



UNIVERSIDAD ACADEMIA DE HUMANISMO CRISTIANO  
FACULTAD DE ARTES  
ESCUELA DE TEATRO

**CUERPO HUMANO-CUERPO MÁQUINA:  
Relaciones en el espectáculo tecnologizado del teatro posthumano para poner  
en discusión las nociones de convivio y tecnovivio.**

Estudiante:  
Agustina Fernanda Silva Guijuelos

Profesora Guía:  
Dra. Claudia Cattaneo Clemente

Tesis presentada a la Escuela de Teatro de la Universidad Academia de Humanismo Cristiano para optar al grado académico de Licenciada en Teatro con mención en actuación.

Santiago de Chile  
2021

©2021, Agustina Fernanda Silva Guijuelos

Se autoriza la reproducción total o parcial, con fines académicos, por cualquier medio o procedimiento, incluyendo la cita bibliográfica que acredita al trabajo y a su autora.

## **DEDICATORIA**

Dedico esta tesis a todas aquellas personas que fueron parte de este proceso. En particular a mi profesora guía la Dra. Claudia Cattaneo, por su invaluable asesoría académica y su guía experta en el tema que aborda mi trabajo. A mis amigas que me brindaron su apoyo incondicional. A mis compañeras y compañeros por compartir sus referentes y nutrir mi investigación constantemente.

## **AGRADECIMIENTOS**

En primer lugar me gustaría agradecer al departamento de Teatro de la Universidad Academia de Humanismo Cristiano por la malla curricular y el cuerpo docente, que fueron fundamentales para la elaboración de esta investigación.

A mi profesora guía la Dra. Claudia Cattaneo, por su disposición y generosidad en todo el proceso de la elaboración de este proyecto.

A mis profesores y profesoras a lo largo de los años de carrera que aportaron con sus perspectivas y conocimientos sobre el teatro.

A mis compañeros y compañeras por los diálogos y cuestionamientos.

A los autores y autoras que consulté durante la realización de esta tesis.

A mi mamá por su apoyo incondicional en todas las etapas de mi vida, incluyendo esta.

A mis amigas por brindarme su cariño y ánimo en momentos clave del proceso.

## TABLA DE CONTENIDOS

<b>DEDICATORIA</b>	III
<b>AGRADECIMIENTOS</b>	IV
<b>TABLA DE CONTENIDOS</b>	V
<b>INDICE DE CUADROS E IMÁGENES</b>	VI
<b>RESUMEN</b>	VII
<b>Introducción</b>	1

### Capítulo I: Hacia una mirada posthumanista de la escena teatral tecnologizada

1.1 Posthumanismo: Redefiniendo al ser humano	25
1.1.1 ¿Qué es lo humano?: El ser humano como construcción (bio)política	28
1.1.2 Orígenes de lo posthumano	32
1.1.3 Corrientes del posthumanismo: transhumanismo y tecnologías	35
1.2 Posthumanismo en el arte: El teatro y la performance posthumanista	38
1.2.1 Bioarte: post/transhumanismo	39
1.2.1.1 Orlan y la performance quirúrgica	41
1.2.1.2 La biotecnología de Kac	42
1.2.1.3 Sterlac y el cuerpo obsoleto	49
1.3 El espectáculo tecnologizado del teatro posthumanista	51
1.3.1 La robótica, el holograma y más: cyborg, prótesis, actroides	51

### Capítulo II: Cuerpo humano – Cuerpo máquina:

#### Una discusión sobre Convivio y Tecnovivio en las nuevas relaciones escénicas.

2.1 El cuerpo humano como condición para el acontecimiento teatral	57
2.1.1 Convivio: ¿La esencia del acontecimiento teatral?	62
2.2 El cuerpo máquina en la escena posthumana	64
2.2.1 Tecnovivio: ¿aquí y ahora?	75
2.3 Del actor como interfaz al robot como interfaz	78
<b>Conclusiones</b>	81
<b>Bibliografía</b>	85

## ÍNDICE DE CUADROS E IMÁGENES

Figura N° 1: Registro de la performance *A-Positive* de Kac y Bennett, p. 53

Figura N° 2: Registro de la performance *Time capsule* de Kac, p. 54

Figura N° 3: Performance Conejito GFP de Kac, p. 55

Figura N° 4: Instalación Génesis de Kac, p. 56

Figura N° 5: Instalación Génesis de Kac, p. 56

Figura N° 6: Registro de la obra *My Square Lady* de Gob Squad, p. 63

Figura N° 7: Registro de *Guilty landscapes* de Dries Verhoeven, p. 65

Fig. n° 8: Operación Opera: Orlan, p. 77

Fig. n° 9: *My Square Lady*: Gob Squad (2015), p. 78

Fig. n° 10: Escena de la obra *My Square Lady*, p. 79

Fig. n° 11: Escena de la obra *My Square Lady*, p. 81

Fig. n° 12: *Tercera Oreja*, Sterlac, 2008, p. 82

## RESUMEN

La siguiente investigación parte desde la pregunta ¿Cuáles son los límites y alcances que tiene la relación cuerpo humano-cuerpo máquina en el espectáculo tecnologizado del teatro posthumano que permiten poner en discusión las nociones de convivio y tecnovivio? Para abordar esta pregunta se plantean los siguientes objetivos: 1) Estudiar las formas, fundamentos y principios que rigen los espectáculos tecnologizados del teatro posthumano en sus diversas variantes. 2) Definir y problematizar las nociones de cuerpo humano-cuerpo máquina en relación a los límites y alcances de su presencia/ausencia/percepción en la escena altamente tecnologizada. 3) Examinar y discutir las nociones de convivio y tecnovivio para determinar sus puntos de encuentro y quiebre en las relaciones que se crean en el espectáculo tecnologizado del teatro posthumano. Para alcanzar estos objetivos se desplegarán dos capítulos, en el primero se hace un recorrido de lo que se ha entendido por ser humano en la corriente humanista y las construcciones que derivan de este pensamiento, para contraponerlo con las ideas que surgen del posthumanismo. Los orígenes de este pensamiento y una de las corrientes que surge a partir de esta: el transhumanismo. Los conceptos que se analizan en este capítulo son poshumanismo, humanismo, transhumanismo, biopolítica y tecnologías. Luego se realiza un breve recorrido con alguna de las influencias que ha tenido este pensamiento en el arte: bioarte y performance. Para luego dar paso a escenarios teatrales en donde se incluye actroides, ginoides y humaoides en escena. Estableciendo un análisis de las nuevas relaciones espectaculares. Posteriormente en el capítulo II se analizan conceptos como acontecimiento teatral, convivio, tecnovivio, cuerpo. Aquí se establece un análisis crítico respecto a conceptos que bajo la hipótesis de investigación, no dan cuenta de fenómenos teatrales hipertecnologizados de la escena posthumana y que son de alguna manera las únicas categorías que existen para caracterizar el fenómeno teatral, para ello se toma la noción de convivio y tecnovivio que otorga el teórico teatral Jorge Dubatti y se analizan conceptos que hay detrás de estas definiciones que no han sido lo suficientemente observados bajo un paradigma que comprenda el mundo que habitamos hoy en día como cuerpo, presente, presencia. Como conclusiones, se plantean

reflexiones más que respuestas cerradas, considerando que el cuerpo máquina en escena insta a repensar las categorías relacionales entre todos los involucrados en el hecho teatral.

*El cuerpo ya no ve ni oye el mundo real,  
sino que percibe la www  
Un cuerpo parásito que se mueve  
y responde ópticamente a un espectro sensorial  
externo y expandido.*

Sterlac

## Introducción

Trazando ciertas líneas en torno a la producción de conocimientos y teorizaciones en torno al fenómeno teatral, se puede ubicar al teatro postdramático como antecedente del teatro posthumano, dicho esto, señalar que los cuestionamientos respecto a las artes escénicas y al teatro específicamente, están profundamente ligados al momento y/o proceso histórico que se vive en cada época. Como Lehmann expone en el texto *Teatro postdramático* (2013), el teatro dramático (término acuñado por Bertolt Brecht a principios del siglo XX), viene de la mano con la modernidad y provocó una serie de cambios en la escena a partir de ese momento. El teatro dramático incorporó la noción de teatro épico, que tenía un fin pedagógico y buscaba la toma de consciencia del proletariado respecto a sus condiciones materiales a través de la fábula, la cual configuraba el eje central del drama, en la cual se configura el discurso del director, y que en la representación misma era sostenida por el *gestus*<sup>1</sup>, el cual pretendía generar un extrañamiento en el espectador, y de esta manera provocar la toma de consciencia. “Esta teoría dio un impulso a la disolución del diálogo escénico tradicional en la forma del discurso o del soliloquio” (Lehmann, 2013, p. 58), es decir, produjo una desestabilización de la estructura dramático-teatral. Según Lehmann, los aportes fundamentales de Brecht, en su noción de teatro épico, que contribuirán al desarrollo del teatro postdramático, son: “la presencia y la consciencia del proceso de representación en lo representado (arte de mostrar) y (...) su pregunta sobre un nuevo arte del espectador” (Lehmann, 2013, p. 59). Sería entonces el recurso escénico de evidenciar la ficción y el proceso que requiere ello en escena, un importante antecesor de lo que se presentaría un par de décadas después. Uno de los límites que presenta el teatro dramático, esto en función del

---

<sup>1</sup> “Todas estas definiciones tienen una dimensión social común: “Un Gestus caracteriza las relaciones entre la gente” (G.W. 16, 753). “El reino de las actitudes adoptadas por los personajes entre sí, es lo que llamamos el reino de gesto. Toda la actitud física, tono de la voz y expresión facial, son determinadas por una acción social: Los personajes están maldiciendo, adulando, instruyéndose entre sí y así sucesivamente.” (P.O. p. 61). Cuando Madre Coraje muerde la moneda que un comprador ha acabado de darle, verifica también un *Gestus* social totalmente preciso: el de la vendedora suspicaz motivada por la perspectiva de ganancia. Este acto de morder la moneda establece una amplia gama de nexos sociales (futuros clientes, productores de dinero y de bienes sociales, autores y víctimas de prácticas fraudulentas, etc.)” (Pavis en Lorza, 2012). “Se trata de un gesto o de un conjunto de gestos, en los que puede leerse toda una situación social. Este gesto supone una acción dramática, en el sentido teatral del término, que no necesariamente es movimiento, puede ser una palabra, siempre que ésta genere acción dramática. (...) Un solo gesto en el que se lee, pasado, presente y porvenir.” (Barthes, 1986, p. 97)

teatro postdramático, es la consolidación del discurso a través de los personajes como eje central de la acción dramática, por ende sigue existiendo una subyugación al texto, que provoca que finalmente Brecht no logre que el distanciamiento se provoque tal como lo pretendía.

Se pretendía erigir un ‘*cosmos ficticio*’<sup>2</sup> y representar las ‘*tablas*’<sup>3</sup>, que significan el mundo como representado, abstraído pero establecido de modo tal, que las fantasías y la empatía de los espectadores contribuyan a la *ilusión*, para la que no son imprescindibles ni la integridad ni la continuidad de la representación, sino, el principio de una totalidad, de un mundo que surge desde lo percibido. En consecuencia, la audiencia experimentaba un fenómeno de ilusionismo, pues, el espectáculo se configuraba como una maquinaria ilusionista, al decir de Lehmann. (Cfr., Lehmann, 2013, p. 37).

A partir de los años setenta, con la omnipresencia de los medios de comunicación en la vida cotidiana y la influencia de las vanguardias, se comienza a gestar una nueva forma de concebir el fenómeno teatral, que, como se ha mencionado, Lehmann analiza como *teatro postdramático* y que el autor define como: “El título Teatro postdramático – en tanto que alude a un género literario del drama- señala la permanente interrelación e intercambio entre teatro y texto, aunque (...) el discurso sobre el teatro ocupe una posición central y, por tanto, el texto no se trata como su soberano sino solo como un elemento más: estrato y *material* de la configuración escénica.” (Lehmann, 2013, pp.29, 30).

Si bien, el teatro postdramático ya es solo una forma de entender el fenómeno teatral a partir de ciertas pautas, resulta interesante lo que aquí se descubre en relación con nuevos criterios, procedimientos y valores, que vienen a develar implicaciones que aún constituyen una concepción común en el teatro. Es decir, se plantea el problema en torno a la realidad representada, a través de un proceso de “auto-reflexión y estructura auto-tematizada” (Lehmann, 2013, p. 29), mientras que en el teatro dramático se sigue entendiendo el discurso como propio de los personajes, aquí se plantea el lenguaje como una teatralidad autónoma: “la realidad escénica como una realidad poético-sensorial del lenguaje.” (Lehmann, 2013, p. 30).

---

<sup>2</sup> Cosmos ficticio en este sentido, significa mundo ficcional.

<sup>3</sup> “Históricamente, el tablado (las tablas), es el escenario popular reducido a su más simple expresión (unas tablas sobre dos caballetes a una altura entre metro y metro y medio)”. (Pavis, 1996, p. 433)

Aquí, Lehmann hace hincapié en una premisa que resulta vital para esta investigación, en cuanto a que la búsqueda por un lenguaje autónomo no demuestra exclusivamente una falta de interés por el género humano, sino, sobre una reconsideración sobre él. (2013, p. 30).

Entonces, el teatro postdramático viene a dar cuenta del ‘nuevo teatro’ a propósito del momento en el que Lehmann escribe el texto. Este nuevo estilo, responde a un cambio de paradigma en cuanto a la escena y por ello, el análisis de ésta adquiere una complejidad distinta, y dentro encontraremos una extensa categorización. De lo planteado por Lehmann, lo que más atañe a esta investigación es el develamiento de los procedimientos, criterios y valores y la puesta en jaque que este mecanismo escénico provoca: se tensiona la representación y se introduce la presentación, a través del rol que cumplen los dispositivos y/o tecnologías, en donde el espectador entra en una encrucijada diferente.

La presentación suele referirse al acto de mostrar en presente, a la reconstrucción de los hechos frente al público por parte de un intermediario que lo valida como interlocutor. La presentación pone el acento en lo construido del signo teatral, distinguiendo claramente significante y significado. Hoy en día, existe acuerdo en señalar que la presentación ha irrumpido de forma creciente en la escena contemporánea. Algunos, tomando la terminología instalada por Brecht, han calificado este fenómeno de epización del teatro (“relatos, supresión de la tensión, ruptura de la ilusión...” (Pavis 163); otros han hablado de teatro postdramático (un teatro que exige “un evento escénico que sería, a tal punto, presentación pura, presentificación pura del teatro, que borraría toda idea de su reproducción, de repetición de lo real” (Lehmann 13-14). (Duarte. 2008. p. 33).

De esta manera, en lo que refiere a la presentación, es donde se comienza a tensionar esta relación con las tecnologías, lugar que antes había sido abordado en relación exclusivamente a la representación, acompañando la narrativa y no como un elemento que construye su propio discurso. Cabe recordar, que la presentación proviene de la performance y que en ella, el principal elemento/materialidad que entra en juego es el cuerpo del actor-performer.

Cuando el énfasis del arte se centra en el cuerpo, se produce una resemantización de éste, dando énfasis a la conformación del cuerpo político, es decir, que el cuerpo en sí mismo se transforma en un dispositivo de denuncia de los mecanismos de poder que engendra la sociedad occidental, por medio de la ruptura de la representación. Lo que se pone en juicio en este tipo de arte es, justamente, la pertenencia del cuerpo y cuáles son los significados que hay tras las acciones que ejecuta, pues, “El arte contemporáneo entiende que la acción

suplanta a la representación y es así como surgen las performances, acciones que mantienen una actitud claramente reivindicativa o directamente política.” (Aguilar, 2008 p. 2).

En este tipo de investigación que gira en torno a la materialidad del cuerpo y sus limitaciones, se destacan diversos artistas que han centrado su búsqueda en el cuestionamiento del cuerpo y la incidencia de la tecnología en él.

Se encuentra la artista multimediática Orlan, quien ha autodenominado su trabajo como Arte Carnal. Realiza una crítica al rol estereotípico de la mujer en la sociedad interviniendo su cuerpo con implantes y múltiples cirugías de carácter permanente, por lo que su propio cuerpo se ha convertido en su lienzo artístico

También destaca la obra del artista australiano Sterlac. Sostiene que el cuerpo humano no es capaz de resistir el hábitat actual del ser humano, evidenciando su obsolescencia. Por ello cree que para que el cuerpo pudiera resistir el nuevo mundo, que se modifica constante y exponencialmente, este debiese ser intervenido tecnológicamente. Esa es la premisa o el sustento de sus performances, en donde constantemente está investigando con las limitaciones humanas y como modificarlas para hacerle más resistente, vinculando constantemente arte y tecnología en su trabajo. Este pensamiento está ligado a la corriente transhumanista que a grandes rasgos aboga por el perfeccionamiento humano a partir de la tecnología. El artista Eduardo Kac, también entra dentro de esta categoría, en sus performances busca generar una ecología de lo híbrido, en donde lo orgánico y lo tecnológico entran en diálogo y se vinculan a partir de un discurso ético.

Estas visiones y artistas serán estudiados a mayor profundidad en el desarrollo de la presente investigación, por ahora para la facilitación del lector se otorgará una breve distinción entre posthumanismo y transhumanismo.

El arte contemporáneo comienza a converger a través del entrecruce de distintas disciplinas, cada vez es más complejo realizar una diferenciación ontológica del fenómeno teatral. Como introduce Lehmann el teatro postdramático incluye la presentación en la escena sin un fin dramático, por ello la concepción de un personaje cerrado y una trama comienzan a diluirse y a propulsar nuevos géneros, cuestionamientos y ramificaciones cada vez más complejos.

En primera instancia cabe destacar “Cuerpo y tecnología en el arte contemporáneo” de Teresa Aguilar, en el cual la autora analiza a artistas que han reconceptualizado la noción de cuerpo y han dispuesto su utilización en pos de un discurso político-artístico en donde la tecnología es parte fundamental de su discurso, tales como Orlan, Sterlac, Marcelí Antúnez y Kac.

El arte centrado en el cuerpo del artista pretende su rematerialización expresando a través de él las problemáticas sociopolíticas y sexuales: el cuerpo como denuncia de opresión social, sexual, víctima de la contaminación, de su propia vulnerabilidad, manifestación de su carácter orgánico, perecedero, mutilable, blanco de la crueldad, así como de su confluencia con la tecnología y la biología, demostrando eficazmente la tesis foucaultiana del cuerpo como producto de la acción tecnológica del poder. (Aguilar, 2008, p.1).

En su investigación encontramos tanto el abordaje del cuerpo, como lo que se conceptualizará como teatro tecnologizado posthumano o transhumano. Resulta interesante para desplegar nuevas conceptualizaciones lo que de aquí se desprende.

Otra investigación que resulta relevante para abordar estos dos puntos es “Expresiones mínimas de lo viviente en la obra robótica de Paula Gaetano-Adi” de Nadia Marín, en donde además de tensionarse la idea de cuerpo y el antropocentrismo imperante en una propuesta tecnológica, va un poco más allá y se cuestiona la hegemonía de la robótica en el arte, dándole énfasis a la construcción biopolítica del cuerpo reflexionando en torno a la tematización del cuerpo viviente.

Según se observa, la artista crea corporalidades robóticas que expresan experiencias mínimas del cuerpo físico y vivencial: la sudoración y la respiración. Propone, con ellas, una crítica al imaginario robótico del humanoide hiperinteligente vinculado a la idea de un cuerpo eficiente y productivo, como así también al binarismo cartesiano extendido a la dicotomía software/hardware. Se trata, entonces, de espacios de desborde del canon del arte robótico, que cuestionan sus modelos hegemónicos globalizados. (Marín, 2019, p.45)

De la escena tecnologizada se desprende per se la utilización de la robótica en el arte, por ello el artículo de Teresa López “Teatro de robots: actores mecánicos con alma de software” resulta de gran relevancia, además como contrapunto a lo expuesto por Marín, puesto que en este artículo se realiza un recorrido histórico acerca de los principales referentes que han ido en busca de la deshumanización del arte, pasando por Diderot, Samuel Foote, Maurice

Maeterlink, Gordon Craig y Ortega y Gasset. Quienes según la autora, han sostenido que “hay que dosificar los sentimientos y las emociones en el ámbito artístico para producir un efecto estético preciso y eficaz” (López, 2013, p.222).

Otro punto del cual se desprenden análisis interesantes de este artículo y que colindan con esta investigación, es lo que López aborda en la relación actor-espectador a propósito de la modificación de la escena y la percepción del espectador cuando lo que prima no es el cuerpo orgánico, sino que el actor deja de codificarse como la interfaz y es reemplazado por el robot como interfaz, y adquiere una cualidad artística absolutamente diferente a lo conocido debido a su gran nivel de exactitud. Entonces se pregunta acerca de si es acaso el robot un actor ideal, reafirmando lo propuesto por Diderot: el público no acude al espectáculo teatral para contemplar la emoción del actor, sino para escuchar las palabras que la generan (p.222).

La autora se pregunta si es que la idea de Diderot acerca de esta técnica actoral perfecta no es acaso lo mismo que un autómatas, y si al plantear que la emoción debe venir del cerebro y no del alma no sería lo que hoy en día se denomina software y plantea una diferencia entre el teatro de robots y el teatro de ciborgs, que serían humanos con parte máquina.

Retomando la idea la idea de cuerpo, es de gran aporte la tesis de Jorge Dueñas “El Cuerpo Máquina. Ciborgs en el Arte Contemporáneo” del cual interesa la conceptualización que realiza en torno al cuerpo en la posmodernidad en donde existe una convergencia de cuerpo virtual y cuerpo textual en lo que se entiende como el mito cyborg.

El ciborg es el híbrido cuerpo-máquina, es el texto hecho carne, la cultura superando la biología, y también es el individuo que se mueve entre el mundo real y el mundo virtual de la red y las aplicaciones telemáticas. Para teóricas como Haraway, el ciborg como criatura de realidad social y también de ficción, es visto como un elemento salvador de los oprimidos sociales a través de la tecnología, un utópico liberador de la condición humana. (Dueñas, 2012, p.14)

Esta investigación se interconecta de manera directa con el artículo de Félix Morales en “El cuerpo de Stelarc: cómo la tecnología humaniza para un artista contemporáneo” en el cual aborda los principales ejes de la noción de cuerpo sterlaqueano

La contemporaneidad le exige a las personas sumergidas en ella que respondan frente a los desarrollos avasallantes que ésta implica, incluyendo los tecnológicos. Una posible respuesta subjetiva es la advertencia de que el organismo biológico está obsoleto y se necesita construir un nuevo cuerpo, lo cual se puede realizar de diferentes maneras. (...) el cuerpo stelarquiano implica una alteridad a la cual ofrecerlo para que se pueda establecer un lazo social, permitiendo la construcción subjetiva. La tecnología le permite hacerse un cuerpo propio, ofreciendo el organismo al arte, incluyendo la distribución de agencias, y logrando la humanidad. (Morales, 2013, p.172)

Siguiendo con el planteamiento sobre el cuerpo se encuentra el libro de Iván Mejía en “El cuerpo Posthumano” del cual interesa el planteamiento acerca de cómo se va configurando el imaginario posthumano en relación al cuerpo en cuanto a intervenciones tecnológicas.

Si tuviéramos que formular una definición de “posthumanismo”, ésta sería: movimiento cultural que afirma la posibilidad y el deseo de alterar fundamentalmente la condición humana por medio de la tecnología, que tiene sus orígenes en los años noventa. Un aspecto relevante de dicha condición humana es el cuerpo que, en los últimos años del siglo XX y primeros del XXI, ha experimentado todo tipo de modificaciones por los avances tecnológicos como biogenéticos. (Mejía, 2014, p.31)

Otra perspectiva que interesa sobre la construcción del cuerpo y la confluencia con las tecnologías es la que plantea Paul Preciado en la conferencia “Yo el monstruo que os habla” en donde se plantea otro tipo de cyborg y se entiende el cuerpo como una construcción política

No hablo aquí del cuerpo vivo como de un objeto anatómico, sino como de lo que denominó “somateca”, un archivo político viviente. Del mismo modo que Freud consideró que el aparato psíquico excedía la consciencia, hoy es necesario articular una nueva noción de aparato somático para dar cabida a las modalidades tanto históricas como externalizadas del cuerpo, aquellas que existen mediadas por las tecnologías digitales o farmacológicas, bioquímicas o prostéticas. La somateca está mutando. (...) El monstruo es aquel que vive en transición. Aquel cuyo rostro, cuyo cuerpo, cuyas prácticas y lenguajes no pueden todavía ser considerados como verdaderos en un régimen de saber y poder determinado. (Preciado, 2019, pp. 44-45)

A partir de esto expuesto por los autores mencionados anteriormente se vuelve necesaria una reconsideración del modelo convivial de Dubatti a partir de lo que este desprende sobre la noción de cuerpo en lo que denomina como acontecimiento teatral, en el artículo “Convivio y tecnovivio: El teatro entre infancia y babelismo”

Llamamos convivio teatral a la reunión de artistas, técnicos y espectadores en una encrucijada territorial y temporal cotidiana (una sala, la calle, un bar, una casa, etc., en el tiempo presente), sin intermediación tecnológica que permita la sustracción territorial de los cuerpos en el encuentro. (...) Lo opuesto al convivio es el tecnovivio, es decir, la cultura viviente desterritorializada por intermediación tecnológica. Se pueden distinguir dos grandes formas de tecnovivio: el tecnovivio interactivo (el teléfono, el chateo, los mensajes de texto, los juegos en red, el skype, etc.), en el que se produce conexión entre dos o más personas; y el tecnovivio monoactivo, en el que no se establece un diálogo de ida y vuelta entre dos personas, sino la relación de una con una máquina o con el objeto o dispositivo producido por esa máquina, cuyo generador humano se ha ausentado, en el espacio y/o en el tiempo. (Dubatti, 2015, p.44)

Esta condición que menciona Dubatti, “sin intermediación tecnológica”, se torna algo confusa cuando sabemos que el teatro desde sus años más remotos ha involucrado incesantemente recursos tecnológicos y a su vez ha avanzado de la mano de éstos. Entonces, cuando el autor habla de esta relación convivial, cabe la pregunta de si esta condición se acerca más a una visión limitada del fenómeno que el teatro experimenta desde la inmersión de la virtualidad y la robótica.

