

El uso de la tecnología en las obras del grupo “Scena XV” (2010-2014) – tecnología, arte y sociedad.

Jorge Xavier Carrillo Grandes

Universidad Nacional de las Artes, Argentina

El presente documento realiza una síntesis crítica del uso de la tecnología en las creaciones del grupo Scena XV, tomándolo como caso de estudio para analizar los cambios y desplazamientos en sus procedimientos de producción artística. Para ello se parte de evaluar la relación que ha desarrollado el grupo con la tecnología en la creación artística tanto en el ámbito técnico como en el temático; para ello, se ha debido analizar las estructuras de varias propuestas a fin de develar sus procedimientos recurrentes; de este modo, se finaliza con una conceptualización crítica para una posible continuidad del trabajo grupal, contando para ello, en el ámbito teórico, con nociones como: construcción de meta-imagen, la intersemiosis, la “hi tech” y la “low tech” reconociendo que se trata de elementos técnicos y estéticos para enriquecer las creaciones artísticas.

Humano en museo: *Si hubiéramos sabido que los Ipods se unirían y destruirían a los humanos que entretenían...*

Humano esclavizado: *¿Qué quieren de nosotros?*

iPod: *Nada, solo nos gusta azotar.*

Helados de Marge *(la del cabello azul claro)*

Los Simpson - Temporada 18, episodio 7

Introducción

Antecedentes y justificación

Scena XV nace en 2004 como un espacio extracurricular de experimentación escénica en paralelo al área de Danza de la Carrera de Teatro de la Facultad de Artes de la Universidad Central del Ecuador (FAUCE). Si bien inicia como un conjunto de danza moderna para montaje y muestra de coreografías de fin de carrera, hoy en día sus montajes, que incluyen a estudiantes, egresados y graduados de la carrera de teatro y de artes plásticas, se caracterizan por un estilo más próximo al performance “tecnologizado”.

Hasta el momento, si bien el grupo ha desarrollado sus actividades escénicas de manera independiente, poca ha sido la sistematización de sus procedimientos y propuestas estéticas en el ámbito académico, contándose exclusivamente con reflexiones que el director-fundador del grupo ha realizado y

expuesto en contadas ocasiones. De esto emerge, pues, la necesidad de colocar en perspectiva y analizar: (1) los cambios en los procedimientos creativos debidos a (2) su trabajo colectivo en la actualidad.

Reseña breve del grupo

Inicios

Como ya se mencionó, el grupo se forma en 2004 “con el fin de crear coreografías por fuera de los lineamientos académicos de la carrera” (Arellano, 2014). Todas las obras las coreografiaba su director, Juan Arellano, manteniéndolas con remontajes, variaciones de elenco y aprovechando, además, otras habilidades artísticas de los colaboradores ocasionales (música, pintura, escultura, literatura, teatro, video...). Razones: informalidad grupal e inestabilidad de sus miembros a causa de las incipientes condiciones de producción de las artes escénicas en el Ecuador⁷⁵. Con todo, en el periodo 2004-2009, se montaron seis coreografías.

En el año 2009, Juan Arellano es invitado por las autoridades de la FAUCE a realizar una experiencia colectiva interdisciplinaria más amplia, ya que se celebraba el 40 aniversario de la institución. El resultado fue “Performance: juego de percepciones”, que contó con la participación de 200 personas aproximadamente, entre las que se contaban: bailarines, actores, cantantes, músicos, escultores, pintores, grafiteros, vestuaristas, maquilladores, entre otros especialistas de las artes. De dicha experiencia, dado el salto cualitativo que implicó y aprovechando la inercia creativa, Scena XV se reactiva aunque con un número reducido de personas (cinco en total). A causa de la dinámica anterior del grupo, se concientizan, entonces, dos necesidades fundamentales: (1) explorar nuevas formas expresivas a fin de incorporar nuevos elementos técnicos y tecnológicos en escena, y (2) construir nuevas relaciones humanas que den estabilidad a un elenco mínimo dispuesto a probar propuestas estéticas que vinculen tecnología y arte.

Ilustración 1

Cartel anuncio de “Performance”, 2009

⁷⁵ Lejos de lo que se pueda esperar, dado que no es un sector relevante en la sociedad ecuatoriana, apenas se han realizado estudios socioeconómicos de las industrias culturales y, menos aún, de la situación laboral de los artistas escénicos. Es una deuda pendiente dentro del país.



