pieza, sincronizándolos con la música. Esta decisión generó un clímax cinematográfico que subrayaba cómo el montaje puede transformar herramientas escénicas en cinematográficas y lograr efectos similares en dramaturgia y narrativa. Este ejemplo ilustra cómo el cine traduce el tiempo escénico a través de *flashbacks* y *flashforwards*, que reafirma su capacidad para adaptar y reinterpretar lenguajes artísticos.

El proceso de montaje de las películas *Pienso casa digo silla* y *Kopfokino* reveló múltiples descubrimientos significativos, facilitados en gran medida por el diálogo con la montadora Mònica Cambra. A través de esta colaboración y

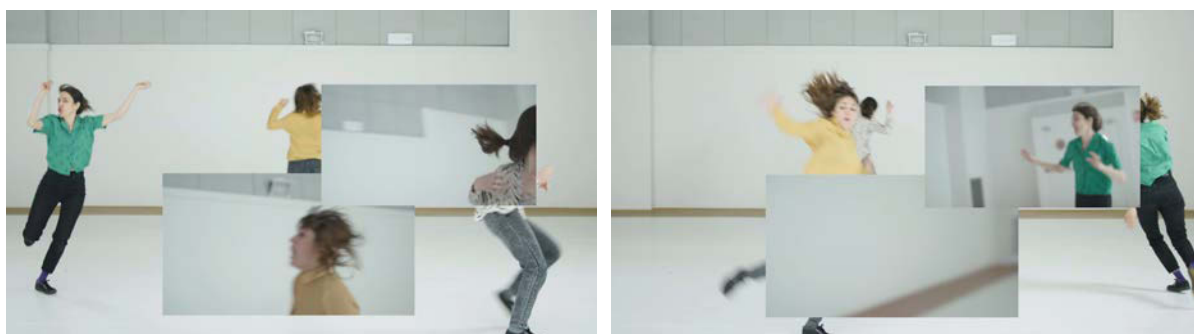


Figura 2. Fotogramas de *Kopfokino*, de María García Vera (2022).

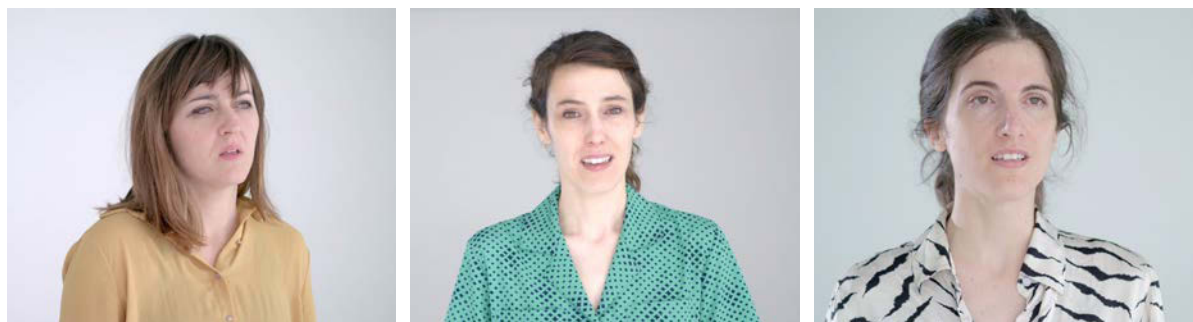


Figura 3. Fotogramas de *Kopfkino* (2022).

de las múltiples versiones desarrolladas mediante prueba y error, se abordaron cuestiones como la relación entre el ritmo escénico y el cinematográfico. En algunos casos, se mantuvo el ritmo pausado de la pieza escénica en la propuesta fílmica, como en *Pienso casa digo silla*, donde la cadencia inicial sirve de contraste a las sacudidas posteriores. En otros casos, ciertas progresiones físicas no se sostenían en pantalla, lo que requirió el uso de elipsis, como en los paseos en diagonal de *Kopfkino*.

La actuación también emergió como un eje central del análisis. Observarnos actuar permitió un entendimiento más profundo del juego con los registros interpretativos así como de los registros más comúnmente utilizados por cada una de nosotras, al poder identificar tanto fortalezas como áreas de mejora. Nuestro trabajo se caracteriza por un juego interpretativo que combina frescura y verosimilitud, elementos más propios del lenguaje cinematográfico, con otros más teatrales como la ironía y la distanciación. Ejemplos de estos contrastes incluyen los zombies y las mujeres de «From Here to Eternity» en *Kopfkino*, o «la voz del otro» en *Pienso casa digo silla*. Este intercambio entre estilos de actuación audiovisuales y teatrales genera una textura interpretativa única, que equilibra cercanía emocional con un distanciamiento crítico.