En una sociedad absolutamente tecnologizada, regida por la intermedialidad, cabría problematizar la idea de cuerpos en reunión, pues, respecto al cuerpo “Si al principio se creyó que era el lugar del alma y, más tarde, el centro de necesidades oscuras y perversas, el cuerpo es ahora plenamente susceptible de ser trabajado por las influencias de la modernidad reciente. A consecuencia de estos procesos, se han alterado sus límites.” (Giddens en Cattaneo, 2021, p. 5). Es decir, lo que se entiende por cuerpo, no es lo mismo hoy en día que en el tiempo de los griegos, el cuerpo se ha ido modificando a la par de las tecnologías. La idea de Cyborg está cada vez más presente, desde los marcapasos hasta las más elaboradas tecnologías en relación con la modificación corporal. (Por ejemplo, la oreja incrustada en el brazo de Sterlac).

Los cyborgs representan una otredad no familiar frente a la estabilidad de la identidad humana. Al cuerpo del cyborg se le considera transgresor del orden de la cultura dominante, y no tanto por ser una naturaleza construida, sino por su diseño híbrido. Están abiertos a todas las posibilidades del ser.” (Martínez Collado cit. En Schiaffino 305) No se deja de ser hombre o mujer con el *cyborg*, solo se cambia la materialidad del cuerpo, pues ya no se trata de exhibir el cuerpo, sino de representar sus infinitas posibilidades. (...) Esta es una gran paradoja, pues para perpetuar lo humano es

necesario recurrir a la máquina en todos los sentidos, ya sea como prótesis, como *cyborg*, como memoria en un computador. La interacción del cuerpo con este otro cuerpo pone en jaque todo tipo de representación, pues el cuerpo es objeto y sujeto al mismo tiempo. (Cattaneo, 2021, p.7).

Ahora bien, si este nuevo cuerpo que se abre a infinitas posibilidades y es objeto y sujeto al mismo tiempo, como menciona Cattaneo, entonces, ya no aplica el concepto de convivio. Pero Dubatti propone un nuevo concepto para explicar esta relación que se da en el espectáculo transhumanista: El tecnovivio.

Lo opuesto al convivio es el tecnovivio, es decir, la cultura viviente desterritorializada por intermediación tecnológica (...) En realidad, no hay competencia: se trata de dos paradigmas diversos de la existencia (...) El tecnovivio interactivo (el teléfono, el chateo, los mensajes de texto, los juegos en red, el skype, etc.), en el que se produce conexión entre dos o más personas; y el tecnovivio monoactivo, en el que no se establece un diálogo de ida y vuelta entre dos personas, sino la relación de una con una máquina o con el objeto o dispositivo producido por esa máquina, cuyo generador humano se ha ausentado, en el espacio y/o en el tiempo. (Dubatti, 2015, p.46).

Dubatti identifica el convivio como el único capaz de evocar ancestralidad y ritualidad en tanto transcurre en el momento presente y convoca el cuerpo del espectador, técnico y actor; así, lo que denomina como tecnovivio, noción un tanto ambigua, escapa de aquel término, para, más bien, entrar dentro de lo que se concibe como producción mercantilista del espectáculo. En palabras de Dubatti:

Convivio y tecnovivio proponen paradigmas existenciales muy diferentes, contra lo que suele sugerir el mercado de bienes tecnológicos –que invita a creer que en un futuro próximo convivio será “superado” y “desplazado” definitivamente por el tecnovivio–. (...) Si el convivio regresa a la infancia anterior a Babel, y le recuerda al actor, al técnico y al espectador que todavía es infante, el tecnovivio es el olvido de la infancia, su ocultamiento, tras la apología (de mercado) del estallido lingüístico de Babel. (2015, pp. 46-48).

Habría que reevaluar entonces, esta noción de ritualidad y ancestralidad que le otorga Dubatti al convivio ya que estaría marginalizando otras teatralidades en las cuales no son aplicables estos conceptos y al realizar semejante acción se estaría normando de una manera esencialista lo que es y no es un rito, de lo que es y no es un cuerpo.

Hoy es necesario articular una nueva noción de aparato somático para dar cabida a las modalidades tanto históricas como externalizadas del cuerpo, aquellas que existen mediadas por las tecnologías digitales o farmacológicas, bioquímicas o prostéticas. La somateca está mutando. (...) El monstruo es aquel que vive en transición. Aquel cuyo rostro, cuyo cuerpo, cuyas prácticas y lenguajes no pueden todavía ser considerados como verdaderos en un régimen de saber y poder determinado. (Preciado, 2019, pp.44-45)

Esta cita de Preciado guarda relación con lo que se busca plantear en cuanto a los esencialismos que esconde el modelo de Dubatti, al intentar fijar un paradigma como verdadero, comienza a observarse aquello que no encaja como lo ajeno, lo otro. El cuerpo máquina vendría a ocupar ese lugar, entonces también habría que revisar la noción de neoritualidad, o tal vez de post-ritualidad que emerge en los entrecruces que propone el transhumanismo.

Esta mirada al origen ritual ayuda a asumir mejor la tecnología del futuro, afirma Villegas, y a incorporar el elemento real de la vida al espectáculo altamente tecnologizado. Schechner dice: "El formato asegura que ciertos contenidos, ciertas clases de eventos, se repetirán, y la repetición es una cualidad principal del ritual. La factibilidad de los reportes y la emoción asociada con elementos que son "nuevos" (no se informa antes) [equivale a] decirle a los espectadores que el programa "es la vida real." El sentido de la vida real se anida en formato ritual." (Schechner cit. En Villegas 12). (Cattaneo, 2021, p.15).

Esta post-ritualidad la encontramos por ejemplo en lo que compone el llamado ciberteatro, el sentido ritual sigue existiendo, en cuanto se siguen incorporando elementos rituales en la puesta en escena, los cuales son resignificados y contextualizados en un espectáculo tecnologizado

El ser humano comienza a construir su cotidiano en relación constante y permanente a partir de las tecnologías. La vida está condicionada por ella, inclusive los mecanismos de control de la población están mediados por ella. Entonces ella en sí misma tiene su propia voz, es parte de un proyecto que sostiene en sí misma. Teresa López en *La pantalla en escena: ¿Es teatro el ciber teatro?* (2013), propone una diferenciación entre tres espacios que vienen a constituir esta nueva codificación de la realidad, por un lado encontramos el espacio virtual, espacio digital y espacio real:

El espacio virtual es aquel generado por la actividad cerebral del ser humano. Es el espacio por el que transitamos cuando imaginamos, cuando soñamos, cuando nos

relacionamos con el más allá, cuando contemplamos un cuadro o cuando abrimos un libro. (...) espacio digital «es un espacio virtual creado por la actividad tecnológica» del ser humano (Rodríguez de las Heras, 2004: 63), por lo que la diferencia fundamental entre los espacios virtuales del sueño, el arte y la realidad virtual radica en que el sueño es fruto de la actividad cerebral del ser humano, el arte surge de la técnica y en el caso del espacio digital interviene la actividad tecnológica. (...) Por último, el espacio real o natural es en el que vivimos y nos movemos habitualmente, y a pesar de regirse por leyes espacio-temporales y características diversas al espacio virtual, se relaciona con él, y es en esa intersección donde habitamos (Rodríguez de las Heras, 2004). (López, 2013, p. 26).

Entonces, sostiene que la tecnología es un factor fundamental en la historia de Occidente, y esto en tres sentidos: como realidad, como proyecto y como sueño. (López, 2013, p. 24). Si entendemos la tecnología desde este lugar, es decir, como el proyecto occidental y observamos el fenómeno teatral desde esa vertiente, se vuelve necesario ahondar en ellas y en cómo configuran este escenario, cómo afecta en las interacciones, cómo condiciona o por el contrario entrega libertades que quizás aún no han sido lo suficientemente abordadas.

En palabras de Haraway, “La determinación tecnológica es sólo un espacio ideológico abierto para los replanteamientos de las máquinas y de los organismos como textos codificados, a través de los cuales nos adentramos en el juego de escribir y leer el mundo.” (1984, p.5). A partir de este punto, la cantidad de posibilidades que se despliegan a partir de ellas lo vuelve un rizoma<sup>4</sup>, que a su vez codifica la relación o interacción con el humano/espectador y el mundo exterior.

En esta problemática se inserta el tema del cuerpo, que ha sido extensamente abordado por la filosofía desde Descartes y aún sigue siendo tema de reflexión y disputa. Cuando hablamos de cuerpo nos referimos al mismo tiempo al fenómeno de corporización, en palabras de Claudia González, “La pregunta sobre la manera, la forma, la vía, el camino, el proceso que se lleva a cabo para que el cuerpo se una con algo que existe fuera de él. Llámesele alma, espíritu, palabra o, incluso, goce.” (2019, p.40). Este tema será abordado a mayor profundidad posteriormente, por ahora cabe señalar un guiño a lo que describe

---

<sup>4</sup> “Un rizoma no cesaría de conectar eslabones semióticos, organizaciones de poder, circunstancias relacionadas con las artes, las ciencias, las luchas sociales. Un eslabón semiótico es como un tubérculo que aglutina actos muy diversos, lingüísticos, pero también perceptivos, mímicos, gestuales, cogitativos.” (Deleuze y Guattari, 2003, p. 17).

González en relación con lo que postula Jean-Luc Nancy, cuando cuestiona la afirmación “*este es mi cuerpo*” y señala: “Alude, a la tendencia contemporánea de querer mostrar que se tiene un cuerpo, que este es el cuerpo que no podría verse ni tocarse en ningún lugar. (...) Es un “tener” que más allá de aludir a la posesión subraya la posibilidad de localizarlo, mostrarlo, de hacer presente lo ausente.” (González, 2019, p. 216); O los planteamientos de Rigaborda, cuando hace alusión al estudio fenomenológico de Merleau-Ponty en relación a como un espectador puede utilizar su propio almacenamiento experiencial corporal para canalizar lo que percibe y experimenta, esto enmarcado dentro de la imperiosa necesidad por parte de occidente del reconocimiento del cuerpo más allá de ente biológico sino que también como estructura experiencial para promover una corporeización del conocimiento. (2018, p.45)

Por otra parte encontramos la noción de cuerpo obsoleto que propone Sterlac, del cual se desprende lo siguiente:

Una posible respuesta subjetiva es la advertencia de que el organismo biológico está obsoleto y se necesita construir un nuevo cuerpo, lo cual se puede realizar de diferentes maneras. (...) el cuerpo stelarquiano implica una alteridad a la cual ofrecerlo para que se pueda establecer un lazo social, permitiendo la construcción subjetiva. La tecnología le permite hacerse un cuerpo propio, ofreciendo el organismo al arte, incluyendo la distribución de agencias, y logrando la humanidad. (Morales, 2013, p. 172).

Este planteamiento, se circunscribe dentro del cuestionamiento del avance tecnológico y su entrecruce con las artes escénicas, dando pie a una búsqueda de significados y sentidos que expliquen el lugar que ocupa el ser humano en esta relación cada vez más compleja. Una indagación del lugar, el topos desde donde se pueda comprender el fenómeno teatral desde lo que se está denominando teatro posthumano, un teatro que pone en jaque el antropocentrismo, como menciona Manuela Infante cuando afirma: “Un teatro post-humano no es un teatro sin humanos, sino un teatro que pone en crisis el antropocentrismo.” (2020, Web).

Dicho esto cabe hacer la distinción de lo que se entiende por posthumanismo y lo que se entiende por transhumanismo para posteriormente poder observar sus diferenciaciones en el arte:

Transhumanismo” y “posthumanismo” son dos términos que se han introducido en nuestro vocabulario filosófico tal vez como signos de un tiempo de cambios culturales sucesores del posmodernismo. (...) “transhumanismo” refiere mayoritariamente a las tesis descriptivas y normativas, a favor y en contra, de las técnicas de mejoramiento humano, tanto en lo que se refiere a los aspectos fisiológicos como a los mentales, incluyendo los morales. “Posthumanismo”, en el otro grupo, refiere a posiciones filosóficas más generales que llevan el transhumanismo a una línea de debate con el humanismo, bien como una tesis sobre la obsolescencia de lo humano, bien como una crítica cultural del humanismo. (Fusco y Broncano, 2020, p. 283).

Existen ciertas diferencias en relación a los conceptos, por ejemplo hay autores que dicen que el transhumanismo es un tipo de posthumanismo, hay quienes no hacen mayores distinciones y quienes realizan la separación que fue anunciada anteriormente. En este sentido, podemos distinguir, por un lado, la escena posthumanista, más relacionada a lo postdramático y, por otro lado, podemos distinguir el posthumanismo vinculado al transhumanismo. Dentro de la primera categoría se halla, por ejemplo, uno de sus exponentes latinoamericanos más destacados, el guatemalteco Mick Sarria, para quién:

Se basa en dar a nuestro oficio el ‘yo’ más profundo, que se basa en ejercitar la conciencia de nuestra memoria corporal y mental como también en la conciencia emocional. Se basa en la construcción del puente entre el impulso y la reflexión. Se basa, en hacer arte con una simplicidad comprometida y no un arte invadido de facilismo comercial. (2009, web)

Este planteamiento de Mick Sarria, encuentra sus bases en el pensamiento posthumanista que hace una fuerte crítica a la corriente del humanismo según el cual se han erigido las bases de la historia y por tanto el mundo se ha estructurado observando al hombre como eje central, como punto de partida para pensar el mundo: *el supuesto animal racional*.

Bajo esta premisa se han originado grandes crímenes, por ello, los mayores genocidios de la historia encuentran sus bases en el humanismo. Como ejemplo de ello, se halla el crimen que da inicio a la posmodernidad, según Lyotard (1991): Auschwitz, que no solo marca el fin de la Modernidad, sino el fracaso del proyecto humanista, y el ejemplo más concreto de biopolítica que ha existido, según Agamben (1999).

Entonces: ¿Quién es este hombre?, ¿Quién es el llamado animal racional? Sloterdijk, en *Normas para el Parque Humano* (2006), da algunas respuestas a estas preguntas, para ello hace alusión a la sociedad de los amigos postulada por Heidegger: la alfabetización es el

primer filtro a través del cual comienza a instaurarse la sociedad de los amigos, las lecturas y relecturas de los llamados clásicos, generan un pensamiento en particular que va domesticando al humano y que, por tanto, va excluyendo a todo aquél que escape de ese marco intelectual. Aquellos amigos occidentales, hombres e intelectuales, son quienes comienzan a instaurar las bases del pensamiento humanista “¿Qué otra cosa son las naciones modernas sino eficaces ficciones de públicos lectores que, a través de unas mismas lecturas, se han convertido en asociaciones de amigos que congenian?” (Sloterdijk, 2006, p. 8).

De esta manera, para Heidegger, el ser humano no puede definirse como animal racional, ya que difiere ontológicamente con el animal: “bajo ningún concepto se le puede comprender como un animal con un plus cultural o metafísico” (Sloterdijk, 2006, p. 20), ya que difieren esencialmente en el sentido de que el hombre tiene mundo y vive en él, mientras que los animales se limitan a habitar en la tensión de sus respectivos entornos. (Sloterdijk, 2006, p. 21).

Por consiguiente, lo que viene a delimitar la particularidad del hombre es el ser y el hecho de encontrar su casa en el lenguaje. “Y así, lo que importa en la determinación de la humanidad del hombre como existencia, es que no es el hombre lo esencial, sino el ser como la dimensión de lo extático de la existencia.” (Sloterdijk, 2006, p. 20). Entonces, continúa Sloterdijk, “¿para qué volver a ensalzar al hombre y a su autorrepresentación ejemplar filosófica en el humanismo como la solución, si precisamente en la catástrofe presente se ha demostrado que el propio hombre, con todos sus sistemas de autosobreelevación y autoexplicación metafísica, es el verdadero problema?” (2006, p. 18).

Para ello, Sloterdijk devela aquello que el humanismo no puede considerar: El proceso de domesticación a través de la educación y la cría, para por fin desenmarañar lo oculto del poder tras determinadas selecciones de adiestramiento humano:

Las sociedades modernas sólo ya marginalmente pueden producir síntesis políticas y culturales sobre la base de instrumentos literarios, epistolares, humanísticos. En modo alguno está acabada por ello la literatura; pero sí es cierto que se ha desmarcado en forma de una subcultura sui generis, y que los días de su sobrevaloración como portadora de los espíritus nacionales se han terminado. (Sloterdijk, 2006, p. 10).

De esta manera, el posthumanismo aspira a una superación del humanismo, a una revisión de las formas pasadas, a una sociedad de los vecinos, ya no de los amigos, como

Heidegger anunció en un principio, o Nietzsche al hablar de la superación del hombre con el super hombre: “Nietzsche, quien sabía que la escritura es el poder de transformar el amor al prójimo y a lo mejor de lo más cercano en el amor por la vida desconocida, lejana, venidera.” (Sloterdijk, 2006, p. 8).

El claro del bosque, es el lugar donde el humano se encuentra con el ser “es un acontecimiento fronterizo entre la historia natural y la cultural, y el acto de llegar-al-mundo por parte del ser humano adquiere desde muy pronto los rasgos de una llegada-al-lenguaje” (Sloterdijk, 2006, p. 28), y es precisamente donde se debe entender la relación entre el hombre, la casa y el animal como un entramado biopolítico<sup>5</sup>.

Se problematiza el hecho de que estas técnicas de biopoder han desembocado en una degradación paulatina de la capacidad de selección, inclusive quienes deben seleccionar no tienen mucha consciencia al respecto, por ende el curso de las tecnologías y de la antropotécnica deberían cambiar de rumbo, hacia una neotécnica, lo cual configuraría al ‘animal humano’ desde otra perspectiva, en la cual se concibe que el ser humano es originado a partir de una intervención técnica, derivando en un ejercicio que escapa de todo dominio unilateral.

Un código de esta especie también cambiaría retrospectivamente la significación del humanismo clásico, pues con él se dejaría al descubierto y se tomaría buena nota del hecho de que la humanidad no consiste sólo en la amistad del hombre con el hombre, sino que siempre implica también —y con explicitud creciente— que el hombre representa para el hombre la máxima violencia. (Sloterdijk, 2006, p. 37).

---

<sup>5</sup> Michael Foucault, acuña este término para referirse a cómo el poder político (bio-poder) acababa por sobreponerse a la administración de la vida en general: “Concretamente, ese poder sobre la vida se desarrolló desde el siglo XVII en dos formas principales (...)el primero en formarse, fue centrado en el cuerpo como máquina: su educación, el aumento de sus aptitudes, el arrancamiento de sus fuerzas, el crecimiento paralelo de su utilidad y su docilidad, su integración en sistemas de control eficaces y económicos, todo ello quedó asegurado por procedimientos de poder característicos de las disciplinas: anatomopolítica del cuerpo humano. El segundo, formado algo más tarde, hacia mediados del siglo XVIII, fue centrado en el cuerpo-especie, en el cuerpo transido por la mecánica de lo viviente y que sirve de soporte a los procesos biológicos: la proliferación, los nacimientos y la mortalidad, el nivel de salud, la duración de la vida y la longevidad, con todas las condiciones que pueden hacerlos variar; todos esos problemas los toma a su cargo una serie de intervenciones y controles reguladores: una biopolítica de la población. Las disciplinas del cuerpo y las regulaciones de la población constituyen los dos polos alrededor de los cuales se desarrolló la organización del poder sobre la vida. (...) Habría que hablar de "biopolítica" para designar lo que hace entrar a la vida y sus mecanismos en el dominio de los cálculos explícitos y convierte al poder-saber en un agente de transformación de la vida humana; esto no significa que la vida haya sido exhaustivamente integrada a técnicas que la dominen o administren; escapa de ellas sin cesar.” (Foucault, 1998, pp. 83, 85).

Así, nos introducimos en las bases del pensamiento del teatro posthumanista, que problematiza este paradigma histórico en relación con la hegemonía del ser humano por sobre todo lo demás. Apelando a que este mundo del supuesto animal racional no es más que un complejo entramado de subjetividades propias de quienes han tenido el poder de ejercerlas. Por ello, debiesen ser erradicadas para construir una sociedad “más humana”, y esto a través de lo que propone Sloterdijk como una Neotécnica.

Retorna el humanista entonces del teatro a casa, avergonzado por su involuntaria participación en las contagiosas sensaciones, y casi está tentado de reconocer que nada humano le es ajeno. Pero con ello quiere decir que lo humano consiste en elegir para el desarrollo de la propia naturaleza los medios inhibidores y renunciar a los desinhibidores. El sentido de dicha elección de medios reside en desacostumbrarse de la posible brutalidad propia y guardar las distancias con la escalada de deshumanización de la jauría vociferante del teatro. (Sloterdijk, 2006, p. 37).

De este planteamiento, se desprende una nueva forma de analizar el fenómeno teatral, ya no desde la relación exclusivamente humana, sino a partir de la relación entre el humano y la máquina, en donde el *cyborg* o el *actroide* también configuran su propio discurso y tienen derechos al igual que los demás miembros de esta sociedad o, si queremos, de esta escena tecnologizada. Se problematiza la idea de cuerpo vivo, de experiencia corporal y por ende, la relación con el espectador se vuelca hacia un terreno que pone en jaque concepciones como el convivio, en donde el cuerpo vivo del actor se configura como una prótesis de la escena.

La presente investigación tiene diversos ejes temáticos que se interconectan entre sí, para ello se busca utilizar investigaciones de diversos autores que aportan en el abordaje del objeto de estudio. Por un lado lo que refiere a las tecnologías en el arte contemporáneo para así ahondar específicamente en el teatro tecnologizado posthumano, se intentará aportar y hacer confluir ciertos autores en vista de que hasta el momento resulta muy complejo encontrar definiciones exactas y acabadas sobre este, para ello se indagará también en el concepto de cuerpo: cuerpo posthumano, cuerpo máquina, cuerpo híbrido robot-biología o biobot, cuerpo orgánico, cuerpo biopolítico, etc. Además se busca tensionar la relación que existe entre el objeto de estudio y lo que sucede con el modelo convivial imperante hasta estos días (Dubatti) en relación al acontecimiento teatral.

De esto se desprende que resulta necesario desplegar nuevos conceptos en cuanto como se analiza la escena de teatro posthumana tecnologizada en cuanto al modelo convivial de Dubatti,

La pregunta principal de esta investigación es: ¿Cuáles son los límites y alcances que tiene la relación cuerpo humano-cuerpo máquina en el espectáculo tecnologizado del teatro posthumano que permiten poner en discusión las nociones de convivio y tecnovivio?

Como preguntas secundarias: ¿Cómo se configura la percepción del espectador en el espectáculo tecnologizado del teatro posthumano?

Si el cuerpo es sustraído, intervenido, modificado, mecanizado ¿cómo se entiende ahora? Si el ser humano es desplazado, ¿de qué cuerpo hablamos ahora? ¿Cómo entender el acontecimiento teatral desde las nociones que se han desplegado acerca del cuerpo? ¿Qué sucede cuando los roces entre mecánico y orgánico ya no son tan dicotómicos y se difuminan entre sí? ¿Cómo se entiende esta nueva relación a partir de las tecnologías?

Para responder estas interrogantes, se plantea el siguiente objetivo general: Analizar los límites y alcances de la relación cuerpo humano-cuerpo máquina en el espectáculo tecnologizado del teatro posthumano, para poner en discusión las nociones de convivio y tecnovivio. Y los siguientes objetivos específicos:

1. Estudiar las formas, fundamentos y principios que rigen los espectáculos tecnologizados del teatro posthumano en sus diversas variantes.
2. Definir y problematizar las nociones de cuerpo humano-cuerpo máquina en relación a los límites y alcances de su presencia/ausencia/percepción en la escena altamente tecnologizada.
3. Examinar y discutir las nociones de convivio y tecnovivio para determinar sus puntos de encuentro y quiebre en las relaciones que se crean en el espectáculo tecnologizado del teatro posthumano.

La hipótesis de esta tesis consiste en demostrar que las nociones acerca del cuerpo máquina, amplían y tensionan los horizontes en donde la especie humana es concebida como eje y punto central de observación y análisis del mundo, por ello, la escena artística y específicamente teatral sufre cambios paradigmáticos en cuanto a relaciones y conceptualizaciones que han sido planteadas como verdades inamovibles en cuanto al arte.

Demostrando de esta manera que el actual modelo para analizar el fenómeno teatral que corresponde al covivio/ tecnovivio, no da cuenta en profundidad ni en totalidad de teatralidades diferentes como la de la escena tecnologizada posthumana. Además de que estos paradigmas están sostenidos por conceptos que han sido abordados en un estado casi ontológico, como lo son cuerpo/presencia, sin observar a profundidad las diferentes perspectivas y posturas que sufren a partir del devenir histórico. Partiendo de la premisa de que la realidad es contextual, por ende la percepción de la historia y por tanto del arte, no puede fijarse, sino permanecer constantemente en un dialogo y análisis crítico.

Los cuestionamientos que despliega escénicamente el teatro hipertecnologizado posthumanista, no encuentran un resguardo dentro del modelo convivial que plantea Dubatti, ya que lo que define como acontecimiento teatral recae constantemente en esencialismos y por otro lado cuando intenta abordar la escena intermedial lo hace desde un lugar muy básico y proponiendo que estas dos cosas son incompatibles entre sí, es por ello que en esta investigación se busca abrir estos horizontes y plantear nuevas formas de entender esta relación.

