



## LA FRONTERA ENTRE LO ARTIFICIAL Y LO HUMANO

*Didanwy Kent y Emilio Méndez*

**S**i la tinta y la página son los medios de la literatura, y las ondas hertzianas lo son de la radio, los cuerpos que actúan, los que se encargan de los aspectos técnicos y los que participan como espectadores son los medios del teatro, la danza, el circo y el *performance*. En cualquiera de sus manifestaciones, la escena se articula a partir de su matriz de convivencia: los cuerpos comparecen en el mismo tiempo y espacio, comparten una zona de experiencia y respiran el aire en común. De ahí que la humanidad palpitante sea el medio de las artes escénicas.

Así como los bits se han incorporado a la composición de obras literarias en formato electrónico, también se han integrado al paisaje escénico actual. La comparecencia escénica entre lo humano y lo digital se ha abierto camino en los aspectos visuales y sonoros de los espectáculos, en la creación de experiencias inmersivas, en el *marketing* digital de funciones y temporadas, en la mejora del acceso, la inclusión y la participación del público. La escena, entendida como un espacio de contraste cuyo núcleo es la interacción humana, poco a poco suma a la inteligencia artificial entre sus agentes y recursos. Por ejemplo, las IA se han incorporado al *streaming* en vivo colaborando en quehaceres diversos, desde la ecualización sonora hasta los movimientos de cámara.

Sin embargo, la articulación entre lo artificial y lo humano ha sido fundamental para la escena desde sus raíces. La invención de tecnologías que potencien el artificio como herramienta para las poéticas del asombro está en el centro del motor creativo de los acontecimientos escéni-

cos. Pensemos, por ejemplo, en los sofisticados mecanismos que, durante el reinado de Luis XVI en Francia, lograban mantener al público cautivado durante tres o cuatro días de fiesta, a través de las construcciones de una inteligencia maquina puestas al servicio del artificio de la escena. A la vez, la animación de ciertos objetos, como las máscaras y los títeres, ha servido para explorar diversos tópicos, desde la experiencia ritual hasta las metáforas de la manipulación política. Gracias a la acción humana, la escena le da vida al objeto, ya sea para congregarse a la comunidad (como en la representación ceremonial de la batalla entre Barong y Rangda, en Bali, Indonesia) o para presentar personajes y situaciones imposibles

de manifestarse en escena mediante el cuerpo humano (como en los espectáculos del director canadiense Robert Lepage). Y desde 1921, en *Robots Universales Rossum* o *R. U. R.*, el dramaturgo checo Karel Čapek indagó en el tema de la humanidad confrontada por sus propias debilidades ante la creación de personas artificiales, o robots.

La escena puede ser concebida como un hipermedio, es decir, como un medio capaz de alojar a otros. Aloja, por ejemplo, los diversos lenguajes que se manifiestan en lo corpóreo (el lenguaje actoral, el dancístico, el vocal, etc.), así como los lenguajes lumínicos, escenográficos, visuales y sonoros, entre otros. Un hipermedio es aquel capaz de alojar a otros medios