El ejercicio de traducción entre medios en ambas películas abre el camino hacia un análisis más amplio en el videoensayo *Bellas artrópodos*, donde se integran y expanden estos conceptos y metodologías en un enfoque reflexivo que articula nuevas formas de interrelación entre el cine, el teatro y el cuerpo.

Bellas artrópodos

Un grupo de creadoras de la familia de las invertebradas busca jugar en un tapete negro aterciopelado una nueva configuración de las imágenes que generen nuevas realidades en las que se puedan vertebrar. El título hace referencia al filo más numeroso y diverso del reino animal: los artrópodos, dotados de un esqueleto externo y un apéndice articulado pero carentes de columna vertebral. Algo invertebrado mora en este videoensayo, en el cual se mezclan arácnidos con crustáceos y miriápodos. Pieza monstruo en la que toda la relación de lo visible con lo invisible se articula alrededor de la vuelta de la mirada hacia una misma. «El ojo en el límite de la imagen. La mirada, ella también, es una producción. (...) Y una cuestión de poder. Quién mira

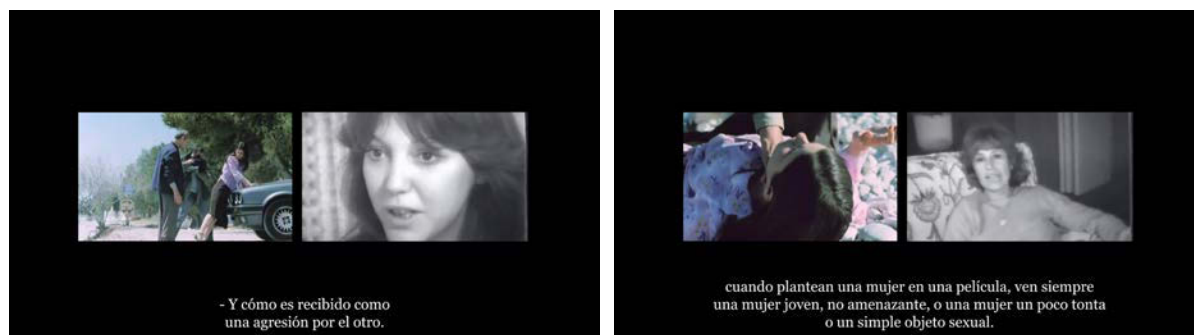


Figura 4. Fotogramas de *Bellas artrópodos*, de María García Vera (2022).

qué. Quién enseña qué»³ (Comolli, 2004: 234). Para contestar a esta pregunta, nos hemos permitido ocupar el espacio narrativo dominante, subvirtiendo los poderes preestablecidos o al menos haciéndonos más conscientes, a través de la fricción desencadenada en la construcción de identidades que no están subyugadas al deseo foráneo. Estas, en este caso las componentes de la compañía y las montadoras, se construyen a sí mismas desde una mirada que busca una interioridad que deviene imagen, haciendo así emerger su propio deseo. Mirar, afirma Lebovici (2019: 181) es también ser vista. Producir una mirada es convertirse al tiempo en sujeto de la percepción y en objeto hecho visible en la percepción de los demás («How am I seen»). El proceso visual se construye, por lo tanto, como parte integrante del conjunto de una fantasía de la cual las creadoras y actrices son sujeto y objeto: «la que mira, sin dejar de ser visible, es por lo tanto mirada mientras mira» (ídem). El videoensayo expone este proceso y esta relación a través de la condición fenomenológica de la actriz y directora, así como de la de sus compañeras. No cabe duda de que el punto central de este estudio es el cuerpo femenino y el cuerpo de la actriz, que propone un trabajo de investigación para generar imaginarios «otros», así como para vincularse en el terreno de la práctica con otros cuerpos de mujeres (las montadoras) y encontrar maneras de autoorganizarse desde un espacio no jerarquizado de cocreación, que nos ha permitido hacer una reflexión crítica sobre la construcción de la feminidad y del deseo.