La presente investigación se plantea dentro del tipo cualitativo con un enfoque interdisciplinario proveniente de la sociología y adaptado por diversos metodólogos y teóricos teatrales para las investigaciones del teatro. Ahora bien, ¿Por qué el teatro requiere de metodologías específicas de investigación para su análisis y abordaje?

Al tratarse de una estructura compleja de construcción de sentido, el objeto Teatro se presenta al abordaje científico cargado de problemáticas y debates sobre la esencia de su episteme. La multiplicidad y complejidad de sus componentes han propiciado una diversidad de enfoques sobre la dimensión escénica en sí misma y sobre la interrelación que establece con la esfera histórica o dimensión socio – cultural que la contiene. Dichos enfoques, surgidos de la interacción con otras disciplinas- tales como la sociología, la lingüística o la antropología histórica – se sitúan en un marco de conflicto e interrelación mutua a la hora de definir parámetros de referencia sobre el Teatro como objeto de investigación. Estos parámetros de referencia conforman una suerte de líneas fuerza o margen de tensión entre los enfoques denominados dramaturgistas y espectacularistas. Otras variables la constituyen la relación entre dimensión textual y dimensión social del Teatro; el conflicto entre la atemporalidad estética del Teatro interpretado como objeto de arte y la temporalidad histórica de su lectura como objeto cultural; o la relación entre polisemia y referencialidad de los componentes teatrales. Establecer paradigmas epistemológicos en función de abordajes analíticos del discurso teatral presenta una diversidad de variables metodológicas, en tanto que el Teatro es una multiplicidad de estructuras textuales relacionadas entre sí y que se concretizan mediante soportes materiales diferentes. Esta diversidad de perspectivas metodológicas

sobre discurso y práctica teatral han producido una red compleja de hipótesis sobre los modos en que se articulan y definen los componentes del hecho teatral. (Radice y Di Sarli, 2007, p. 2).

Los ámbitos que el teatro abarca son tan diversos y atemporales que conforman una red compleja para ser medida en los términos de los enfoques tradicionales de la investigación científica que piden relaciones bidireccionadas y variables medibles, comprobables y refutables que luego deben vincularse entre ellas para obtener resultados. En el teatro, la performance y el arte en general, se requiere de marcos abiertos y móviles que permitan la observación del campo disciplinar de una manera rizomática e hipervincular que, la mayoría de las veces, no llega a resultados propiamente tales, sino, a otros cuestionamientos que rozan con disciplinas humanistas, filosóficas, científicas, para abrir sus márgenes de comprensión del mundo desde la mirada asombrada del artista investigador.

Si las perspectivas metodológicas sobre el estudio del Teatro se construyen a partir de variables analíticas enmarcadas dentro de las Ciencias Sociales, esta apropiación de paradigmas de otras disciplinas constituyen un marco epistemológico interdisciplinar. Dicho marco interdisciplinar se ofrece de referencia para la construcción de marcos analíticos propios sobre el objeto Teatro. Una vez establecidos dichos marcos de análisis es que se puede acotar el objeto de estudio y establecer los potenciales enfoques analíticos sobre la práctica escénica superando una visión metodológica única. De esta manera cabe señalar que el debate no debiera estar centrado en la definición del objeto de estudio como eje central, sino en las diferentes variables que posibilitan abordar dicho objeto desde la multiplicidad y complejidad de sus dimensiones constitutivas. El Teatro, más que la suma de sus componentes particulares, se constituye como objeto estructural complejo que condensa en sí mismo la dimensión de imaginarios particulares y colectivos de una sociedad, la multiplicidad de material expresivo de una cultura y la experiencia histórica en la que ambas se interrelacionan. Es entonces posible y factible de ser analizado desde una visión interdisciplinar que permita vislumbrar por parte del investigador el complejo entramado de sus relaciones internas y la vinculación con las esferas simbólico- sociales que lo sustentan. (Radice y Di Sarli, 2007, p. 3).

Es así, que se torna evidente y urgente la necesidad de reformulación de los métodos y enfoques de investigación que se utilizan en las artes teatrales (y de todas las demás expresiones), que reúna miradas de otras disciplinas, sumando aportes teóricos de la sociología del arte (ej. Pierre Francastel), de la estética, de los Estudios teatrales y performativos europeos y Latinoamericanos, entre otros, para poder conceptualizar al “hecho teatral desde relaciones intertextuales de significación”, como comentan Radice y Di Sarli (2007, p. 4). Por ello, esta investigación se plantea como un análisis discursivo de las

relaciones que el teatro ha concebido tradicionalmente como conviviales entre el actor y el espectador y que desde el auge de las nuevas tecnologías y los avances de la ciencia, se van a poner en jaque, intentando encontrar nuevas formas de denominar aquello que sucede en la escena teatral actual. Esta tensión se ve incrementada con todas las teorías posthumanas y transhumanistas que son imposibles de obviar en esta relación entre actor (en relación al cuerpo humano y el cuerpo máquina) y espectador. Cabe señalar que se plantea un análisis discursivo, pensando en que:

El concepto de discurso rompe con el modelo binario de signo de raíz saussuriana<sup>6</sup> y abre la posibilidad de un modelo ternario sobre la significación más cercano al modelo de Peirce<sup>7</sup>. Al alejarse del modelo binario, el signo se acerca a la noción de productividad de sentido y se vincula con la teoría generativo-transformacional que se desarrolla, no en un marco descriptivo taxonómico, sino en la articulación entre el sentido y los procesos socioculturales. (Radice y Di Sarli, 2007, p. 3).

Es este marco el que permite abordar las complejas relaciones entre el cuerpo máquina y el cuerpo humano en la escena y cómo esta presencia afecta la relación convivial (e incluso tecnovivial) con el espectador, situado en un contexto sociocultural cada vez más mediado por las tecnologías y los avances de las ciencias. Como bien comenta De Marinis (1997), el teatro no es de ninguna manera, “un reflejo directo del modo social, sino una conceptualización o lectura particular sobre ciertos aspectos existentes en un determinado conjunto social, el cual es significado de manera específica en objetos y sujetos simbólicos cuyas características no siempre son estables.” (Radice y Di Sarli, 2007, p. 5).

Es desde esta óptica que propone De Marinis que se va a analizar el espectáculo hipertecnologizado del teatro posthumano y las relaciones novedosas que se comienzan a estudiar desde los estudios teatrales y performativos desde hace unos 30 años. El profesor y teórico teatral italiano, va a proponer dos ejes fundamentales a considerar, éstos son: las condiciones de *producción* y las condiciones de *recepción* del espectáculo, considerando el estudio del texto espectacular a partir de:

---

<sup>6</sup> Saussure propone el signo lingüístico entendido desde sus dos componentes: significado y significante.

<sup>7</sup> Que propone un signo que se compone por significado y significante, agregando el referente para poder comprender su raíz compleja y dinámica. Él los denomina como *representamen* (signo), objeto semiótico (interrelaciones) e interpretante (significado o interpretación).

- a) Las formas dramático–escénicas utilizadas.
- b) La relación entre contenido dramático y cuadro social emergente.
- c) La función institucional del Teatro en cuanto a organismo de cohesión social y entidad legitimaria de formas y contenidos artísticos. (Radice y Di Sarli, 2007, p. 7).

Por ende, todo espectáculo, en este caso el espectáculo tecnologizado del teatro posthumano, va a trascender lo descriptivo, transformándose en un vehículo de opiniones “elaboradas de forma individual sobre un cierto estado de cosas” (Radice y Di Sarli, 2007, p. 7), para pasar a conformarse como un ‘*colectivo de enunciación*’ como mencionan los autores. En este colectivo de enunciación se hallan los espectadores que también construyen la obra espectacular en aquella relación aurática con los actores o en aquel *bucle de retroalimentación autopoietico* que refiere Fischer-Lichte (2011) y que Dubatti va a identificar como convivio.

Así, las herramientas metodológicas que se utilizarán en esta investigación serán, en primer lugar, la revisión bibliográfica, generando entrecruces entre diversos ámbitos disciplinarios del arte (performance, tecnologías escénicas, instalaciones, entre otras) y que las desbordan como la biogenética, biotecnología, robótica, entre muchas más. Asimismo, se tendrán en cuenta para esta discusión, las implicancias éticas que más que generar respuestas, van a impulsar múltiples cuestionamientos en torno al cuerpo humano y el arte y sus límites. A su vez, esta investigación busca desplegar discusiones conceptuales a partir de un recorrido sobre la escena teatral tecnologizada y sus nuevas propuestas en torno a lo que se define actualmente como acontecimiento teatral, esto es el convivio. Para ello se tensionan los aspectos fundamentales que incorpora dicho concepto como lo es el cuerpo. Entonces, a partir de este punto, se busca indagar en cómo la percepción del espectador es modificada por la intervención de la tecnología en la escena, específicamente por la robótica: por el robot o por el *cyborg*, cuáles son las nuevas relaciones o aspiraciones que de ahí surgen.

Otras herramientas serán las revisiones críticas videográficas de obras que se han dado y se están dando en el mundo y que están poniendo en tensión las relaciones conviviales y tecnoviviales en la escena teatral posthumana, desde las teorías del posthumanismo y el transhumanismo.

Con esta investigación, cabe recordar, no se pretende llegar a respuestas concretas, fijas y estables, pues ello iría contra la metodología misma que estudia una expresión cambiante desde estructuras móviles. Lo que se sospecha es que se abrirán infinidad de

cuestionamientos sobre los que vale la pena reflexionar y discutir en una sociedad que depende de las tecnologías más que nunca en la historia de la humanidad y que exige un teatro que no se quede en análisis y discusiones tradicionales ni busque definiciones de un fenómeno que es eminentemente rizomático.

La relevancia de esta investigación radica en los aportes conceptuales en torno al cuerpo humano/ cuerpo máquina y cómo esto provoca una modificación en la concepción de la escena. Entender la conformación de la escena desde la construcción del cuerpo como un lugar político en el cual inclusive mantener y defender que el cuerpo humano debe estar en el teatro, nos lleva a cuestionamientos más profundos como el antropocentrismo, y por qué se plantea aun el cuerpo humano como primordial para la configuración la teatralidad, si como hemos visto anteriormente existen exponentes que han demostrado a partir de su trabajo artístico que esta relación debe ser tensionada.

Pese a que existen diversos/as artistas que se han volcado hacia la interacción de la robótica con el cuerpo humano y han configurado así una propuesta escénica, sigue siendo un terreno poco explorado en cuanto a lo que aquí se plantea del modelo convivial de Dubatti. Al indagar en la bibliografía ni siquiera se obtiene una definición clara de teatro posthumano. Así mismo resulta de gran necesidad investigar en torno a este tema, ya que de aquí se desprenden cuestionamientos profundamente relevantes en cuanto al tiempo en el que nos encontramos, por ejemplo en relación a la ética.

Se espera que esta investigación sea un impulso para seguir desplegando nuevos cuestionamientos y futuras investigaciones en donde se ponga en tela de juicio esta relación entre lo que se entiende por cuerpo humano orgánico y cuerpo máquina, y comenzar a cuestionar que tanto de orgánico tiene el cuerpo hoy en día si ha sido intervenido desde diversos lugares desde la natalidad. A su vez esta problemática tiene su manifestación en el espectáculo teatral, por ende se pretende que nuevos/as investigadores/as se vuelquen en este terreno que cada vez está más mezclado, en donde cuesta distinguir de manera esencialista qué es performatividad y qué es teatralidad y que ya poco sentido tiene seguir entendiéndolo como esferas a estudiar de manera separada. De esta manera llevar a cuestionamientos que no redunden una y otra vez en la pregunta de si acaso es teatro o no es teatro.

En el capítulo I “Hacia una mirada posthumanista de la escena teatral”, se hace un recorrido de lo que se ha entendido por ser humano bajo la corriente humanista y las construcciones que derivan de este pensamiento, para contraponerlo con las ideas que surgen del posthumanismo. Se describen los orígenes de este pensamiento y una de las corrientes que surge a propósito de este: el transhumanismo. Los conceptos que más se analizan en este capítulo son posthumanismo, humanismo, transhumanismo, biopolítica, tecnologías. Luego se realiza un breve recorrido con alguna de las influencias que ha tenido este pensamiento en el arte: bioarte y performance. Para luego dar paso a escenarios teatrales posthumanistas hipertecnologizados, en donde se incluye actroides, ginoides o humanoides en escena. Estableciendo así, un análisis de las nuevas relaciones espectaculares que estos espectáculos proponen. Posteriormente en el capítulo II titulado “Cuerpo humano – Cuerpo máquina: Una discusión sobre Convivio y Tecnovivio en las nuevas relaciones escénicas” Se analizan conceptos como acontecimiento teatral, convivio, tecnovivio, cuerpo.

En este capítulo se establece un análisis crítico respecto conceptos que bajo la hipótesis de investigación, no dan cuenta de fenómenos teatrales hipertecnologizados de la escena posthumana y que son de alguna manera las únicas categorías que existen para caracterizar el fenómeno teatral, para ello se desmembrará la noción de convivio y tecnovivio que otorga el teórico teatral Jorge Dubatti y conceptos que hay detrás de estas definiciones que no han sido lo suficientemente observados bajo un paradigma que comprenda el mundo que habitamos hoy en día como cuerpo, presente, presencia.

**Capítulo I:**  
**Hacia una mirada posthumanista de la escena teatral  
tecnologizada.**

## 1.1 Posthumanismo: Redefiniendo al ser humano

El posthumanismo, como término, hace referencia a una superación del humanismo o lo que viene después del humanismo. El prefijo *post*, según la RAE, significa “detrás de’ o ‘después de’”, mientras que humanismo hace referencia a una tradición filosófica e ideológica que consiste en un:

Movimiento intelectual desarrollado en Europa durante los siglos XIV y XV que, rompiendo las tradiciones escolásticas medievales y exaltando en su totalidad las cualidades propias de la naturaleza humana, pretendía descubrir al hombre y dar un sentido racional a la vida tomando como maestros a los clásicos griegos y latinos, cuyas obras redescubrió y estudió. (Diccionario Oxford Languages).

La crítica que realiza el posthumanismo, es la primacía del ser humano como eje de toda observación y análisis, es decir, el antropocentrismo que ha demostrado su obsolescencia al percatarnos como humanidad que, por ejemplo, bajo aquel estandarte se han proclamado y llevado a cabo atrocidades que carecen de toda justificación y que no coinciden con aquel animal racional que es el hombre.

El posthumanismo como movimiento filosófico se ha manifestado en distintas áreas, tanto científicas como artísticas, abriendo paso a cuestionamientos y preguntas en donde se aborda esta superación del humanismo en las más diversas formas. En el caso de esta investigación, se abordará lo que concierne a la escena teatral hipertecnologizada que esta corriente ha impulsado en la escena mundial. Para identificar a que nos referimos cuando hablamos de ello, en primera instancia se puede recurrir a lo que articula Pavis en relación a la deformación, si queremos, de lo estrictamente teatral al fusionarse con la performance.

A partir de la última década del siglo XX, se fue confirmando la tendencia al acercamiento de la puesta en escena y de la performance. La amplitud y la importancia del fenómeno de la performance siguen creciendo. Según John McKenzie, habríamos pasado de la era de la disciplina (en el sentido de Foucault) a la de la performance: “La performance será en el siglo XX y XXI lo que la disciplina fue en los siglos XVIII y XIX, a saber, una formación ontológico-histórica de poder y de conocimiento.” La inflación de la performance en todos los campos y como nuevo paradigma universal no deja de influir nuestro objeto de estudio y la manera de comprenderlo, en todos los sentidos del término. Ese objeto frágil está como ahogado en una masa de prácticas culturales. Dicha masa y dicha avalancha vuelven problemático cualquier objetivo teórico de conjunto, aunque más no fuera por intimidación, dado que se ha vuelto imposible analizar todos los tipos de

performance, en todo caso no se pueden analizar con el mismo patrón. La dificultad creciente del análisis, el rechazo de una buena parte de los artistas y del público de toda teoría, pero también la subversión del pensamiento teórico, toman a menudo la forma, por no decir las armas, de la deconstrucción. (2008, p.11-12).

Al comprender dicho fenómeno en los términos de Pavis, desde un lugar deconstructivo, el análisis de vuelve mucho más enriquecedor en conceptualizaciones, por lo que este análisis de la puesta en escena se torna relevante más allá de caer en definiciones estáticas de lo que es la escena y lo teatral, más aún, podemos deducir que si lo teatral, según el diccionario del teatro, es aquello “Que concierne al teatro” (Pavis,1998, p.433), volvemos al mismo planteamiento anterior. Luego, cuando hablamos de tecnología podemos recurrir al análisis foucaultiano en relación a las tecnologías del saber/poder y que está estrechamente ligado a la noción de dispositivo, es decir:

El dispositivo es una red, lo que trato de situar bajo este nombre es, en primer lugar, un conjunto decididamente heterogéneo, que comprende discursos, instituciones, instalaciones arquitectónicas, decisiones reglamentarias, leyes, medidas administrativas, enunciados científicos, proposiciones filosóficas, morales, filantrópicas; en resumen, los elementos del dispositivo pertenecen tanto a lo dicho como a lo no-dicho. El dispositivo es la red que puede establecerse entre estos elementos. (Foucault cit. en García, 2011, p.1).

Según esta perspectiva, perteneciente a la filosofía, el dispositivo se configura a partir de aquellos aspectos que configura la sociedad, en términos económicos, políticos y sociales. Como se aludía en la introducción de esta investigación, desde el teatro postdramático comienza a generarse un desplazamiento del humano, poniendo en evidencia los dispositivos que configuran la escena.

Un dispositivo sería entonces, una relación entre distintos componentes o elementos institucionales que también incluiría discursos, instalaciones arquitectónicas, decisiones reglamentarias, leyes, medidas administrativas, enunciados científicos, filosóficos, morales y/o filantrópicos, que circulan dentro de dicha relación; específicamente Foucault aclara que “el dispositivo mismo es la red que se establece entre estos elementos” (García, 2011, p.2).

De esta manera, si aplicamos esta noción de dispositivo al análisis de la escena teatral tecnologizada del teatro posthumano, nos encontramos con un dispositivo configurado a

partir de los elementos propios de esta época. El dispositivo es una red compleja propia de su contexto, por ello, es importante tener esta consideración al entender cómo se configura el teatro posthumano que se abordará, sobre todo, al hablar del cuerpo y sus múltiples relaciones y concepciones escénicas, por lo que además, podemos entender la tecnología, desde lo que plantea el transhumanismo tecnocientífico, es decir, servirse de los avances científicos, en relación a la ingeniería genética para la intervención humana o máquinas inteligentes para la creación artística.

Dentro del posthumanismo se pueden ubicar a diversos autores que han volcado sus estudios al análisis de la configuración del humanismo como un dispositivo normativo de control, sin por ello caer en el mismo paradigma de búsqueda de la verdad, sino que observando sus limitaciones y contradicciones. La filósofa ítalo-australiana Rosi Bradotti lo plantea de la siguiente forma:

El punto de partida de la teoría crítica posthumana descansa en el fin del estatuto autoevidente o autorreferencial de la naturaleza humana que instituyó el humanismo ilustrado y el racionalismo moderno no solo en la tradición filosófica occidental, sino en todas las disciplinas de pensamiento en general y que hoy proyecta en las universidades un modelo epistémico de verdad. (2015, pp. 214-217).

De esta manera, el posthumanismo despliega aportes significativos en cuanto a una comprensión más heterogénea del ser humano y de la escena teatral actual, en donde el dispositivo, configurado a partir de las tecnologías, es un elemento significativo de esta concepción del sujeto y de su corporalidad. Por lo que entender la escena desde un lugar posthumano involucra entender la intervención tecnológica desde un lugar filosófico y tecnocientífico, en donde el sujeto se desenvuelve a partir múltiples relaciones en donde la aparición de cyborgs y androides, ponen en jaque aquel sujeto unitario propuesto por el humanismo.<sup>8</sup>

---

<sup>8</sup> “Parece pertinente, por tanto, asumir lo tecnológico como cuestión central del momento postantropocéntrico, pero más si cabe la relación como tal. En este sentido, lo posthumano se compone no solo de tecnología, sino de relaciones que articulan la multiplicidad, discontinuidad y heterogeneidad de un proceso de subjetivación no humano-centrado en el que precisamente lo protésico saca a relucir la ficción reguladora de un sujeto unitario, estático y autosuficiente que no existe sino en relaciones fluidas y encuentros con todos los cuerpos existentes, humanos y no-humanos.” (Braidotti, 2015, pp.331-332).

### 1.1.1 ¿Qué es lo humano?: El ser humano como construcción (bio)política

No todos podemos sostener, con un alto grado de seguridad, que hemos sido siempre humanos, o que no hemos sido otra cosa aparte de eso. Algunos de nosotros no son considerados completamente humanos ahora, figurémonos en las precedentes épocas de la historia occidental social, política y científica. No si por "humano" entendemos esa criatura que se nos ha vuelto tan familiar a partir de la ilustración y de su herencia: el sujeto cartesiano del cogito, la kantiana comunidad de los seres racionales, o, en términos más sociológicos, el sujeto-ciudadano, titular de derechos, propietario, etcétera, etcétera (Wolfe, 2010). Y, sin embargo, este término disfruta de un amplio consenso y conserva la tranquilizadora familiaridad del lugar común. Nosotros afirmamos nuestro apego a la especie como si fuera un dato de hecho, un presupuesto. Hasta el punto de construir en torno a lo humano la noción fundamental de Derecho. Pero, ¿las cosas son de verdad así?

(Braidotti, 2015)

La noción de sujeto humano proporcionada por la filosofía de la Ilustración y bajo la cual se instauró la teoría del derecho y de los “derechos humanos” (por ende, las normas para vivir en sociedad), comienzan a tensionarse paulatinamente en la medida que la idea del humano como centro del universo evidencia sus limitaciones. Según Braidotti, la afirmación de Nietzsche (1885) cuando señala que *Dios ha muerto* es el comienzo del fin de aquel estandarte.

Lo que Nietzsche aseveraba era el fin del estatuto de auto evidencia atribuido a la naturaleza humana, el fin del sentido común y de la fe en la estabilidad metafísica y la validez universal del sujeto humanístico europeo. La genealogía nietzscheana pone en relieve la importancia de la interpretación respecto del dogmático cumplimiento de las leyes y los valores naturales. (2015, p.17).

Valores naturales y leyes que han quedado manifiestamente en cuestión siguiendo los sucesos históricos acaecidos durante la segunda mitad del Siglo XX (por mencionar los más recientes). Gabriela Chavarría, en su artículo titulado *El posthumanismo y los cambios en la identidad humana* (2014), plantea que la identidad sufre una transformación determinante a

partir del signo XX con los avances tecnológicos más relevantes de dicho periodo, estos son la cibernética y la biotecnología. Así, la autora señala que genéricamente se entiende que la distinción de la especie humana o la “identidad humana”, consiste en poseer una mente dotada de consciencia, por ende, esta sería la característica que lo distinguiría del resto de las especies, gracias a que posee un lenguaje de doble articulación que se manifiesta individualmente en la noción de sujeto: “Este sujeto es también un agente moral, responsable por sus acciones y una persona, en tanto comporta deberes y derechos en su compromiso con la sociedad en que vive” (Chavarría, 2014, p.98). Esta idea del sujeto moral, es heredera de la Ilustración. Según la filosofía kantiana, la especie humana es capaz de elevar su naturaleza instintiva gracias su poder de raciocinio. Esta noción ha sido cuestionada y problematizada desde teorías feministas y decoloniales (entre otras) que intentan deconstruir este concepto normativo de ser humano. Como comenta Chavarría:

A partir de la cibernética, se empieza a hablar del ser humano desde la perspectiva de la teoría de los sistemas y del control. El lenguaje lógico-matemático tomó la primacía en la explicación de lo humano, por encima incluso de la perspectiva filosófica y psicológica. (2014, p. 99).

La teoría de los sistemas de control de Foucault analiza estas categorías de lo viviente sostenidas a partir de un estatus cuantificable de la vida. Este mecanismo comienza a implantarse a partir del siglo XVII y se configura a partir de los avances tecnológicos de la cibernética y la biotecnología. Este nuevo *modus operandi* que la ciencia ejerce sobre el adoctrinamiento del cuerpo, o más bien el poder que se le transfiere al estado mediante el cual el cuerpo es domesticado, instauro un nuevo tipo de poder: el saber/poder. Lo que el filósofo denomina como la anatomopolítica del cuerpo humano y que es precisamente la maquinización del cuerpo, centrándose en el aumento de sus capacidades, la integración de los métodos de control, desarrollo de fuerza, etc. Posteriormente, en el siglo XVIII se complementa con la biopolítica de la población, que consiste en el control de la biología, es decir, del cuerpo biológico sin derechos civiles, el cuerpo-especie, natalidad, longevidad, etc. Podría afirmarse que se trata de la manipulación de la vida por parte del Estado y basado en una concepción del ser humano desde la ciencia.

Ese bio-poder fue, a no dudarlo, un elemento indispensable en el desarrollo del capitalismo; éste no pudo afirmarse sino al precio de la inserción controlada de los cuerpos en el aparato de producción y mediante un ajuste de los fenómenos de población a los procesos económicos. (...) el ajuste entre la acumulación de los hombres y la del capital, la articulación entre el crecimiento de los grupos humanos y la expansión de las fuerzas productivas y la repartición diferencial de la ganancia, en parte fueron posibles gracias al ejercicio del bio-poder en sus formas y procedimientos múltiples. La invasión del cuerpo viviente, su valorización y la gestión distributiva de sus fuerzas fueron en ese momento indispensables. (Foucault, 1977, p.84).

De esta manera, a partir de esta nueva forma de ejercer el poder desde los mecanismos de control, en occidente comienza a implantarse un nuevo tipo de vida, que es la que Agamben denomina la nuda vida y es precisamente la unión de la vida biológica y la vida política a través de la cual se puede efectuar el adoctrinamiento y la domesticación.