Fuente: Archivo Scena XV

Scena XV reconviendo

Establecidas ya las perspectivas grupales y aprovechando la invitación al I Festival de la Joven Danza Universitaria por parte de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador (PUCE) en el año 2010, el grupo invita a más personas para participar –anticipando, eso sí, las condiciones de trabajo—. Se monta, entonces, “Contrarios”, obra en la que confluyen elementos performáticos, tecnológicos y dancísticos, cuyo tema es las asimetrías sociales y la tecnologización de la vida cotidiana. Al siguiente año, el grupo pone en juego la geometría y su devenir en señalética normativa para la vida a través de música clásica intervenida electrónicamente; de ahí su nombre: “Puntos G...”.

Ilustración 2

Registros fotográficos, Obra “Contrarios”, 2009



Fuente: Archivo Scena XV

En 2012, se realiza una videodanza (Futura Esperanza) que parte de un ensayo académico elaborado por Juan Arellano en el que cuestiona la situación del mestizo en la sociedad latinoamericana; luego, la coreografía es reestructurada, ampliada, renombrada (Future Suyakuy...?) y probada en varios espacios (teatros de pequeño y gran formato, aulas, centros culturales, coliseos, museos) los cuales siempre impusieron su propia dinámica dada la variedad de público que la presenció.

Ilustración 3

Fotogramas videodanza “Futura Esperanza”, 2012



Fuente: Archivo Scena XV

Posterior a esta obra, en “A la vuelta” se tomó un tema más íntimo: la infancia y los sueños; evidentemente, el uso de la tecnología cambió y se emplearon dispositivos mucho más clásicos en el

sentido escenográfico (bicicleta, luces movibles, paneles con espejos, ropa derruida), pero haciendo del público un participante en la obra.

Ilustración 4

Registros “Future Suyakuy...?”, 2012-2013



Fuente: Archivo Scena XV

Finalmente, se retoma como tema a la tecnología y su sentido en el arte escénico; “danza sin alma” es una propuesta que junta dos elementos aleatorios: personas en vivo interactuando con dos proyecciones (imagen proyectada “en tiempo real” de personas dando discursos sobre el arte e imágenes aleatorias de videos que se intercalan con transmisión in situ de los participantes) y el audio de un texto grabado previamente.

Scena XV hoy

Como puede leerse, el grupo se ha fortalecido en los últimos años y ha basado su trabajo en tres ejes:

Cuerpo: nunca se dejó de lado el carácter físico de la danza y el teatro.

Tecnología: empleo expresivo de dispositivos vinculados tanto a las Tecnologías de la Información y Comunicación (TICs) como a las tecnologías analógicas.

Sociedad: todo tema es social y puesto en esa perspectiva.

Dentro de ese marco evolutivo, el grupo está en un punto de reflexión sobre sus nuevas perspectivas para dar continuidad (o no) a sus experimentaciones escénicas.

Delimitación

Recapitulando lo anterior, el trabajo se centrará en los siguientes aspectos:

- La tecnología como temática y técnica
- Durante el periodo 2010-2014
- En las obras del grupo Scena XV

Objetivos

Objetivo General

Evaluar la relación que el grupo Scena XV ha mantenido con la “tecnología” y su inserción en las obras, sea solo para resolver puestas en escena (aspecto técnico) o como tema en sí mismo (temática)

Objetivos Específicos

- Analizar la estructura de las obras del grupo Scena XV para conocer su estilo y propuesta.
- Develar los procedimientos técnicos específicos ejecutados en la producción artística de las obras.
- Establecer líneas teóricas para la continuidad del trabajo grupal

Métodos

La metodología de investigación empleada es Estudio de Caso, que se caracteriza porque:

Estudia un caso específico y bien delimitado: [...] una institución artística o cultural determinada –su génesis y fundación, las etapas y avatares que pueden distinguirse en su desarrollo, sus nexos con otras instituciones del mismo o diferente tipo, las funciones sociales en general, y artístico-culturales en particular desempeñadas, etc.–. Describe características –sincrónicas y diacrónicas– de manera detallada [...] Se limita a la descripción general detallada, o bien intenta partir de la realidad estudiada y descrita para intentar razonamientos inductivos; esto entraña que no intenta comprobar cuestiones a priori. Lleva a cabo un proceso heurístico que permite una interpretación nueva, o más rica, que puede incorporar otros conocimientos, comprobar los existentes, o rechazarlos. En general, conduce a encontrar nuevos significados. (Álvarez & Barreto, pág. 414)

Para esta investigación, el estudio de caso calza por las siguientes razones:

Se limita a una institución artística;

Se caracterizan sus obras en el tiempo y en su propia dinámica;

Se induce razonamientos sobre sus procesos de trabajo;

Se interpretan su situación a la luz de nuevos conceptos para el grupo mismo.