En este sentido, un claro referente fueron Las Insoumuses, que muestran cómo la producción colectiva de vídeos permite replantear la imagen y la mirada en un contexto de lucha por la autonomía, como gesto de desobediencia y de emancipación (Petresin-Bachelez; Zapperi, 2019: 17). La película *Sois belle et tais toi*, de Delphine Seyrig, de la cual aparecen unos fragmentos en el videoensayo, ha sido también un referente a nivel conceptual, porque hace saltar por los aires el estatus de la mujer, representada como objeto de la mirada masculina y, en su lugar, abre un devenir diferente en una nueva forma de apropiación de los medios (Petresin-Bachelez; Zapperi, 2019: 21).

Asimismo, Los Detectives trabajamos en nuestras piezas con dispositivos que contestan a la alienación en la que el yo se ve atrapado muchas veces en múltiples espacios restrictivos que operan tanto en las prácticas artísticas

3. «L'œil à la limite de l'image. Le regard, lui aussi, est une production. (...) Et une question de pouvoir. Qui regarde quoi. Qui montre quoi.»



Figura 5. Fotogramas de *La Flor*, de Mariano Llinás (2018), y de *Bellas artrópodos*, de María García Vera (2022).

como fuera de ellas, y lo hacemos a través de la imaginación, el juego y el humor, aspectos que se pueden detectar claramente en el *film*, como por ejemplo en el *remake* a partir de una secuencia de *La Flor*, de Mariano Llinás (2018), idea de la montadora y directora Maria Castan de Manuel.

En este sentido, la creación de la película es un ejercicio de experimentación constante donde el montaje de materiales heterogéneos y el método de ensayo-error tienen un papel crucial. Este enfoque permite que la obra se construya de manera orgánica, superponiéndose en capas y evolucionando continuamente durante el proceso. Así, el resultado final no es fruto de un guion rígido, sino de una experiencia viva y física que da lugar a un ensayo audiovisual que funciona como un *collage*, una constelación posible entre muchas.

El comienzo del videoensayo es ya una declaración de intenciones en toda regla: desde el cuerpo y sobre el cuerpo proponemos un espacio de acción imaginal directa, un experimento sin orientación definida «donde las imágenes hacen sus movimientos y no se someten a nuestra lógica binaria de conexión, sino que pueden tocarse, frotarse, golpearse o propagarse creando un residuo intersticial que es donde se organiza lo no previsto». (Soto-Calderón, 2020: 78) En lo figurativo ofrecemos presencias que se entremezclan en busca de un *input* háptico que conecte con la piel del espectador a la vez que lo rodea de espectros. Pero, de nuevo, la duda de lo intangible: ¿cómo discernir si la presencia es especialmente matérica y pregnante o si está siendo espectral? La propia naturaleza de las imágenes, inevitablemente fantasmática, coopera en la paradoja de la presencia y de la ausencia simultánea de los cuerpos, ofreciendo al público una conexión física discontinua, pero probable en tanto que carnalidad anterior a toda interpretación. Una realidad de grado inferior, ambigua e informe, que se multiplica y expande en una proliferación de posibles, generando intercambios, escindiéndose, suprimiendo los límites y haciendo —o dando— lugar incluso a lo abyecto: babosas blancas con senos (Lispector, 2021: 36).

A partir de ese comienzo, las imágenes se encuentran encima de un lienzo que se hace visible para que los márgenes negros de las imágenes visibilicen la presencia de quién crea el juego. Esta fue la gran apuesta formal que configuró el tablero de juego en el montaje y que Maria Castan de Manuel y Júlia Gaitano i Mendizabal sostienen como un síntoma de la imagen contemporánea. Todo se interpreta sobre un fondo negro a modo de tapete de póquer o un juego de tarot. Negro aterciopelado como los plafones de Aby Warburg,

en donde mora el fantasma. Negro abismo, negro cósmico, negro pensamiento dónde las figuras se esconden con el fin de evitar ser encapsuladas por un significado cerrado.

El objetivo de hacer imágenes disidentes o que desacaten los mandatos de normatividad no sería, entonces, tanto el de la denuncia como el de «imaginar espacios, construir una escena para esas realidades inexistentes que no tienen imagen» (Soto-Calderón, 2020: 135). En este sentido, la pregunta que no dejó de resonar es cómo inscribir materialmente lo que no tiene espacio en la realidad. ¿Cómo intentar que nuestras imágenes no sean absortas por los medios oficiales que producen narrativas de experiencias que parecen vacías? ¿Cómo pensar el aparecer que no se remita a un escaparate de venta material y temporal? «¿Cómo abrir otras gramáticas de la propia cultura?» (ídem).

