
KATHY ROSE Y MIWA MATREYEK: DANZA ANIMADA Y REPRESENTACIÓN

Lynn Tomlinson
Towson University (EEUU)

La actuación real combinada con la animación proyectada es algo muy nuevo, con avances en el mapeo de proyección y sensores de movimiento, y a la vez muy antiguo, retrotrayéndonos a las sesiones de proyección pre-cinematográfica, los espectáculos de linterna mágica y a las actuaciones de vodevil de Winsor McCay con su dinosaurio animado, Gertie. Dos artistas contemporáneas crean y coreografían actuaciones no sólo mediante sus propios cuerpos, sino también mediante diversas figuras, formas y diseños animados. Kathy Rose comenzó como animadora, y más tarde intervino en sus proyecciones. Miwa Matreyek utiliza su propia figura como una silueta en sus actuaciones, y crea imágenes extraordinarias con dos proyectores y una pantalla. En sus trabajos creativos se proyectan a sí mismas como personajes en sus actuaciones animadas, y hacen referencia a la magia, el sueño y la mitología en su obra y sus imágenes. Coreografían sus movimientos para sincronizarse con sus imágenes animadas. Ambas mujeres juegan un papel detrás de la cámara, y delante de la pantalla, y juegan con la naturaleza dual de creador/director y sujeto/ejecutante.

Live performance combined with projected animation is both very new, with advances in projection mapping and motion sensors, and very old, harkening back to pre-cinematic projected séances, magic lantern shows, and to Winsor McCay's vaudeville performances with his 'trained' animated dinosaur, Gertie. Two contemporary artists create and choreograph one-woman performances populated not only with their own bodies, but also with various animated figures, forms, and designs. Kathy Rose began as an animator, and then later performed with her projections. Miwa Matreyek uses her own figure as a silhouette in her performances, and creates remarkable imagery with two projectors and a screen. In their creative work they both project themselves as characters into their animated performances, and reference magic, dream, and mythology in their work and their imagery. They choreograph their movements to synch with their animated images. Both women play a role behind the camera, and in front of the screen, and play with the dual nature of creator/director and subject/performer.

Palabras clave: Actuación, animación, siluetas, cuerpo, danza, Matreyek, Rose.

DOI: <http://dx.doi.org/10.4995/caa.2017.7278>

Desde los albores del cine, la animación y la representación en vivo se han entrelazado. Algunas de las primeras películas capturaron como nadie una pléyade colorista, la forma de la metamorfosis; parte mariposa, parte criatura marina, más abstracción que forma humana. *The Serpentine Dance* fue interpretada por pioneras de la danza contemporánea, tales como Loïe Fuller y Annabelle Moore, quienes crearon efectos dramáticos, efectos de otro mundo con etéreos trajes de seda alados y luces de colores.

Las películas de estas representaciones, realizadas a finales de 1800 y principios de 1900, fueron coloreadas a mano, fotograma a fotograma, animadas *sin cámara* para recrear directamente los efectos de iluminación de color en el escenario (Sommer, 1981: 392). Las primeras décadas del siglo XX fueron un tiempo de experimentación con los límites entre las artes, con artistas de vodevil, bailarines, poetas, pintores y escritores, organizados en torno a ideas como el Futurismo, Dadá y Surrealismo.

Antes de que la animación se convirtiera en un proceso industrializado, en la segunda década del siglo XX, intérpretes y artistas ambulantes jugaron con los medios y la tecnología para crear una ilusión de vida y movimiento. Ahora, en las primeras décadas de este nuevo siglo, los artistas vuelven a usar la luz, el color, el disfraz y el movimiento para crear un trabajo que borre las fronteras entre lo animado y lo viviente, a través de una combinación de tecnologías digitales accesibles y proyecciones, mezclado con tecnología *retro* y elementos hechos a mano. Dos de estas artistas son mujeres que emplean medios mixtos para actuar en directo con su doble animado: Kathy Rose y Miwa Matreyek. En un tiempo en que los estudiosos buscamos redefinir la animación, ¿qué podemos aprender de los artistas que borran la línea entre lo vivo y lo animado?

En 1913, en Chicago, Illinois, el famoso dibujante de periódicos Winsor McCay termina los dibujos que se convertirán en un dinosaurio llamado Gertie, su *socio* proyectado en el vodevil.