Material(idad)es: las obras de Scena XV en el periodo 2010-2014

Puesto que la continuidad del trabajo grupal en los últimos años ha permitido que los procesos de experimentación escénica abarquen nuevas técnicas y material(idad)es, también las temáticas se modificaron. En consecuencia, se analizan tres áreas, a saber:

- Técnica: naturaleza material de los dispositivos a utilizarse, sean como escenografía y música-sonido.
- Corporal: movimiento y comunicación no verbal de los cuerpos
- Temática: hilo conductor de la obra

En la tabla 1, se detallan las obras realizadas por año y se caracterizan brevemente dichas áreas.

Tabla 1

Obras del grupo Scena XV sintetizadas en tres áreas

AÑO	OBRA	ÁREAS		
		Técnica	Corporal	Temática
2010	Contrarios	Escenografía: analógica (emulación de lo digital) Música y sonido: digital	Emulación de lo digital	Sociedad de consumo tecnológico
2011	Puntos G...	Escenografía: analógica Música: analógica digitalizada	Analógica	Las señales que rigen la vida
2012	Future Suyakuy...?	Escenografía: analógica Música y sonido: digital	Analógica / emulación de lo digital	La no identidad del mestizo
2013	A la vuelta del verano	Escenografía: analógico emulación de lo digital	Analógica	Los sueños de la infancia
2014	Danza sin alma	Escenografía: digital	Digital / Analógica	Diálogos entre lo tecnológico y lo escénico
Fuente: (Arellano, 2014)				

Como se observa en la tabla, al dividir el trabajo del grupo por áreas, es posible caracterizar cada una de ellas en función de lo tecnológico, como tema y como técnica. Esto lleva inmediatamente a preguntar sobre la tecnología en sí misma y las correlaciones que se desarrollan con los cuerpos de los intérpretes y las temáticas, es decir con las otras áreas.

Se establecen teóricamente “correlaciones” porque, si bien se pueden construir concatenaciones (causa-efecto) a partir de lo tecnológico, estas no facilitarían aprehender los procedimientos de trabajo de las obras y se reduciría el foco de estudio a una descripción del uso de los dispositivos tecnológicos en el grupo y a considerarla como un elemento inamovible e ineludible y como el único determinante en la construcción de las obras. Más enriquecedor es, por consiguiente, observar ese entramado correlativo, dejando lo conceptual para problematizarlo luego.

Procedimientos de trabajo en las obras

La Tabla 1 sirve como referencia para analizar y explicar los procedimientos de trabajo que el grupo ha empleado durante el periodo de estudio⁷⁶. En ella se observa un cruce continuo en el empleo de lo tecnológico como temática de las obras y como técnica para resolución de puestas en escena. En entrevista concedida, Juan Arellano (2014) pondera que la confluencia hacia lo tecnológico ha sido un proceder con incertidumbres, pues las resoluciones escénicas han estado supeditadas a “la construcción de la meta-imagen en cada una de las obras, porque cada una es particular aunque todas posean temáticas similares”. A partir de esta reflexión artística, el grupo ha jugado con tecnologías analógicas haciéndolas pasar por digitales hasta arribar a un uso mayor de las digitales. Sin embargo, esto ha conllevado varios desencuentros con lo tecnológico, ya que no siempre se halló la meta-imagen de cada obra por falta de recursos y, en consecuencia, el empleo de la tecnología requirió ser adaptado a la disponibilidad de dispositivos. Estos problemas, con el tiempo, han devenido explícitas las relaciones con la tecnología, aun cuando anteriormente la reflexión sobre lo tecnológico haya estado latente o, en el mejor de los casos, supuesta.

A pesar de estas vicisitudes y vista en perspectiva, dicha fluctuación de lo tecnológico se ha convertido en un procedimiento característico del grupo mismo.