El campo de concentración crea nuda vida, algo que no es ni vida ni muerte, una vida que ya no es la vida del resto de los mortales pero que todavía no es muerte, y que de hecho terminar con ella, matar, no es exactamente dar muerte. Para Agamben, esta nuda vida es la verdadera condición terrible de la política moderna.

Esta configuración sienta las bases del sujeto posmoderno, o si queremos, contemporáneo, el cual está bastante alejado de lo que se entendía por “humano” en la Edad Media o incluso en la ilustración. Esta nueva forma de poder, da paso a una forma de control antes desconocida. Lo que la política occidental realiza al incorporar la biopolítica como método de control social es la unión de la vida biológica y de la vida política, algo que hasta el siglo XVII había permanecido separado.

Pero exigió más; necesitó el crecimiento de unos y otros, su reforzamiento al mismo tiempo que su utilizabilidad y docilidad; requirió métodos de poder capaces de aumentar las fuerzas, las aptitudes y la vida en general, sin por ello tornarlas más difíciles de dominar; si el desarrollo de los grandes aparatos de Estado, como instituciones de poder, aseguraron el mantenimiento de las relaciones de producción, los rudimentos de anatomía y biopolítica, inventados en el siglo XVIII como técnicas de poder presentes en todos los niveles del cuerpo social y utilizadas por instituciones muy diversas (la familia, el ejército, la escuela, la policía, la medicina individual o la administración de colectividades), actuaron en el terreno de los

procesos económicos, de su desarrollo, de las fuerzas involucradas en ellos y que los sostienen; operaron también como factores de segregación y jerarquización sociales, incidiendo en las fuerzas respectivas de unos y otros, garantizando relaciones de dominación y efectos de hegemonía. (Vásquez, 2009, p.8)

De esta manera los dispositivos vienen a cumplir un rol indispensable, inquebrantable e ineludible que modifican incesante y continuamente las relaciones y dinámicas sociales, por ende, al sujeto. Los sistemas de control avanzados se estructuran a partir de la información cada vez más fácil de obtener a partir de estos mecanismos. El ser humano, pierde la cualidad de humano que se entendió en épocas anteriores y se transforma en una parte de este gran engranaje numérico.

Prácticamente, el concepto de información, según Lafontaine, pasó a sustituir la idea de la vida dentro de la definición del ser, pues se consideró un valor para determinar el lugar que ocupaba un organismo en la jerarquía de los seres. Se empezaron a aplicar modelos de información a animales, máquinas y humanos por igual, como si compartieran el mismo estatus ontológico. (...) Los descubrimientos y aplicaciones de la cibernética permitieron despojar a la “identidad humana” (individualizada en ese sujeto racional y autónomo), de singularidad y exclusividad, dentro de un mundo cuyo centro pasó a ser el flujo de información, la teoría de sistemas y no el sujeto. Una de las consecuencias más relevantes del desarrollo de la cibernética es la descorporeización de la razón, pues el razonamiento ya no era exclusivo del cuerpo humano, sino que podía ser reproducido y copiado fuera del cuerpo por cualquier máquina inteligente. La imagen del cerebro como una computadora, que es herencia de la cibernética, muestra con claridad la descorporeización del ser humano, que pasa a estar en una relación horizontal con lo no-humano. (Chavarría, 2014, p.99).

En conclusión, se logra evidenciar que para el posthumanismo el ser humano es un sujeto histórico, es una construcción que está estrictamente imbricada a los dispositivos de cada época, y que esta definición no es estática sino que debe analizarse en relación a las interacciones que se despliegan a partir de una compleja red de conceptos, conocimientos, tecnologías, contextos, naturaleza, etc. Por ello, intentar clasificar y definir ontológicamente lo que sería el ser humano, provocaría una anulación de la complejidad sociohistórica de cada época.<sup>9</sup>

---

<sup>9</sup> “Aquí, precisamente, Agamben apunta lúcidamente que es cuando la excepción [el estado de excepción] se convierte en regla se genera el “campo de concentración” - o los variados tipos de dictaduras que se asemejen a estos espacios de reclusión y cancelación de derechos civiles y humanos.. De este modo, la política occidental crea un nuevo tipo de vida, y así se inicia un nuevo modo de la biopolítica. Agamben la llama nuda vida<sup>12</sup>, el

### 1.1.2. Orígenes de lo Posthumano

El análisis respecto a los orígenes del posthumanismo resulta complejo de abordar, porque, si bien el término en sí data del pasado siglo, la crisis que alberga este concepto viene pulsando desde hace varios siglos, inclusive, autores como Andrés Viccari (2011) sostienen que siempre nos ha acompañado y que finalmente la morfología humana es el resultado de una prolongada interacción tecnológica. Al respecto Viccari comenta que : “nuestros cuerpos naturales tienen algo, o mucho, de artefactual. Incluso se podría ir más allá, a los animales o a las células, y la manera en que los seres vivos transforman sus entornos y se transforman a sí mismos por medios técnicos.”(p.1).

Este autor sitúa los orígenes del posthumanismo en la filosofía de Descartes, pues en primera instancia, cuando el filósofo se refiere al plano inmanente, es decir que la materia sigue los mismos planos de acción, se rige a partir del movimiento, la materia sólida está compuesta por partículas en reposo, mientras que las formas gaseosas de partículas en movimiento (Viccari, 2011). Sin embargo, se rige bajo la misma mecánica “las formas deben ser explicadas por medio de recursos conceptuales que apelen exclusivamente a la causalidad mecánica. Todos los poderes causales proceden de características inherentes a las partículas” (Viccari, 2011, p.7). Del mismo modo, Viccari reconoce en Descartes una poética de la máquina a partir de la cual la física se concibe desde la tecnología y la subdivisión de esta como una corriente que comienza a analizar la estructura del artefacto: “*Hombre* se inscribe en una larga tradición de tratados de tecnología que data de la Escuela de Alejandría, en el que el objeto de la explicación es la estructura del artefacto y la acción secuencial de los

---

espacio en el cual se reúnen lo que desde Aristóteles permanecía separado: la vida biológica de los individuos, zoe, y su vida política, bios. El campo de concentración crea nuda vida, algo que no es ni vida ni muerte, una vida que ya no es la vida del resto de los mortales pero que todavía no es muerte, y que de hecho termina con ella, matar, no es exactamente dar muerte. Para Agamben, esta nuda vida es la verdadera condición terrible de la política moderna. Por ello cabe advertir – como lo hace el propio Agamben– que “el hecho del que debe partir todo discurso sobre la ética es que el hombre no es, ni ha de ser o realizar ninguna esencia, ninguna vocación histórica o espiritual, ningún destino biológico. Sólo por esto puede existir algo así como una ética: pues está claro que si el hombre fuese o tuviese que ser esta o aquella sustancia, este o aquel destino, no existiría experiencia ética posible, y sólo habría tareas que realizar”. (Vasquez, 2009, p.8).

mecanismos” (Viccari, 2011, p.8). A partir de esto, el autor sostiene que Descartes estaría buscando *la ontología de las máquinas*.

De esta forma, se plantea la pregunta sobre lo viviente, si existiría ontológicamente algo que fuera propio de la vida “Des Chene nos dice que Descartes “propone eliminar la vida como una categoría natural” (2001, p. 2)” (Viccari, 2011, p.9). Para ello, se propone descomponer y observar lo artefactual propio del barroco a partir de la mecánica.

La física-metafísica de Descartes sólo admite una diferencia de grado entre los autómatas naturales y los artificiales. La diferencia no es esencial, sino modal (Ablondi 1998, p. 79). La vida es un efecto de la materia, una ilusión óptica modelada en la mecánica teatral del barroco (...) El “problema” de la vida es, para Descartes, no un problema metafísico, ya que se da por sentado que los seres vivos no constituyen una categoría natural. Como veremos, es un problema epistemológico: el problema de distinguir mediante ciertos signos externos la naturaleza interna de una cosa. (Viccari, 2011, pp.8-11).

Además Descartes se caracteriza por una epistemología escéptica, en donde se propone distinguir a los autómatas que se encontrarían inmersos en la sociedad sin que seamos capaces de notarlo, ya que la única diferencia sería la razón humana. Estos postulados inclusive habrían servido de referencia para la creación de la ciencia ficción.

El autómata se presenta como un pretendiente que debe pasar ciertas pruebas para ser admitido en el orden natural. De hecho, podemos ver aquí el comienzo de una tradición que nos llevará al Test de Turing, y al test de Voigt-Kampff (mediante el cual se detectan los replicantes en la novela *Sueñan los androides con ovejas eléctricas?* de Philip K. Dick. (Viccari, 2011, p.12).

Por otra parte, autores como Sloterdj y Agamben consideran que los orígenes del posthumanismo se remontan a Nietzsche con su clásico poema *Así habló Zaratustra* (2012), en donde el filósofo afirma la muerte de Dios, no textualmente, sino como la muerte de las narrativas que habían regido al ser humano hasta ese entonces y la emergencia de nuevos relatos en donde se percibe a éste, ya no desde una ontología del ser, sino desde su construcción social. Así, aborda la posibilidad de un nuevo hombre, que define como el superhombre.

Vosotros, sapientísimos, ¿llamáis “voluntad de verdad” a lo que os impulsa e inflama?

¡Pues yo le llamo voluntad de hacer inteligible todo Ser!  
Queréis volver inteligible todo Ser; pues con sana desconfianza dudáis ya que sea inteligible.  
¡Ha de ser dócil arcilla en vuestras manos! Así lo quiere vuestra voluntad. Ha de ser liso y terso y sujeto al espíritu, como espejo y su imagen reflejada.  
Tal es toda vuestra voluntad, ¡oh!, sapientísimos, como una voluntad de poder; aunque habléis del bien y del mal y de los valores,  
Queréis crear el mundo ante el que podáis arrodillaros; tal es vuestra esperanza y borrachera última. (Nietzsche, 2012, p.111).

En este punto, se puede aventurar que Nietzsche hace alusión a la domesticación o la cría de seres humanos, caracterizado por el pesimismo propio del autor. En este libro, se evidencian las ideas de animal y salvaje, ante lo cual los hombres carentes de raciocinio carecerán también de conciencia. Por su parte, Sloterdijk (2000) sostiene que es imposible pensar al ser humano como un animal, esto porque se relaciona a partir de una cultura que condiciona su manera de habitar el mundo, a tal punto, que no podría entenderse si no es a partir de la intervención biotecnológica que ha modificado permanentemente su *status quo*.

Para Sloterdijk la humanidad se ha vuelto incapaz de quedar recluida en el mero territorio de la animalidad. Somos seres condenados a la fuga hacia adelante, y en esa carrera nos volvemos extáticos. Ese éxtasis corresponde a lo que Heidegger llamaba "la apertura al mundo". (Vásquez, 2009, p.6).

En este sentido, el filósofo alemán levanta sus argumentos a partir de Heidegger, como bien comenta Vásquez, entendiendo que el ser humano es creado por él mismo, siendo modificado y alterado para el beneficio de una cultura, levantada por aquellos que han tenido el poder de instaurar las premisas elementales de la historia de la humanidad. Una aberración intervenida a partir de la biotecnología y la cultura, que no puede remitirse a un estado de naturaleza. Al respecto, Vásquez continúa:

La pregunta de nuestra época sería, agotado el humanismo, ¿Qué amansará al ser humano? Sloterdijk analiza un fragmento de Nietzsche y concluye en que su profecía es más bien sombría. El hombre como criador del hombre (otra manera de llamar al impulso domesticador del humanismo) implica también una "política de cría" y esa política de cría (así se lee en el Zarathustra) vuelve al hombre más pequeño "mediante

una habilidosa asociación entre ética y genética”, dice Sloterdijk. (Vásquez, 2009, p.8).

En conclusión, el posthumanismo encuentra manifestaciones en diferentes autores y épocas, en el sentido de que se relaciona a un momento de crisis de la humanidad y que esta se encuentra constantemente en ella, hay autores en los cuales se puede ver más manifiesto y que articulan de algún modo lo que se percibe hoy en día como posthumanismo, esto es una crítica al humanismo clásico, desde Nietzsche de manera más manifiesta y en Sloterdijk podemos ubicar ya un planteamiento sólido en base a este, el cual busca una superación de la percepción de humano develando los mecanismos de poder, para construir a partir de esta información y tecnología una ética común para la humanidad.

### **1.1.3 Corrientes del posthumanismo: transhumanismo y tecnologías**

El transhumanismo, es un movimiento cultural más radical que el posthumanismo, se interesa por la búsqueda del mejoramiento humano utilizando como suministro la tecnología, por ejemplo, los avances de la ingeniería genética, con la pretensión de trascender las limitaciones humanas. Pues:

(...) ha sido definido como “un movimiento cultural, intelectual y científico que afirma el deber moral de mejorar las capacidades físicas y cognitivas de la especie humana, y de aplicar al hombre las nuevas tecnologías, para que se puedan eliminar aspectos no deseados y no necesarios de la condición humana, como son: el sufrimiento, la enfermedad, el envejecimiento y hasta la condición mortal (Postigo, 2010, p.66).

Hay posturas que entienden el transhumanismo como una derivación del pensamiento posthumanista o que se halla dentro del mismo posthumanismo. Ha sido tema de debate durante los últimos años y debido a su radicalidad existen firmes opositores<sup>10</sup> a esta corriente, que afirman que el transhumanismo apela a la imposibilidad de la superación del humanismo provocando todo lo contrario, un ‘hiperhumanismo’, ya que al potenciar y mejorar las

---

<sup>10</sup> Alguno de sus opositores son Francis Fukuyama, el filósofo Jürgen Habermas o más contemporáneos como la filósofa Elena Postigo.

capacidades humanas a partir de la ciencia, se estaría buscando una anulación de toda subjetividad, encontrando su apogeo en una norma absoluta a partir del pensamiento binario y racional.

Como respuesta, sus defensores sostienen que hay un derecho moral a emplear métodos tecnológicos nuevos por parte de los que lo deseen, con el objetivo de incrementar las propias capacidades físicas e intelectuales y de aumentar el control sobre sus vidas. Aspiran, de este modo, a conseguir un crecimiento personal que supere decididamente las limitaciones biológicas que ponen barreras a la vida del hombre actual.

Elena Postigo, considera que es imposible reducir al ser humano a lo propiamente biológico y que el transhumanismo carece de profundidad al no evidenciar los problemas que podría provocar, por ejemplo, una guerra tecnológica. Al respecto, la autora comenta que:

F. Fukuyama definió el transhumanismo como “una de las ideas más peligrosas del mundo”, porque altera la naturaleza humana y el concepto de la absoluta igualdad entre todos los seres humanos, que es el fundamento de toda sociedad democrática. También J. Habermas criticó la teoría y los supuestos del Transhumanismo y del Enhancement porque eliminarían la posibilidad de la autonomía moral del individuo, ya que ésta estaría sometida a los intereses sociales, políticos o económicos y además eliminaría la igualdad entre los hombres. (2010, p.76).

Respecto a este punto, cabe mencionar que, si bien el transhumanismo es un pensamiento utópico y radical, su antecesor - que sería en este caso el posthumanismo-, ha estudiado extensamente el punto acerca de la primacía de una normatividad que beneficia a los sujetos de poder. Lo que Agamben escribió, por ejemplo, sobre la *nuda vida* en relación a los campos de concentración Nazi, aquel punto en donde la vida deja de ser vida a partir de la concepción biopolítica del cuerpo para el control y dominio de la población. Además, tenemos la crítica de Sloterdijk al humanismo, que para el autor se rige supuestamente bajo la premisa del animal racional cuando los genocidios han sido una subjetividad carente de todo tipo de razón universal.

En nuestra opinión, lo problemático de esta teoría reside, en primer lugar, en sus postulados o premisas de tipo antropológico, asumidos como verdaderos y absolutos (...) En primer lugar, se plantea el problema de cuál es el concepto de la naturaleza humana y del hombre, reducido a simple materia: los autores que sostienen la teoría transhumanista proceden, en su mayoría, de la tradición anglosajona, y, en muchos casos, prescinden completamente de las conquistas del

pensamiento clásico, como, por ejemplo, las de Aristóteles, Tomás de Aquino o Kant, pero también de algunos pensadores contemporáneos, que se inspiran en los clásicos (...) El hombre es materia. De este modo, se opera el primer reduccionismo “biologicista”, que, unido a la “falacia naturalista”, establece que no es posible fijar una ética que surja de la naturaleza humana (finalizada y racional). (Postigo, 2010, p.76).

Así, el pensamiento transhumanista está muy influenciado por el género de la ciencia ficción, este punto se abordará en profundidad más adelante, sin embargo, podemos decir que el conocido modelo *Nexus 6* de Phill Deck,<sup>11</sup> sería un ejemplo de androide que quizás en algunos años podría llegar a existir. Sin lugar a dudas, aún existe un gran escepticismo hacia la intervención tecnológica, al *cyborg*, a la idea de un mejoramiento humano a partir de la prótesis, de un cuerpo más resistente, todo ello sigue provocando recelo y con justa razón, es decir, de la mano de la tecnología se han devastado civilizaciones, culturas y pueblos completos, por ende, resulta necesario observar las limitaciones de este pensamiento, al mismo tiempo que sus aportes. Existe toda una construcción - en términos de imaginario - respecto a la ciencia ficción, a los *cyborgs*, a la intervención genética que, como menciona Postigo, está muy relacionada a la cultura anglosajona.

(...) las cuestiones morales y filosóficas que surgen del transhumanismo suelen estar subsumidas dentro de los debates sobre las implicaciones políticas de tales transformaciones. No obstante, ambos conceptos (transhumanismo y posthumanismo) están unidos por su interés en reflexionar sobre lo que podría cambiar en la humanidad -y en la biosfera más amplia en la que la gente habita- si las personas desarrollan y aceptan un amplio abanico de modificaciones tecnológicas. (Miah, 2012,p.89).

Por este motivo, resulta un movimiento interesante de investigar, en relación a cómo, estos planteamientos, se visualizan en la sociedad y dispositivos actuales, como se interconectan y a partir de qué, desde dónde vienen. Habría que revisar además, la hegemonía detrás de él, es decir, un discurso que plantea la intervención humana pero también a quienes

---

<sup>11</sup> De la reconocida novela de ciencia ficción *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?* (1968), escrita por Phill Deck. El *Nexus 6*, es un avanzado modelo de androide, conocido también como replicante. Se caracteriza por lucir idéntico a un humano, pero superior en inteligencia y capacidades físicas. Pueden desarrollar emociones humanas mientras van acumulando tiempo de existencia, por ello son creados para que no vivan más de cuatro años.

excluye. Cosa que se deja como un punto de reflexión para futuros investigadores. Por nuestra parte, cabe aclarar que en esta investigación no se pretende defender un tipo de pensamiento, sino, observar y analizar un fenómeno complejo y divergente en y desde las artes, entendiendo que el ser humano es intervenido tecnológicamente desde hace mucho tiempo.

## **1.2 Posthumanismo en el arte: El teatro y la performance posthumanista**

Como se introdujo anteriormente, el posthumanismo es un pensamiento que busca acabar, o al menos problematizar, la idea de un sujeto unitario como eje y punto de partida para el análisis del mundo y las cosas. Este movimiento, también despliega sus cuestionamientos e inquietudes en el campo de las artes escénicas, encontrando expresiones que van más de la mano de la filosofía posthumanista y otras acciones mucho más radicales y más asociadas al transhumanismo.

(...) las prácticas artísticas que promueven la transgresión de los límites biológicos se consideren más típicas del arte transhumanista, mientras que aquellas obras centradas en el escrutinio de las relaciones biopolíticas serían más propias del arte posthumanista. El terreno común que ocupa cada uno de estos términos podría ser la sola justificación para unificarlos bajo el banderín común de bioarte. En realidad, podría ser la única justificación para utilizar el término bioarte. En este sentido, la diferencia crucial entre arte transhumano o posthumano sería que el primero se centra en la provocación de debate sobre el mérito de interrumpir la continuidad biológica mediante la ciencia y la tecnología, mientras que el segundo estaría interesado en expresar las consecuencias sociopolíticas de tales cambios. (Miah, 2012, p.88).

Se intentará establecer aquí, algunos criterios para analizar las diferencias de estas expresiones artísticas, encontrando, por ejemplo, qué es lo propiamente teatral y su relación de diferencia y similitud con la performance. En este punto se torna mucho más difuso el límite, en cuanto la intermedialidad comienza a adquirir un rol importante en el dispositivo escénico.

### **1.2.1 Bioarte: post/transhumanismo**

El bioarte, es un movimiento artístico derivado del transhumanismo. que se sirve de los avances tecnológicos para investigar cómo se provoca la modificación biológica en la materia “viva”.

El transhumanismo cree en la posibilidad de transferir la conciencia humana a un ordenador para que el individuo sea capaz de vivir en un entorno digital sin las desventajas de un cuerpo físico y orgánico, el cual ya fue visto por Platón como una cárcel para el alma. En este sentido, la tecnología, como menciona el historiador de las religiones Mircea Eliade, retoma en muchos aspectos el papel de la divinidad en las sociedades contemporáneas no religiosas, como en esta aspiración de transcendencia corporal. (Dueñas, 2012, p. 21).

Por ende, si bien sería erróneo pretender que los autores de dichas obras han buscado categorizarse según los conceptos posthumanismo o transhumanismo, se distingue una convergencia entre sus investigaciones que es un aporte para intentar comprender el complejo fenómeno del posthumanismo en el arte.

Ciertamente, estos términos son dos de los que, entre muchos otros, se hallan implicados en el trabajo artístico que explora cómo los cambios científicos y tecnológicos pueden alterar la naturaleza de la biología. (...) Del mismo modo, no se puede decir que aquellos artistas cuyo trabajo podría asociarse con los pensamientos trans o posthumanistas estén necesariamente implicados con éstos como si se tratase de conceptos separados y sin relación entre ellos. Por el contrario, cuando se analiza el bioarte, uno se da cuenta de inmediato de cómo estos dos conceptos se hallan entrelazados, si no a través de las intenciones del artista, a través de las interpretaciones que de ellas se desprenden. (Miah, 2012, p.88).

La performance y la performatividad comienzan a configurar y a consolidar este dispositivo escénico con gran fuerza en donde el cuerpo es abarcado desde su dimensión biopolítica, es decir, desde la construcción de la subjetividad; si bien en esta investigación no se abordan en profundidad dichos conceptos, cabe otorgar una definición a partir de la cual dilucidar a grandes rasgos a que se refiere.

La propia teoría de la performatividad butleriana es, en muchos aspectos, una teoría sobre la producción disciplinaria del género y en este sentido, puede ser leída en continuidad con el modelo biopolítico del poder y la subjetualización del Foucault de Vigilar y castigar. Esto nos permitiría comprender mejor el lugar que ocupa el cuerpo en el relato performativo de la adquisición del género, y entender la propia teoría de la

performatividad como una forma de revelar y cuestionar ciertas condiciones históricas de producción y normalización corporal. Por una parte, el cuerpo aparece en el discurso foucaultiano (...) con el papel productivo (en orden de la producción de modos de subjetividad) otorgado a los discursos que forman los complejos de poder-saber en los que se insertan los dispositivos disciplinarios (en este sentido, un poder plenamente performativo). Y, en segundo lugar, y más importante para nuestro propósito, el cuerpo se convierte en protagonista del proceso de producción de las identidades normalizadas. De este modo pasa de servir de soporte o escenario pasivo de los procesos subjetivos para convertirse en el actor principal del drama disciplinario y, en definitiva, del proceso de subjertualización. (Pérez, 2007, pp.115-114).

De esta manera, cuando el énfasis del arte se centra en el cuerpo, se produce una resemantización de éste, dando énfasis a la conformación del cuerpo político, es decir, que el cuerpo en sí mismo se transforma en un dispositivo de denuncia de los mecanismos de poder que engendra la sociedad occidental, por medio de la ruptura de la representación, que es precisamente lo que hace la performance, a través de una acción que no busca significar otra cosa de lo que es. Al respecto, Pavis aclara que:

La performance se asocia, sin ideas preconcebidas, las artes visuales, el teatro, la danza, la música, el video, la poesía y el cine. (...) Es un -discurso caleidoscópico multitemático (A. Wirth.). Pone el acento en lo efímero y lo inacabado de la producción más que en la obra de arte representada y acabada. (1998 , p. 333).

Desde este planteamiento, también se puede concebir el bioarte como una subcategoría del *body art*, ya que ambos trabajan desde la premisa del cuerpo político. Si bien, es compleja su clasificación y categorización porque el análisis varía dependiendo del autor, se pueden extraer ciertas premisas generales. “El arte contemporáneo entiende que la acción suplanta a la representación y es así como surgen las performances, acciones que mantienen una actitud claramente reivindicativa o directamente política.” (Aguilar, 2008, p. 2). Dadas estas condiciones, podría definirse el bioarte como un conjunto de prácticas híbridas que:

1) se inspiran tanto en el pensamiento trans como posthumano, 2) exploran límites biológicos y 3) implican la manipulación de materia biológica por medios científicos o tecnológicos. Esta obra de arte suele ser posible por el esfuerzo colaborador y el uso de medios mixtos, un *modus operandi* que va más allá del género de arte mediático con el que se asocia estrechamente la mayoría de las aportaciones en este campo (véase Hauser 2008, Miah 2008b). No obstante, todas estas definiciones de las distinciones entre trans

y post humanismo pueden darse en diversos grados entre géneros artísticos e incluso dentro de la obra vital de cualquier artista. (Miah, 2012, p.90).

Dentro de este análisis se podría enmarcar el trabajo de la artista norteamericana Orlan, “El Arte Carnal”, que veremos a continuación.

### **1.2.1.1 Orlan y la performance quirúrgica**

Orlan, es una artista francesa que se caracteriza por transformar su cuerpo a partir de intervenciones quirúrgicas como parte fundamental de su obra artística. Por ello, su arte ha sido catalogado como arte medial, dando paso a lo que ella denomina como Arte carnal, que se define como “una acción ritual que consta de tres fundamentos: el carácter crítico-anárquico, la expresión siléptica (apunta a un significado más amplio que el de la propia acción ejecutada) y la utilización del cuerpo como instrumento”. (Aguilar, 2008, p.3).

