



Universidad de
San Andrés

Universidad de San Andrés

Departamento de Humanidades

Licenciatura de Humanidades

Agenciando, performando y siendo:
atravesando el escenario y la vida en la obra de teatro
Sayonara

Autora: M. Camila Suarez Monteoliva

Legajo: 29301

Mentora: Cynthia Edul

Buenos Aires, Argentina, Agosto 2021

ABSTRACT

En el presente trabajo se investigará la dinámica humano/máquina en el espacio teatral desde una perspectiva posthumanista. Más específicamente, se analizará la obra de teatro japonesa *Sayonara* (2012) [Adiós] -dirigida por el dramaturgo y director Oriza Hirata junto con el robotista Hiroshi Ishiguro- en la cual una de las protagonistas es la robot Geminoid F. que performa/actúa a la par de actores humanos. Este eje humano/máquina será abordado desde dos aristas de la dramaturgia de la obra: cuestiones de forma acerca de cómo fue el proceso creativo y el producto final; y cuestiones en relación al contenido y a la temática que en este caso, tienen que ver con representaciones de la vida, la muerte y la soledad. En este sentido, a lo largo del análisis se procurará trazar un paralelismo entre ambos aspectos para resaltar la capacidad de agencia de la robot dentro de la ficción y en la realidad. Para esto, se destacan como pilares teóricos, la filosofía posthumanista de Ferrando (2019), la teoría de *New Media Dramaturgy* de Eckersall et.al (2017) y la tesis de *Vibrant Matter* de Bennet (2010).

Temas: posthumanismo, estudios performáticos, teatro contemporáneo, dramaturgia, robots, agencia, vitalidad



ÍNDICE

1. Introducción	4
2. Objeto de estudio: Sayonara (2010)	9
3. Estado del arte	20
4. Marco teórico	33
5. Sobre el cómo hacemos teatro	40
6. Vida, muerte y soledad	55
7. Conclusiones	70
8. Bibliografía	75
9. Anexos	77
10. Agradecimientos	79



Universidad de
San Andrés

*How many mountains and rivers must I cross
to reach a country where there is no loneliness?
Today too I am traveling.
How many mountains and rivers must I cross
to reach a country where there is no loneliness?
Today too I am traveling.
- Bokusui Wakayama*



INTRODUCCIÓN

de un guante de latex a un robot

Scrolleando en el feed de Instagram, un día me apareció una foto de la mano de una persona que estaba en una unidad de cuidados intensivos (UCI) luchando por su vida contra el COVID-19. Solo se veía su mano abierta, apoyada sobre la camilla y un oxímetro en el dedo. Lo novedoso de esta imagen era que esa mano estaba siendo sujeta por dos guantes de latex -de esos que usan las/os médicas/os- inflados con agua tibia simulando el calor de una mano humana. Con unos nudos habían logrado el efecto de las falanges en los dedos del guante para que tuviera articulaciones y fuera así “más real” la sensación. No está de más recordar que desde que comenzó la actual pandemia, miles de personas en todo el mundo han muerto en soledad, aisladas de sus seres queridos por riesgo al contagio.

Cuando vi esa foto, me acordé del maestro de teatro Agustín Alezzo (1935-2020) quien murió en julio del año pasado internado por COVID-19. Una vez lo escuché decir que él en su casa no tenía televisión y que siempre antes de dormir, leía un capítulo de alguna novela o un cuento. Si bien es evidente que esto no es una prioridad, sé que hubiera sido agradable para él tener la posibilidad de que alguien le continuara su lectura en esas noches. Pensé también en mi abuelo. Una persona que le tenía muchísimo miedo a la muerte y que al igual que la mayoría, tampoco tuvo una mano que lo sujetara en sus últimos soplos de vida durante su internación en una UCI.

Esta tesis surge a partir de estas vivencias en las cuales, por una cuestión de fuerza mayor, la presencia humana no es una opción. Esta tesis nace dentro de este contexto pandémico que nos recuerda nuestra vulnerabilidad física y que somos una especie más dentro de un entramado de agencias tanto humanas como no-humanas. En estos días de poco contacto físico, pocas funciones teatrales, clases de teatro por zoom, muertes masivas, funerales reducidos, aislamiento y mucha virtualidad, este trabajo invita a la reflexión de cómo nos vinculamos con las máquinas cuando la vida está al límite. Dicho esto, la presente investigación toma como objeto de estudio la obra de teatro *Sayonara* [Adiós] dirigida por el reconocido director japonés Oriza Hirata y el robotista Hiroshi Ishiguro del 2012. Por razones obvias, cabe aclarar que se trabajará con un registro en video de la obra haciendo que sea una experiencia muy diferente a la que propone el teatro en particular. A partir de esta pieza se

analizará la dinámica humano/máquina en relación al cómo hacemos teatro y la performatividad en sí, y a la temática de la muerte que esta historia propone.

Lo novedoso de *Sayonara* es que está protagonizada por la actriz Brierly Long junto con la androide programada Geminoid F. haciendo así, que esta obra funcione tanto en su contenido metafórico narrativo, como en sí misma como fenómeno. En cuanto a la trama, la historia comienza con una mujer que sufre de una enfermedad terminal y está aislada en una habitación. Su única compañía es una androide que le regalaron sus padres y tiene la tarea de recitarle poemas y estar con ella hasta morir. Una vez que la mujer muere, la robot se queda sola y comienza a tener algunas fallas técnicas. Sin embargo, a los pocos minutos, un técnico viene a repararla y este le asigna una nueva locación con una nueva misión: se la transfiere a una zona de Fukushima con radiación que es muy peligrosa para los humanos (solo un robot podría sobrevivir a esas condiciones) para que le recite poemas a las víctimas muertas del lugar.

El detalle de que se trata de una zona en Fukushima no es un dato menor. Hace diez años, en marzo de 2011, Japón sufrió un terremoto de gran magnitud (9.1) que provocó un tsunami en la costa noroeste que a su vez, desembocó en la explosión de la central de energía nuclear de Fukushima. Como es de suponerse, se perdieron alrededor de 20,000 vidas, miles de otras personas perdieron su hogar al tener que abandonar la zona contaminada, y hasta el día de hoy, permanecen los efectos de la radiación afectando no solo el ambiente sino los cuerpos que quedaron con vida. Sumado a esto, la situación del aislamiento y la soledad que se explora en *Sayonara*, refleja parte de una cultura contemporánea en la cual millones de japoneses (sobre todo jóvenes) conocidos como *hikikomori* deciden vivir aislados/as de cualquier contacto social sin salir de sus casas. Hechos como este, a los que se suma una alta tasa de suicidios, y miles de casos de personas que mueren solas en sus viviendas y nadie las reclama, ha llevado a que el gobierno implementara un “Ministerio de la soledad”. Paradójicamente, el teatro es un arte que necesita a más de una persona para funcionar y en el caso de *Sayonara*, una parte importante de la obra es una entidad no-humana-robotizada. En otras palabras, en esta obra una robot inteligente se convierte en ese guante de látex relleno con agua tibia que muchos quisieron tener cuando no tenían otra opción.

Dicho esto, no está de más enfatizar por qué el teatro, por qué un robot, por qué la muerte y por qué esta obra. Para empezar, no es novedad que la incorporación de diferentes tecnologías han transformado nuestra forma de crear y hacer circular el arte. En la primera mitad del siglo XX, los *readymades* de Duchamp fueron un punto de partida para resignificar los objetos en el arte. En los años noventa, en medio de un violento conflicto armado, el artista colombiano Juan Manuel Echavarría¹ fotografiaba maniqués construyendo así una serie de retratos “no del todo humanos” que expresaban cierta subjetividad. De manera similar, la artista estadounidense Elizabeth King² realiza esculturas y videos a partir de la construcción de muñecos articulados y robotizados que tienen ciertos parecidos físicos a nuestros cuerpos humanos. A su vez, hoy no nos sorprendemos al enterarnos que se componen piezas musicales y poemas a partir de algoritmos, y que existe también una robot artista llamada Ai-Da³ que fue la primera no-humana en tener una muestra propia en Oxford para exhibir sus pinturas. Si bien todos estos ejemplos son muy ricos para el análisis artístico, pertenecen a disciplinas que en términos de Walter Benjamin, ya no requieren de un “aura” para existir. Este tema será abordado en uno de los capítulos de análisis. Sin embargo, lo que es importante recalcar es que más allá de cualquier tecnología que el teatro (o las artes escénicas en general) pueda incorporar para construirse estéticamente, siempre se requiere un cuerpo en el puro presente que interactúe con otros cuerpos. En este sentido, la incorporación de una robot a la escena resulta disruptiva porque problematiza la típica noción del artista-actor/triz y toda la disciplina en general.