En cuanto a lo corporal, dados los problemas anteriores, su presencia ha estado signada, en cambio, por los (des)encuentros con lo tecnológico a partir de las emulaciones. Dicha práctica sobrepasa la

⁷⁶ No se pretende dar una explicación exhaustiva de las obras del grupo, pues excede los propósitos del presente trabajo.

imitación y la mimesis en sus acepciones más clásicas, es decir las de la representación escénica. “Se parte de que los actores se relacionen con los dispositivos y amplíen los movimientos que emergen de ese trabajo” (Arellano, 2014). Lo corporal, consiguientemente, ha funcionado como una especie de antagonista de lo tecnológico pero que debe por necesidad entrar en diálogo y contacto. Si los cuerpos no interactuaran activamente, quizá no podrían construir las obras y tan solo marcarían un encuentro no conflictivo y armonioso. Por ello, alguna vez un cuestionamiento asaltó en el proceso creativo:

¿Es posible existir sin cuerpo? La pregunta puede parecer anacrónica en el vertiginoso mundo contemporáneo, por sus inefables ecos cartesianos, gnósticos y metafísicos. No obstante, la respuesta afirmativa parece ser una de las propuestas de la nueva tecnociencia de cuño fáustico, con su horizonte de digitalización total y sus sueños de disolución de las materias más diversas en flujos de bits; en las señales electrónicas que se presentan como un “fluido vital” universal, capaz de nutrir tanto a las máquinas como a los organismos virtualizados. Pero el cuerpo anátomo-fisiológico todavía se yergue. Y su materialidad se rebela: por momentos parece ser orgánico, demasiado orgánico. Lo sensible persiste e insiste: el hombre parece estar enraizado hasta la médula en su estructura de carne y hueso. (Sibilia, 2005, pág. 113)

En su momento, fue una queja y pasó desapercibida, pero Arellano (2014) contesta: “no se puede ni se debe humanizar la tecnología”. Reconoce que hay un carácter conflictivo con los dispositivos, la concepción de la tecnología y la elaboración de una técnica para lograr una estética, que por el momento no se puede resolver.

En definitiva, existen dos procedimientos clave dentro del trabajo grupal: 1) el juego de lo tecnológico que construye los temas y las puestas, y 2) la emulación que se afina en lo corporal y dinamiza las puestas en escena. Ambos procedimientos han entrado un juego dialéctico del cual han emergido las obras.

Discusiones teóricas

Antes de cerrar esta reseña crítica, cabe denotar algunas líneas teóricas que, lejos de explicar o justificar los procedimientos técnicos y estéticos, sirven de reflexión necesaria para conocer posibilidades investigativas del grupo.

Primera discusión: el uso de la tecnología en escena sirve para explorar nuevas formas estéticas. Sin embargo, la utilización demasiado amplia del término “tecnología” no es acertada, pues al no diferenciar entre “técnica”, “dispositivos” y “tecnología”. Esto ha redundado en un tratamiento por igual de lo que

Rodrigo Alonso ha diferenciado no solo en el plano estético sino político: hi-tech y low-tech, siendo esta última una de las características y de las potencialidades más propias del arte latinoamericano.

...la relación entre arte y tecnología en Latinoamérica debe plantearse necesariamente en términos políticos. Cualquier propuesta de este tipo producida en los países de la región, lleva implícita las tensiones entre el paradigma “occidental” forjado al calor de la expansión tecnológica y la ineludible realidad de las economías y culturas locales, derivativas y marginadas. La exigencia de preguntarnos por nuestro lugar en este mundo no es una opción, sino una necesidad. (Alonso, 2002)

Obviar esta ligera diferencia ha provocado que el uso en general de las tecnologías en Scena XV responda solo a una necesidad expresivo-comunicativa de las temáticas escogidas por el grupo y no a una investigación más técnica sobre la relación tecnología-dispositivos-cuerpo dentro de un marco estético-político.

Segunda discusión: la construcción de la meta-imagen, si bien como procedimiento permite particularizar cada obra, podría dar un salto cualitativo al juntarla con la noción de intersemiosis, pues:

los signos de un sistema fueron entrelazados en el de otro, proveyendo posibilidades (muchas de ellas inéditas) para que esos lenguajes artísticos existan en el mundo. [...De esta manera...] Cuando ocurre el entrelazamiento de sistemas sígnicos en el proceso intersemiótico, no se trata de una imbricación de signos estancos, sino de una especie de reacción química, metafóricamente hablando. Una reacción entre sistemas continuamente transformados y transformadores. (Santana, 2010, págs. 26-30)

Esta apertura completa producida al interrelacionar lenguajes distintos, además de generar inestabilidad, permite que el arte mismo se vuelva transductivo, cambie de naturaleza, “dando a una realidad localizada y realizada el poder de pasar a otros lugares y a otros momentos.” (Simondon, 2007, pág. 217)

Pensada de esa manera, la noción se convierte en meta-imagen intersemiótica que tiene el ...poder de iteración que no suprime la realidad de cada recomienzo [...y para conseguirlo...] Hace falta que toda realidad, singular en el espacio y en el tiempo, sea sin embargo una realidad en red: este punto es homólogo de una infinidad de otros que le responden y que son en sí mismos sin por ello destruir la eceidad⁷⁷ de cada nudo de la red: aquí, en esta estructura reticular de lo real, reside lo que se puede denominar el misterio estético.” (págs. 217-218)