El 8 de febrero de 1914, McCay proyecta su creación animada en el Palace Theater en Chicago, creando la ilusión de que estaba interactuando en la pantalla con una mascota de gran tamaño. Pero, hoy en día, en lugar de un espectáculo en directo, lo que vemos es una película de acción real en directo creada como un dispositivo de encuadre. Gertie aparece en una pequeña pantalla y los intertítulos reemplazan las órdenes que McCay habría pronunciado en voz alta. Para captar el impacto del momento, debemos intentar imaginar al enorme pero encantador dinosaurio proyectado sobre una gigantesca pantalla de un cine palacio: imaginen la ilusión mágica cuando McCay, una diminuta figura humana en el escenario, entra en la pantalla y se sube a la boca abierta de Gertie, para que pueda levantarlo sobre su espalda, mientras baja de escena (Canemaker, 2005: 175-182).

Hace cien años, al mismo tiempo que Gertie y McCay actuaban juntos en la etapa de vodevil, el mundo del arte europeo estaba en medio de una revolución. Los artistas estaban rompiendo los límites, incorporando aspectos de la representación, la danza y la música en el ámbito de las artes visuales. Los futuristas italianos inventaron máquinas de ruido. Kandinsky exploró la sinestesia. *La consagración de la primavera* de Stravinsky provocó un debut infame, con música escandalosa y danzas que causaron revuelo. En un pueblo de Suiza, Rudolf Von Laban, el pionero del análisis del movimiento, fundó un grupo de danza comunitaria donde trabajó íntimamente con Mary Wigman, transformando la danza en una expresión de libre movimiento (Turner, 2009-10: 1-6). En el Cabaret Voltaire en 1916, Mary Wigman, Emmy Hennings y Sophie Taeuber realizaron danzas de Laban, usando trajes y máscaras que transformaban sus cuerpos en seres animados extraños. Las mujeres artistas eran una parte esencial de la vanguardia, llevando una mezcla de textiles, muñecas, marionetas, juguetes y moda. Kathy Rose, cuya obra pionera combina la danza contemporánea y la



Fig. 1. Kathy Rose trabajando en *Pencil Bookings*, que combina rotoscopia y dibujos animados a mano (1977), y fotograma del cortometraje terminado (1978). Por cortesía de la artista.



Fig. 2. Kathy Rose interpretando en vivo con su animación en *Primitive Movers* (1983). Imagen compuesta por R. O. Blechman.

animación, está directamente relacionada con este linaje de la vanguardia. Una fotografía de Rose de finales de los años ochenta podría haber sido un retrato tomado en 1913. ¿Cómo pudo Rose encontrar el camino para su innovadora práctica multidisciplinaria?

Rose creció en la ciudad de Nueva York, en una familia de artistas. Estudió cine en el Philadelphia College of Art de 1967 a 1971. El Philadelphia College of Art devino parte de la University of the Arts, donde actualmente es profesora, y donde vi por primera vez sus actuaciones a finales de los ochenta. Como estudiante recién graduada y artista emergente, me interesaban la animación experimental y la integración de la acción real y la animación. Kathy bailaba con sus dobles animados o transformaba su cuerpo con esculturales trajes elásticos, en una superficie para proyecciones de abstracción animada. Rose es la precursora de artistas que actualmente trabajan combinando la actuación y la animación, estableciendo un vínculo directo con los artistas de hace cien años.

Kathy Rose es una descendiente directa de la visionaria Mary Wigman, la influyente bailarina de danza contemporánea que se formó en el grupo de danza de Rudolf Von Laban en Suiza, que actuó en el Cabaret Voltaire y continuó enseñando e influyendo en generaciones de bailarines contemporáneos. En la década de 1920, Wigman estableció una escuela de danza en Dresde (Alemania), enseñando danza expresionista a través de talleres experimentales. Como Rudolf Von Laban, Wigman se rebeló contra la perfección refinada del ballet clásico, buscando una nueva conciencia a través del movimiento libre y expresivo (Wigman, 1974 [1933]: 152-153). Incluso hoy, viendo un video en línea de *Witch Dance de Wigman*, podemos apreciar el cambio radical alejado del ballet clásico. Según ella misma describe, “Siento que la danza es inherente, pero que duerme en cada uno de nosotros. Es posible que cada ser humano experimente la danza como una expresión en su propio cuerpo, y a su manera” (ibídem, 150). Wigman abrazó la fealdad y lo extraño



Fig. 3. Kathy Rose disfrazada para *Kleopat'Ra* (1999).
Fotografía por Frederic Charpentier.