Cabe señalar además que en 2015, el director de cine japonés Kōji Fukada estrenó en las pantallas su versión de *Sayonara* en la que también está la actuación de Geminoid F. Al igual que en los ejemplos anteriores, el cine tiene sus propios mecanismos expresivos en los cuales, no es una condición la presencia de un cuerpo en el puro presente. Como ocurre con el recurso de una pantalla verde, la aparición de un robot programado en las cámaras, no produce el mismo efecto transgresor que sí ocurre dentro del teatro.

De esta manera, el protagonismo de la máquina-robot en el teatro, es también un disparador para reflexionar sobre el rol de nuestro cuerpo, y con nuestro cuerpo, la vida misma. El teatro y la performance siempre se caracterizaron por ser un tipo de arte ligado a la vida; es efímero,

¹ Juan Manuel Echavarría, “Retratos”: <https://jmechavarria.com/es/work/retratos/>

² Elizabeth King: <https://thesizesofthings.com/work/>

³ Ai-Da, artista robot: <https://www.ai-darobot.com/>

irrepetible, y ocurre en un momento y lugar específico dentro de un grupo de personas. Por ejemplo; cuando Hamlet se pregunta si “ser o no ser”, se está preguntando si vivir o no; si seguir viviendo bajo el sufrimiento de este mundo corrompido, o si suicidarse y acabar con todo. Hamlet puede estar pensando en la muerte en todos los cinco actos de la obra, pero el teatro, en ese momento, está más vivo que nunca. Desde otra perspectiva, el Teatro Muerto de Tadeous Kantor de la segunda mitad del siglo XX (1975-1990) incorporó muñecos a la escena junto a su elenco de actores. Afectado por las dos guerras mundiales, este artista tenía un gran interés en representar la muerte y sostenía:

“la vida solo puede ser expresada en el arte por medio de la falta de vida y del recurso a la muerte, a través de las apariencias, la vacuidad, la ausencia de todo mensaje. En mi teatro, un maniquí debe transformarse en un MODELO que encarne y transmita un profundo sentimiento de la muerte y la condición de los muertos -un modelo para el ACTOR VIVO” (Kantor, 2010, p.247)

Ahora *¿qué pasa cuando viene un robot a la escena y nos habla de la muerte a nosotros, les mortales espectadores?* *Sayonara* puede resonar más con una línea similar a la de Kantor. No obstante, este trabajo no pretende reafirmar tradicionales jerarquías sobre “qué está más vivo” y “qué está más muerto”. Por el contrario, como se verá en el transcurso del análisis, esta obra nos servirá como una oportunidad para repensar la vitalidad del teatro más allá de nosotros, de nuestra voluntad y de lo orgánico.

Sumado a esto, es importante mencionar que *Sayonara* no es la única ni la primera obra de teatro/performance que ha incorporado un robot. El mismo Hirata ha creado y dirigido varias obras de teatro-robot como: *I-Worker* (2008), una versión de las *Tres Hermanas* de Chejov (2013) y una adaptación a teatro de la novela *Metamorfosis* de Kafka (2014). Por otra parte, la artista alemana Susanne Kennedy realizó su instalación-performance, *Oracle* (2020) en la que trabajó con un robot que interactuaba con el público respondiendo preguntas. Algunos otros ejemplos de performances realizadas por robots serán mencionados en el estado de la cuestión. Ahora bien, la elección de utilizar *Sayonara* va más allá de su accesibilidad y recae sobre todo en la temática que esta propone. Su vínculo con la situación de Fukushima, el aislamiento, la soledad y las muertes, hace que esta obra se mantenga muy actual y que al mismo tiempo nos interpele tanto.

Es entonces que a partir de la experiencia teatral, esta investigación propone problematizar las típicas nociones humanistas que nos posicionan como los únicos capaces de performar y ser agentes. En otras palabras, analizando el caso particular de *Sayonara* en su totalidad, buscaremos cuestionar esa supuesta voluntad-humana superior a todo. Para esto, la presente

tesis plantea los siguientes objetivos: en primer lugar, incitar a una reflexión sobre cómo nos vinculamos con las máquinas y la tecnología en general desde una perspectiva posthumanista (no antropocéntrica). En segundo lugar, combinar el análisis estético-dramatúrgico con una teoría filosófica contemporánea. Tercero, demostrar la relevancia de las artes escénicas a la hora de abordar el tema de la muerte/vida no sólo en su capacidad de construir una narrativa al respecto, sino también, por su forma de crearse. Y en cuarto y último lugar, trazar un paralelismo entre el cómo hacemos teatro, cómo representamos la vida/muerte, y su vínculo con el contexto que nos atraviesa .

Para finalizar, este trabajo está organizado de la siguiente manera. En primer lugar, se hará una detallada descripción de nuestro objeto de estudio: la obra de teatro *Sayonara*. Describiremos la trama de la historia, el proceso de creación y también se incluirá información de sus creadores. En segundo lugar, expondremos el estado de la cuestión en el que se resumirán algunos trabajos en torno a esta obra de teatro. La mayoría de ellos constan de reseñas breves y algunos capítulos en libros. En tercer lugar, se explicará el marco teórico que dará sustento a nuestro análisis. Desde ya cabe mencionar que esta investigación propone una perspectiva posthumanista que más que buscar crear nuevos conceptos cerrados de las cosas, propone más bien, una concepción espectral que pueda adaptarse a los porosos límites de diferentes dualismos como humano/máquina, sujeto/objeto, vida/muerte, orgánico/inorgánico, etc. Para esto nos basaremos principalmente en el libro de Ferrando (2019), *Philosophical Posthumanism*, en la teoría de *New Media Dramaturgy* de Eckersall et.al (2017) y en la tesis de Bennet (2010) en *Vibrant Matter*. Seguidamente, se desarrollarán dos capítulos de análisis en los cuáles se abordará la dinámica humano/máquina desde diferentes aristas. Por un lado, a partir de este binarismo, analizaremos la forma que esta obra propone para hacer teatro y así repensar la performatividad en escena y los roles del actor/triz y el/a director/a. Y por el otro lado, exploraremos cómo esta relación humano/máquina también opera dentro de la temática de la vida y la muerte, permitiendo así reflexiones sobre lo orgánico y lo inorgánico. Por último, tendrán lugar las conclusiones en donde, además de recapitular lo investigado, se propondrá una relación con nuestro presente.

OBJETO DE ESTUDIO: *SAYONARA* (2012)

La obra de teatro *Sayonara* (2012) dirigida por el dramaturgo y director, Oriza Hirata junto con el ingeniero en robótica Hiroshi Ishiguro, se destaca por el hecho de que es protagonizada por la actriz estadounidense Bryerly Long⁴ junto con la androide programada Geminoid F. La primera versión de *Sayonara* se estrenó en el 2010, y luego en el 2012, tras el desastre ambiental y nuclear de Fukushima Hirata decidió agregar una escena al final en conmemoración a las víctimas del accidente. En esta tesis se utilizará específicamente esta última versión de la obra que tiene una duración de veinticinco minutos y que está grabada en inglés y en japonés. Para ahondar en esta investigación primero será necesario realizar una descripción profunda sobre nuestro objeto de estudio. Dicho esto, primero vamos a detallar la trama narrativa junto con la estética visual de la obra; en segundo lugar, explicaremos cómo fue el proceso de creación y desarrollo de la obra; y por último, haremos mención a algunos postulados manifestados por los propios artistas.