⁷⁷ “El término ‘eceidad’ fue creado por Jean Duns-Scoto para designar lo que caracteriza a un individuo y lo distingue de cualquier otro. Simondon recurre a esta noción para mostrar que habría una especie de contradicción en la idea de atribuir una eceidad al principio, puesto que eso no significa otra cosa distinta que la reducción del

Tercera discusión: el misterio estético se seculariza porque “América Latina ocupa un no-lugar en el desenvolvimiento tecnológico, un espacio de aparente reproducción derivativa de procedimientos, usos y formas determinados unívocamente en los ámbitos donde técnicas y herramientas ven la luz.” (Alonso, 2011, pág. 5) Esa apariencia derivativa, imitativa y negativa, trasunta su signo porque, a pesar de las asimetrías tecnológicas, las obras toman el material disponible que:

...es todo aquello de lo que parten los artistas: todo lo que en palabras, colores, sonidos se les ofrecen hasta llegar a las conexiones del tipo que sea, hasta llegar a las formas de proceder más desarrolladas respecto del todo: por eso las formas pueden tornarse en material, como pueden convertirse en todo lo que se les opone y sobre lo que tienen que decidir. (Adorno, 1983, pág. 197)

Así, Scena XV posee una potencialidad: investigar los usos estéticos de los dispositivos sin seguir los manuales de instrucción que los acompañan. No se trata de partir de los dispositivos tecnológicos (sean hi tech o low tech) para fetichizarlos y reificarlos como signos ineludibles de nuestra época; más bien, se debería mostrar las enrevesadas relaciones que se mantiene con ellos: el aparente Reality–Virtuality Continuum, el 3D digital que termina siendo 2D analógico por su estructura binaria (0-1)... los objetos tecnológicos obsoletos y nuevos se incorporarían, entonces, en escena como dispositivos de confrontación o prótesis (o ambas) en una relación dialéctica y como un mecanismo de afirmación de lo humano en tono lúdico.

Conceptualmente, la meta-imagen intersemiótica se politiza gracias a esa construcción estética que emerge de la estructura de sentimiento contemporánea (Williams, 2000, pág. 156) que hoy busca la negación de la negación de la representación.

En conclusión, lo temático, lo tecnológico y lo corporal, por lo tanto, pueden transdeterminarse y seguir modificando los procedimientos. Quedan, pues, abiertas posibilidades: el grupo sabrá acogerlas o no.

Trabajos citados

Adorno, T. (1983). Teoría Estética. Barcelona-España: Orbis.

Alonso, R. (2002). Elogio de la Low Tech. Recuperado el 14 de octubre de 2014, de Arte y Tecnología | Textos: http://www.roalonso.net/es/arte_y_tec/low_tech.php

ser al individuo ya realizado. [...Y sin embargo...] el individuo no es un término absoluto; puede incluso ‘convertirse en múltiples ecceidades’, como afirma Simondon.” (Montoya, 2006, pág. 100)

Alonso, R. (2011). Mitología y reflexión crítica. El arte tecnológico y su exhibición. Recuperado el 10 de octubre de 2014, de Sighting technology in modern and contemporary Latin American art, annual conference 2011 | The institute for Comparative Modernities | Cornell University: http://www.icm.arts.cornell.edu/conference_2011/Alonso_Reading.pdf

Álvarez, L., & Barreto, G. (2010). El arte de investigar el arte. Santiago de Cuba: Oriente.

Arellano, J. (21 de septiembre de 2014). Sobre Scena XV. (J. Carrillo, Entrevistador)

Montoya, J. (2006). La individuación y la técnica en la obra de Simondon. Medellín-Colombia: Fondo Editorial Universidad EAFIT.

Santana, I. (2010). Intersemiosis de la danza y las imágenes visuales en movimiento. En S. Szperling, & S. Temperley (Edits.), *Terpsícore en ceros y unos: ensayos de videodanza* (págs. 26-32). Buenos Aires-Argentina: Guadalquivir.

Sibilia, P. (2005). El hombre postorgánico. Buenos Aires-Argentina: Fondo de Cultura Económica.

Simondon, G. (2007). El modo de existencia de los objetos técnicos. Buenos Aires-Argentina: Prometeo.

Williams, R. (2000). *Marxismo y literatura*. Barcelona-España: Península