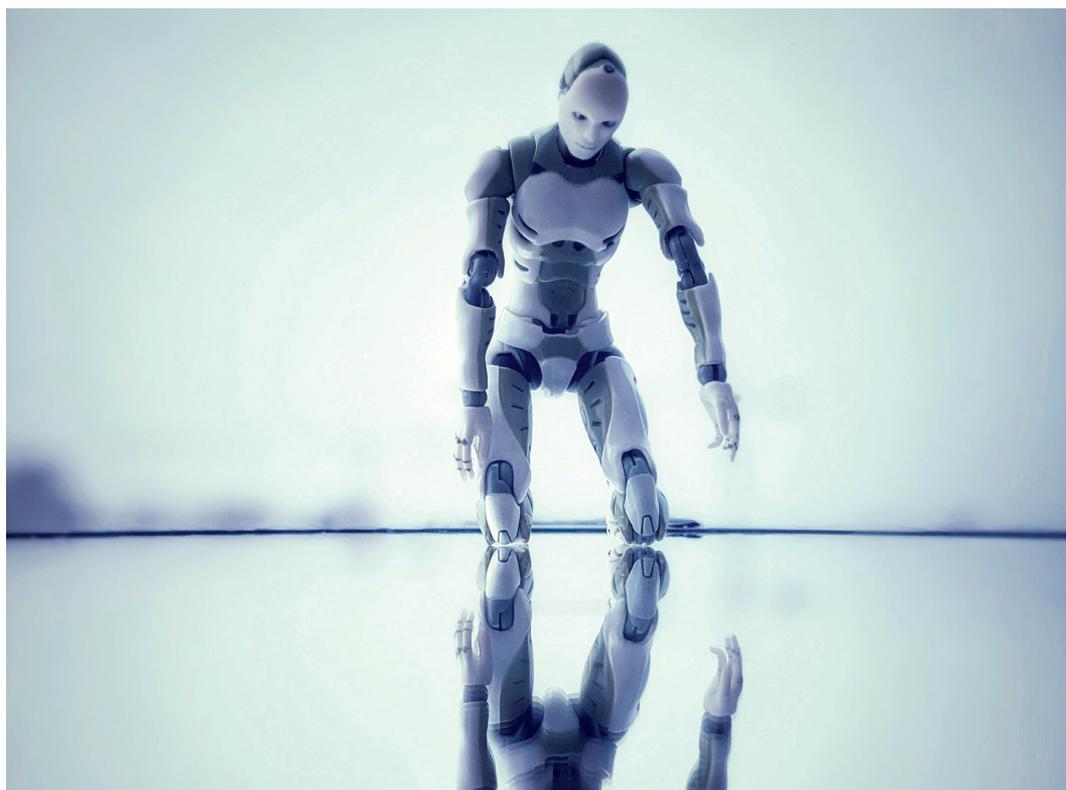


Imagen de Piotr Bene, 2020. Unsplash

## La pandemia avivó el debate sobre las lógicas, los límites y las posibilidades de expansión de la presencia en escena.

bajo una misma ley. Por ejemplo, el medio digital, en el que el sistema binario —los unos y los ceros— rige todo lo que entra dentro de su ámbito. Lo mismo sucede en la escena, a la que podemos considerar también como un hipermedio, ya que la ley que impera es la de la cultura viviente que da soporte a los lenguajes de las artes escénicas. Más allá de las poéticas y estéticas que posean los acontecimientos del teatro, la danza o la ópera, estos siempre están atravesados por la relación de tiempo y espacio compartido por los cuerpos en reunión.

Desde hace muchos años, los procesos de *re-mediación*,<sup>1</sup> es decir, la transmedialidad que supone que los cuerpos en un mismo tiempo y espacio transiten a un medio virtual o telemático, han entrado al paradigma de las artes escénicas. Lo mismo ha sucedido en sentido inverso: las presencias telemáticas (que comparten tiempo mas no espacio, como sucede en una videollamada) y las presencias virtuales (que ya no comparten ni tiempo ni espacio, como los hologramas, los videos e incluso las grabaciones de voz) se han incorporado al escenario de un acontecimiento. La hibridación de presencias (físicas, telemáticas, virtuales) es parte de las artes escénicas, y complejiza sus tensiones, sus formas de nutrirse e interpelarse.

En años más recientes, la pandemia de covid-19 provocó una crisis en las comunidades escénicas, al imponer un periodo de restricción total del contacto físico, pero también propició un auge de experimentación con lo digital que ha desafiado los límites de las formas de la presencia. Los acontecimientos en escena, los procesos creativos y formativos y la convivencia

de estas comunidades atravesaron un periodo de experimentación y de cercanía con la cultura digital a las que no estaban habituados. Aunque se deben mencionar las honrosas excepciones que desde hace años se han involucrado en el juego de las presencias (como la videodanza, el *videoperformance* y la escena nanotecnológica), así como aquellas relaciones de transmedialidad que existen desde hace al menos un par de décadas, como la transmisión en vivo de óperas y obras teatrales.

Con todo, la pandemia avivó el debate sobre las lógicas, los límites y las posibilidades de expansión de la presencia en escena. Hoy empiezan a abundar las exploraciones escénicas en las que una presencia humana conversa con sistemas de inteligencia artificial (por ejemplo, Siri, Alexa y ChatGPT). A decir de Pablo Delcan y Chanyu Chen, citados en un artículo publicado en *The New York Times*,<sup>2</sup> la batalla entre el comediante Matt Maran y una versión de IA de Sarah Silverman, librada en el verano de 2023, demostró que el humor humano aún es insustituible debido a nuestra velocidad de respuesta y nuestra capacidad de conectar con el público con mayor profundidad emocional y social.