Dramaturgia narrativa y escénica

Con todas las luces apagadas, la obra comienza cuando escuchamos la voz de una mujer. Progresivamente, un reflector se va encendiendo y podemos ver al cuerpo que emite el sonido: una mujer (A), de una edad difícil de determinar, vestida de negro desde cuello hasta los pies, está sentada con las manos sobre los muslos. A medida que la voz sigue hablando, se va encendiendo otro reflector que deja ver a otra mujer (B), joven, sentada en un sillón individual justo en frente de A, con una frazada doblada sobre sus piernas. Cuando A termina de hablar, se enciende una luz blanca que se refleja en un piso rectangular que une a ambas actrices. Este piso alfombrado tiene unas dimensiones lo suficientemente pequeñas como para dar a imaginar que ambos personajes se encuentran en una habitación “justa a su medida”. De esta manera, los espectadores podemos notar (o al menos así se ve en el formato de video) que el escenario en su totalidad, es en realidad mucho más grande dado que el rectángulo blanco parece flotar dentro de un “espacio vacío”. Esta iluminación y escenografía minimalista es la que se mantiene en todo el transcurso de la obra: fondo y paredes negras, ropa negra y no más objetos que un sillón y una frazada sobre un piso blanco.

⁴ Bryerly Long es una actriz estadounidense que pertenece a la Compañía de Teatro Seinendan y además de su inglés nativo, habla francés, alemán y japonés con fluidez.

Cuando A termina de hablar, nos damos cuenta de que ese primer diálogo era un poema de Shuntarō Tanikawa (1931-hoy) que A le estaba recitando a B. Con el transcurso de la trama entendemos que B sufre de una enfermedad terminal y que vive aislada en esta habitación junto con A, su única compañía que resulta ser un robot programado (Geminoid F). Esta acompañante tecnológica fue un regalo de los padres de A, que tiene la tarea de estar con ella en lo que le queda de vida y recitarle poemas mientras tanto. En esta escena, B. no solo recita a Tanikawa sino también a Rimbaud (*The Drunken Boat*) y unos *tankas*⁵ japoneses, y entre medio, charla e interactúa con su “ama”/cliente. En un momento de la conversación, B le dice a A que cuando ella era pequeña no entendía por qué su padre le había hecho este regalo robot y que de todas maneras, tampoco estaba segura de entender esa razón aun ahora.

A partir de esta conversación entre ambas nos enteramos de varios datos sobre el mundo de esta historia en donde robots cuidan a personas solas y enfermas. Sabemos que hay alrededor de 200,000 androides de este tipo pero que algunos fueron destruidos por sus propios dueños porque estos sentían alivio al hacerlo; esto también contaba como otra manera posible en la que los androides cumplían su misión de hacer sentir mejor a sus clientes. Sin embargo, esta androide menciona que varios de estos dueños destructores sintieron remordimiento después de su accionar. Al mismo tiempo, A tiene memorias sobre sus clientes pasados ya muertos (cuando muere un cliente, le asignan uno nuevo) y si bien reconoce que ella no puede “quererlos” o sentir afecto por ellos, de alguna manera, es “consciente” -o más bien, está programada para saber- de que los quiere ayudar a estar mejor.

Sigue la escena y A comienza a recitar *The Drunken Boat* de Rimbaud cuando su ama la detiene y le dice que le llegó el recuerdo de escuchar de niña, a su padre recitar ese poema en francés. B recita un fragmento en francés, A vuelve a recitarlo en inglés pero no llega a terminar la segunda línea que B la vuelve a interrumpir para pedirle que recite algo un poco más alegre porque ella sabe que se está por morir y este poema pareciera afectarla anímicamente. A obedece y comienza a recitar un *tanka* japonés. B le termina confesando que de todas maneras, este nuevo poema tampoco la hizo sentir mejor pero no porque fuera culpa de A sino porque simplemente, sintonizaba con su estado de ánimo: tristeza, nostalgia, angustia. A entonces, recita un segundo *tanka* que despertó el recuerdo de B sobre un poema parecido pero en alemán que aprendió de su madre. En el *tanka*, la voz narradora pide un

⁵ Los tankas son un tipo de poema tradicional japonés similar al haiku pero un poco más largo (5 versos)

lugar sin soledad⁶, y en el poema alemán, se añora un país feliz⁷. A [B] le resulta interesante este contraste entre ambos poemas y dice que le gusta más, y se siente más identificada con el tanka: B prefiere un lugar sin soledad. B le pregunta a A qué preferiría ella; si no tener soledad o felicidad. “*Androids don’t know*” (Hirata, 2012, p.26) [los androides no saben]⁸ responde A y después agrega “*if there is no loneliness, then surely that is happiness*” (idem, p.26) [si no hay soledad, de seguro hay felicidad].

Luego de un silencio entre ambas, B reconoce que su padre le compró un acompañante robot porque él sabía que ella no iba a mejorarse. A es consciente de eso y B agrega “*cruel, isn’t it?*” [cruel, ¿no?]. A pareciera no tener una opinión de si fue efectivamente un acto cruel o no, y solo le responde con la pregunta de si le hubiera gustado tener un robot más útil. B dice que no, que ya no importa y se va a dormir. Se dan las buenas noches, se apagan las luces y queda un reflector que solo ilumina a A quien en soledad recita un último poema. Baja la luz. La primera versión de esta obra estrenada en el 2010 terminaba acá siendo un espectáculo de un solo acto. Como ya se mencionó, esta investigación está basada en la segunda versión que incluye una escena final.

Se vuelven a prender las luces y nos encontramos a A sentada en el mismo lugar y recitando otro poema en japonés. En esta ocasión, podemos ver que el sillón donde B estaba sentada, ahora está vacío. A se ha quedado sola y se da a entender que B finalmente ha muerto. Mientras A sigue recitando, entra un hombre (un empleado) a escena pero A no parece notar su presencia y continúa hablando como si nada. Cabe destacar que todo este segundo acto es hablado en japonés y el video incluye sus subtítulos en español. Este hombre saca el sillón vacío afuera de la habitación y llama por teléfono -de fondo se escucha la voz de A que sigue recitando- a un supervisor para avisar que esta androide demuestra tener algunas fallas técnicas porque no para de repetir poesía. Después de unas indicaciones, reinicia al robot pero aún así no funciona del todo bien. El hombre le pregunta a A si sabe por qué había empezado a fallar y ella responde que no sabe, pero en un momento dice que quizás fue porque estuvo

⁶ “*How many mountains and rivers must I cross // to reach a country where there is no loneliness? // Today too I am traveling. // How many mountains and rivers must I cross // to reach a country where there is no loneliness? // Today too I am traveling*”. (Hirata, 2012, p.25)

⁷ “*To wander far over the mountains, // People say there lives happiness. // Oh, and I went with the crowd of the others, // came back with cried-out eyes. // Over the mountains, far far away, // People say there lives happiness*”. (Hirata, 2012, p.26)

⁸ Todas las traducciones al español de las citas en inglés son propias.

bastante tiempo sola. Tras la muerte de B, se ve que A ya no tenía una tarea para cumplir y por ende ya no sabía qué hacer.

El hombre -que sigue atendiendo también el teléfono- recibe una nueva dirección a donde tiene que enviar a A: Fukushima. Este señor le informa a la androide que le han asignado una nueva tarea en un lugar donde hay personas. Por la radiación que conlleva una explosión nuclear, los humanos no pueden ingresar a la zona y muchos otros murieron ahí. La nueva misión de A consistirá en recitar poemas a esos muertos. “Si puedo ser útil, incluso en esta circunstancia, yo voy a estar feliz”, responde A. El hombre la alza como para llevarse y ella comienza a recitar en japonés el poema *The coconut* de Shimazaki Toson. A medida que sigue recitando sale de escena y el escenario queda vacío pero continuamos escuchando su voz. Progresivamente las luces se van apagando hasta que se queda oscuro, y ya con las luces apagadas, la última frase del poema, “*I know that one day I will return to my home*”, termina la obra.

Es importante recordar que esta obra fue escrita por el mismo Hirata y pensada con anterioridad para que pueda realizarse con un androide (Pluta, 2016). Esto quiere decir que en el proceso dramático, se tuvieron que tener en cuenta factores como: la falta de movilidad por parte del robot, buscar un punto estratégico en el escenario para ubicarlo y poder esconder algunos cables, y preparar a los actores en caso de una falla técnica (idm). Como lo expresa Hirata (2012) en un comunicado, estas dificultades de que el robot no pudiese moverse mucho y demás, terminaron siendo una virtud que los llevó a explotar la creatividad para la realización de la obra.