Pliegues escamas, pliegues estratos, pliegues fractales. Una pieza-performance en el sentido de que apela a su fragilidad y a su precariedad, que dispara muchos hilos por los que se podrían emprender muchas otras futuras piezas-performances. El montaje es el pasadizo hacia el otro mundo porque el montaje es «ver a través de los ojos de otro. En él se produce un desplazamiento de la mirada que hace existir la película en un intercambio, en una transferencia. Un pasaje a través de los ojos del otro»⁴ (Comolli, 2004: 147). Las montadoras Júlia Gaitano i Mendizabal y Maria Castan de Manuel, son ese gran otro que me confronta a mí misma como otra.

La transferencia entre colaboradoras, así como la traducción de un medio al otro produjo la transformación de los materiales en algo que no se conocía y se descubrió en el proceso. El cine planteado de esta manera es ante todo la herramienta de una relación posible, real, entre nosotras. Ellas supieron leer el universo que les proponía y lo hicieron suyo, y el resultado es una obra a tres cabezas, como son las obras de Los Detectives, como son también las dos películas montadas por Mònica Cambra.

El trabajo desde la ligereza y el humor es el principal punto en común de todas estas colaboraciones. En lo referente al videoensayo, la intención fue desarrollar un pensamiento a través de las imágenes reflexivo y profundo, a la vez que lúdico e irreverente. Gran parte de las cinematografías estudiadas reposan en el humor y en la ligereza, por lo que estos dos elementos han sido los vectores fundamentales en el proceso de composición. ¿Cómo es el humor a través del montaje? ¿Cómo generar un humor inteligente y femenino a través de las imágenes y de la relación entre ellas? Este humor ha emergido también al desmontar el orden espacial y temporal de los planos. Un juego con los ritmos y los tempos, que provoca golpes, sacudidas, saltos y cambios bruscos: discontinuidades (Didi-Huberman, 2013: 88). Asimismo, ha habido un trabajo también con el gesto, que se ha tratado primero como documental, en segundo lugar se ha reencuadrado, y en tercer lugar se ha desplazado. Un ejemplo de ello son las bofetadas en el primer episodio donde conviven en el tapete la escena de *Opening Night*, de John Cassavetes (1977), con el *re-make* de la secuencia en *Kopfkino*, las tortas ensayadas de *Kinetta*, de Yorgos

4. «Voir à travers les yeux d'un autre. En cela se produit un déplacement du regard qui fait exister le film dans un échange, dans une transmission. Un passage à travers les yeux de l'autre.»

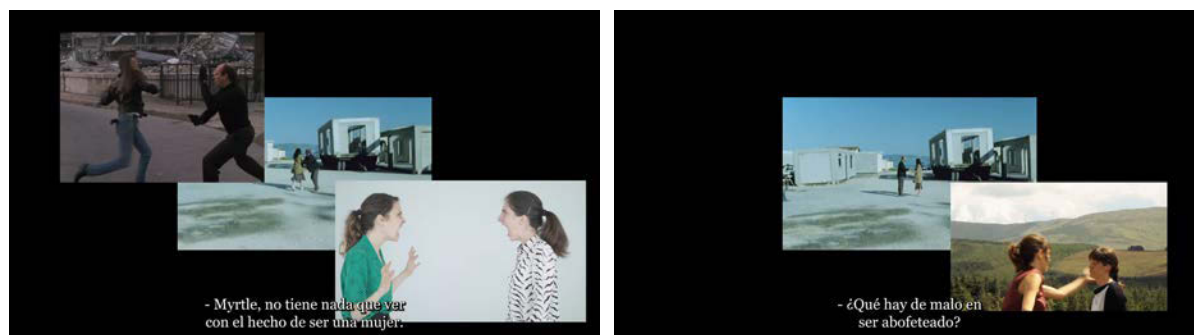


Figura 6. Fotogramas de *Bellas artrópodos*, de María García Vera (2022).

Lanthimos (2005), y las recibidas por Juliet Berto en *Out 1, Noli me tangere*. Estas se dislocan de una película a otra y generan nuevos sentidos o un sentido más fuerte juntas. Este trabajo reconoce la potencia de la imagen como lo que la destina a no ser nunca «la una-imagen», sino más bien a ser multiplicidad, a ser constelación y metamorfosis.