Fig. 4. Pieza de videoarte y performance por Kathy Rose, *The Cathedral of Emptiness* (2012). Por cortesía de la artista.

empleando gestos faciales, ademanes violentos y ritmos musicales. A través de sus muchos viajes, extendió entre sus estudiantes una influencia considerable en la danza contemporánea en todo el mundo.

En 1960, un grupo de danza de cámara llamado Group Motion, que trabajaba en Berlín, había emergido en la escuela de Wigman en Dresde. En 1968, los miembros de Group Motion se trasladaron a Filadelfia, donde se les unió Kathy Rose. Después de que Kathy Rose finalmente deja la compañía, Group Motion siguió desarrollándose, realizando talleres de danza expresiva de movimiento libre (Group Motion, 2013). Kathy Rose tiene una larga lista de contactos con artistas y animadores; como estudiante de cine en el Philadelphia College of Art, Kathy Rose vivía junto a dos hermanos gemelos que también estaban comenzando a investigar la animación: Stephen y Timothy Quay. Stephen Quay estaba en su clase de cine, donde vio por primera vez un cortometraje de

animación, *Ai*, del japonés independiente Yoji Kuri, cuyo personaje Thurberesque despertó su interés en la animación (Rose, 2013). En 1974, Rose se inscribió en el Experimental Animation MFA en CalArts, trabajando con el mentor Jules Engel, y desarrollando un estilo visual ondulado, serpenteante. Tuvo como condiscípulos a un buen número de animadores experimentales, incluyendo Dennis Pies (Sky David), Adam Beckett, y Joyce Borenstein (Sporn, 2011). Jules Engel y sus compañeros de CalArts la animaron a experimentar y jugar a través de la animación. Elogiando la enseñanza de Engel, a él atribuye sus futuras danzas animadas: “Un verdadero zen, un extraordinario maestro [...] invisible [...] muy parecido a un psiquiatra extremadamente refinado y sutil [...] No sabes lo que te está haciendo en ese momento, pero años más tarde sus palabras resuenan en tus oídos. De hecho, él predijo muy agudamente que estaría bailando con mis películas quince años antes de que me diera cuenta de que estaba haciéndolo” (Rose, en Dill, 2013).



Fig. 5. En *Myth and Infrastructure* (2013) el cuerpo de Miwa Matreyek se convierte en una isla donde un doble reducido de sí misma construye un campamento. Fotografía por Scott Groller.

Después de graduarse de CalArts, Rose formó parte de un grupo de animadores independientes en Nueva York a mediados de los años setenta. George Griffin, Jane Aaron, John Canemaker y Suzan Pitt, entre otros, se reunían mensualmente para crear un sentido de comunidad y compartir obras en proceso (Chimovitz, 1998). Rose creó una ambiciosa pieza de animación hecha a mano, *Pencil Bookings*, donde su cuerpo rotoscopiado se funde con la animación. En esta pieza cómica, una manada de personajes extraños surgen del lápiz del artista: ella intenta en vano dirigir estos garabatos rebeldes, y al final, sucumbiendo a sus voces suplicantes, se convierte en una versión de dibujos animados de sí misma, primero rotoscopiada y luego caricaturizada.

En 1983 Rose decidió regresar a la actuación, atendiendo a las influencias de vanguardia: Sonia Delauney, pintora, diseñadora de moda y textil, y escenógrafa (Dickerman, 2012); Bronislava Nijinska, una innovadora coreógrafa que creó

ballets arquitectónicos y expresionistas; las fotografías en blanco y negro de Barbara Morgan de la gran bailarina contemporánea Martha Graham, tomadas en las décadas de 1930 y 1940; y las culturas del mundo, especialmente las artes escénicas japonesas. Rose estudió la danza moderna Butoh con el artista maestro Kazuo Ohno, quien desarrolló una forma cruda y emocional de la danza en reacción al trauma del Japón de la posguerra (Dunning, 2010: A22). George Griffin recuerda: “Kathy y yo fuimos a ver a Ohno en una de sus últimas actuaciones en solitario en Nueva York. Creo que el ritmo lento, el traje estilizado y la restricción facial severa aparecen en su trabajo hasta el día de hoy” (Griffin, 2013). Como una esponja cultural, Rose absorbió todo tipo de medios de comunicación, el arte y las influencias de la representación. Rose confiesa que el momento en que decidió que quería volver a actuar se produjo viendo a una doble de Marilyn Monroe (Rose, 2013): el entretenimiento, el arte, la danza, la animación, el