Proceso creativo y la Teoría del Teatro Contemporáneo Coloquial

Detallar cómo fue el proceso de desarrollo que hizo posible la ejecución de *Sayonara*, no solo contribuye a una mejor comprensión de la obra en su totalidad, sino que también será de suma importancia para el análisis de forma que propone esta investigación en los capítulos posteriores. Dicho esto, tomaremos como fuente un paper publicado por el mismo Oriza Hirata e Hiroshi Ishiguro junto con un grupo de académicos más, en el que describen el método que utilizaron para la realización de la obra. Como mencionan los autores, este método está basado en lo que se conoce como la “Teoría del Teatro Contemporáneo Coloquial” (“CCTT” por sus siglas en inglés); una estética creada por Hirata que consiste en

escenas realistas y cotidianas de conversación (Chikaraishi, T; Hirata, O; Ishiguro, H; Nischiguchi, S; Ogawa, K; Yoshikawa, Y., 2014). Cabe recordar que como esta obra también tuvo algunos fines científicos, los autores sostienen que la elección por un CCTT es clave para mejorar el diseño de robots con un alto “parecido humano” (idem). Chikaraishi et.al (2014), argumentan que es de esperar que en el futuro haya robots que tomen roles más activos en la sociedad y por ende, diseñar su comportamiento en base a escenas teatrales de este tipo, es de gran utilidad no solo para experimentar, sino también para probar cómo reacciona una audiencia ante este tipo de interacciones. Sumado a esto, la elección de trabajar con la CCTT implica cierto reconocimiento de una experiencia implícita que tienen los directores de teatro a la hora de representar comportamientos humanos (Chikaraishi et.al, 2017).

Aparte de la cotidianidad, lo característico del CCTT es que la dirección se enfoca en cuestiones físicas (Chikaraishi et.al, 2014). Esto quiere decir que no se le pide a los actores que lleguen a un estado emocional específico de su personaje, sino que en el momento se concentren en sus movimientos; es decir, en acciones concretas (idem). De esta manera, mencionan los autores, esta teoría ya de por sí ofrece un criterio de dirección sobre cuáles aspectos físicos deben modificarse a la hora de ensayar para lograr el comportamiento deseado, y la idea es que estas mismas indicaciones puedan ser aplicadas a los robots.

Este interés por la cuestión física de la actuación no es algo nuevo. Por el contrario, como mencionan estos autores en otro paper, el CCTT está influenciado por la teoría de Gordon Craig de “la supermarioneta” (Chikaraishi, T; Hirata, O; Ishiguro, H; Ogawa, K; Yoshikawa, Y., 2017). La propuesta teatral de Craig surgió a comienzos del siglo XX. en contraposición a la técnica tradicional y hegemónica de Stanislavski que buscaba generar cierta “verdad” emotiva en los actores mediante la creación de estímulos externos. Como explica Kantor (2010), Craig apelaba por un teatro en el cual los actores estuvieran libres de cualquiera de sus pasiones e intenciones individuales y esto solo era posible reemplazando al humano-actor por una marioneta. Según Craig, introducir este tipo de creaciones artificiales como marionetas y maniqués, permitía *“la conservación perfecta de la homogeneidad y la coherencia de la obra de arte...”* (Kantor, 2010, p.241). Esto quiere decir que el arte era concebido como algo ajeno a cualquier improvisación o accidente producto de las emociones humanas y consecuentemente, se entendía que el teatro estaba en su punto más fuerte cuando

este podía liberarse de las compulsiones de la vida (idm). Así, al anular los rasgos individuales, el director de teatro se convertía en el ventrílocuo de actores-marionetas aptas para crear. Esta teoría de Craig fue la precursora del Teatro Muerto de Kantor que se mencionó en la introducción. Volviendo al CCTT, podemos ver que hay una clara similitud en cuanto al enfoque de trabajo que a la vez, resultó muy útil para la inserción de un robot a la escena:

“It is not yet easy for us to make a play with a humanoid robot based on Stanislavski’s approach because intelligent robots capable of simulating the human mind (or conscious or unconscious behaviors stemming from it) have not yet been developed. In contrast, we could attempt to create scenes with our humanoid robot based on Craig’s approach because the technology for teleoperating humanoid robots has become so sophisticated that we can treat it as an über-marionette of the director” (Chikaraishi et.al, 2017, p.2)⁹.

Para ver entonces cómo fue que se aplicó esta teoría a la realización de *Sayonara*, pasaremos a resumir su proceso creativo. A medida que se vayan mencionando los diferentes pasos tomados por el equipo de Hirata e Ishiguro, iremos describiendo también particularidades sobre el funcionamiento propio del androide. Lo principal a tener en cuenta es que el mecanismo de performatividad no-humana de Geminoid F. fue creado a partir de un sistema tele-operativo (Chikaraishi et.al, 2014). Es decir que un actor humano, en lugar de estar él mismo en un escenario, realiza las acciones que pide el personaje pero utilizando un sistema tele-operativo que procesa esas acciones en imágenes y sonido, para luego ser transformadas en la rutina de movimientos que reproducirá el robot a la hora de la función (idm). Como bien explican los autores, este sistema está diseñado de manera tal para que el operador pueda producir un comportamiento lo más natural posible. Y por “natural” nos referimos a una actuación minimalista -propia del CCTT- que carezca de expresiones muy llamativas, grotescas o exageradas (idm).

Chikaraishi, et.al (2014) explican entonces que el primer paso fue una lectura en voz del texto por parte de ambos actores: la actriz humana y la persona que se encargará de tomar el rol del androide mediante el sistema tele-operativo. En esta instancia se memorizan los respectivos diálogos y se calcula aproximadamente el tiempo que tardan en decirlos (idm). Seguidamente, se pasa a una dirección inicial en donde se ensaya ya con el androide siendo

⁹ Traducción de la cita: No es fácil para nosotros hacer una obra con una humanoide-robot basada en la técnica de Stanislavski porque todavía no se han desarrollado robots inteligentes capaces de simular la mente humana (o comportamientos conscientes e inconscientes que salen de ahí). En contraste, nosotros pudimos crear escenas con nuestra humanoide-robot basándonos en el enfoque de Craig porque la tecnología para tele-operar robots se ha sofisticado tanto que podemos tratarla como una super-marioneta del director.

tele-operado en el momento (Chikaraishi, et.al, 2014). Acá el director Hirata da las indicaciones para ir modificando las actuaciones en cuanto a posiciones, acciones y movimientos (idm). No es un dato menor recalcar que el mismo tipo de direcciones son dadas tanto a la actriz humana como al operador del androide (pues, como ya se mencionó, no se pide llegar a ningún estado emocional concreto).

Para que la actuación del androide fuera “natural” y lo más humano-parecido, fue de suma importancia para los realizadores de *Sayonara* prestar gran atención a detalles que hagan la diferencia. Por ejemplo, para los movimientos de abrir y cerrar la boca, se utilizó un método de procesamiento del sonido para estimar la coincidencia de la forma de la boca con las características acústicas de cada expresión que se va a producir (Chikaraishi, et.al, 2014). Al mismo tiempo, otras particularidades como los pequeños gestos de respiración o el parpadear fueron posibles mediante la utilización de un proceso aleatorio independiente del operador de la performance (idm). A la vez, para generar expresiones faciales con sonrisas y/o movimientos del ceño, se crearon secuencias de movimiento con los actuadores¹⁰ del androide para posteriormente, reproducirlas al azar junto con las funciones del operador (idm). Cabe señalar además que, la persona detrás del sistema tele-operativo, gozó de cámaras y sonido sobre lo que estaba pasando en el escenario en esta instancia de ensayo. Por ende, podía ver y escuchar a su interlocutora (la actriz humana) y recibir feedback del director en el momento [ver ANEXO 1]. Todas estas prolijidades que se tuvieron en cuenta hicieron posible el efecto logrado de similitud entre la actriz humana y el trabajo del androide a un nivel que, en los primeros minutos de la obra, resulta difícil distinguir cuál es cual.