A través del montaje, las imágenes revelan cómo el mundo se muestra y se altera, y al reordenarlas fuera de su secuencia cronológica, ofrecen nuevas interpretaciones sobre nuestra propia historia (Didi-Huberman, 2013: 245). Disloque, redistribución y fragmentación de cuerpos que se convierten en trozos de cuerpos, en trozos de presencias, y en «trozos de seres en más o en menos, exceso y falta a la vez»⁵ (Comolli, 2004: 128). Esta investigación-práctica es un mapa del tesoro, un espejo que es una multitud de espejos y de reflejos espejados. El espejo de este film se refleja en el de la práctica escénica y viceversa. El montaje se revela como una herramienta versátil y poderosa, permitiendo la transformación de la película en un juego constante.

El análisis de los tres casos de estudio permite identificar y sistematizar una serie de ejes metodológicos fundamentales en los procesos de creación de la compañía que han emergido a lo largo del proceso de elaboración de las películas. El primer descubrimiento es la relación entre performatividad y teatralidad, cuerpo y representación. Al provenir de campos artísticos distintos, se genera una fricción entre los puntos de vista sobre la representación y la performatividad que es muy fructífera en la creación. El segundo afianzamiento es la importancia del humor, una herramienta crítica y transgresora en nuestra práctica. En relación con la dirección y la toma de decisiones concluimos que aplicamos un modelo horizontal de toma de decisiones (nadie tiene más poder que nadie), donde prevalece la idea más fuerte, la que resiste y se mantiene, venga de quien venga. En este sentido, el trabajo dramático desarrollado a través de una escritura colaborativa realizada a seis manos se centra en la búsqueda de un lenguaje personal en el cruce entre disciplinas, y durante esa escritura, el encuentro del dispositivo y del marco escénico es esencial para poder generar materiales e ideas a dentro de él. Estos ejes no solo resumen los hallazgos más relevantes de la manera de trabajar, sino que también delinean unas direcciones que inspirarán futuras prácticas, así como nuevas reflexiones sobre los espacios intermediales de creación.

5. «Des fragments d'êtres en plus ou en moins, excès et manque à la fois.»

Conclusiones

La conjugación de mi trabajo colectivo en Los Detectives como actriz y participante de la práctica artística, junto a las ideas claves extraídas de las películas analizadas, me llevan a concluir las siguientes cuestiones.

En primer lugar, cómo la creación da un soplo a la reflexión, elevándola así a otro plano al tiempo que esta nutre y enriquece la comprensión de las obras. El bucle sin fin de la relación cine-teatro-cine, práctica-teoría-práctica se retroalimenta hasta el infinito. La investigación artística, como hemos señalado, no es solo un sistema de representación, de comunicación y de análisis de ideas o afectos, sino que nos llama a cuestionar nuestras maneras de generar conocimiento, de asumir posicionamientos ontológicos, epistemológicos y metodológicos inestables (Calderón; Hernández, 2019: 51), no por ello menos rigurosos. Se abren así senderos que nos llevan a construir otros modos posibles de subjetividad, esos que están por llegar y para los que estamos preparando el terreno. Esto sucede, en parte, porque afrontamos el desafío de ir más allá de los modos establecidos de conocer (Calderón; Hernández, 2019: 67). El tránsito ha sido posible gracias a la metodología performativa utilizada, que permite el viaje de conceptos entre diferentes campos del saber, diversas disciplinas (Bal, 2002: 225). La performatividad en la investigación pone en marcha la dinámica del movimiento como un devenir, es decir, como una transformación. Así, se transforman los saberes, pero también lo hacen las identidades que participan de la travesía. Es desde esta misma toma de posición como desde el grupo resaltamos la importancia de la colaboración y de la retroalimentación de los conocimientos en la investigación artística. Los procesos, tanto de creación como de producción, son relacionales y transformadores, generan nuevos vínculos y afianzan los ya establecidos. La experiencia compartida entre cineastas, actrices, montadoras y otras creadoras refuerza el valor de las metodologías colaborativas, mostrando cómo estas pueden generar procesos artísticos más abiertos, críticos y transformadores. Muestra asimismo qué supone para la compañía y para mí dentro de ella, la transferencia y la traducción de un medio a otro. Esta investigación ha supuesto el desarrollo de una base sólida, tanto conceptual como práctica, del lenguaje que caracteriza a la compañía, que se mueve en la frontera entre diversos campos artísticos. Analizar la transferencia entre ellos ha permitido movernos, realmente, en un espacio intermedio que transforma las herramientas y estrategias de uno y de otro, para crear una tercera lengua que se despliega, juguetona, entre las orillas y los mares de las disciplinas, incorporando también en ella la danza, la coreografía, la performance, las artes visuales y las artes plásticas.