Fig. 6. En el corto de Miwa Matreyek *Lumerence* (2012) integra partes de su cuerpo en un entorno digital compuesto de collages. Por cortesía de la artista.

vestuario y la abstracción, todo ello combinado en el espectáculo animado de 30 minutos de *Primitive Movers*. Después de que su figura real baile con su yo animado proyectado, Rose, la bailarina en directo, parece convertirse en una proyección de acción real en la pantalla, mientras que su verdadera figura “se desvanece en la oscuridad” (Rose, 2013).

A medida que Rose se movía entre la “performance” y la danza, se alejó de la animación dibujada, para convertirse a en sí misma y a sus bailarines en extraños personajes animados a través de la proyección en trajes y tejidos de diseño exclusivo. Las imágenes proyectadas dejaron su forma angular para ser abstractas. Bailaba con varias versiones de sí misma, inspirándose en un taller del coreógrafo Alwin Nikolais, cuya coreografía multimedia incluía máscaras, trajes elásticos y espectáculos aéreos (ídem). Además de la actuación japonesa como los títeres de Noh, Buthoh y Bunraku, Rose contempla una variedad de culturas del mundo, por ejemplo, al combinar kabuki con el baile flamenco en su pieza *Kabukimenko*. Otras veces incluye imágenes

egipcias, la pintura surrealista de Remedios Varo, los collage dadaístas de Hannah Hoch, y un profundo interés continuado en el arte japonés. Rose dice: “En los últimos años, me involucré más en mi actuación con el poder de la quietud, lo que crea su propio suspense. He encontrado que cuanto más lentamente, e incluso imperceptiblemente me muevo, más surrealista se vuelve para los observadores” (ídem).

Actualmente, Kathy Rose trabaja en video digital y crea instalaciones utilizando proyecciones y telas: una pieza de vídeo-danza como parte de una conmemoración del centésimo aniversario de *La consagración de la primavera*. De su trabajo actual, George Griffin comenta: “El vídeo ha vuelto a poner el trabajo en una relación parecida a un espejo con el movimiento ‘real’” (Griffin 2013). Rose continúa actuando de vez en cuando y confirma el potencial del directo: “Hay un suspenso, una emoción en la realidad de la artista que está allí, vivo en el lugar. Y todo lo que sucede integrando imágenes bidimensionales que parecen imposibles, alucinógenos, y por lo tanto, son fascinantes” (ídem).

Alemania, 1913: una adolescente se queda encantada con las mágicas películas del cineasta francés Georges Méliès. Es el último año que Méliès dirigirá una película, antes de que la desgracia financiera destruya su estudio. Esa joven es Lotte Reiniger, que a la edad de dieciséis años anima figuras de silueta como intertítulos de una película, y unos años más tarde, hace ella misma cortometrajes con siluetas animadas. Cuidadosamente ensambladas, estas marionetas se mueven tan graciosamente que parecen estar vivas, incluso antes de que se muevan fotograma a fotograma bajo la cámara.

Cien años después, el trabajo de Miwa Matreyek retoma la silueta pero con un enfoque diferente. La silueta de la sombra viva de su cuerpo se mueve en una mágica coreografía con sus creaciones de collage. Declara: “A veces soy la artista misma que creó el mundo, y he desbloqueado un poder mágico para hacer cosas de ensueño con mi mano, y, a veces, considero que el personaje es un observador, o, de alguna manera, la encarnación de la Tierra o una ciudad/escena que he creado” (Matreyek, 2013).

Al igual que Rose, Matreyek también obtuvo su MFA en animación experimental en CalArts, donde exploró por primera vez la actuación en directo en combinación con el collage animado. Comenzó a hacer collages como estudiante, y con el software digital dio un paso más añadiendo una línea de tiempo y movimiento. En *Lumerence*, por ejemplo, mezcla partes de su cuerpo con el entorno digital. El collage, confiesa, la forzó a alejarse de su estilo de dibujo, que ella sentía excesivamente afectado por la animación tradicional. Matreyek es mitad japonesa, y pasó gran parte de su infancia en Japón. Sobre una de las primeras piezas, observa: “Estaba pensando en la familiaridad de la arquitectura y los paisajes japoneses y en las estrecheces que recuerdo” (Matreyek, 2013). Incluir su cuerpo como una capa vinculaba naturalmente con su práctica artística anterior: “Ahora en mi trabajo, mi cuerpo todavía está en el collage. Están

las capas frontales y las capas posteriores, y mi cuerpo está básicamente intercalado entre estas capas: [...] la sombra, como parte de una especie de collage [...] se vuelve plana, en una pantalla [...] de dos dimensiones [...] Quería que fuera como una tapicería” (Matreyek, 2013).