Una vez que ya se considera que las actuaciones están bien, se graban ambas voces de los personajes (Chikaraishi, et.al, 2014). La voz del androide se graba en una sala especial y el actor que manejó el operador, repite las mismas palabras mientras escucha el sonido para así, reproducir las expresiones al mismo tiempo y velocidad que en la dirección inicial (idm). Posteriormente, mencionan los autores, se pasa a una grabación final de los movimientos del androide. Mientras el operador escucha el sonido que se grabó en la fase anterior, tele-opera al androide enfocándose solo en repetir todo lo que concierne al movimiento de manera tal que quede en sincronía con el sonido obtenido (idm). Esta grabación de los movimiento se convierte en una secuencia de comando preestablecida para el androide y además, acá

¹⁰ Por “actuador” se refiere a aquel dispositivo que genera un efecto en un proceso automático.

también se encuentran sincronizadas las funciones “extra” que ya mencionamos como la respiración, los parpadeos y demás. Ya para finalizar, se hace una prueba con la actriz humana y el androide ya programado, para asegurarse que ambas partes estén en concordancia entre sí. Este último paso es fundamental porque, como se puede suponer, la programación previa del robot anula casi por completo la posibilidad de improvisar y pide que los actores estén muy concentrados en decir sus diálogos en el momento justo. Terminado todo esto, *Sayonara* estuvo lista para estrenar.

Un poco más sobre Ishiguro y sus robots

A parte de la descripción detallada de *Sayonara*, se considera interesante mencionar alguna información sobre las intenciones de Hirata e Ishiguro más allá de que estas no sean parte del enfoque de esta investigación. Para empezar, no es un dato menor el que esta obra haya sido el producto de la unión de dos disciplinas: el arte y la ciencia. Si para Hirata el trabajo con robots en escena está ligado a objetivos más técnicos y prácticos sobre el cómo hacer teatro; para Ishiguro, son más bien un medio para investigar en profundidad la comunicación y la interacción humana (Stone, 2017). Como ya se mencionó en la introducción, el ingeniero Ishiguro lleva ya varios años trabajando en torno a la pregunta sobre <<qué es ser un humano>> y en el proceso, ha fundado su propio laboratorio de robots en Japón. En su texto, Pluta (2016) describe que en el 2004 Ishiguro comenzó a buscar una semejanza física humana en sus robots experimentando con diferentes materiales; y ya desde el 2009 su objetivo consiste más en indagar sobre movimientos inconscientes físicos que, en nuestro caso de seres humanos orgánicos, son reflejos de una actividad cerebral existente.

En este sentido, Geminoid F. pertenece a una serie de robots (dentro de una historia de otros tipos de robots ya creados), los “Geminoid” que se destacan por su alto parecido humano. Estos reciben este nombre -Geminoid; del latín “gemelo”- porque están diseñados a semejanza de personas existentes (Pluta, 2016) y representan la convicción de Ishiguro de que los robots no son nada más que reflejos de nosotros mismos (Stone, 2017). Pluta (2016) menciona que el primer Geminoid se creó en el 2011 y consistió en una réplica de la hija de cuatro años de Ishiguro. Con el tiempo se fueron creando más: Geminoid HI-1 que es una réplica -o más bien un gemelo robot- del mismo Hiroshi Ishiguro; y Geminoid F. que fue creada específicamente para el proyecto teatral y está físicamente inspirada en una modelo cuyo nombre no se conoce [ver ANEXO 2]. Ninguno de estos Geminoids puede caminar;

tienen movilidad de la cintura para arriba y todos funcionan con el sistema de tele-operación remota.

Sumado a esto, esta búsqueda de Ishiguro por entender “qué somos y de qué estamos hechos” implica que su trabajo se apoye mucho en otras disciplinas como la filosofía y la psicología. Dicho esto, Stone (2017) señala que no es un acto ingenuo el que su equipo de científicos tenga tan presente el concepto “*kokoro*”; entendido como “alma, espíritu o conciencia”. Si bien este concepto está muy relacionado a toda una tradición espiritual animista que se describirá en el próximo capítulo, en esta instancia resulta pertinente mencionar cómo es que se vincula con el trabajo de Ishiguro. Para empezar, Stone (2017) explica que la incorporación de este término a la ingeniería robótica, podría tomarse como el equivalente al concepto de “*Strong AI*” (Fuerte Inteligencia Artificial) utilizado en occidente. Esta noción de “*Strong AI*” fue propuesta por Searle y es entendida como el momento en el que la IA iguala la capacidad intelectual humana (Stone, 2017). Como podemos ver, esta idea -carente de una raíz espiritual- guarda su relación con el *kokoro*; ya que el fin de este último es hacer de los humanos, humanos (idm).

Para Ishiguro, no es que nosotros los humanos estemos dotados efectivamente de un *kokoro* sino que creemos que lo tenemos; por ende, si nos permitimos creer en la posibilidad de que un robot también lo tenga, es porque lo tiene (Stone, 2017). Esta perspectiva implica entonces una concepción mecanicista y reduccionista del ser humano. Es decir, que para este robotista, lo que nos define, a fin de cuentas, es nuestra capacidad de formar relaciones y estas relaciones, son simplemente, expresiones exteriores que le manifestamos a otros y que pueden ser replicadas mediante la programación (idm). Es así que Ishiguro comparte una línea de pensamiento en donde la “voluntad” y/o la “intencionalidad no son factores excluyentes (idm). Por ejemplo, Stone (2017) cita a Maeono (otro robotista japonés) quien sostiene que con tal de que un robot haga un comentario indicado en el momento justo, eso ya cuenta como un rasgo de *kokoro* haya tenido o no la voluntad de hacerlo. En otras palabras, si uno puede sentir que x-robot “pareciera estar dotado de *kokoro*” por cómo se comporta, deberíamos concebirlo como tal (Masayoshi Shibata en Stone, 2017). Como podemos ver, esta filosofía va muy de la mano con armaron el proceso en el transcurso de la obra.

Claro está que esta idea de “encontrar el kokoro” en un ente-no-humano como lo es un robot, conlleva a que de alguna manera, seamos capaces de sentir empatía por estos objetos. En este sentido, Pluta (2016) da a conocer (más no lo desarrolla en profundidad) el concepto de “*sonzai-kan*” con el que trabaja Ishiguro. En sus palabras, *sonzai-kan* es “*the feeling of being in the presence of another person*” (idm, p.69) [la sensación de estar ante la presencia de otra persona]. En relación al trabajo teatral realizado, se trata de explorar este concepto más allá de la tecnología del robot, y prestando también atención a quienes estamos observando a esa creación; pues somos nosotros quienes nos sentimos interpelados por la presencia de ese otro-no-humano (idm).

Habiendo expuesto un poco sobre las posturas de Ishiguro, no debería sorprendernos su fuerte interés en poner en acción a sus robots en contextos que trascienden lo científico. Precisamente así fue como surgió la unión con el director de teatro Oriza Hirata. Es más, el mismo Hirata (2012) manifestó que para él y su equipo, el objetivo principal de este trabajo en conjunto, fue hacer del teatro y del escenario, un nuevo espacio posible para la exhibición e interacción de robots con las personas ya que estos suelen estar reducidos a exposiciones científicas. Este cambio de paradigma no solo posibilita que un público diferente y aún más amplio se acerque y conozca este tipo de tecnologías sino que, como sostiene Hirata (2012), da lugar a que la gente pueda sentirse interpelada emocionalmente por los androides y no se quede únicamente con una curiosidad intelectual. Consecuentemente, al apelar a la emoción de una audiencia, se hace más rica la investigación sobre cómo desarrollar robots que puedan interactuar en el día a día con nosotros de manera tal que no se genere rechazo (en especial por parte de niños y adultos mayores) y puedan contribuir a la sociedad (Chikaraishi et.al, 2014)

Un dato novedoso es que cuando se estrenó *Sayonara y I-Worker* (otra obra de teatro-robot) se hicieron varias funciones públicas y al terminar, el público recibió un cuestionario individual para que se evalúe la performatividad del androide y los robots (Chikaraishi et.al, 2014). En sus papers, Chikaraishi et.al (2014 y 2017) analizan los resultados de las impresiones de la audiencia, obtenidos de 291 formularios y tres funciones. Como el foco de esta investigación no se centra en el impacto que generó la obra en el público, o en cuestiones relacionadas a la empatía, dichos resultados no serán incluidos en este trabajo.