Sin embargo, es imposible obviar uno de los conflictos ético-políticos más relevantes: la IA nos enfrenta a la posible comercialización de los gestos, los cuerpos y de cualquier lenguaje que constituya la escena. En julio de 2023 estalló en Estados Unidos la huelga laboral de ac-

<sup>1</sup> Jay David Bolter y Richard Grusin, *Remediation: Understanding New Media*, MIT Press, Boston, 1999.

<sup>2</sup> Jason Zinoman, "In the Battle Between Bots and Comedians, A.I. is Killing", *The New York Times*, 15 de agosto de 2023. Disponible en [nyti.ms/3xCbKIQ](https://nyti.ms/3xCbKIQ).

tores que involucró al sindicato SAG-AFTRA,<sup>3</sup> la Alianza de Productores de Cine y Televisión, y el sindicato de guionistas. Ante la integración de las inteligencias artificiales en la industria, esta huelga puso en el centro de la discusión no solo los derechos de autor sino los derechos creativos en un sentido más amplio. Durante las protestas se evidenció, por ejemplo, que ciertas IA pueden escanear los rostros de los actores para generar una actua-

Según Manuel Gómez García, en el *Diccionario Akal de Teatro*, los espectáculos mecánicos *tuttimundi* automatizaban “mundos nuevos” mediante mecanismos de relojería, atisbos lejanos de la actual automatización de la inteligencia. Hoy en día ¿cómo pueden contribuir las inteligencias artificiales al despliegue de esos universos? Quizá puedan idear alternativas plásticas para que cobren vida escénica desafíos como el alud con el que concluye *Cuando des-*

## Las inteligencias artificiales seguramente incitarán colaboraciones potentes y sugestivas sobre los tabladros.

ción digital sin que ellos lo autoricen. Con la IA es posible escribir guiones, lo que podría dejar sin trabajo a uno de los sectores más importantes de la industria de la cinematografía y la televisión.

Nada de esto le es ajeno a las artes escénicas. La lógica maquina de la IA ha puesto en entredicho los derechos del cuerpo, del gesto, del fragmento y del residuo, así como los límites para la creación de personajes, dramaturgias, coreografías, escaletas de iluminación y diseños sonoros, de vestuario y de espacios escénicos. Sin duda, en los tiempos por venir, la escena, sus lenguajes y sus lógicas de producción serán repensadas a la luz de las medialidades, las políticas y las éticas que generará el empleo de las aplicaciones de las inteligencias artificiales.

A la vez, es innegable que la tecnología ha hecho posible que la escena edifique mundos intrincados y diversos, como lo ha constatado la imaginación humana en varias ocasiones.

*pertemos los muertos* de Henrik Ibsen o la transformación en borrego de Ventura Allende, en la obra homónima de Elena Garro.

Entre otras buenas noticias, las inteligencias artificiales ya han ampliado el acceso y la inclusión en algunas producciones escénicas. Un *software* creado por la Universidad Carlos III permite que las personas con discapacidad visual escuchen la descripción de lo que ocurre en escena durante una comedia musical. También redacta subtítulos y crea un intérprete de lengua de señas mediante sistemas de realidad aumentada, y con ello involucra a quienes tienen discapacidad auditiva (los subtítulos ya no se proyectan al margen de la escena sino que se integran y se sincronizan con el espectáculo sin intervención humana).<sup>4</sup> Hay casos similares en el National Theatre en Londres. Con todo, es necesario hacer énfasis en la democratización y la globalización de estas iniciativas, para garantizar que la inteligencia artificial contribuya a enriquecer la experiencia humana de las artes escénicas, en vez

<sup>3</sup> Sindicato de Actores de Cine-Federación Estadounidense de Artistas de Radio y Televisión.