Orlan será una de las artistas, que en la década de los setenta formará parte de un movimiento artístico que incorpora un posicionamiento propio del feminismo junto con Abramovic y Judy Chicago, entre otras exponentes. En este movimiento, el cuerpo adquiere una dimensión denunciativa, a partir de la construcción del cuerpo de la mujer y de la fractura del rol arquetípico que cumple en la sociedad.

De esta manera, en el arte contemporáneo es posible distinguir dos instancias donde el cuerpo encuentra su expresión en conjunción con la tecnología, por un lado, resaltando su materialidad y por otro lado, desvaneciéndola. Dentro de estas categorías se encuentra el *Body Art* y el mencionado Arte Carnal.

Posteriormente, podemos encontrar expresiones a partir de lo que se denomina *Net Art*, que trabaja conceptos como identidad, cuerpo y lenguaje pero esta vez no a través de un cuerpo real, sino utilizando las posibilidades que entrega la tecnología cibernética para codificar un nuevo campo de mediación intersubjetiva, en donde el cuerpo se concibe y constituye como interfaz. Dentro de esta categoría, Teresa Aguilar (2008) ubica la obra *A-Positive* (1997) de Eduardo Kac y Ed Bennet, para ejemplificar las posibilidades de relación

entre el cuerpo humano y las nuevas máquinas que incorporan elementos biológicos y que les proporcionan funciones metabólicas o sensoriales. Esto, a través de un intercambio intravenoso entre un hombre y un robot. “Siempre hemos preguntado qué pueden hacer las máquinas por nosotros. Ahora podría ser el momento adecuado para preguntar qué podemos hacer juntos”. (Kac y Bennet en *futuridad*, 2019).

### 1.2.1.2 La biotecnología de Kac

Eduardo Kac, es un artista brasilero que autodenomina su obra como arte transgénico. Su búsqueda se distingue por explorar en torno a la hibridación genética a través de la tecnología. Su obra ha sido catalogada como bioarte, sin embargo, Kac rechaza el término bioarte, pues:

(...) prefiere el término arte transgénico para describir su trabajo y considera el concepto de bioarte demasiado genérico para captar una contribución única de los artistas que realmente desorganizan la biología, en lugar de contribuir sólo a su visualización (Kac 2000). (Miah, 2012, p. 91).

Partiremos revisando su performance *A-positive* realizada en el año 1997 junto a Ed Bennett. Esta obra va a explorar en la relación entre cuerpo humano y cuerpos máquinas-híbridas, donde el cuerpo humano va a proporcionar al biobot, sangre que le permite mantener una llama encendida por medio del procesamiento de la sangre en oxígeno, mientras el biobot va a devolverle a cuerpo humano nutrientes necesarios para vivir, por medio de la intravenosa.

La pieza crea una situación dialógica en la que un cuerpo humano y un robot, un biobot, tienen contacto físico directo a través de una aguja intravenosa conectada a un tubo transparente y se alimentan mutuamente en una relación mutuamente nutritiva. En *A-positivo*, los espectadores ven a un humano y un robot en el mismo espacio, uno cerca del otro. Un flebotomista procede a insertar la aguja en el brazo derecho del donante y a iniciar el flujo sanguíneo del donante al brazo biobótico. A medida que llega suficiente sangre al biobot a través de un tubo delgado y flexible, el biobot lo toma y responde poniendo a disposición del donante una solución salina de glucosa y permitiendo que la gravedad inicie el flujo de nutrientes al cuerpo humano. El flebotomista inserta la aguja en el brazo izquierdo del donante para permitir que el donante reciba la solución. Una

vez que el flujo sanguíneo se estabiliza, el biobot extrae oxígeno de la sangre y lo usa para sostener una llama muy pequeña y frágil. Esta llama delicada es un símbolo vital. Cuando se detiene el flujo sanguíneo, como consecuencia de que la transfusión ha alcanzado el límite recomendado, el biobot se detiene y la pequeña llama se disipa. El evento concluye. (Isea archives, web).<sup>12</sup>

Se considera que esta obra instaura un modelo conceptual que se aleja de lo convencional en la relación con robots, a los que usualmente se considera esclavos que deben realizar labores que el humano no puede o no está dispuesto a hacer. Kac y Bennett le entregan al robot su propio tejido, su propia sangre y crean, de esta manera, un intercambio simbiótico.

Esta red de dos nodos propone que las formas emergentes de interfaz humano / máquina penetrarán los límites sagrados de la carne, con profundas implicaciones culturales y filosóficas. El problema de la vida artificial se ha explorado hasta ahora principalmente como un problema basado en software. A-positivo da expresión material al concepto de vida artificial, desdibujando aún más las líneas que separan los organismos reales (físicos) y artificiales (virtuales). (...) En este sentido, se podría hablar de la ética de la robótica y reconsiderar muchos de nuestros supuestos sobre la naturaleza del arte y las máquinas en la frontera biobótica. (Isea archives, web).<sup>13</sup>

Posteriormente, lleva a cabo *Time Capsule*, performance que realizó en el año 1997 (tiempo después de *A-positive*). En una publicación del diario *Semana* (2010), Rodrigo Restrepo destaca que el artista brasileño fue “el primer ser humano portador de un implante de microchip” (2010, s.p.). La performance consistía en la acción de autoimplantarse un

---

<sup>12</sup> Traducción libre de: “The piece creates a dialogical situation in which a human body and a robot — a biobot — have physical direct contact via an intravenous needle connected to clear tubing and feed one another in a mutually nourishing relationship. In *A-positive*, viewers see a human and a robot in the same space, close to one another. A phlebotomist proceeds to insert the needle in the donor’s right arm, and to start the blood flow from the donor to the biobotic arm. As enough blood reaches the biobot via a thin flexible tube, the biobot takes it in and responds by making a glucose-saline solution available to the donor and allowing gravity to start the flow of nutrients to the human body. The phlebotomist inserts the needle in the donor’s left arm to enable the donor to receive the solution. Once the blood flow becomes steady, the biobot extracts oxygen from the blood and uses it to support a very small and fragile flame. This delicate flame is meant as a vital symbol. When the blood flow is stopped — as a consequence of the transfusion having reached the recommended limit — the biobot stops and the small flame dissipates. The event is concluded.”

<sup>13</sup> Traducción libre de: “This two-node network proposes that emerging forms of human/machine interface will penetrate the sacred boundaries of the flesh, with profound cultural and philosophical implications. The problem of artificial life has been explored so far mostly as a software-based issue. *A-positive* gives material expression to the artificial life concept, further blurring the lines that separate real (physical) and artificial (virtual) organisms. (...) In this sense, one might speak of the ethics of robotics and reconsider many of our assumptions about the nature of art and machines in the biobotic frontier.”

microchip delante de una audiencia presente en el lugar y de aquella observaba a través de la transmisión en directo por internet y televisión.

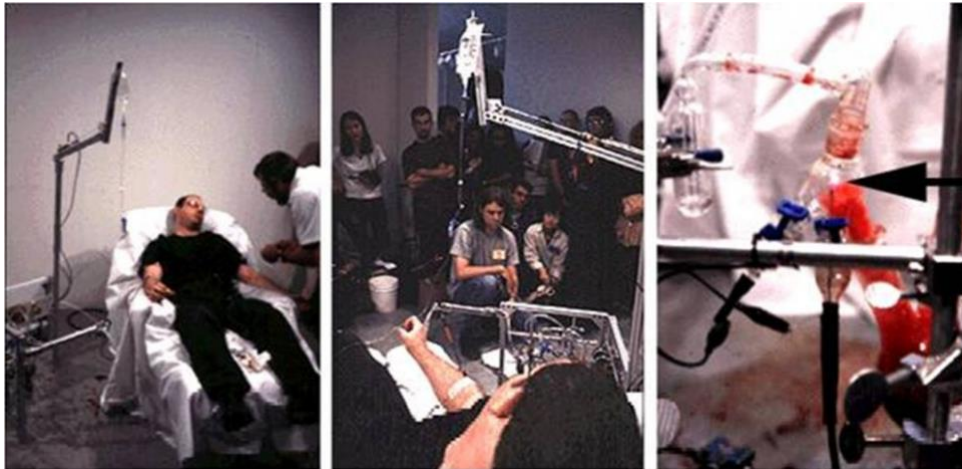


Figura N° 1: Registro de la performance *A-Positive* de Kac y Bennett.  
Fotografía extraída de Futuridad.com



Figura N° 2: Registro de la performance *Time capsule* de Kac.  
Fotografía extraída de ekac.org

Quizás, el ejemplo más famoso de arte transgénico de Kac es Conejito GFP (Green Fluorescent Protein-proteína verde fluorescente), conocido también como Alba, un conejo albino transgénico criado en laboratorio al que Kac inyectó una proteína extraída de la medusa “*Aequorea Victoria*”, que hace que su piel, sometida a luz fluorescente, brille en la oscuridad.

"Alba" era un conejo albino. Fue creado con EGFP, una mutación sintética del gen original fluorescente verde de tipo salvaje que se encuentra en la medusa *Aequorea Victoria*. EGFP proporciona aproximadamente el doble de fluorescencia en las células de mamíferos (incluidas las células humanas) que el gen de la medusa original. Esto significa que, dado que Alba no tenía pigmento en la piel, en condiciones ambientales normales era completamente blanca con ojos rosados. Solo se volvió verde fluorescente cuando estaba iluminado por la luz correcta. El arte transgénico es una nueva forma de arte basada en el uso de la ingeniería genética para transferir genes naturales o sintéticos a un organismo para crear seres vivos únicos. Esto debe hacerse con el mayor cuidado, teniendo en cuenta las complejas cuestiones planteadas y, sobre todo, comprometerse a respetar, nutrir y amar la vida así creada. (Arteinformado.com).

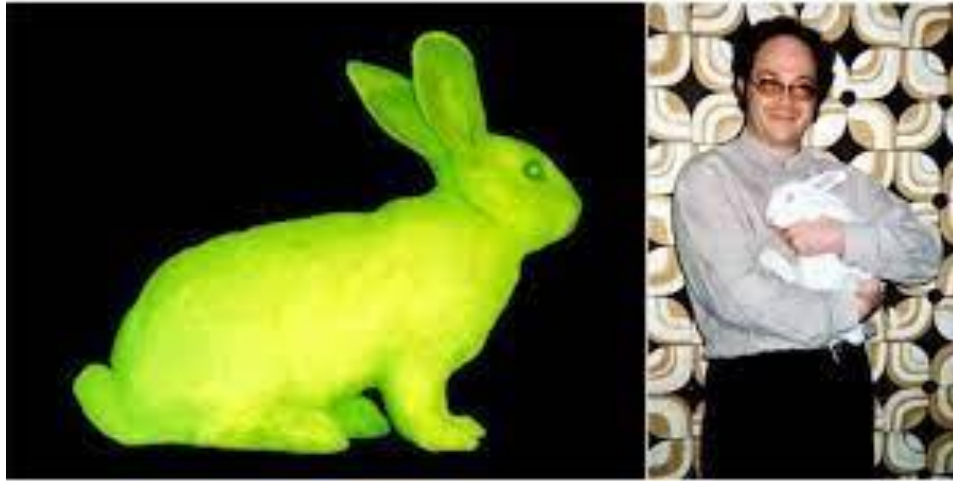


Figura N° 3: Performance Conejito GFP de Kac.  
Fotografía extraída de OWL - Open Wet Lab/FACEBOOK.

En este ejemplo, es la práctica biotecnológica específica de transgénesis la que define la obra, más que cualquier categorización amplia como bioarte.

Quizá el ejemplo más famoso de arte transgénico de Kac es Conejito GFP, conocido también como Alba, un conejo albino nacido vía expresión transgénica que dotó su piel de un cualidad que, sometida a luz fluorescente, haría que el gazapo brille en la oscuridad. En este ejemplo es la práctica biotecnológica específica de transgénesis la que define la obra más que cualquier categorización más amplia como bioarte. (Miah, 2012, p. 91).

Kac es conocido como el padre del arte transgénico. En la polémica obra *Génesis* (1989/99), donde se propuso crear un gen artístico sintético que cuestionara la supremacía de la humanidad por sobre los animales, mandato divino expuesto en la biblia. Para ello,

(...) tradujo una frase del Génesis al código Morse, convirtiéndolo luego en una base de pares de ADN. El texto genético transcribía: "Que el hombre tenga dominio sobre los peces del mar, sobre los pájaros del aire y sobre todo ser viviente en esta tierra". La exhibición permitía la participación local pero también remota -a través de Internet- mediante el apagado y encendido de una luz ultra violeta. La proteína fluorescente en la bacteria respondía a este estímulo, emitiendo una luz amarilla visible. Al encender la luz, se producían distintos colores en la caja de vidrio donde la bacteria estaba exhibida. (ludion.org).<sup>14</sup>

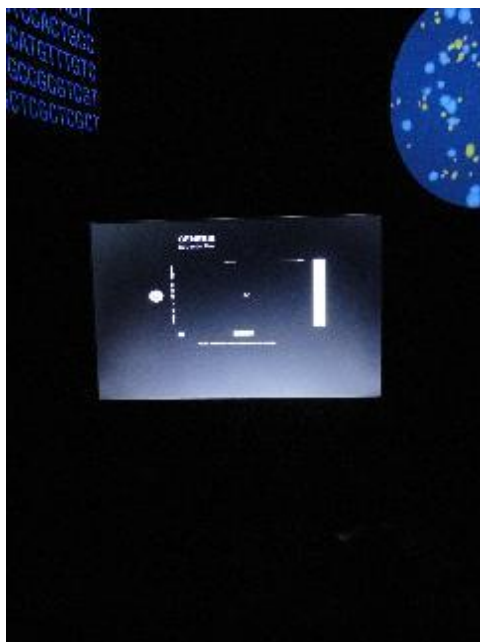


Figura N° 4: Instalación Génesis de Kac.  
Fotografía extraída de ludion.org

---

<sup>14</sup> Sobre esta obra, Kac explicó: "Hoy el triple sistema de lenguajes de Génesis (lenguaje natural, código ADN y lógica binaria) es la clave para entender el futuro [...]. Los límites entre la vida basada en carbono y la data digital se están volviendo tan frágiles como la membrana de una célula". (ludion.org).

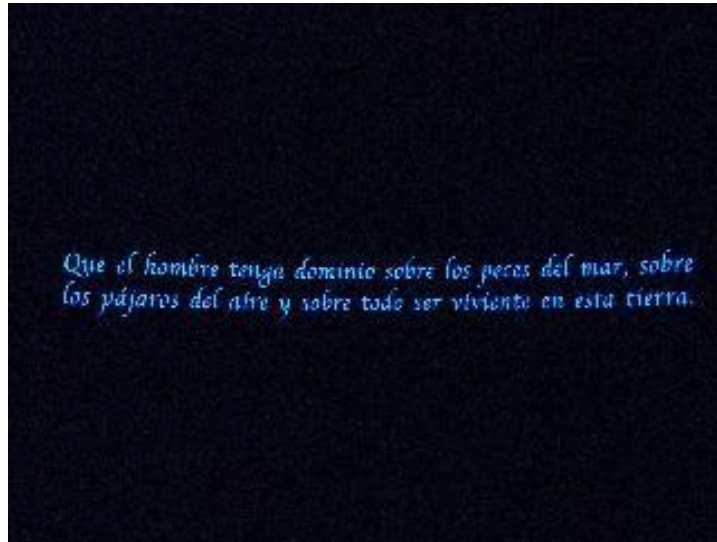


Figura N° 5: Instalación Génesis de Kac.  
Fotografía extraída de ludion.org

En una entrevista realizada a Kac por Rodrigo Restrepo y publicada en el diario Semana, El artista distingue su creación performativa como bioarte: “El bioarte inventa nuevas formas de vida, y demanda que reconozcamos la nueva vida como un sujeto, no como un objeto. El bioarte demanda respeto y responsabilidad” (Kac en Semana, 2010, s.p.). Cuando Restrepo le pregunta acerca de si Alba no sería acaso un monstruo de la genética, responde que “Alba es un ser viviente creado por un artista. La transgénesis es un proceso que ya se encuentra en la naturaleza. Todos los seres humanos tenemos ADN de otros seres distintos a los humanos. Si ella es un monstruo, también lo somos nosotros.” (Kac en Semana, 2010, s.p.).

Para llevar a cabo la obra Conejito GFP, realizó una exhaustiva investigación para que la intervención fuera planteada desde una perspectiva ética, donde no se estuviera infringiendo dolor o sufrimiento al animal. Durante esta investigación, pudo darse cuenta que la proteína fluorescente de la medusa, no cambiaría el comportamiento ni tendría consecuencias físicas que enfermaran al animal, pues, “Su idea fue entonces utilizar ese gen como un marcador social, un gesto con una carga simbólica para la sociedad contemporánea”. (Restrepo en Semana, 2010, s.p.). Como señala Restrepo, su idea, inicialmente, fue realizar este experimento con un perro ya que es, por excelencia, el animal más domesticado por el

ser humano, sin embargo, esto no fue posible ya que en aquel entonces la tecnología reproductiva canina no estaba tan desarrollada.

Este artista, plantea en su obra una nueva ecología de lo híbrido, en tanto analiza y explora constantemente el límite entre lo físico y lo virtual, entre lo biológico y lo tecnológico. Sostiene que las barreras que antiguamente separaban lo humano de lo mecánico, ya no son tan definidas y que esta nueva ecología permite que ambas se unan. Para él, el cambio de paradigma se produce cuando se comprende que el artista crea vida, sujetos y no objetos, porque la obra es vida y tiene vida, por ello, no se le puede objetivar. Además, sostiene que el artista tiene derecho a la experimentación de las formas, para así plasmar una crítica y contribuir a visiones alternativas que se contraponen a la ideología dominante. Por ello, piensa Kac, se concibe al humano como diferente a los animales, pero no por ello superior. (Restrepo en Semana, 2010, s.p.).

Teresa Aguilar, se ha dedicado a la investigación de la hibridación robot-biología, es decir, a la biorrobótica, que vendría a ser “la creación de robots que incorporan dentro de su propia estructura física elementos biológicos activos y fluidos” (2008, p.6), denominando a esta nueva categoría de robots, como biobots.

Por su utilización de glóbulos rojos humanos, denominamos “phlebot” al biobot creado para “A-positive”. En “A-positive”, el cuerpo humano proporcionaba al robot nutrientes vitales a través de la donación de sangre; el biobot recibía la sangre humana y extraía de ella el oxígeno suficiente para mantener encendida una llama débil e inestable, símbolo arquetípico de vida. A cambio, el biobot donaba dextrosa al cuerpo humano por vía intravenosa. (Aguilar, 2008, p.4).

Así, esta nueva concepción del cuerpo híbrido puede superar al robot como cuerpo sin autonomía, esclavo de las ordenes de un programa computacional. Este planteamiento, abre otra forma de relación entre el cuerpo biológico y el cuerpo máquina en el arte, a través de “un nuevo ecosistema que tenga en cuenta a las nuevas criaturas y dispositivos orgánicos que pueblan nuestro panteón postorgánico”. (Aguilar, 2008, p.4).

Según la categorización propuesta por Aguilar, estas nuevas criaturas son del tipo “biológica (clonación), biosintéticas (ingeniería genética), inorgánicas (epistemología

androide), algorítmicas (vida artificial) o biobóticas (robótica).” (2008, p. 4). Estas categorías, encuentran eco en el pensamiento transhumanista.<sup>15</sup>

### 1.2.1.3 Sterlac y el cuerpo obsoleto

Sterlac, es un artista australiano que centra su creación en torno a la obsolescencia del cuerpo humano. Por ello, a través de su obra busca plantear la trascendencia corporal. Sirviéndose de elementos performativos para codificar el cuerpo humano como interfaz. Sostiene que el cuerpo humano es absolutamente incapaz de resistir el impacto que significa un cambio estructural a nivel planetario, motivo por el que se encuentra obsoleto y se le debe someter a procesos biotecnológicos para hacerlo más fuerte y duradero.

Entonces, para Sterlac el problema del cuerpo reside en su adaptación, ya que “no solo no deberíamos separar mente y cuerpo, tampoco deberíamos distinguir entre el agente y su entorno” (Clarke y Smith en Dueñas, 2012, p. 21), es decir, que el cuerpo humano tiene un diseño capaz de adaptarse a determinadas circunstancias, pero tales condiciones ya fueron superadas al haber creado otro hábitat codificado a partir de los avances tecnológicos, por ende, Sterlac plantea que la fisiología del ser humano debiese ser intervenida o modificada para soportar dichos cambios y adaptarse a este nuevo mundo y por fin superar la evolución biológica, dando paso así, a otro tipo de especie, que superaría de algún modo la condición humana. “El cuerpo ya no es un sujeto, sino un objeto. Como tal, el cuerpo puede ser amplificado y acelerado, alcanzando una velocidad de escape planetaria. Se convierte en un proyectil post-evolucionado, diversificado en forma y función.” (Sterlac en Dueñas, 2012, p. 23).

Así, Sterlac insiste en que el cuerpo debiese ser reorganizado “El cuerpo vacío debería ser un mejor anfitrión para componentes tecnológicos.” (Sterlac en Dueñas, 2012, p.23). El *cyborg* de Sterlac, está conectado con los demás individuos a través de la red, lo cual crea una nueva forma de conciencia colectiva y otra fisiología que está dividida. “Es lo que Sterlac

---

<sup>15</sup> “El transhumanismo cree en la posibilidad de transferir la conciencia humana a un ordenador para que el individuo sea capaz de vivir en un entorno digital sin las desventajas de un cuerpo físico y orgánico, el cual ya fue visto por Platón como una cárcel para el alma. En este sentido, la tecnología, como menciona el historiador de las religiones Mircea Eliade, retoma en muchos aspectos el papel de la divinidad en las sociedades contemporáneas no religiosas, como en esta aspiración de trascendencia corporal.” (Dueñas, 2012, p. 21).

denomina *fractal flesh* (carne fractal): cuerpos y partes de cuerpos separados espacialmente pero electrónicamente conectados, “generando patrones similares de actividad que se repiten a diferentes escalas” (Dueñas, 2012, p. 23).

Por ejemplo, el trabajo pionero de Stelarc está abiertamente implicado con el concepto de *cyborg*, tanto como lo está con la idea de lo posthumano. Como artista, el trabajo de Stelarc resulta excepcionalmente útil a los teóricos, ya que también aporta descripciones teorizadas de sus ideas, lo que permite una mayor profundización de sus influencias e intenciones como artista (Stelarc 1997, 2005). Aun así, sería difícil decir que el trabajo de Stelarc es claramente el resultado típico, tanto del pensamiento trans como posthumano. (Miah, 2012, p.88).

Los *cyborgs* representan una otredad no familiar frente a la estabilidad de la identidad humana. Al cuerpo del cyborg se le considera transgresor del orden de la cultura dominante, y no tanto por ser una naturaleza construida, sino por su diseño híbrido. Están abiertos a todas las posibilidades del ser.” (Martínez Collado cit. En Schiaffino 305) No se deja de ser hombre o mujer con el *cyborg*, solo se cambia la materialidad del cuerpo, pues ya no se trata de exhibir el cuerpo, sino de representar sus infinitas posibilidades. (...) Esta es una gran paradoja, pues para perpetuar lo humano es necesario recurrir a la máquina en todos los sentidos, ya sea como prótesis, como *cyborg*, como memoria en un computador. La interacción del cuerpo con este otro cuerpo pone en jaque todo tipo de representación, pues el cuerpo es objeto y sujeto al mismo tiempo. (Cattaneo, 2021, p.7).

Como comenta Cattaneo en este tipo de género artístico, si se quiere, los análisis respecto al cuerpo se vuelcan hacia otro lugar, en donde la presentación de esta nueva forma de concebir el cuerpo escapa a cualquier observación desde la representación.

Las antiguas categorías de lo humano, lo vivo y lo presente se vuelven obsoletas. Nuestra percepción está totalmente alterada por la intermedialidad (...) Ya no estamos en condiciones de distinguir presencia viva de grabación, carne de componente electrónico, ser de carne y hueso (...) y cyborg performativo. (Pavis en Grande, 2020, p. 31).

Desde aquí se desprende la necesidad de concebir y desplegar categorías que resulten de utilidad para comprender hoy en día que se entiende por humano, vivo y presente y como esto va modificando la escena teatral.

### **1.3 El espectáculo tecnologizado del teatro posthumanista**

En este punto, se aborda el espectáculo tecnologizado del teatro posthumanista en relación a la definición que ofrece Andy Miah del bioarte, entendiendo que el bioarte es una forma de comprender y abordar la complejidad del tema, sin por ello recaer en esencialismos. Esto significa que se abordará el fenómeno del posthumanismo en el arte desde la experimentación:

(...) que ese trabajo se implique activamente con la reubicación de la materia biológica dentro del arte, ya sea a través de la actuación con ella, su manipulación o re-situación. En este sentido, la presente definición abarcaría el conejo de Kac, la oreja de Stelarc y podría hasta incluir las suspensiones corporales de Stelarc. Sin embargo, no entrarían en ella obras de arte de gente con ideas sobre transgresiones biológicas, sin conllevar una transacción biológica con el propio trabajo (Miah, 2012, p.91).

Dentro de esta noción de teatro tecnologizado posthumano, podemos distinguir los aportes de la robótica a las artes escénicas, en donde la tecnología es un pilar fundamental para la reconsideración del sujeto posmoderno. Así, encontramos desde androides en escena, hasta cyborg, holograma e intermedialidad.