Para finalizar esta sección, se mencionarán brevemente algunos experimentos individuales del profesor Ishiguro que se dieron en contextos externos al mundo del teatro pero que, siguiendo lo planteado por Stone (2017), podrían interpretarse como performances. El primero de estos experimentos fue en el 2009 cuando Ishiguro fue invitado a dar un discurso en el Ars Electronica (festival internacional de 'media arts' en Austria). Para esto, el profesor utilizó a su gemelo-robot Geminoid HI-1 para que lo hiciera por él y cuando este terminó de hablar, simuló su propia muerte con unos efectos de respiración y de voz que le fueron programados con anterioridad. Como dice Stone (2017):

“The dramatic moment of this ‘death’ emerges as a result of a human projection of an idea of death onto an inanimate machine. It is an anthropomorphic performance of boundary transgression, where air signifies the vital force of human breath.” (p.101)¹¹

En segundo lugar, Ishiguro llevó a cabo experimentos más discretos en contextos sociales con el fin de demostrar que sus Geminoids son capaces de comunicarse en el 'mundo real' (Stone, 2017). En una ocasión, puso a su Geminoid HI-1 sentado en una mesa de un café para ver cómo interactuaba y hablaba con las personas; en otra instancia utilizó a Geminoid F en el día de San Valentín y la programó para que se viera como si estuviera esperando ansiosa a alguien en la mesa de un bar; y en otro caso, también la programó con respuestas pre-grabadas para que atendiera como asistente de ventas en un local de un centro comercial (idm).

El tercer y último tipo de estos experimentos individuales tuvo que ver con crear Geminoids de personas famosas japonesas: ¿puede un robot con la apariencia de un famoso ser igual de famoso que la persona en sí? Se preguntó Ishiguro (Stone, 2017). Fue así que en el 2012, la compañía y productora de arte *Breeze Arts in Osaka* encargó a Ishiguro un androide de Katsura Beicho III; un reconocido contador de cuentos tradicional japonés (*rakugoka*) con el objetivo de conservar viva la tradición de 'kamigata rakugo' de contar historias (idm). Posteriormente, se desarrolló otro androide pero esta vez un Geminoid del actor y cantante japonés Ken Matsudaira. Este último, señala Stone (2017) se utilizó en diferentes shows de televisión en conjunto con el "famoso de verdad" y se terminó convirtiendo en una parodia del mismo actor. La recepción por parte de la gente de ambos Geminoids -ya sea por humor

¹¹ Traducción de la cita: El momento dramático de su "muerte" emerge como resultado de una proyección humana de una idea de muerte sobre una máquina inanimada. Se trata de una performance antropomorfizada que transgrede límites, donde el aire significa la fuerza vital del respirar humano.

o fascinación- terminó llevando a que se lograra lo esperado por Ishiguro de alcanzar cierta ‘aura de la fama’ (Stone, 2017).



Universidad de
San Andrés

ESTADO DEL ARTE

lo que se dice de Geminoid F. y otros robots

Claro está que la obra de Hirata se ha ganado su reconocimiento en el mundo de las artes escénicas y ha suscitado diversas preguntas en el mundo de la academia. En este apartado resumiremos los trabajos publicados sobre la obra en cuestión clasificándolos en tres ejes: los que se enfocan en cuestiones de forma relacionadas a la dramaturgia y realización; aquellos que analizan el contenido temático; y finalmente, un tercer eje que tiene que ver con el contexto japonés contemporáneo. Cabe señalar que estos ejes solo tienen un fin organizativo pero no son categorías cerradas y herméticas. Por el contrario, como se verá a continuación, la mayoría de los autores citados se relacionan entre sí. Para finalizar, se argumentará la especificidad de análisis de la presente investigación, señalando las particularidades que proponen.

Sobre la forma y el proceso

Para empezar, el ensayo de Pluta (2016) además de ser muy descriptivo, se enfoca en el proceso creativo de la obra pero tratando cuestiones más pragmáticas. La autora analiza la relación entre la figura del director de teatro y el ingeniero, tomando como base el desarrollo que fue ganando el rol del técnico de escena en los últimos años. Pluta (2016) sostiene que la incorporación de nuevas tecnologías a las artes escénicas abrió la posibilidad de que el técnico de escena pasara a ser también un creador a la par del director, y no se redujera únicamente a satisfacer las ideas de este último. Consecuentemente, surge una dinámica diferente con nuevos desafíos, y un proyecto como *Sayonara* es un ejemplo de esto pero aún más llevado al límite ya que se trata de la relación director-ingeniero. Como sostiene la autora, el desarrollo de esta obra implicó un intercambio creativo entre ambas figuras que llevó a pensar, por un lado, cómo integrar la tecnología disponible del robot al mundo del teatro de manera que funcione y tenga sentido escénico. Y por otro lado, a que el director se enfrente ante nuevas situaciones como el tratar con un equipo de ingenieros, las posibles reacciones de los actores hacia el robot, etc (idem). En suma, Pluta (2016) concluye que el proceso creativo de *Sayonara* funciona en coordinación colectiva; que tanto el director como el ingeniero son protagonistas a la hora de crear; que la relevancia de Geminoid F. recae en que es el punto de encuentro entre dos disciplinas que a simple vista parecen opuestas; y que

en esta ocasión, el escenario se convirtió en un espacio para descubrir las potencialidades de un robot.

En segundo lugar, Eckersall (2015; 2017) toma su teoría de *New Media Dramaturgy* (NMD) para analizar el trabajo de Hirata en paralelo con el de otros artistas contemporáneos que se relacionan: Kirs Verdonck y Mari Velonaki. Lo que nuclea a este grupo de creadores es que los tres incorporan “agentes tecnológicos” como robots y/o figuras virtuales que buscan expresar cierta emocionalidad en sus respectivas obras pero con estéticas muy diferentes entre sí. Lo que a Eckersall (2015; 2017) le interesa investigar es la materialidad de estos objetos y cómo estos construyen su propia presencia dentro de performances que difumina los límites tradicionales entre lo humano y lo no-humano. Para esto, se analizan tres conceptos diferentes para teorizar sobre la performatividad no-humana: “conatus” (originalmente de Spinoza y posteriormente retomado por Bennet en su libro *Vibrant Matter*), “proto-sujeto” (Munster) e “hiper-objeto” (Morton). Como la teoría de NMD y algunos de los conceptos mencionados serán incluidos posteriormente en el marco teórico de la presente investigación, en esta instancia solo se describirá el análisis específico del trabajo de los artistas.

En cuanto a *Sayonara*, Eckersall (2015; 2017) recalca el detalle de que en la narrativa de la obra, paradójicamente, la androide pareciera tener más compasión que la humana enferma. Esta última vive solamente preocupada por ella misma, mientras que la androide termina su existencia sirviendo a los muertos. Para sumar a su argumento, el autor cita de Robertson una resumida definición del concepto *kami* propio de la tradición animista que puede entenderse como “energía vital” y permitiría concebir a los entes inanimados, como los robots, como una especie de seres vivos. Sumado a esto, Eckersall (2015; 2017) menciona una crítica de Robertson quien argumenta que detrás del gran entusiasmo científico de desarrollar robots inteligentes e integrarlos a la sociedad, hay un gran desinterés por afrontar problemáticas sociales. Por ejemplo, para esta autora, “*robots are instruments of nostalgia for the ‘good old days’ of racial purity and hyperconformity*” (Robertson en Eckersall, 2015, p.129) [los robots son instrumentos de nostalgia por los “buenos viejos tiempos” de pureza racial e hiper-conformidad]. Sin embargo, menciona Eckersall (2015; 2017), con *Sayonara*, Hirata pareciera demostrar que sí existen algunas utilidades de que haya robots que realicen ciertas tareas en pos de la sociedad. Como detalla el autor, dependiendo de las circunstancias, los

robots podrían efectivamente ser buenos actores puesto que son funcionales, expresivos y capaces de crear momentos de crítica y reflexión (idm). Precisamente, *Sayonara* hace que termine siendo totalmente entendible que una sociedad haya decidido utilizar robots para que realicen un acto funerario que no podría llevarse a cabo de otra manera debido a la radiación (idm). En suma, el autor termina describiendo a Geminoid F. como una “actroid” (fusión entre “android” y “actor”) que es por un lado, un producto de las investigaciones de Ishiguro que tienen fines científicos; y al mismo tiempo, es también una figura liminal y transgresiva capaz de tratar con cuestiones existenciales relacionadas a la muerte (idm).