Las influencias de Matreyek incluyen el Constructivismo ruso y el collage surrealista. También cita la influencia del reino proto-cinematográfico de los trucos y el misterio, y de Méliès: “A pesar del hecho de que tengo un portátil y un proyector, es básicamente un espectáculo de linterna mágica” (idem). Le gusta hacer que el público se deleite y se pregunte por sus trucos. Ella menciona la obra del director Michel Gondry como una influencia: “Gran parte del trabajo que hago es como resolver puzzles. Necesito averiguar sobre la naturaleza de la luz, básicamente. ¿Cómo puedo combinar estas cosas para crear una ilusión?” (idem).

Su montaje es simple y transportable: dos proyectores, una pantalla de 2 por 3 metros, un ordenador portátil, algunos cables y unas cuantas cajas. Se basa únicamente en el tiempo y la coreografía: moviéndose detrás de la pantalla, no bailando con precisión, sino con gestos precisos y practicados para interactuar con una animación previamente compuesta, su sombra aparece como una silueta de acción real, como si una creación de Lotte Reiniger cobrase vida. Habiendo actuado en todo el mundo durante varios años, siente la concordia de una buena praxis: entrar en un espacio tranquilo, zen-meditativo, detrás de la pantalla, oculta y oscurecida, pero briosa en el escenario. En una hermosa secuencia de *Myth and Infrastructure*, el cuerpo vivo de Matreyek se convierte en una isla, donde su doble animado en miniatura establece un campamento. Hay momentos sorprendentemente viscerales, como cuando la isla se traga un venado al que su pequeño “doppelgänger” ha disparado una flecha, y regurgita huesos en el agua. No se aleja de lo corporal, pero el tono es delicado y poético.

La figura que presenta Matreyek es sobria y sin adornos. Con una sencilla falda y el cabello atado hacia atrás, una joven se transforma en una máquina, un proyector, un gigante, o incluso la Madre Tierra. En algunas escenas parece caminar entre capas de varios planos, haciendo de su propio cuerpo lo que Thomas Lamarre llama el proceso “animático”: la estética única de la animación creada a través del movimiento de capas animadas (Lamarre, 2009). Matreyek se convierte en una capa plana, y aunque ella no puede controlar su movimiento fotograma a fotograma, como Kathy Rose, piensa como un animador sobre la calidad de su propio movimiento. También le preocupan los detalles y los cambios que pueden afectar las emociones del público: “Soy consciente de la audiencia. Una de las cosas que encuentro importante es sonreír en mi pieza. Este pequeño nivel de sombra en la pantalla, la gente realmente lo percibe. He recibido un montón de comentarios de la gente acerca de lo radiante que parezco en un momento determinado en la pantalla” (Matreyek, 2013). Su tercer trabajo en solitario, *This World Made Itself*, se estrenó en octubre de 2013. En esta pieza, un viaje a través de la historia de nuestro planeta, al controlar el tamaño y la perspectiva de su propia sombra mediante el proyector, su cuerpo se convierte en una encarnación animada de la tierra, emergiendo de las montañas y vadeando a través de prístinos paisajes, con imágenes inspiradas por ilustraciones de antiguos libros de textos científicos.

Hablando de la reacción del público Matreyek comenta: “El público sigue sentado en la oscuridad, mirando una pantalla, pero son conscientes (son hiper-conscientes) de que es un cuerpo real [...] Me gusta decir que hay dos narraciones: la narrativa de la historia de este fantástico mundo animado que se despliega para ti, CON otra historia: ves los cables, ves el portátil, ves los proyectores [...] Creo que esto mantiene al público realmente comprometido, que ven tanto la ilusión como la forma en que se está creando la ilusión” (ídem).