#### **1.3.1 La robótica, el holograma y más: cyborg, prótesis, actroides**

El robot, tal y como lo describía Iuri Lotman (2002), funcionaba como “el doble” que les permitía a los artistas trabajar sobre la humanización de las máquinas y la maquinización del ser humano. Marce-lí Antúnez Roca y Eduardo Kac, en su ‘Arte robótica: un manifiesto’ (1996), describen las peculiaridades de estos tres artistas tecnológicos como elementos plásticos y estéticos multifuncionales:

Los ART ROBOTS (Los robots artísticos) abren una puerta a la crítica social, las preocupaciones personales y el libre juego de la imaginación y la fantasía. Los robots son objetos que funcionan en el tiempo y el espacio. Sus estructuras espacio-temporales abiertas y diversas permiten dar respuestas específicas a diferentes estímulos. Algunas de las formas que puede tomar el arte robótica incluyen agentes autónomos de espacio real, autómatas bio-mórficos, prótesis electrónicas integradas con organismos vivos y telerobots (incluyendo a los webots) (Kac y Antunez, 1996, web).

Con la inclusión de la robótica en las artes escénicas, se encuentra de alguna manera implícito ya sea el pensamiento posthumanista como el transhumanista, por ejemplo, en la concepción de la técnica actoral y la precisión, llevadas por estos robots a un nivel de perfección en el que no existe el error, característico de la condición humana guiada por el sentimiento y la emoción, donde el sufrimiento humano propiamente tal nos volcaría al padecimiento en ocasiones limitantes y por ello, al “fracaso”, un aspecto que inspiró a Gordon Craig (1987) para proponer la idea de la super marioneta en la escena.

(...) reivindicaba el teatro de títeres como el mejor medio de expresión de los pensamientos de un artista y consideraba que los actores debían trabajar sobre el dominio y control de su cuerpo con la mente, dejando al margen las emociones, *deshumanizandose*, porque «jamás, jamás; no existió jamás un actor que haya alcanzado tal estado de perfección mecánica como para hacer su cuerpo esclavo absoluto de su mente» (Lopez, 2013, p. 223).

El robot está codificado de tal forma, que no presenta errores humanos, no presenta variaciones conductuales que no estén programadas, por lo que sería según este planteamiento, el actor ideal. Se han realizado entrevistas a actores que se han encontrado en escena con androides y destacan el hecho de que el androide no presenta problemas, por lo que su actuación se vuelve mucho más ágil y confiable al ensayar: “Lo bueno de ser un robot es que tiene un carácter estable y no se deja influir por el día a día y eso a los compañeros nos da la seguridad a la hora de actuar.” (Matsuda en Cattaneo, 2021, p. 51).

Por ejemplo, la obra Japonesa *Sayonara* que tuvo una temporada en Santiago de Chile el año 2018, es protagonizada por un modelo de actroide llamado *Geminoid F* creado por el ingeniero Hiroshi Ishiguro. En la escena, se encuentra junto a una actriz con la cual interactúa. Este modelo de actroide se caracteriza por su gran similitud con rasgos humanos, tanto en su gestualidad como en su apariencia física, por lo que al contemplar el espectáculo, la mirada y el acento no están en la actriz humana, ni en la potencia del texto, sino en la precisión con la que la androide puede asemejarse a lo humano, porque el hecho de que un androide represente una obra dramática, se vuelve el eje central.

La compañía *Gob Squad*, compuesta por artistas ingleses y alemanes, realizó una obra llamada *My Square Lady* (20017), en donde, a diferencia de la anterior, el androide llamado

Myon, tiene un aspecto similar al imaginario que se despliega a partir de R2D2 de la Guerra de las Galaxias de George Lucas. La obra está inspirada en Pígalión, pero esta vez, quien es entrenado es Myon, con el fin de que pueda aprender el arte de la ópera y de ser humano. Quienes lo educan, son los actores-performers del elenco compuesto por cantantes de ópera, músicos y técnicos. Debido a su complejidad, sólo pudo tener una única función.

Gob Squad soñó My Square Lady. No había Eliza, sino un robot llamado Myon (del Laboratorio de Investigación de Neurorobótica de la Universidad de Ciencias Aplicadas de Beuth de Berlín) que junto con el personal y los cantantes de Komische Oper Berlin, Gob Squad intentó hacerse pasar por un humano, utilizando todos los medios del mundo de la ópera para enseñarle sobre la más humana de las cualidades: las emociones. En el proceso de entrenamiento de Myon, surgieron todo tipo de preguntas alucinantes sobre la naturaleza de la humanidad: ¿qué significa realmente ser humano? ¿Qué son las emociones y por qué las necesitamos? ¿Las necesita un robot también? ¿Por qué queremos tener inteligencia artificial? ¿Por qué queremos tener ópera? ¿Myon necesita un disfraz? (Gob Squad, Web).<sup>16</sup>



Figura N° 6: Registro de la obra My Square Lady de Gob Squad.  
Fotografía extraída de <https://www.gobsquad.com/projects/my-square-lady-lecture/>

---

<sup>16</sup> Traducción libre de: “Gob Squad dreamed up *My Square Lady*. There was no Eliza, but a robot called Myon (from the Neurorobotics Research Laboratory at Beuth University of Applied Sciences Berlin) which together with the staff and singers of Komische Oper Berlin, Gob Squad tried to pass off as a human, using all the means of the world of opera to teach it about the most human of qualities – emotions. In the process of training Myon, all kinds of mind-bending questions concerning the nature of humanity emerged: what does it actually mean to be human? What are emotions and why do we need them? Does a robot need them, too? Why do we want to have artificial intelligence? Why do we want to have opera? Does Myon need a costume?”

Ambas creaciones, *Sayonara* y *My Square Lady*, dan cuenta de la investigación teatral en confluencia con la robótica a partir de humanoides o actroides de alta tecnología, en donde se evidencia, en la praxis misma, el cuestionamiento en torno a lo humano. La primera obra, entra dentro de lo que se conoce como representación teatral, ya que en ella transcurre una obra dramática; la segunda, cumple un rol más performativo, ya que encontramos en escena performers (que no representan ningún personaje) que van enseñando a este androide a ser un humano.

A su vez, la técnica del holograma se puede encontrar hace algunos años en teatros de Europa y EEUU, que ofrecen espectáculos de reconocidos cantantes que han fallecido, a un precio mucho más asequible que lo que costaría un *show* con el artista real. Como ejemplos, ya se han ofrecido conciertos de Whitney Houston, Maria Callas, Roy Orbison, entre otros, lo cual democratiza el acceso a estos eventos.

Hay bastante de perverso en asistir a un concierto de estos dos pioneros del *rock'n'roll* en 2021. Es comprensible la curiosidad, más bien el morbo, como es también entendible que uno tenga que frotarse los ojos en más de una ocasión para cerciorarse de que el tipo que está sobre el escenario no es el auténtico Roy Orbison. El holograma proyectado con láser de alta tecnología militar es de un realismo extremo y mueve la boca al unísono de la letra de la canción, marca las notas de la guitarra correctamente, flexiona las rodillas para los ligeros movimientos de baile, interactúa con la banda —formada por humanos de carne, hueso y sufridores como todos de las limitaciones del covid— y saluda al público, aunque el público esté con mascarilla, sin decir ni mu. Incluso al correspondiente Buddy Holly se le agitan los flecos de su chaleco. (Navarro, 2021, Web).

Lo cierto es, que no es posible descifrar a ciencia cierta cuál es el impulso que lleva al espectador a ver un concierto de holograma, pero al igual que sucede con Geminoid F, existe un punto de partida al observar fenómenos intervenidos tecnológicamente, en donde se observa la vida o la idea que tenemos de vida, asociada a lo estrictamente humano y desplazada en un artefacto u objeto que pertenecería a algo “sin alma”.

Otro fenómeno es la telepresencia, que requiere comprender, en primer lugar, lo que sucede en un contexto en donde los dispositivos tecnológicos están absolutamente codificados a partir de la intermedialidad. Por ello, partiremos con lo que articula Pavis:

(...) las antiguas categorías de lo humano, lo vivo y lo presente se vuelven obsoletas. Nuestra percepción está totalmente alterada por la intermedialidad (...). Ya no estamos en condiciones de distinguir presencia viva de grabación, carne de componente electrónico, ser de carne y hueso (...) y cyborg performativo. (Pavis cit. en Grande, 2015, p.31).

Un ejemplo de ello, es la video instalación del director holandés Dries Verhoeven, llamada *Guilty landscapes* (2021), traída a Santiago en contexto de pandemia. La obra consiste en una videoinstalación proyectada en pantalla conectada a una cámara a que hace posible el encuentro entre la performer y el espectador en dos lugares aparentemente opuestos en tiempo y espacio. Se plantea la pregunta de si es posible que exista una conexión íntima y personal a través de esta pantalla, en la cual hay dos personas en posiciones y lugares muy diferentes: Una trabajadora en una fabrica y un espectador de una obra de arte.

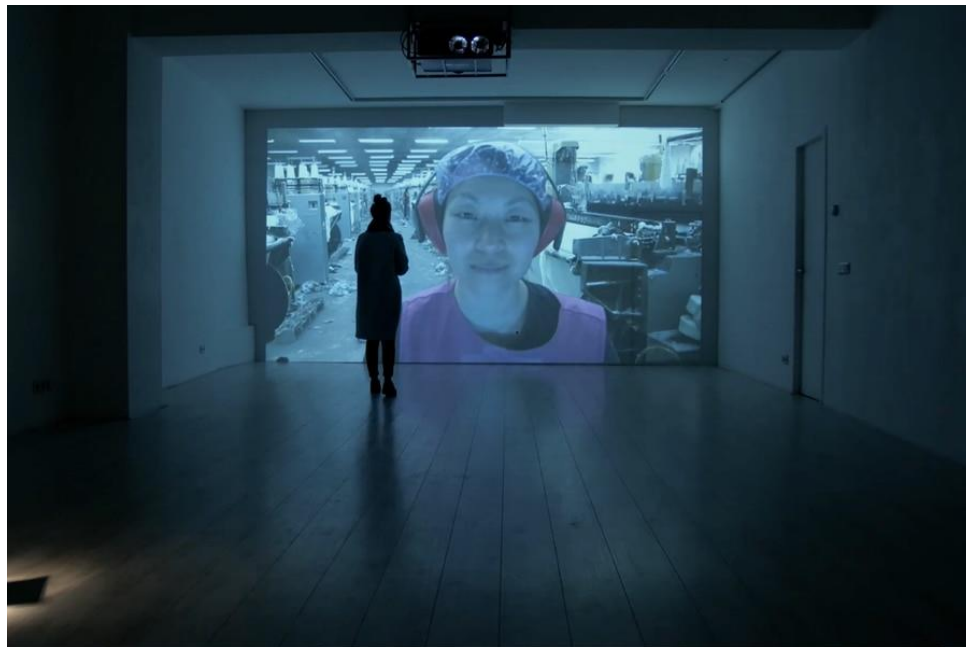


Figura N° 7: Registro de *Guilty landscapes* de Dries Verhoeven.  
Fotografía extraída de latercera.com (2021).

## **Capítulo II:**

### **Cuerpo humano – Cuerpo máquina: Una discusión sobre Convivio y Tecnovivio en las nuevas relaciones escénicas**

## 2.1 El cuerpo humano como condición para el acontecimiento teatral

Desde sus inicios, el teatro se ha planteado como un fenómeno propiamente humano que ha tenido diferentes fines, ya sean religiosos, políticos, comerciales. El teatro se caracteriza por una intención *a priori* de comunicar, sin embargo, en la contemporaneidad también esto se pone en duda a través de un teatro que, por ejemplo, busca apelar a la acción contemplativa. Sea cuales fueren sus fines, se ha planteado que para que éste emerja, es imprescindible la existencia de dos cuerpos: el de un emisor y el de un receptor.

Ahora bien, como se ha abordado en esta investigación, estas ideas han ido modificándose a lo largo de la historia a partir de la emergencia de cambios sociales, conceptos, dispositivos culturales y avances científicos. A su vez, la misma idea de cuerpo humano se ha complejizando a lo largo del tiempo, y comienza a tensionarse cada vez más al entenderse como una constante intervención tecno/científica, desde marcapasos, eutanasia, prótesis, hormonas, por mencionar algunas.

En el cuerpo se configura la existencia, una existencia múltiple y ambivalente, no estamos conformes, por eso nuestro cuerpo es indefinido e inacabado, es moldeado y transmutado en múltiples aleaciones, lo intentamos categorizar pero siempre será masa cambiante e inestable, todos nos sentimos atraídos y seducidos por él, para tocarlo, sentirlo y, sobre todo, para transgredirlo; es el espacio sagrado susceptible de ser profanado, abierto, revisado, esculpido, desnudado, armado, reconstruido, trasplantado, reflejado, dibujado, fragmentado, rediseñado. “(...) El cuerpo hoy parecería llegar a la transmutación total, sin embargo cada

cultura y sociedad lo ha moldeado a partir de diferentes procesos de transfiguración, todas las culturas lo han intervenido de acuerdo a sus creencias e ideales.” (Narváez, 2009, p.104).

A propósito de esto, el cuerpo y la idea que se tiene acerca de él sufre cambios radicales a partir del siglo XVII, producto de la intervención tecnológica para el control social. La recolección de información a partir de dispositivos culturales de control, genera una nueva relación entre cuerpos domesticados y la autopercepción de éstos, la que va avanzando exponencialmente en cuanto a la conciencia que se tiene de estos mecanismos que se va renovando a pasos agigantados.

Ya en el año 1913, el escritor francés Charles Péguy afirmaba: “el mundo ha cambiado más en los últimos treinta años que desde los tiempos de Jesucristo” (en Hughes, 2000). Tenía razón, y no podía ni imaginar lo que seguiría cambiando hasta llegar al día de hoy, casi un siglo después. Pues, “(...) La reproducción, la alimentación, las relaciones sociales y la muerte, todos los procesos biológicos fundamentales del ser humano se hayan actualmente intervenidos o mediados de una forma u otra por las máquinas.” (Dueñas, 2012, p.4).

Así, resulta de gran relevancia hacer un análisis sobre lo que se entiende por un cuerpo humano intervenido tecnológicamente y aquél producido como un cuerpo máquina desde una interfaz artificial, un ‘acuerpo artefactual’. El desarrollo tecnológico obliga al hombre a la especulación sobre su futuro, haciéndole caer una y otra vez en las preguntas esenciales que ya se había hecho en la antigüedad. Como menciona Rivero, “El superhombre es una regresión, el retorno es eterno. En la sociedad de los medios y la red, el hombre se siente un náufrago y compara su existencia con el Odiseo homérico.” (2013, p.72).

Todo ello, conduce a cuestiones complejas para el teatro, entre ellas, las relaciones que se dan entre cuerpos presentes y ausentes y la configuración misma del espectáculo como acontecimiento teatral. Así, el acontecimiento teatral ha sido definido por Dubatti (2015), como aquello que caracteriza al teatro de otras disciplinas y es precisamente la relación entre

los cuerpos humanos en escena, el cuerpo de los espectadores, de los intérpretes y de los técnicos.

El teatro propone un uso singular de la organización de la mirada, que exige: reunión, *poíesis* corporal y expectación. La Filosofía del Teatro define ese uso como un acontecimiento en el que artistas, técnicos y espectadores se reúnen de cuerpo presente (convivio) para esperar<sup>17</sup> la aparición y configuración de una construcción de naturaleza metafórica, mundo paralelo al mundo, con sus propias reglas, en el cuerpo de los actores. Aristóteles, en su Poética (IV a.C.) llama a esa construcción, *poíesis* y de ese término proviene la palabra poesía-creación. (Dubatti, 2015, p.3). Al acontecimiento teatral, Dubatti le da el nombre de convivio.

Antes que el autor argentino, esta definición ya había sido aventurada por la teórica alemana Erica Fisher-Lichte (2004), dándole el nombre de bucle de retroalimentación autopoietico que, si bien tiene una denominación diferente, hace alusión al convivio, reunión en tiempo presente de cuerpos fenoménicos, cuerpos físicos presentes en el acontecimiento teatral. (Fischer-Lichte, 2004, p. 60).

(...) el acontecimiento teatral será entendido como una realización escénica sostenida en el encuentro de presencias, en tanto que convivio, en donde a partir de esta condición sine qua non se origina también un sub-acontecimiento poético que da pie a un sub-acontecimiento de constitución del espacio de expectación. (Martínez, 2015, p. 17).

Benjamin, a su vez, va a hacer una diferencia entre el actor de teatro y el actor de cine, que permite entender la importancia que se le otorga a la presencia física en el teatro, como requisito para el acontecimiento teatral, diciendo:

(...) en definitiva, el actor de teatro presenta, él mismo, en persona al público su ejecución artística, por el contrario la del actor de cine es presentada por medio de todo un mecanismo (...), llega el hombre a la situación de tener que actuar con toda su persona viva, pero renunciando a su aura. Porque el aura está ligada a su aquí y ahora. Del aura no hay copia. La que rodea a Macbeth en escena es inseparable de la que, para un público vivo, ronda al actor que le representa. (1936, pp. 9-10).

---

<sup>17</sup> Recordemos que el término teatro, en griego *théatron*, podría traducirse como “mirador”, “observatorio”.

De esta manera, el aura que propone Benjamin se entiende como aquello que es intercambiado en el bucle de retroalimentación autopoietico o en el convivio de Dubatti.

La materialidad se traduce por la performatividad de las realizaciones estéticas, aunque éstas no se estructuran a partir de un artefacto material fijo, pues son efímeras e irrepetibles: “la autopoiesis del bucle de retroalimentación” (2004, p. 152) no es rescatable luego que termine la representación. Solo es posible si se ha tomado el video de dicha representación. Para lograr esta materialidad en la producción performática, se consideran indispensables las categorías: corporalidad, presencia, actualidad, espacialidad, atmósferas, sonoridad (voces, temporalidad, ritmo). (Marrero, 2021, p.9). En ambas definiciones se le otorga al cuerpo humano un carácter imprescindible, porque ambas visiones provienen de la antropología, encontrando en la materialidad del cuerpo la presencia del actor. Esta presencia (o aura) sería esencial para entender la teatralidad y para constituirse como tal.

Corporalidad: en las acciones escénicas, el cuerpo del actor es su propia materialidad, su físico, el estar sobre el mundo y su personaje. Su manipulación lo hace maleable, el actor domina su cuerpo, su materialidad: es un sujeto cuerpo: “según Plesner, la tensión entre el cuerpo fenoménico del actor y su interpretación de un personaje es la que le confiere a la realización escénica su profundo significado antropológico” (p. 158). Se concreta en dos fenómenos: los procesos de corporización y el fenómeno de la presencia. (Marrero, 2021, p.10).

Esta forma de comprender lo escénico tienen que ver con una tradición representativa de lo teatral, por ende se entiende el cuerpo desde su función comunicadora a partir de un personaje.

Otro rasgo fundamental del convivio, es que la presencia solo se da en tiempo presente, en el aquí y ahora. Este tiempo, según Pavis (1996), existe en dos medidas: por un lado, el tiempo dramático y por otro, el tiempo de la ficción.

Tiempo dramático: es el tiempo específico de la representación teatral, solo existe como vivencia del espectador, en presente continuo perceptible en sus encarnaciones escénicas [...]. Sus técnicas más frecuentes son la modificación del decorado, los juegos de luces, el ritmo y la progresión dialéctica de la acción, las entradas y salidas de personajes y la retórica de los intercambios verbales. (Valiente en Martínez, 2015, p.27).

Aquel tiempo dramático es por sobre todo, aquello que distingue el fenómeno convivial y que ocurre en el tiempo del espectador, siendo un cambio de iluminación o un movimiento del actor en sí, constituyentes del drama. “Este tiempo es el de un presente continuo, se escurre constantemente para dejar lugar a otro presente (presencia) (...). Es un tiempo icónico, percibido directamente por el público y que constituye una experiencia que ningún discurso podrá reemplazar” (Pavis en Martínez, 2015, p.28).

Este punto que ahonda Martínez en su tesis, resulta interesante para la presente investigación, dado que como describe, lo que se pone en cuestión es el tiempo en la realización escénica, entonces “El teatro por su esencia temporal presente y por tanto efímera, es dramático en sí mismo ya que el presente es en sí dramático” (Martínez, 2015 p. 29). De esta manera, el tiempo ficcional, que es aquél que hace alusión Dubatti en su definición de convivio, estaría incluido en lo que articula Pavis en relación a la definición de tiempo dramático.

Pavis, además de las ya mencionadas estrategias de manifestación del tiempo dramático en la realización escénica (juegos de luces, telones, acción/reacción, intercambio verbal, etc.), propone que: "cualquier otro procedimiento que de la idea de modificación o progresión", es sinónimo o manifestación del tiempo dramático. Dada esta idea podríamos decir que el tiempo dramático es también tiempo escénico que se manifiesta en acción, en constante cambio y transformación en el tiempo y el espacio y que lógicamente ese tiempo escénico es el mismo tiempo en el que coexiste en copresencia el espectador. (Martínez, 2015, p.29).

La investigación que realiza Martínez acerca de la presencia y el presente del acontecimiento teatral, resulta pertinente para comprender de manera más profunda aquello que sería lo teatral, y así poder extraer ciertos fenómenos que son aplicables, por ejemplo, a la escena tecnologizada del teatro posthumano. Si entendemos el tiempo presente como el tiempo dramático, entendemos que por lo tanto, coexisten dos tiempos continuamente en la experiencia cotidiana: “el ser humano habita dos tiempos, (...) el tiempo de la feria y (...) el tiempo reflexivo” (Martínez, 2015, p. 32). El primero sería el tiempo que transcurre automatizado, en el que el ser humano se limita a realizar las tareas que debe ejecutar sin ser consciente del transcurso de este, mientras que el segundo sería aquel momento en que el

sujeto de pronto de detiene y se da cuenta de la existencia del instante, de lo que tiene en frente de sí y, por consecuencia, de sí mismo: “Lo que sucede es que existe una disposición del que observa a mirarlo con un aire dominical, con la disposición de turista o de filósofo. ‘Mientras ocurre no caben vacíos ni divisiones; no cabe sino pura cualidad de ser’. Esto que ocurre es presente” (Martínez, 2015, p.33). Este fenómeno, por ende, sería una cualidad del acontecimiento teatral y es precisamente un punto del cual se puede desprender que la acción escénica es un estatuto más transversal que podría ayudar a distinguir hoy en día una amplia gama de escenarios espectaculares.

### **2.1.1 Convivio: ¿La esencia del acontecimiento teatral?**

El conflicto que se observa en el modelo convivial, como se ha descrito en el primer capítulo de la investigación, es que el ser humano es una constante intervención, por ende, no existe una cualidad ontológica de éste, sino que siempre debe comprenderse en relación a los dispositivos de cada época. Por ello, es que ambos modelos: convivial y giro autopoietico, presentan al cuerpo humano como algo *a priori*, que no carecería de modificación a lo largo del tiempo.

Estamos acostumbrados a decir que el teatro es cuerpo, y colocar la idea de cuerpo presente como centro de la definición. Siendo que el cuerpo, sin embargo, no es algo natural, ni esencializable, y la naturalización que se hace del mismo nos acerca a una mirada conservadora. Para desmantelarlo basta con pensar en los aportes de la teoría cyborg, donde lo tecnológico no es una negación del cuerpo sino la extensión y la realización del mismo. (Caballero, 2016, p.2).

Lo que sostiene Caballero, resulta profundamente pertinente para poner en jaque las actuales nociones sobre el cuerpo en el teatro, desmitificando la idea del carácter sagrado, constituido moralmente, que se le ha otorgado, muchas veces cayendo en esencialismos que no son pertinentes para comprender la totalidad del fenómeno.

Cabe recordar, que para Dubatti el convivio es una característica propia del fenómeno teatral, diferente a otras disciplinas como la literatura o el cine, como también argumenta Benjamin. En este caso, para que el convivio se cumpla se requiere presencialidad e interacción de los cuerpos que componen el espectáculo, sin intermediación tecnológica:

Llamamos convivio teatral a la reunión de artistas, técnicos y espectadores en una encrucijada territorial y temporal cotidiana (una sala, la calle, un bar, una casa, etc., en el tiempo presente), sin intermediación tecnológica que permita la sustracción territorial de los cuerpos en el encuentro. (Dubatti, 2015 p. 44).

Esta condición que menciona Dubatti, “sin intermediación tecnológica”, se torna algo confusa cuando sabemos que el teatro, desde sus años más remotos, ha involucrado incesantemente recursos tecnológicos y, a su vez, ha avanzado de la mano de éstos. Entonces, cuando el autor habla de esta relación convivial, cabe la cuestión de si esta condición se acerca más a una visión limitada del fenómeno que el teatro experimenta desde la inmersión de la virtualidad y la robótica.

En una sociedad absolutamente tecnologizada, regida por la intermedialidad, cabría problematizar la idea de cuerpos en reunión, pues, respecto al cuerpo “Si al principio se creyó que era el lugar del alma y, más tarde, el centro de necesidades oscuras y perversas, el cuerpo es ahora plenamente susceptible de ser trabajado por las influencias de la modernidad reciente. A consecuencia de estos procesos, se han alterado sus límites.” (Giddens en Cattaneo, 2021, p. 5). Es decir, lo que se entiende por cuerpo, no es lo mismo hoy en día que en el tiempo de los griegos, el cuerpo se ha ido modificando a la par de las tecnologías. La idea de *Cyborg* está cada vez más presente, desde los marcapasos hasta las más elaboradas tecnologías en relación con la modificación corporal. (Por ejemplo, la oreja incrustada en el brazo de Sterlac).