Con respecto al trabajo de Verdonck y de Velonaki, no se detallará con mucha especificidad el análisis de Eckersall, pero sí resulta interesante mencionar los contrastes que plantea el autor con Hirata porque todos estos artistas tienen concepciones diferentes sobre la tecnología de hoy. En cuanto al trabajo de Verdonck, Eckersall (2015) analiza las instalaciones performáticas *GOSSIP*, *END*, *M, a reflection* y, en Eckersall et al. (2017), *ACTOR#1* y *DANCER #3*. Para este artista, los objetos son sinceros y perfectos actores y sus obras demuestran por qué es correcto el argumento de que los objetos nos definen (Eckersall et al., 2017). Por su parte, la artista y robotista Mari Velonaki¹² mediante sus trabajos, busca redescubrir las capacidades representativas de los robots sobre cualidades de la experiencia humana (idm). En el texto de Eckersall et al. (2017) se analiza su instalación multi-plataforma, *The Woman and the Snowman* del 2013, en la que se utilizó la robot Repliee Q1 que también fue diseñada por Ishiguro en el 2003. Y también varias versiones de su performance *Fish and Bird* en la que se representa a dos personajes enamorados encarnados en diferentes formas como sillas de ruedas o cubos luminosos, entre otros (idm). Este último trabajo es usado por Eckersall et al. (2017) para demostrar que no se necesita ver una similitud física humana en los objetos para generar sentido. Precisamente, mencionan los autores, el sentido se genera por la presencia misma de estos objetos mediante una dramaturgia de la interacción y la experiencia.

Como podemos observar, el trabajo de Hirata, Verdonck y Velonaki responde a un contexto en el que ya no hay un binarismo tajante y definido entre humanos y objetos, pero cada uno de ellos aborda este tema de manera distinta. Por un lado, los trabajos de Verdonck aluden más explícitamente a problemas sociales y políticos y en ellos no hay un balance equilibrado

¹² Mari Velonaki es la vez directora del *Creative Robotics Labs* de la Universidad de New South Wales en Sidney, Australia (Eckersall et al., 2017)

entre lo humano y lo no-humano (Eckersall, 2015). Por el contrario, este artista busca generar en el espectador una incomodidad y distorsión entre ambos ejes (idm). En contraposición, en las obras de Hirata hay una clara intención de borrar toda diferencia entre humanos y robots y crear un ambiente más íntimo y armónico entre el humano y la máquina (idm). En este sentido, como la postura de Hirata no es tan crítica con respecto a la tecnología, Eckersall (2015) argumenta que lo que hace a esta obra tan significativa es el hecho de que proponga preguntas existenciales sobre una sociedad tecnologizada.

Por otro lado, los autores señalan también diferencias entre el trabajo de Velonaki y Hirata. Para empezar, mientras Velonaki en sus obras busca alejarse de los fines utilitarios relacionados con la eficiencia y la productividad de los robots; Hirata expresa un anhelo de un futuro cercano donde los robots sean parte activa de la sociedad (Eckersall et.al, 2017). Sumado a esto, Eckersall et.al (2017) argumentan que *The Woman and the Snowman* de Velonaki, es un ejemplo de que no siempre es cierto eso de que el mayor parecido humano depende de la cantidad de información que se programe en una computadora. Como lo explican los autores, el momento de la performance en el cual Repliee Q1 llegó a su máximo nivel de parecido y hasta logró conmover sensiblemente, fue un instante que no tuvo que ver con la performance en sí. Se trató del momento en el que se vió esta actroid al apagarse y dio la sensación de suspiraba como si se quedara naturalmente dormida. En este sentido, los autores concluyen que esta artista invita a pensar en eso que la ciencia no puede asegurar y contradice la confianza de Hirata en su propio método. Paralelamente, en el caso de *Fish and Bird*, Velonaki utiliza la tecnología de manera tal que no refleje ningún parecido físico con el humano; lo opuesto a Geminoid F y a las intenciones de Hirata de reemplazar las capacidades humanas con actores-robot (idm).

Para finalizar, Eckersall et.al (2017) concluyen que la performance es el medio más indicado para experimentar y repensar las relaciones de poder existentes entre humanos y no-humanos que están intrincadas en nuestra sociedad. A la vez, las diferentes obras de estos tres artistas se caracterizan por desarrollar distintas estéticas de un ‘materialismo vivo’ que influyen una dramaturgia de objetos que está siempre en constante cambio y estado de ajuste (idm; Eckersall, 2015). En resumidas cuentas, para los autores, el trabajo de Hirata se enfoca en lograr cierta hegemonía del robot; Verdonck por su parte, se pregunta en cómo vincular las incógnitas de la dramaturgia de objetos, con las propias preguntas que surjan de los

espectadores; y por último, Velonaki tiene el interés de desarrollar un nuevo sentido de inter-relacionalidad mediante un circuito afectivo entre humanos y no-humanos.

Sobre la temática

Pasando ahora, a los antecedentes que ponen el ojo en el contenido temático de *Sayonara*, Spedalieri (2014) hace una muy breve reseña en la que analiza esta obra junto con *I-Worker*; otra de las obras del teatro-robot de Hirata. Centrándose en el contenido narrativo, la autora reconoce que ambas piezas plantean preguntas existenciales en torno a la muerte y la soledad, y que a la vez, nos llevan a reflexionar sobre las similitudes y diferencias que tenemos nosotros los humanos con los robots. Spedalieri (2014) argumenta que en estas historias, lo que pareciera unir a los personajes humanos con los androides es que todos, de alguna manera, tienen que buscar una justificación para su existencia en una sociedad japonesa y posmoderna, y que esa razón, suele encontrarse en la necesidad de trabajar. En *Sayonara* esto se puede interpretar en la escena en la que la robot se queda sola y comienza a fallar; como si de alguna manera pidiera que sintamos compasión por quedarse sin ningún motivo de ser ya que su ama murió (idm). Como su nombre lo dice, en *I-Worker*¹³ es de suponer que la temática del trabajo sea mucho más explícita que en *Sayonara*. En palabras de Spedalieri (2014), esta obra deja en evidencia lo que más hace que los humanos nos parezcamos a unas máquinas es el hecho de que ponemos el trabajo como una prioridad de nuestra existencia.

Sumado a esto, esta autora también menciona que tanto en *Sayonara* como en *I-Worker* hay una intención de hacer que el público empatice emocionalmente con los robots. Por un lado, según su interpretación, en *Sayonara* se pueden notar rasgos de sensibilidad en la robot cuando se ve que esta espera una respuesta de aprobación por parte de su ama, y en el hecho de que hay una idea construida en torno a la ternura entre ambas (Spedalieri, 2014). Cabe señalar que Spedalieri se refiere al androide de esta obra por su “nombre propio” Geminoid F. Por otro lado, en *I-Worker*, ciertos estados emocionales de los robots pueden ser evidenciados en el estilismo de sus movimientos y en el cómo en un momento, ellos reaccionan ante una canción particular (idm).

¹³ *I-Worker* se trata de un matrimonio que tiene dos robots que sirven de empleados domésticos y asistentes.

Para finalizar, Spedalieri (2014) nombra un par de cuestiones englobantes de ambas obras. Al igual que Eckersall, alude a que estas guardan cierta relación con la tradición animista sintoísta que sostiene que cada cosa del mundo (ya sea orgánico o inorgánico) está dotada de lo que se conoce como *kami*. A su vez, concluye que lo que hace a *Sayonara* y a *I-Worker* obras tan relevantes para los estudios de las artes performáticas, es que el accionar de los robots va mucho más allá de seguir comandos programados previamente porque, al estar insertados en escenas cotidianas, pueden “actuar” como si en la vida real, también funcionaran así (idm). Además, son estos mundos de un futuro cercano, fantástico y posible lo que, según Spedalieri (2014), nos despierta gran atención a cuestiones de nuestra sociedad actual en torno a la tecnología. Por último, la autora menciona que detrás de estas obras hay una intención de Hirata de investigar de qué depende en la percepción de los espectadores, el reconocimiento de algo como “vivo” o “humano” en escenas de contextos cotidianos.