Este espacio intermedial multiplica sentidos, redefine las herramientas y estrategias de ambos medios a la vez que subraya la importancia de repensar los imaginarios y las narrativas en las artes escénicas y audiovisuales. Como compañía, esta investigación ha fortalecido los entendimientos y las metodologías, y ha abierto nuevas posibilidades desde las que experimentar y especular, que abordaremos en los futuros proyectos.



Referencias bibliográficas

- BAL, Mieke. *Conceptos viajeros en las humanidades: una guía de viaje*. Murcia: CENDEAC, 2014.
- BENJAMIN, Walter. «Sobre la facultad mimética». En: *Obras*, Libro 2/ vol. 1, Madrid: Abada Editores, 2010.
- BORGENDORFF, Henk. *The Conflict of the faculties. Perspectives on Artistic Research and Academia*. Leiden: Leiden University Press, 2012.
- BOURRIAUD, Nicolas. *Esthétique relationnelle*. París: Presses du réel, 1998.
- BUTLER, Judith. *Gender Trouble: Feminism and the Subversion of Identity*. Nueva York: Routledge, 1990.
- CALDERÓN, Natalia; HERNÁNDEZ, Fernando. *La investigación artística. Un espacio de conocimiento disruptivo en las artes y en la universidad*. Barcelona: Octaedro, 2019.
- COMOLLI, Jean Louis. *Voir et pouvoir*. París: Verdier, 2004.
- DIDI-HUBERMAN, Georges. *Cuando las imágenes toman posición*. Boadilla del Monte (Madrid): Antonio Machado Libros, 2013.
- FAROOCKI, Harun. *Working on the Sight-lines*. Edición de Thomas Elsässer. Ámsterdam: Amsterdam University Press, 2004.
- FISCHER-LICHTE, Erika. *Estética de lo performativo*. Madrid: Abada, 2008.
- GARCÍA, Dora. «Más mística que racionalista, alcanza verdades que la lógica no puede alcanzar». En: Verwoert, Jan [et al.]. *En torno a la investigación artística : Pensar y enseñar arte: entre la práctica y la especulación teórica*. Barcelona: MACBA, 2011, p. 62.
- HERNÁNDEZ, Fernando. «La investigación basada en las artes. Propuestas para repensar la investigación en educación». En *Educatio Siglo XXI*, (26), 2008E, p. 85-118.
- LEAVY, Patricia. «Introduction to Arts-Based Research». En: LEAVY, Patricia (ed.). *Handbook of Art-Based Research*. Nueva York y Londres: The Guilford Press, 2018, p. 3-21.
- LEBOVICI, Elisabeth. «Nunca visto pero imaginado a la perfección: el papel de Delphine Seyrig en el cine de Ulrike Ottinger». En: PETRESIN-BACHELEZ, Natasha; ZAPPERI, Giovanna (ed.). *Musas insumisas. Delphine Seyrig y los colectivos de vídeo feministas en Francia en los 70 y 80*. Madrid: Ediciones Reina Sofía, 2019, p. 162-181.
- LISPECTOR, Clarice. *Todas las crónicas*. Madrid: Siruela, 2021.
- MERLEAU-PONTY, Maurice. *El ojo y el espíritu*. Madrid: Trotta, 2017.
- PETRESIN-BACHELEZ, Natasha; ZAPPERI, Giovanna. *Musas insumisas. Delphine Seyrig y los colectivos de vídeo feministas en Francia en los 70 y 80*. Madrid: Ediciones Reina Sofía, 2019.
- ROLNIK, Suely. *Esferas de la insurrección. Apuntes para descolonizar el inconsciente*. Madrid: Tinta Limón, 2019.
- SÁNCHEZ, José Antonio; PÉREZ ROYO, Victoria. «La investigación en artes escénicas. Introducción». En *Cairon*, 13. *Revista de Estudios de danza. Práctica e investigación*, p. 5-15. Alcalá de Henares: Universidad de Alcalá, 2010.
- SOTO-CALDERÓN, Andrea. *La performatividad de las imágenes*. Santiago de Chile: Metales Pesados, 2020.