Rose y Matreyek comparten conexiones con espectáculos de linterna mágica, la vanguardia, enfoques surrealistas y el cine de principios del siglo XX. También se basan en nuestra cultura global de arte y tecnología. Johannes Birringer, que escribe sobre el rendimiento y la tecnología, examina la “historia olvidada” del endeudamiento de la interpretación occidental ante los movimientos artísticos de vanguardia, y las “conexiones transculturales complejas entre las vanguardias occidentales y el arte basado en procesos contemporáneos en Europa del Este” América y Asia (Biringner, 1999: 361): “Ambas artistas comparten un interés por el arte y la cultura asiáticos. Una influencia filtrada y difusa del folclore budista se encuentra bajo la superficie de su trabajo, tal vez una respuesta particular a la fuerza vital de la materia no sensible reflejada en su trabajo. La antropóloga Teri Silvio propone que la animación se está convirtiendo en un nuevo paradigma para el siglo XXI, al igual que el rendimiento fue a finales del siglo XX, trabajando con una definición muy amplia de la animación que incluye la actuación en directo como títeres y “cosplay” (Silvio 2010: 422-428).

En mis conversaciones con Rose y Matreyek descubrí que entendían el especial estatus de sus espectáculos en directo, pudiendo llevar al público a un plano diferente, debido al mayor sentido de conciencia, anticipación y posibilidad, tal y como prometen los espectáculos en directo. Sus cuerpos proyectados y pregrabados también tienen un sentido de vivacidad, y parte de la magia de la función proviene del conocimiento de la audiencia de que las imágenes proyectadas están fijas, mientras que el cuerpo viviente está lleno de potencial: actuar perfecta o inesperadamente, incluso para cometer errores. Como animadora independiente, siento una conexión y un linaje compartidos con estas artistas. Actualmente trabajo en la animación de arcilla sobre vidrio, y mi animación ambiental de 2014, *The*

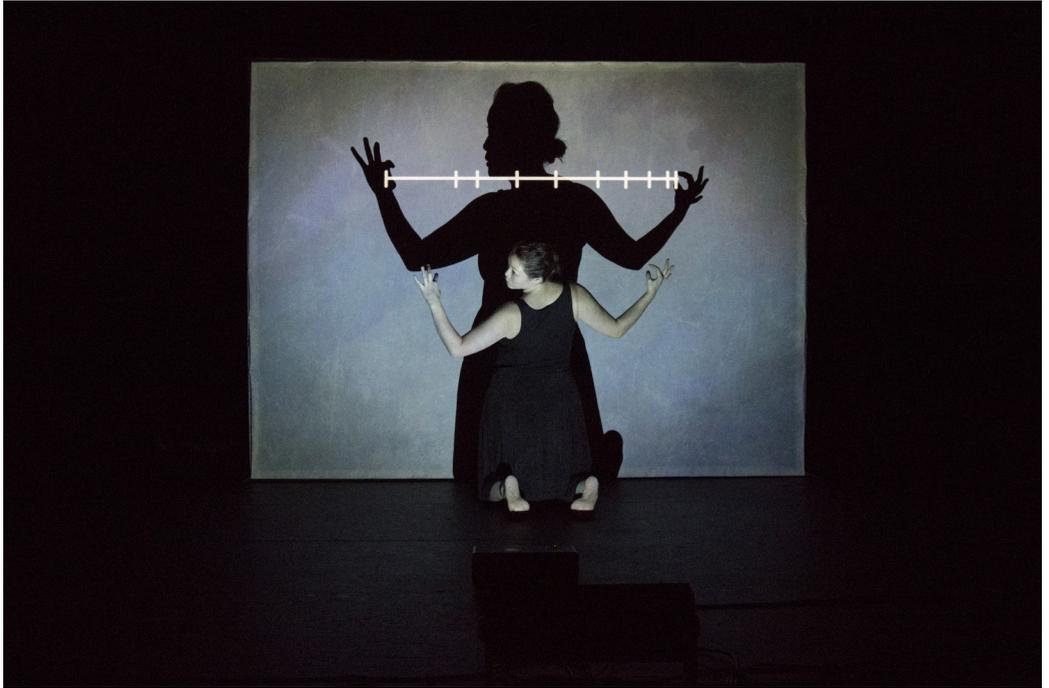


Fig. 7. Matreyek estira una línea de tiempo en *This World Made Itself* (2013), visto desde ambos lados del escenario. Fotografía: Eugene Ahn.