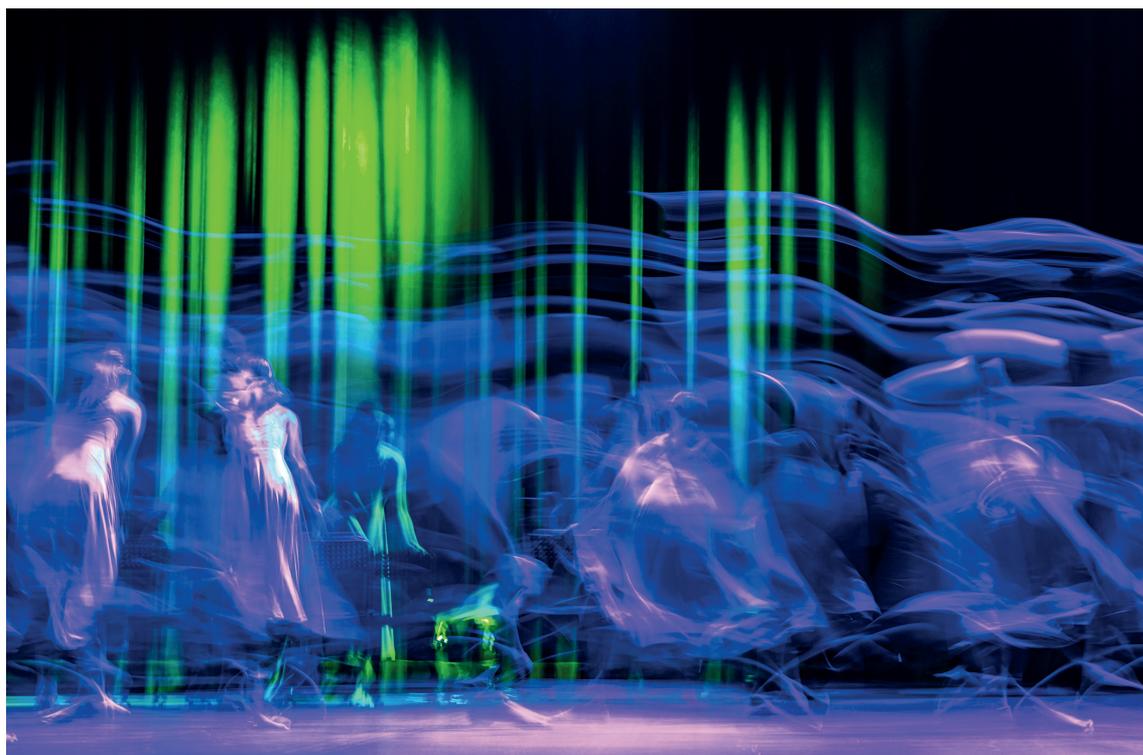
<sup>4</sup> Según la nota de la agencia SINC Ciencia Contada en Español.

de que la desplace o la sustituya. Las inteligencias artificiales deben ser pensadas y problematizadas, pero también acogidas y aprovechadas en una lógica de pluralidad.

Más allá de esta coyuntura, los oráculos de cada siglo han asegurado la extinción de la cultura de convivencia de las artes escénicas, siempre amenazada por nuevas tecnologías que la condenarán al olvido. Sin embargo, a la escena y su cultura de convivencia no solo las sostiene la inteligencia sino también eso que es indecible e incodificable de otras facultades humanas, como la intuición o el instinto.

A lo largo de la historia, el teatro, la danza y el circo —las artes escénicas en su conjunto— han convivido con la tecnología y han aprendido a dialogar y colaborar con sus avan-

ces. Ante los agüeros que predijeron que la radio, el cinematógrafo, la televisión o el *streaming* acabarían con el convivio escénico —el aquí y ahora compartidos por actores y espectadores— las variantes de la escena han perdurado y han emprendido el vuelo por otros cielos. Las inteligencias artificiales seguramente incitarán colaboraciones potentes y sugestivas sobre los tabladros. Basta recordar que la escena, como espacio para lo ilusorio sustentado en contrastes de todo tipo, condensa, intensifica y constituye un caleidoscopio de las experiencias humanas. La IA es una más de esas experiencias: nos inquieta y nos fascina como lo han hecho en el pasado tantas expresiones nuestras. **U**



Fotografía de Hulki Okan Tabak, 2020. Unsplash