Los cyborgs representan una otredad no familiar frente a la estabilidad de la identidad humana. Al cuerpo del cyborg se le considera transgresor del orden de la cultura dominante, y no tanto por ser una naturaleza construida, sino por su diseño híbrido. Están abiertos a todas las posibilidades del ser.” (Martínez Collado cit. En Schiaffino 305) No se deja de ser hombre o mujer con el *cyborg*, solo se cambia la materialidad del cuerpo, pues ya no se trata de exhibir el cuerpo, sino de representar sus infinitas posibilidades. (...) Esta es una gran paradoja, pues para perpetuar lo humano es necesario recurrir a la máquina en todos los sentidos, ya sea como prótesis, como *cyborg*, como memoria en un computador. La interacción del cuerpo con este otro cuerpo pone en jaque todo tipo de representación, pues el cuerpo es objeto y sujeto al mismo tiempo. (Cattaneo, 2021, p.7).

De esta manera, se evidencia que resulta complejo evaluar conceptos de manera cerrada y estática en donde no se observa el trasfondo normativo que esconde la fijación de estos, como si fueran inamovibles y no mutables en el tiempo.

## 2.2 El cuerpo máquina en la escena posthumana

La idea de cuerpo humano, que plantea que este tendría un estatus o cualidad ontológica diferente a las otras especies, es propia de la modernidad y como vimos anteriormente de la corriente humanista, sin embargo en la llegada de la posmodernidad esta tesis se viene a quebrantar al comprender al humano como una construcción social.

Si el cuerpo humano fue uno de los pilares centrales durante la construcción de la identidad de la modernidad, con la llegada de la posmodernidad se objetualiza y se destruye. La perfección del cuerpo clásico re-canonizado en la modernidad se desintegra, y los pensadores posmodernos comienzan a ver el cuerpo como una construcción social. Como afirma Eleanor Hearthney [en Cros, 2004: 233] “ahora vivimos, a veces se nos dice, en un mundo post-humano, donde el cuerpo es obsoleto, la naturaleza es construcción y las representaciones son capas de ilusiones sin un centro, como *matrioskas* rusas que finalmente revelan un núcleo vacío. En un mundo así, la identidad es una falacia, construido a partir de los mitos desesperados que nos contamos acerca de quiénes somos y de dónde venimos”. (Dueñas, 2012, p.7).<sup>18</sup>

Esta es la perspectiva que plantean diversos/as autores/as contemporáneos en cuanto a la conformación de un cuerpo post-humano, el cual encuentra su eco en la modernidad. Para Descartes, el cuerpo humano era semejante a una máquina y lo único que le diferenciaría sería el alma. En la modernidad, se planteaba la existencia de autómatas camuflados en la sociedad, pues la maquinización del cuerpo humano fue un tópico muy común; ya sea a favor o en contra, el avance tecnológico volvió evidente el gran engranaje, la gran máquina en la

---

<sup>18</sup> “Julien Offray De La Mettrie (1709-1751), quien huyendo de la dualidad que proponía el racionalismo metafísico cartesiano, llegó más lejos que los demás al equiparar el cuerpo humano al de cualquier otro animal terrestre: “(somos) bestias que se arrastran perpendicularmente», y negar rotundamente la existencia del alma: «el alma no es más que una palabra vacía que no se corresponde a ninguna idea” [De La Mettrie, 1987]. En su obra más conocida y polémica, *El hombre máquina*, De La Mettrie no encuentra motivo alguno por el cual no se puedan replicar todas las funciones humanas mediante procesos mecánicos, incluyendo la razón y aquellas capacidades tradicionalmente vinculadas al alma o la mente y que De La Mettrie, desde un empirismo materialista extremo, entiende producidas por el cerebro a través de resortes nerviosos que podrían ser imitados por un experto ingeniero”. (Dueñas, 2012, p.10-11).

cual cada cuerpo tenía una función específica, que da cuenta de la compleja estructura de la diferenciación social de la cual habla la sociología clásica, que viene de la mano con el desencantamiento del mundo luego de la caída de los mitos que daban sentido a la existencia humana. En este contexto, comienza a levantarse, un imaginario en el cual la máquina es equiparable al humano: El mito del *Cyborg*<sup>19</sup>, que en la modernidad se sostiene principalmente a través de la literatura y el cine, inclusive con la creación de androides que eran utilizados con el fin de entretener:

La visión mecanicista del cuerpo biológico de Descartes y la Mettrie, fue el marco teórico que amparó la creación de numerosos autómatas a lo largo de la modernidad que sirvieron de fascinante entretenimiento para las cortes ilustradas. Jacques de Vaucanson fue uno de los constructores de autómatas más populares. El “rival de Prometeo”, como lo conocían los científicos de la época, creó un androide flautista que tocaba de verdad, y un pato capaz de batir las alas, graznar, chapotear, beber y según Vaucanson comer, digerir y defecar, pero estas habilidades digestivas en realidad resultaron ser tan solo un truco ilusionista. (Dueñas, 2012, p.11).

Si bien, en la modernidad comenzaron a emerger estos pensamientos y la intervención genética o protésica aún se consideraba una utopía, este imaginario comienza a ampliarse mucho más en la medida en que se comienza a vivir cotidianamente en un entorno virtual, además de intervenciones tecnológicas y genéticas.

(...) se descifra el mapa genético del ser humano, y el cuerpo biológico, como predice Donna Haraway, se vuelve un cuerpo textual capaz de ser re-escrito a través de la bioingeniería. De pronto todo lo que importa es la información. El ser humano es visto por parte de algunos neo-darwinistas como Richard Dawkins, como una unidad teórica de información cultural. Según la teoría de los memes de Dawkins, los individuos solo somos portadores de información y nuestra única misión es comunicarla, transmitirla a otros individuos. La cultura se equipara con el ADN como información transmisible, desde una perspectiva evolutiva. El artista Eduardo Kac explica que “la biosemiótica considera que la comunicación es la característica esencial de la vida, y, poniendo un énfasis particular en el contexto y el significado, sirve como sano antídoto al determinismo genético”. La información suplanta a lo informado y al informador, la comunicación es la infraestructura de la sociedad, afirma Teresa Aguilar García [2008] (Dueñas, 2012, p.13).

---

<sup>19</sup> “Katherine Hayles (Missouri, 1943), en su libro *Cómo nos hicimos posthumanos: Cuerpos virtuales en la cibernética, la literatura, y la informática* (1999), rastrea cómo históricamente surge la figura del cyborg hasta llegar a los años posteriores a la Segunda Guerra Mundial, momento en que encuentra que el cuerpo se fusiona con sus extensiones prostéticas, dando pauta a que se conciba propiamente el cuerpo posthumano como un artefacto tecnológico e icono cultural”. (Mejía, 2014, p.32).

Es decir, en un sentido estricto, la información vendría a suplantar el lugar que en algún momento ocupó el alma, ya que esta sería la base de la estructura social, por ende humana. Desde aquí se desprende la pérdida del carácter místico del humano, o si se quiere del alma humana, y se reconoce como un sujeto construido a partir de la interacción y comunicación de los diferentes componentes que estructuran la sociedad. En la cual autores como Mejía encuentran la conformación del cuerpo posthumano:

Entre esta tensión, de ver el cuerpo posthumano, por un lado como algo instaurado desde los años posteriores a la Segunda Guerra Mundial (Hayles), concretándose en la figura del cyborg (Haraway), y extendiéndose hasta el uso de prótesis y cirugías (Kauffman), y por otro como algo que está por generarse como consecuencia de los avances de la clonación y el diseño genético (Fukuyama y Lipovetsky), diversos artistas —a través de múltiples medios y expresiones— han contribuido a la creación de una estética de la reorganización tecnológica del cuerpo, ya sea celebrando o criticando al cuerpo posthumano. (2014, p.34)

Es dentro de esta búsqueda, donde se ubican artistas contemporáneos que realizan una investigación en torno a la rematerialización del cuerpo a partir de la biotecnología. Es entonces que el cuerpo se configura como un cuerpo textual, es aquí donde la teoría transhumanista pone el énfasis aspirando a trascender de lo corpóreo.

(...) el idealismo transhumanista retoma el dualismo cartesiano (cuerpo-alma) basándose en analogías artísticas (forma-contenido) y analogías tecnológicas (hardware-software), y aspira a conseguir un ser postbiológico, un ser de solo consciencia, donde el resto de carga biológica que consideran despreciable sea sustituida por soportes informáticos (...) Tanto el cuerpo objetualizado de la posmodernidad como el cuerpo textual y el cuerpo virtual convergen a finales del siglo pasado en el mito del cibernético. El cibernético es el híbrido cuerpo-máquina, es el texto hecho carne, la cultura superando la biología, y también es el individuo que se mueve entre el mundo real y el mundo virtual de la red y las aplicaciones telemáticas. (Dueñas, 2012, p. 13-14)

El cibernético representa el deseo del transhumanismo, ya que mejora sus capacidades de la mano de la biotecnología así como también está conectado a la red. “La tecnología en el cuerpo fuerza a destruir la carne en beneficio de la imagen. Son estados transitorios y

alienantes hacia una transhumanización. Cuando el cuerpo entra en contacto con la tecnología rechaza el cuerpo” (Aguilar García en Dueñas, 2012, p. 13).

Una de las artistas contemporáneas que se ha abordado en la presente investigación es Orlan, quien precisamente se enmarca en esta búsqueda cuerpo-textual, convirtiendo su cuerpo en su propia obra artística. Se somete a diversos procedimientos quirúrgicos con el propósito de evidenciar y denunciar los estándares de belleza que deben cumplir las mujeres.

Incluso la séptima operación en 1993, Omnipresence, fue retransmitida en directo a la Sandra Gering Gallery de Nueva York y vía satélite al McLuhan Center de Toronto, el Multimedia Centre de Banff y el Centre Pompidou de París, donde una mesa de críticos e intelectuales pudieron evaluar, cual comentaristas deportivos del arte, la operación en directo. También se deja un espacio de participación para los espectadores que mediante el fax o el modem pueden cartearse con la artista y ser respondidos durante una operación. A modo de telepresencia, los espectadores pueden contemplar el espectáculo quirúrgico como nunca antes e interactuar con la artista. La obra continúa incluso en el post-operatorio, en un proceso de reciclaje, cuando la artista recoge sus restos carnales y a partir de ellos la artista fabrica unos pequeños relicarios en cajitas transparentes de las que suelen guardar muestras de laboratorio. (Dueñas, 2012, pp. 38-39)

El trabajo de Orlan se enmarca perfectamente dentro de las ideas transhumanistas, incluso a la idea de cyborg, a través de la afirmación que ella misma hace “este es mi cuerpo, este es mi software” (Orlan en Dueñas, 2012, p. 14).



Fig. nº 8: Operación Opera: Orlan

Extraída de <https://fahrenheitmagazine.com/arte/visuales/cirugias-para-protestar-asi-es-el-bioarte-de-orlan#view-1>

Como bien se señaló anteriormente, el transhumanismo es una corriente que se desprende del posthumanismo, que es más radical en cuanto a su búsqueda del mejoramiento humano, en el cual se circunscriben artistas como Orlan y Sterlac que en sus obras de alguna manera profanan la visión más conservadora del cuerpo humano y la llevan a límites que provocan y tensionan estas nociones que han sido otorgadas culturalmente a la raza humana, hay otro tipo de expresiones artísticas, más ligadas al posthumanismo en donde se preguntan acerca de aquello que nos hace humanos y cual sería este estatuto que nos sostiene y mantiene por encima de otras especies, llevadas a cabo a través de sofisticados mecanismos ingenieriles, estudiosos de diversas áreas que convergen finalmente en una producción artística. Tal es el caso de la obra *My square lady*, en la cual se crea un autómatas o humanoide para que sea el protagonista de la obra: Myon.



Fig. nº 9: My Square Lady: Gob Squad (2015).  
Extraída de Web Kulturstiftung

En esta producción, el individuo que se educa es Myon (pronunciado: Miew-on), un diminuto robot humanoide del tamaño de un niño de 7 años (1,25 m de altura y 15 kg de peso). Sus creadores tecnológicos (que pertenecen al Laboratorio de Investigación de Neurorobótica de la Universidad Humboldt en Berlín) están desarrollando la inteligencia y la comprensión de Myon, de algún tipo; mientras tanto, sus directores / creadores teatrales, el colectivo de espectáculos Gob Squad, han tratado de educar a Myon para que se exprese como humano. (LePage, 2015).

La Dra. y profesora de teatro Louise LePage, se interesa por el estudio del teatro que ubica a los robots en escena, entendiendo este fenómeno como un aporte para la comprensión del ser humano contemporáneo. Se interesa por el género posthumano, en donde ubica la obra My square lady.



Fig. nº 10: Escena de la obra My Square Lady.  
Fotografía de Stephanie Pilick, extraída de Web Tagesspiegel.

En una conversación hecha a Sharon Smith (una de las integrantes de Gob Squad), ella manifiesta que en una primera instancia, la creación de Myon tenía fines estrictamente teatrales, pero que en el proceso de interactuar con este humanoide, se habían comenzado a preguntar acerca de su naturaleza, si es que podía pensar o sentir por sí mismo, lo cual inevitablemente les llevaba también a preguntarse por la naturaleza humana, la memoria, los recuerdos, quien moldea el comportamiento, en este caso es mucho más evidente porque es el director de la escena quien dirige a Myon, mientras que en la sociedad resulta mucho más complejo de dilucidar. Del mismo modo, en el proceso creativo, se hacen constantemente cuestionamientos escénicos, por ejemplo en relación a la actuación, si es más importante sentir emoción o mostrarla.

Para responder a esta última pregunta, varios de los cantantes de ópera hablaron, durante el espectáculo, sobre cómo hacían ambas cosas: sentir y mostrar las emociones de sus personajes; sin embargo, uno de los cantantes insistió en que él solo mostró, pero no sintió él mismo, emoción durante sus actuaciones. ¿Importa que el intérprete (humano o robot) no sienta cosas, siempre que su expresión sea indicativa de sentimiento y haga sentir al público? Cualquiera que sea la respuesta a esta pregunta, parecería indicar que la brecha entre Myon y el cantante es más estrecha de alguna manera de lo que pensamos. ¿Deberíamos considerar a Myon como un intérprete? (LePage, 2015. WEB).

LePage, sostiene que al ver el espectáculo y a partir de la precisa dirección y utilización de dispositivos escénicos como proyecciones, a través de las que se muestran los recuerdos de Myon desde su propio punto de vista como mediador subjetivo, se permite al espectador entrar en el mundo de este androide, llevándole a la pregunta: ¿Qué se siente ser Myon?

[ *My Square Lady* ] deja en claro que Myon es el producto de un equipo de personas. Es interesante ver a Myon como una pantalla de proyección de todo lo que se le ha puesto y así ver lo que es ser humano. Lo que veo no es esta forma plástica, sino el humano detrás de ella, que se refleja en mí. Esta es una experiencia muy humana. (Sara Thom en LePage, 2015).

Le Page, en su libro *Drama del Siglo XXI* (2016), analiza “el lugar del drama y, en particular, el naturalismo, en el establecimiento de la fe y la empatía de la audiencia por los robots humanoides” (LePage, 2015. web). Una de las cosas más asombrosas de esta producción a ojos de LePage, es que Myon es capaz de improvisar en escena, ya que posee un aprendizaje autónomo. Su educación para ser “más humano”, fue a través de técnicas de actuación:

Lo más notable de todo acerca de esta sorprendente "ópera" de *Gob Squad* (en colaboración con la *Komische Oper Berlin*) es el hecho de que la actuación de Myon era "suya". Hasta donde yo sé, Myon es el primero de su tipo: un robot autónomo que "improvisa" (en contraposición a una marioneta mecánica). (LePage, 2015. web).



Fig. nº 11: Escena de la obra My Square Lady.  
Extraída de web ftreadingnews

En otra ocasión, la misma autora entrevista a integrantes de la compañía Superbolth Theatre a propósito de la obra *The Uncanny Valley* (2013) que trata sobre robots, en donde actores humanos interpretan a robots<sup>20</sup>, resulta interesante una de las respuestas que da Simon Maeder, uno de los integrantes frente a la siguiente pregunta.

LLP: ¿Qué es un robot para ti? ¿Te emociona o asusta un futuro con robots?

SM: Para mí es cualquier pieza de maquinaria que funcione de forma autónoma sin la participación humana constante. Pueden ser humanoides o simplemente un brazo mecánico, pero creo que algo acerca de un robot debe ser antropomórfico. ¡Un futuro con robots me emociona mucho! Aunque como dice Dan Harmon (un escritor de televisión estadounidense), "Un robot te dará un mensaje y pensarás, '¡oh, es como lo que hago con mi perro, oh no! Demasiado tarde!'. Es emocionante pero un poco desconcertante al mismo tiempo. (LePage, 2016, WEB).

---

<sup>20</sup> Esta obra no será abordada debido a que en este capítulo se analizarán solo escenas en donde exista el componente robótico como tal.

Esta respuesta que brinda Simon Maeder, será utilizada como pretexto para continuar analizando la escena posthumana, en este sentido podemos observar la inclusión de prótesis que también da cuenta de otro tipo de cuerpo en la escena, como es el caso de la performance realizada en el año 2008 por el artista australiano Sterlac en la que se incorpora una oreja en el brazo, titulado Tercera oreja<sup>21</sup>.

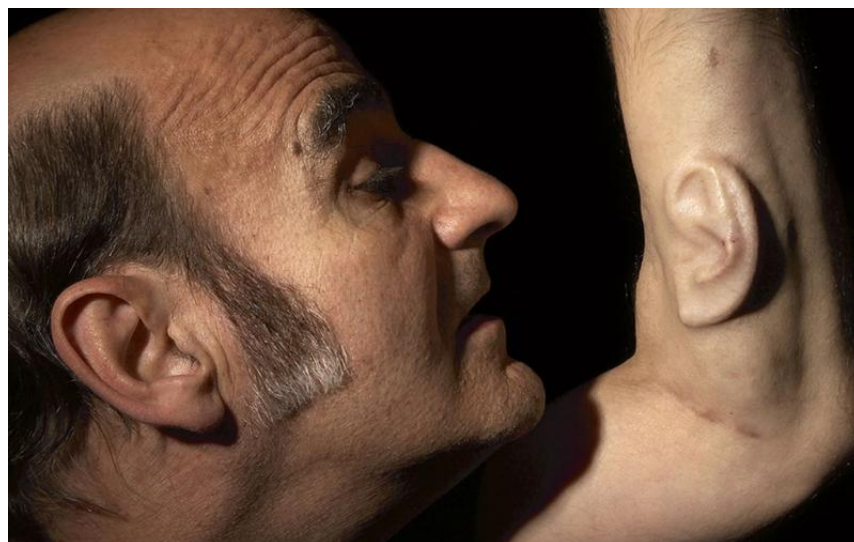


Fig. nº 12: Tercera Oreja, Sterlac, 2008.  
Extraída de web lifestyle

La idea que se propone el artista a través de esta acción, es que esta oreja esté conectada a través de la red y que otras personas puedan escuchar lo que la oreja capta, convirtiéndose en una interfaz.

(...) Se ha convertido en un archivo vivo de una idea aún por actualizar plenamente. La oreja fue quirúrgicamente construida y cultivada con células. No es simplemente un implante. Está totalmente integrada como un componente vivo de mi cuerpo. La idea es que cuando la oreja sea una estructura totalmente 3D se incorpore un circuito electrónico para habilitarla en internet. Esta oreja no es para mí. Tengo dos buenos oídos para escuchar. Esta oreja es para

---

<sup>21</sup> “Oreja Extra (2008), que implica en parte el uso de células madre para crearse una oreja artificial en el brazo a partir de los propios tejidos. La carrera de estos artistas como Stelarc podría verse como definitoria del campo del bioarte. Así, mientras que sus primeras obras podrían no incluirse en esta línea, sí podrían explicarse como pasos hacia la definición de un conjunto razonablemente claro de prácticas asumidas por los bioartistas en su trabajo.” (Miah, 2012, p. 90).

personas en otros lugares. Se convertirá en un dispositivo auditivo accesible para personas en otros lugares. (Sterlac en Correa, 2017).

De esta manera, Sterlac a través de este implante, servido de los avances en biotecnología, viene a conformar lo que se conoce como *cyborg*. En esta búsqueda el cuerpo se configura como un híbrido: “Este ser híbrido reemplaza el concepto dualista sujeto / héroe del modelo humanista liberal típico del teatro tradicional y articula un mundo construido sobre estructuras de interdependencia no jerárquicas”. (LePage, 2008, p. 137), desestructurando o tensionando el tabú en torno al carácter sagrado que se le ha dado al cuerpo, “las fronteras del cuerpo, que son simultáneamente los límites identitarios del individuo mismo, saltan en pedazos y siembran el descontrol” (Le Breton en Radrigán, 2013, p. 211).

Sterlac tensiona una serie de tabús respecto al cuerpo, por ejemplo: la muerte, su búsqueda de centra en un cuerpo capaz de resistir y adaptarse en el entorno en el que vivimos, por lo que resulta imposible analizar un objeto tan complejo de estudio con estándares antiguos. “El cibernético estelarquiano estaría igual permanente, física, e íntimamente conectado con otros individuos a través de la Red, creando un nuevo tipo de conciencia colectiva y fisiología dividida” (Dueñas, 2012, p.23).

La intervención genética, la bioimpresión de partes del cuerpo y los órganos pueden afectar nuestras vidas individuales. La física teórica y las teorías cosmológicas pueden tener un impacto más amplio y significativo de nuestra comprensión del universo. El arte, como la filosofía y la poesía, consiste más en entender lo que significa ser un cuerpo y lo que significa ser humano. Y la estética y la ética de la existencia. Nuestra cultura y nuestro arte son fundamentalmente importantes. De lo contrario, ¿por qué nuestra sociedad valora tanto la cultura y el arte? ¿Por qué hay tantos museos y galerías. ¿Por qué tantas personas se sienten obligadas a expresarse y lo hacen con poco apoyo financiero y poca recompensa? En otro nivel social, Marshall McLuhan ve a los artistas como “sistemas de alerta temprana” en nuestra sociedad. (Sterlac en Correa, 2017).

La reconstrucción del cuerpo que propone Sterlac, está relacionado con una exploración e investigación de la mano de los avances científicos, pero que siempre están abordados desde lo artístico, por ello, él se considera un artista que se sirve de la tecnología con el fin de problematizar y observar desde una mirada crítica los mismos avances de ésta.

Dentro de este marco, es desde donde se entiende *La tercera oreja*, que está compuesta de cartílago humano y que define como un órgano telemático

El *Extra ear* es un órgano telemático, en vez de biológico. Mi trabajo no tiene nada a que ver con la cirugía estética, ni con la búsqueda de un ideal de belleza, sino con la posibilidad de ampliar el sistema sensorial. Enlaza con las investigaciones de nanorrobótica médica y de dispositivos electrónicos que, implantados en diversos órganos, restituyen la visión, permiten controlar ciertas degeneraciones nerviosas o identificar con mucha antelación graves patologías. (El País, 2007, WEB).

Las obras mencionadas anteriormente dan paso a una serie de cuestionamientos de los paradigmas de estudio frente a lo que se entiende hoy como cuerpo humano y las relaciones que se crean en la escena a partir de estas hibridaciones. Por ello, el convivio queda desestabilizado como concepto fundante del acontecimiento teatral, dando paso a otros fenómenos relacionales dentro de lo que podríamos denominar con Dubatti (2015), como Tecnovivio.

### **2.2.1 Tecnovivio: ¿aquí y ahora?**

El estudio del cuerpo en las prácticas teatrales y performativas (...) se ha olvidado un poco la historicidad del cuerpo humano, aun cuando Baudelaire ya nos advertía que “cada época tiene su aporte, su mirada y su sonrisa”

(Pavis, 2016, p.68)

El término tecnovivio, fue acuñado por el teórico teatral argentino Jorge Dubatti (2015), el cual plantea en contraposición al convivio que, como vimos anteriormente, es lo que se entiende actualmente como el acontecimiento teatral en tanto presencia viva “el teatro exige la presencia viva, real, de cuerpo presente, de los artistas, en reunión con los técnicos y los espectadores” (Dubatti, 2015, p.45). Por el contrario, el tecnovivio sería aquel fenómeno intervenido tecnológicamente sustrayendo la presencia de los cuerpos en el presente. “Lo opuesto al convivio es el tecnovivio, es decir, la cultura viviente desterritorializada por intermediación tecnológica” (Dubatti, 2015, p.47).

Según el autor, el tecnovivio tiene dos formas de manifestarse, por un lado el interactivo (dialógico), que sería aquel en que dos o más personas se encuentran a través de la red; y por otro lado, el monoactivo (monológico) en el cual no existe este diálogo, sino que se establece una relación con una máquina “la relación de una con una máquina o con el objeto o dispositivo producido por esa máquina, cuyo generador humano se ha ausentado, en el espacio y/o en el tiempo” (Dubatti, 2015, p.46). Esta relación la sintetiza de la siguiente manera “El tecnovivio interactivo se sintetiza en la relación bidireccional hombre 1-máquina-hombre 2, en cambio el monoactivo en hombre 1-máquina {hombres}” (Dubatti, 2015,p.46).

Al reducir la teatralidad en dos puntos binarios de análisis, en donde el convivio exige presencia de los cuerpos, y el tecnovivio es lo opuesto, no se observa la cantidad de matices que sufre la escena teatral a partir de diferentes cambios culturales, sociales, incluso epistemológicos. Por ejemplo, en la noción que otorga Dubatti en torno al cuerpo carece de matices y profundidad. En relación solo a este punto se puede redefinir y entender el cuerpo, según Patrice Pavis en su Diccionario de Performance y del Teatro Contemporáneo, como cuerpo fisiológico, cuerpo etnológico, cuerpo religioso, cuerpo sexuado, cuerpo estético, cuerpo minusválido, cuerpo del performer (2016, p.32).

En el teatro el cuerpo del actor, el del técnico y el del espectador participan de la misma zona de experiencia. Con sus risas, con su silencio o con su llanto, con sus protestas, el espectador influye en el trabajo del actor teatral, construye la poésis convivial. En el cine, el cuerpo del actor y el cuerpo del espectador no participan de la misma zona de experiencia, es más, el espectador sabe que el actor no está allí y no sabe dónde está realmente, o qué puede estar haciendo en ese mismo momento (Dubatti, 2015, p.46).