Ballad of Holland Island House, pone en relieve mi método táctil como una especie de representación corporal incrustada en la película en sí: el movimiento en la película es la huella de mis huellas dactilares, mis borrones y manchas. También he colaborado con un títere digital: un personaje de cangrejo animado que puede realizar y responder en tiempo real, como una versión contemporánea del dinosaurio de McCay. Mi investigación sobre la práctica de estas dos influyentes mujeres en la animación han impactado en mis propias producciones creativas. Miwa Matreyek y Kathy Rose salen del marco, se insertan en las capas y se convierten en sus propios títeres. Utilizan la lógica de los sueños, la magia, el misterio y la transformación, explorando el límite entre sus cuerpos físicos, vivos, viscerales y las representaciones animadas de esos cuerpos. Están participando activamente en el arte que retira el foco del yo y lo traslada a uno mundo viviente que respira.

Una primera versión de este ensayo fue publicada por primera vez en *Animation Practice, Process & Production*, Volume 3, No.1 & 2, 2014, Bristol: Intellect press, pp. 17-53.

Traducción por Adriana Navarro Álvarez.

© Del texto: Lynn Tomlinson.

© De las imágenes: Miwa Matreyek, Kathy Rose, sus autores.



Biografía

Lynn Tomlinson es una artista, profesora, comisaria y multipremiada animadora que explora las intersecciones entre animación y pintura, escultura, teatro de títeres y actuación en directo. Entre sus proyectos recientes se cuentan *The Ballad of Holland Island House*, una animación de pintura y plastilina sobre la última casa en una isla que se está hundiendo; *Medusa: The Immortal Jellyfish*, una pieza de “performance” multimedia; *Breath & Air*, proyecciones abstractas sobre bailarines aéreos; y *Kendra’s Bay*, una marioneta digital animada. Ha animado un segmento de la animación colaborativa para *Fired Up!* (2017), basada en un argumento por Barak Obama. Es profesora asistente en medios electrónicos, en el Departamento de cine en la Universidad de Towson, Baltimore, Maryland.

(Fotografía de la autora por Kanji Kateno).

E-mail

lynn@lynntomlinson.com



Fig. 8. Una mirada desde el otro lado del escenario: Miwa Matreyek proyecta su sombra sobre la pantalla en la interpretación de *This World Made Itself* (2013). Por cortesía de la artista.

Referencias bibliográficas

- BIRINGER, Johannes, 1999. "Contemporary Performance/Technology", en *Theatre Journal* 51.4, pp. 361-381.
- CANEMAKER, John, 2005. *Winsor McCay: His Life and Art* (Revised ed.), Nueva York: Abrams Books.
- DUNNING, Jennifer, 2010. "Kasuo Ohno, a founder of Japanese Butoh, Dies at 103", en *New York Times*, 6/2/2010, p. A22.
- GRIFFIN, George, 2013. E-mail personal a Lynn Tomlinson, 8/29/13.
- LAMARRE, Thomas, 2009. *The Anime Machine: A Media Theory of Animation*, Mineápolis: University of Minnesota Press.
- MATREYEK, Miwa, 2013. Entrevista con Lynn Tomlinson, Nueva York, 24/02/2013.
- ROSE, Kathy, 2013. Correspondencia por e-mail a Lynn Tomlinson. 03/14/13, 05/01/13, 05/02/13, 05/11/13
- DILL, Janeann (ed.), 2013. *Jules-Engel* website (<http://www.jules-engel.com> [acceso: agosto de 2013]).
- SILVIO, Teri, 2010. "Animation: The New Performance?", en *Journal of Linguistic Anthropology*, 20, no. 2, pp. 422-438.
- SOMMER, Sally, 1981. "Loie Fuller's Art of Music and Light", en *Dance Chronicle* 4, 4, pp. 389-401.
- SPORN, Michael, *Splog: Michael Sporn Animation, Inc.* (<http://www.michaelspornanimation.com/splog/?p=2668> [acceso: agosto de 2013]).
- TURNER, Christopher, 2009. "The Art of Movement", en *Cabinet* 36 (Winter 2009/10), pp. 1-6.
- WIGMAN, Mary, 1974 [1933]. "The Philosophy of Modern Dance", en Cohen, Selma Jean (ed.), *Dance and a Theatre Art*, Nueva York: Dodd, Mead & Company, pp. 149-153 (*Europa*, I, No.1, May-July, 1933).