Se puede deducir de este planteamiento descrito por Dubatti, que proviene de una tradición humanista, moral y mimética del teatro, en cuanto a que entiende el cuerpo desde un lugar más o menos estático y unificado además de que desplaza o anula los fenómenos pertenecientes a la escena posthumana, ya que demuestra bastante reticencia en aquellas expresiones que deshumanizan o como el describe son desterritorializadas. Para este análisis

resulta pertinente aquellas instancias en que el cuerpo se manifiesta escénicamente, según Pavis:

- 1) como el cuerpo real de un performer, que no está interpretando ningún papel;
- 2) como el cuerpo representado de un actor que imita a un personaje;
- 3) o bien finalmente, como un cuerpo desfigurado, que ya no es el de una persona, sino sólo el de un material, el de una cosa librada a todas las experiencias. (Pavis, 2016, p.68).

Dentro de la tercera categoría, entraría aquella concepción del cuerpo posthumano, es evidente que las dos primeras manifestaciones escénicas resultan incompatibles para analizar este fenómeno de estudio, que es justamente el criterio de análisis bajo el cual Dubatti entiende la teatralidad, ya que cuando el cuerpo es desfigurado,

(...) no puede ya constituirse en sujeto, (...) porque el otro (el espectador, en este caso) no llegue (¿o todavía no llegue?) a situarse en una perspectiva poshumana, en un universo en el que el cuerpo, aun si continua siendo materia, de todos modos contribuiría a construir un objeto estético. (Pavis, 2016, p.68).

Vivimos en un mundo en el que existe mucho miedo en torno a la tecnología y la deshumanización y con justa razón, este miedo ha sido propiciado por todas las catástrofes que han ocurrido de la mano de la utilización de esta, sin embargo existen posturas, como el posthumanismo que plantean una reivindicación, si se quiere, de estas herramientas, y que finalmente quienes las han mal utilizado o manipulado con fines políticos, subjetivos e individuales han sido los mismos humanos, por ello se justifica que en la sociedad y en la individualidad y cotidianeidad de la persona humana exista este temor. Por otro lado, el arte contemporáneo está indagando constantemente en los límites del cuerpo y lo utiliza como una herramienta artística para justamente propulsar cuestionamientos dentro de los cuales es diseccionado, fraccionado en distintos cuerpos y es propuesto desde algunas aristas como un motor reemplazable, entonces cabe destacar la pregunta que se hace Pavis en torno a si estos cánones bajo los cuales el cuerpo humano no debiese ser atacado éticamente puesto que es integro: ¿Pueden aplicarse al cuerpo en el arte? (2016, p.69).

Otra cualidad que Dubatti distingue en el convivio en oposición al tecnovivio, es la presencia o el presente de esta encrucijada en la cual los cuerpos se relacionan, sin embargo, en la intermedialidad los cuerpos se siguen relacionando, a pesar de que esta distancia pueda ser mayor y esté siendo facilitada a partir de un medio tecnológico.

Cuando Dubatti habla del acontecimiento convivial habla de una tríada de elementos que lo componen: el actor, el espectador y el técnico (2007, pp.49-52). Desde esa propia organización del acontecimiento podemos afirmar que el teatro tiene la posibilidad de ser enunciado desde tres zonas cartográficas distintas. Hay una tercera zona de experiencia, la del técnico, que funciona en la creación de la ilusión de una única zona de experiencia. Actores-espectadores-técnicos. La zona de experiencia es una construcción imposible, una aspiración del teatro. Cuando estamos en convivio creemos que participamos de una misma zona de experiencia pero mi zona de experiencia llega hasta donde me lo permite mi piel. Lo demás son negociaciones y convenciones que establecemos. (Caballero, 2016, pp.17-18).

Es decir, que esta ilusión es propiciada siempre a través de las tecnologías de distintas índoles, pero siendo siempre tecnologías a fin de cuentas. La medialidad, para bien o para mal, es parte del sujeto contemporáneo y como dice Pavis, quizás con los siglos se pueda evidenciar la evolución de la percepción del espectador en concordancia con los medios disponibles y que van a seguir avanzando día a día. (2016, p.207).

### **2.3 Del actor como interfaz al robot como interfaz**

El gran tema de la filosofía del teatro y que se sigue abordando incansablemente, es el de la corporeización del actor, el cual, como se abordó en el punto anterior, resulta bastante ingrato, por decir lo menos, en cuanto al presente objeto de estudio. ¿Cómo abordar un robot humanoide o un actroide en la escena desde este paradigma? ¿O cómo entender un *cyborg* desde este punto?

La escena contemporánea comienza a plantear nuevas interrogantes y límites en cuanto a los paradigmas que han regido la sociedad, preguntas en torno a qué nos hace humanos y lo hace de diferentes formas. Se comienza a tensionar el antropocentrismo en la

escena y emergen nuevos géneros influenciados del teatro posdramático, dentro de los cuales se puede ubicar el teatro tecnologizado posthumano.

Ya desde el siglo pasado comienza a existir una búsqueda en torno a la conformación del cuerpo posthumano, en donde el actor como interfaz de la escena teatral comienza a ponerse en cuestión: “(...) los artistas que participaron en “Posthuman” (1992), otros que no fueron incluidos —a pesar de que se declaraban a sí mismos como posthumanos— también subrayaron el cuerpo como un organismo manipulado y susceptible de ser reorganizado tecnológicamente.” (Mejía, 2014, p.34). En la conformación del cuerpo posthumano entran todas aquellas reorganizaciones corporales a partir de la tecnología, cirugías estéticas, prótesis, terapias de rejuvenecimiento, hormonas, etc., que pasarían a ser de cierta forma un tipo de *cyborg* contemporáneo.

Al igual que Orlan, Michael Jackson puso en jaque los conceptos tradicionales de identidad, género y raza. Los cuerpos y apariencias de ambos personajes manifiestan lo contaminado, lo híbrido, lo heterogéneo, lo defectuoso y lo aleatorio, términos que sintonizaban con lo que, en palabras de Frederic Jameson, se consideró como cultura posmoderna. (Mejía, 2014, p.35).

Este cuerpo posthumano, se encuentra las performances de Eduardo Kac, Sterlac y Orlan, que tiene mucho más que ver con el transhumanismo y la idea de un mejoramiento humano a partir de una hibridación con lo orgánico y lo tecnológico. Del mismo modo, en la escena teatral comienzan a emerger un tipo de hibridez en la cual se incorporan sofisticadas máquinas creadas para la creación artística que son conocidas como actroides, humanoides o *ginoides*. Según Pavis, la hibridez consiste en “una mezcla de las razas y las especies en el reino animal o vegetal” (2016, p. 166). En este caso, también consiste en una mezcla entre humanos y robots.

La peculiaridad del teatro de robots es que no siempre está dirigido en tiempo real por un humano (...) puede estar programado para realizar el espectáculo de manera autónoma (...). El actor como interfaz con el texto-espectáculo teatral es sustituido por el robot como interfaz con el espectáculo artístico, metamorfoseándose en un objeto estético de gran poder evocativo, capaz de transmitir con un alto grado de exactitud las directrices del director de escena. (Lopez, 2013, p.219).

De esta manera, se genera un nuevo campo de estudio, en donde la máquina comienza a configurar una relación que permite el entrecruce entre lo artificial y lo vivo. “El “actor”

ya no es sino un agente descarnado, virtual, un robot en un espacio virtual” (Pavis, 2016, p.72). Esta afirmación del teórico teatral, hace alusión a lo que denomina teatro de *cyborgs* o teatro cibernético, en donde existe de algún modo una horizontalidad en cuanto a la relación humano-máquina, debido a que la segunda permite que la interacción sea posible “se intenta determinar si las máquinas piensan como humanos y si los actores piensan como máquinas” (Pavis, 2016, p.72).

Este tipo de teatro que plantea una desjerarquización entre humano-máquina, es un campo relativamente nuevo, con metodologías de trabajo distintas en donde se construye desde el exterior, “ya el actor no tiene que construir un doble psicológico de sí mismo” (Pavis, 2016, p. 172), y si bien, puede tener aspiraciones ambiciosas, como en el caso de Sterlac que busca realizar un mejoramiento del cuerpo humano entendiendo que éste está obsoleto para las condiciones materiales en las cuales se organiza la sociedad, resulta evidente la necesidad de nuevos criterios de análisis ya que los que se han analizado hasta ahora, no dan cuenta de la complejidad del fenómeno y resultan inabordables desde aquellos parámetros.

## Conclusiones

Cuando hablamos teatralidad, lo que se está abordando es un fenómeno altamente complejo que puede ser observado a través de diversas perspectivas. Lo teatral se va complejizando y va adquiriendo diversos matices al mismo tiempo que lo hace la sociedad. Es por ello que, para quienes se dedican a la investigación teórica, es necesario estar en constante cuestionamiento, a nivel terminológico y conceptual, para poder dar cuenta de la complejidad del fenómeno.

Al inicio de esta investigación se hace un breve recorrido a través de diferentes hitos que marcaron un antes y un después para el estudio teatral, es decir fueron sucesos que vinieron de la mano de nuevos paradigmas a la hora de analizar la escena. La crisis de la representación que Brecht evidenció, ha sido un gran objeto de estudio a lo largo de las décadas y ha llevado a autores como Lehmann a desarrollar una visión del teatro fuera de la estructura aristotélica: Un teatro en donde el énfasis no está en el drama.

Así llegamos al teatro contemporáneo que, como se ha mencionado a lo largo de esta investigación a través de distintas miradas, se enfrenta a la escena desde un lugar liminal, en donde el intento de categorizaciones o esencialismos carece de sentido, ya que su riqueza está justamente en la conjunción de los distintos lenguajes del teatro a la danza, a la música, a la performance, incluso a la informática o a la biología.

Es por ello que el objetivo que aquí se planteaba era justamente observar y analizar esta interacción tecnológica en la escena, creando un marco teórico bajo el cual se pudieran establecer criterios de análisis.

Una vez efectuada la revisión bibliográfica, quedó en evidencia que es necesario cuestionar y complejizar los actuales paradigmas teatrales, ya que no dan cuenta en totalidad del fenómeno actual, como lo son ciertas puestas en escena que se proponen bajo una mirada posthumanista. Por lo tanto se plantea que la actual teoría convivial resulta escueta al

momento de abordar la escena tecnologizada, ya que remite constantemente a una tradición humanista, representativa y mimética, en donde el aura de la obra se mantiene como estándar distinguible de lo propiamente teatral.

Hoy en día, las propuestas liminales que se han propiciado a partir de la inclusión de la performance y de ciertas premisas o propuestas que de ella derivan, el escenario se torna mucho más difuso y la definición que se tiene de teatralidad va modificándose constante y permanentemente, no es lo mismo hablar de teatralidad hoy, que hacerlo en el momento en el que la anunciaba Barthes en 1967 (revisado en la edición de 2003).

¿Qué es la teatralidad? Es el teatro sin el texto, es un espesor de signos y sensaciones que se edifica en la escena a partir del argumento escrito, esa especie de percepción ecuménica de los artificios sensoriales, gestos, tonos distancias, sustancias, luces, que sumerge el texto bajo la plenitud de su lenguaje exterior. Naturalmente, la teatralidad debe estar presente desde el primer germen escrito de una obra, es un factor de creación, no de realización. No existe gran teatro sin una teatralidad devoradora, en Esquilo, en Shakespeare, en Brecht, el texto escrito se ve arrastrado anticipadamente por la exterioridad de los cuerpos, de los objetos, de las situaciones; la palabra se convierte enseguida en sustancias. (p.54)

Este tipo de definición puede ser utilizada para abordar cierto tipo de teatro, en donde también puede entrar el análisis respecto al convivio desde cierto punto de vista, lo cual también puede ser discutido cuando la escena se comienza a hipertecnologizar y otros dispositivos comienzan a estar en cuestión, en donde por ejemplo, la intermedialidad a partir de una red informática es parte de la relación que se crea, o donde se están cuestionando en la misma puesta en escena los límites del cuerpo a través de un robot, convivio y tecnovivio resultan conceptos vagos.

Igual que el cuerpo humano es en parte reemplazable, también el actor parece disponer de varios cuerpos, como si el cuerpo utilizado en el momento no fuera más que un neumático de repuesto y lo esencial fuera el motor, es decir, el cerebro, por lo menos el del director, (...) El actor postpsicológico y posthumano ya no tiene que trabajar sus emociones movilizándolas y produciéndolas. En la actualidad, su tarea es investir su cuerpo, su imagen, sus identidades (sexual, racial, etc.) en función de la demanda de la escena o el cine. (Miah, 2012)

De esta manera, en el convivio no entran el *cyborg*, ni actroides, ni humanoides, ni *ginoides*, ya que no responden a la lógica que planea Dubatti en relación al cuerpo y la

presencia, ya que no están “vivos” según este paradigma, puesto que son máquinas. Así como tampoco entran en ninguno de los tipos de tecnovivio, porque la desterritorialización, que es supuestamente aquello que lo contrapone del convivio, está específicamente relacionada con el teatro cibernético, y que por lo demás también es refutable, debido a que esta desterritorialización sustrae la presencia de los cuerpos para acercarse más al cine o la televisión.

El tecnovivio no desterritorializa, sino que evidencia la imposibilidad de compartir un solo territorio, al tiempo que posibilita su acercamiento, genera una especie de túnel de gusano, una conjunción territorial a partir de dos territorios. Cuando realizas una llamada en Skype con alguien, creas por un instante un doble territorio. (Caballero, 2016, p.23).

Convivio es una convención otorgada por teóricos que observan la teatralidad desde una mirada particular, que en este caso resulta limitada, inclusive el teatro de marionetas escaparía a este análisis, porque no se ve al actor en escena. En el convivio existe un misticismo que es también una convención que dicta que el teatro debe ser así, pero ¿quién decide finalmente esto?, ¿El espectador siempre es parte de este suceso ritual? Finalmente, todo se reduce a una experiencia, que siempre será particular. El teatro representativo y mimético presenta una ilusión que también puede ser propiciada a través de una red, si es que se quiere por supuesto, la distancia puede ser mayor o menor, pero finalmente esta ilusión siempre será otorgada por la tecnología, ya sea iluminación, escenografía, vestuario, etc.

Cuando Dubatti habla del acontecimiento convivial habla de una tríada de elementos que lo componen: el actor, el espectador y el técnico (2007, pp.49-52). Desde esa propia organización del acontecimiento podemos afirmar que el teatro tiene la posibilidad de ser enunciado desde tres zonas cartográficas distintas. Hay una tercera zona de experiencia, la del técnico, que funciona en la creación de la ilusión de una única zona de experiencia. Actores-espectadores-técnicos. La zona de experiencia es una construcción imposible, una aspiración del teatro. (Caballero, 2016, p.18).

De esta manera, surgen preguntas en cuanto a qué entendemos por teatralidad y bajo qué paradigmas analizamos dicho fenómeno. La pregunta respecto a si esto es teatro, hoy en día resulta un tanto simplista y habría mejor que desplegar un análisis situado e histórico en

cuanto a los procesos y cruces que sufren las distintas disciplinas y que finalmente se van permeando cada vez más la una a la otra. En el teatro tecnologizado posthumano se evidencia la utilización de piezas tecnológicas de primer nivel, que sin embargo, entran dentro de la categoría ciencia porque son utilizadas con fines artísticos y la exploración que hay en torno a esas creaciones sigue estando mucho más ligada a la metodología de un proceso artístico que de un proceso científico. El análisis conceptual de Dubatti es en general esencialista, en cuanto a los conceptos que ocupa, tanto cuando habla de tecnología, ya que se refiere netamente a las tecnologías de la información, cuando habla de cuerpo se refiere a un cuerpo normado asumiendo que debiese existir un solo cuerpo, y cuando habla de una misma zona de experiencia propiciada por la cercanía de los cuerpos, realmente no es más que una convención. Por ende, habría que desplegar nuevos conceptos que derivaran en un análisis más enriquecedor conceptualmente y que dé cuenta de la complejidad del tema, sin obviar las definiciones fijas de estos conceptos, como si fueran imperturbables en el tiempo. Para hacer un análisis de la escena teatral posthumana, habría que desplegar conceptos que nacieran desde una mirada que no analice el fenómeno teatral desde una perspectiva humanista derivada de la mimesis, sino desde una mirada que tenga sentido con los parámetros que esta presenta.

## Bibliografía

ABUÍN, Anxo. GATICA, Paulo. TAMAMES, Cristina. (2021). “Introducción. Modelos de Espectador en el Teatro Performativo. *Revista de Teoría de la Literatura y Literatura Comparada*, Universidad de Santiago de Compostela, N° 35, pp. 1-8

ABUIN, Anxo. (2008). “*Teatro y nuevas tecnologías conceptos básicos*”. UNED. *Revista Signa* 17, págs. 29-56

AGUILAR, T. (2008). “Cuerpo y tecnología en el arte contemporáneo”. *Nómadas, Revista Crítica de Ciencias Sociales y Jurídicas*, publicación electrónica de la Universidad Complutense de Madrid., N° 17(1), pp-pp. 1-9 en [http://fba.unlp.edu.ar/lenguajemm/?wpfb\\_dl=37](http://fba.unlp.edu.ar/lenguajemm/?wpfb_dl=37)

BRADOTTI, R. (2015) *Lo Posthumano*, Barcelona, Gedisa. pp. 330-333

CABALLERO, B. (2016). “Teatro en tecnovivio. Teatro En Tecnovivio”. *Notas Para Una Dislocación Del Convivio Teatral*.

CATTANEO, Claudia. (2016). “Nuevas formas de expresión escénico-espacial en el teatro y la performance tecnológica. (Cuerpo, Espacio y Neo-ritualidad).” *PERFO-RED*, México. (Manuscrito facilitado por la autora).

DE MARINIS, Marco. (1997) *Comprender el teatro*. Galerna, Buenos Aires

DEBORD, Guy. (1995) *La sociedad del espectáculo*. La Marca, Buenos Aires

DE TORO, Fernando. (1987) *Semiótica Teatral. Del texto a la Puesta en Escena*. Galerna, Buenos Aires

DUARTE, Veronica. (2008) “Mi mundo patria: puesta en escena, representación y presentación”. *Revista Apuntes de Teatro*, N° 130, (s/p) en [https://www.academia.edu/14073253/Mi\\_mundo\\_patria\\_puesta\\_en\\_escena\\_representaci%C3%B3n\\_y\\_presentaci%C3%B3n](https://www.academia.edu/14073253/Mi_mundo_patria_puesta_en_escena_representaci%C3%B3n_y_presentaci%C3%B3n)

DUBATTI, Jorge. (2015). “Convivio y tecnovivio: el teatro entre infancia y babelismo.” *Revista Colombiana de las Artes Escénicas*, N° 9, pp. 44-54.

DUEÑAS, Jorge. (2012). “El Cuerpo Máquina. Ciborgs en el Arte Contemporáneo”. Tesis de Magister en Historia del Arte Contemporáneo. Dirigida por Miguel Cereceda. Universidad Autónoma de Madrid. España.

DUVIGNAUD, Jean. (1966) *Sociología del teatro. Ensayo sobre sombras colectivas*. FCE, México

FRANCASTEL, Pierre. (1983) *Sociología del Arte*. Alianza, Buenos Aires

FOUCAULT, Michael. (1998). *Historia de la Sexualidad I: La Voluntad de Saber*. Madrid, España: Siglo veintiuno editores.

FUSCO, Virginia. BRONCANO, Fernando. (2020). “Transhumanismo y Posthumanismo”. ISEGORÍA. *Revista de Filosofía Moral y Política*, N.º 63, julio-diciembre, 283-288, ISSN: 1130-2097

GRANDE, María. (2020) “El espectador digital y el teatro diseminado”, *Bulletin of Spanish Studies*, 97:1, 27-49, DOI: 10.1080/14753820.2020.1734754

GONZÁLEZ, Claudia. (2019). “El (otro) cuerpo y la (otra) escritura: El último Pasolini a la luz de Lacan, Derrida y Nancy”. Tesis Doctoral en Filosofía. Dirigida por Doctora Begonya Saéz y Doctor Antoni Vicens. Universitat Autònoma de Barcelona. España. Recuperado de [https://ddd.uab.cat/pub/tesis/2019/hdl\\_10803\\_669423/cga1de1.pdf](https://ddd.uab.cat/pub/tesis/2019/hdl_10803_669423/cga1de1.pdf)

HARAWAY, Donna. (1984). *Manifiesto Ciborg El sueño irónico de un lenguaje común para las mujeres en el circuito integrado*. Traducción de Manuel Talens con pequeños cambios de David de Ugarte. Recuperado de [https://xenero.webs.uvigo.es/profesorado/beatriz\\_suarez/ciborg.pdf](https://xenero.webs.uvigo.es/profesorado/beatriz_suarez/ciborg.pdf)

LE BRETON, David. (s/f). “*Lo imaginario del cuerpo en la tecnología*”. REIS 68/94, págs. 197- 210

LEHMANN, Hans-Thies. (2013) *Teatro Posdramático*. Murcia, España: Centro de Documentación y Estudios Avanzados de Arte Contemporáneo. Impreso

LOPEZ, Teresa. (2013). “La pantalla en escena: ¿Es teatro el ciber-teatro?”. *Revista Letral*. 11. Universidad de Barcelona.

LORZA, Héctor. (2012) “Sobre la noción brechtiana de gestus”. *Dramaturgia Urbana*, blog de arte dramático, 01 de enero. Tomado de: Patrice Pavis. *Languages of the Stage; essays in the Semiology of Theatre*, Performing Arts Journal Publications, New York, 1982. (Traducción: Silvia Ramos). <http://dramaturgiaurbana.blogspot.com/2012/01/sobre-la-nocion-brechtiana-de-gestus.html>

MARTÍN, Nadia. (2019) “Expresiones mínimas de lo viviente en la obra robótica de Paula Gaetano-Adi”. *Panambí* N° 8: Valparaiso, págs. 45-51

MARTINEZ, Francisco (2015). “Presencia y presente en el acontecimiento teatral”. Tesis de grado Magíster en Artes Universidad de Chile.

MIAH, Andy. (2012). “*Bioarte: actuación transhumana y posthumana*”. Revista Teknokultura, Vol. 9 Núm. 1, págs. 85-104

MORALES, Felix. (2013). “El cuerpo de Stelarc: cómo la tecnología humaniza para un artista contemporáneo”. V Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología XX Jornadas de Investigación Noveno Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires.

NIETZSCHE, F. (2012). *Así hablaba Zaratustra*. Plutón Ediciones. Barcelona. Impreso

MURILLO, José. (2014) *¿Necesita ética el posthumanismo? La normatividad de una naturaleza abierta*. Cuadernos de Bioética XXV

OLIVA, César; TORRES MONRREAL, Francisco. (1992) *Historia Básica del Arte Escénico*, Cátedra, Madrid

PAVIS, Patrice. (1998). *Diccionario del Teatro*. Barcelona, España. Ediciones Paidós Ibérica, S.A. Impreso

PAVIS, Patrice. (1996) *Diccionario del Teatro, Dramaturgia, Estética, Semiología*. Paidós, España

POSTIGO, E. (2010) *Transhumanismo y Posthumano: Principios teóricos e implicaciones bioéticas*. Medicina y ética: Revista internacional de bioética, deontología y ética médica, ISSN 0188-5022, Vol. 21, N°.1, págs 65-83

PRECIADO, Paul. (2020). “Yo soy el monstruo que os habla”. Barcelona: Editorial Anagrama.

RADICE, Gustavo y DI SARLI, Natalia. (2007) *Enfoques metodológicos en el análisis del Teatro: Las herramientas conceptuales del marco sociológico. VII Jornadas de Sociología*. Facultad de Ciencias Sociales, Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires. En <https://cdsa.academica.org/000-106/70.pdf>

RESTREPO, Rodrigo. (2010). “Si Alba es un monstruo, también lo somos nosotros”. *Semana*. Recuperado de <https://www.semana.com/arte/articulo/si-alba-monstruo-tambien-somos-nosotros/21086/#:~:text=Para%20ilustrar%20esta%20idea%2C%20en,present%C3%B3%20el%20performance%20Time%20Capsule>.

RIGABORDA, Miguel. (2018). “El espectador-interprete: Aproximación neurocientífica a la comunicación y la recepción teatral. Tesis Doctoral en Filología. Dirigida por Bernardo García y José Campos. Universidad Complutense de Madrid. Madrid, España. Recuperado de <https://eprints.ucm.es/id/eprint/49386/1/T40278.pdf>

[Fotografía S/A]. (S/F). Archivos fotográficos de futuridad. Extraído de <https://futuridad.com/2019/08/04/a-positive-de-eduardo-kac/>

SLOTERDIJK, Peter. (2000) *Normas para el parque humano*. Ediciones Siruela, Madrid

STEIMBERG, Oscar. (1983) *Semiótica de los medios masivos. El pasaje a los medios de los géneros populares*. Atuel, Buenos Aires

UBERSFELD, Anne. (1989) *Semiótica teatral*. Cátedra, Madrid

VASQUEZ, A. (2009). "Sloterdij, Agamben y Nietzsche: Biopolítica, Posthumanismo y Biopoder". Madrid. (p.1-13)

VERON, Eliseo. (1988) *La Semiosis social*. Gedisa, Barcelona

VEINSTEIN, André. (1962) *La puesta en escena. Su condición estética*. Compañía General Fabril Editora, Buenos Aires

VICCARI, A. (2011). "De Descartes a Deckard: Los orígenes cartesianos del posthumanismo". (p.1-20)

VILLARROEL, Raúl. (2015) *Consideraciones bioéticas y biopolíticas acerca del transhumanismo. El debate en torno a una posible experiencia posthumana*. Revista de Filosofía Vol 71, págs. 177-190