Otro antecedente relevante es el trabajo de Hibino (2012) en el cual se analiza *Sayonara* en base a la trayectoria de obras anteriores de Hirata. En su texto, este autor hace un recorrido por el trabajo previo del dramaturgo, enfocándose en la pentalogía de *Citizens of Seoul*, y sostiene que *Sayonara* continúa la temática recurrente de oscilación entre lo falso y lo auténtico. En este sentido, Hibino (2012) hace una lectura de las cinco diferentes obras de *Citizens of Seoul* como piezas que funcionan como una “Historia falsa” que invitan a los espectadores cuestionar las narrativas oficiales y hegemónicas. El autor sustenta su tesis analizando los recursos dramáticos de Hirata: hay una intención de que lo que suceda en escena parezca real y sea creíble por su utilización de datos históricos y la forma de actuación de los actores, pero sin embargo, hay algo muy sutil en el ambiente que hace que el público comience a sospechar y a descreer (Hibino, 2012).

En cuanto a *Sayonara*, Hibino (2012) argumenta que la inserción de un androide en la escena hace que esto de lo auténtico versus lo falso sea mucho más complejo. Por un lado, menciona el autor, el androide es una réplica humana; es una metáfora de todas las copias inauténticas que nos rodean como seres humanos y nos distraen de conectar con lo ‘real’. Y por otro lado, al hacer que el robot recite poesía, Hirata logra recuperar cierta sensación de autenticidad que produce un balance entre ambas fuerzas (Hibino, 2012). Ambos argumentos serán exployados a continuación.

Con respecto al primer punto [el androide como falso], Hibino (2012) analiza los dispositivos de camuflaje entre la actriz Long y Geminoid F. Por ejemplo: como el personaje de la mujer está enferma y casi no se puede mover, no hay necesidad de que el robot se mueva mucho tampoco; si por el contrario, la mujer se moviera y caminara por el espacio todo el tiempo, el contraste con el robot sería mucho mayor porque este no puede hacerlo y por ende, se vería “menos humano”. Otro detalle que se tiene en cuenta es que ambas voces suenan particularmente diferentes para el típico espectador japonés: Brierly Long habla con su acento de extranjera y Geminoid F. tiene una voz más mecánica carente de un acento particular (idm). Estas características formales llevan a Hibino (2012) a hacer un paralelismo entre esta obra y las sopas Campbell de Warhol argumentando que ambas pueden interpretarse como imitaciones baratas de lo ordinario, y como una crítica hacia el realismo que busca hacer de lo cotidiano algo único y especial mediante efectos. Como menciona el autor, para Hirata es importante que la audiencia empatices con esta idea de lo falso.

Esta “falsedad del androide” también lleva a reflexionar sobre su relación narrativa con la muerte. Como dice el autor:

“By asking audiences to interact with what he [Hirata] cannot authenticate, he wants to share his sense of alienation and emptiness with audiences; besieged by shoddy replicas, audiences, as well as he, are unable to get ‘the real thing’. In Good-bye, the most authentic of “the real things” Hirata and audiences cannot attain is death”. (Hibino, 2012, p.37)¹⁴

Con estas palabras, Hibino (2012) nos está dando a entender que en *Sayonara* ocurren una simultaneidad de situaciones. Para empezar, el personaje de la mujer está en su lecho de muerte pero el público sabe que eso es ficción y que ella está actuando. Y a la vez, mientras la audiencia está viendo la obra, es tiempo en el que ellos (y nosotros) están, de alguna manera, escapando (o salvándose) de la muerte (idm). No hay nada más real que saber que nos vamos a morir pero tenemos cierta confianza en que, en los veinticinco minutos de función, estamos salvados (incluida Byerly Long). Es entonces, que para Hibino (2012), en esta obra, solo hay una muerte falsa y la muerte real se vuelve inalcanzable; pues, otro dato muy real es que efectivamente, Geminoid F. no puede morir.

Por otro lado -y retomando lo anterior-, Hibino (2012) argumenta que Hirata logra generar a la vez, una sensación de autenticidad al hacer que el androide recite poemas. Por lo general,

¹⁴ Traducción de la cita: Al pedirle al público que interactúe con lo que él [Hirata] no puede autenticar, él quiere compartir su sentido de alienación y vacío con ellos; asediados por réplicas de mala calidad, el público, al igual que él, no puede acceder a “lo real”. En *Sayonara*, lo más auténtico de las “cosas reales” que ni Hirata y ni el público pueden conseguir, es la muerte.

hacer referencia de una obra de arte, en una obra de arte suele ser considerado como un acto de auto-validación (idm). Sin embargo, el autor comenta que en el caso de *Sayonara* sucede algo mucho más complejo porque casi todo el texto que se dice, es una cita; son más los diálogos en los que se recita poesía que en los que se habla. Lo interesante es que, según Hibino (2012), a medida que se van recitando los diferentes poemas, el público deja de preguntarse quién es que está hablando (si la humana o el robot) o quién es el autor de los poemas. Además, como se supone que los poemas intentan reflejar lo que siente la mujer enferma, al final es como que para la audiencia deja de ser importante saber que los está recitando un robot (idm). Cabe mencionar que Hibino (2012) hace una pequeña interpretación de cada poema de la obra integrando algunos datos de los autores originales. Dicho esto, este autor termina expresando que en *Sayonara* pareciera haber un mensaje de que hay brechas irreparables entre las intenciones y los efectos de los problemas humanos, dado que se señalan más las limitaciones humanas que las de los androides.

Ya para a modo de conclusión, Hibino (2012) cierra diciendo que la dramaturgia, no sólo narrativa sino también escénica de Hirata que incorpora una multiplicidad de voces anónimas, hace que *Sayonara* dos cosas: un auténtico acercamiento a la representación posmoderna de intersubjetividad en el teatro, y a la vez, una parodia “curiosi” y “naive” (kitsch) de un melodrama en su forma de auto-agrandarse.

Dentro de las investigaciones que se enfocan en la temática de *Sayonara*, también podemos encontrar autores que escribieron sus reseñas basándose en la relación con la crisis post-Fukushima. Iwaki (2019) analiza brevemente la obra de *Sayonara* en conjunto con diferentes trabajos de otros directores de teatro japoneses como Shū Matsui y Toshiki Okada. Para este autor, tras lo sucedido en Fukushima, los artistas se vieron obligados a buscar un nuevo lenguaje expresivo para poder hablar sobre el sentimiento de ausencia que se generó en la sociedad (Iwaki, 2019). Consecuentemente apareció dentro de las artes escénicas una tendencia de elegir entes no-humanos como cyborgs, animales, insectos o fantasmas como protagonistas de las representaciones (idm). Detrás de esta búsqueda, sostiene el autor, también hubo una intención de reconciliar narrativas divididas dentro de la sociedad, y dar lugar a pensar una nueva forma de vida que no se conciba simplemente como “un estado previo a la muerte”, sino más bien, que pueda funcionar de manera más alineada con ella.

En relación al trabajo de *Sayonara*, Iwaki (2019) menciona que después de Fukushima, se invirtió una jerarquía original que se tenía en torno a las relaciones entre humanos y robots. Según Iwaki (2019), originalmente se pensó en el desarrollo de robots para que estos nos sirvieran a nosotros los humanos; de alguna manera, se los concebía como inferiores. Sin embargo, después de lo sucedido, quedó en evidencia la fragilidad de nuestros vínculos y lo vulnerables que son nuestros cuerpos, y en consecuencia, se empezó a pensar en robots que más que servirnos, pudieran reemplazarnos (Iwaki, 2019). Por ejemplo; reemplazarnos como lo hace Geminoid F. en su acto de llevar a cabo un rito funerario para las víctimas en la zona radioactiva. De esta manera, quedó también simbolizado el robot como un ejemplo de la inmortalidad (idm). A la vez, el trabajo de Hirata después del 2012 tomó un tinte más existencial al incorporar al resto de sus obras conceptos como la inmortalidad, la soledad y la integridad (idm). En este sentido, Iwaki (2019) analiza brevemente *Sayonara* y la versión de teatro-robot de las Tres Hermanas de Chejov que invitan a que los espectadores reconozcan su debilidad.

Sumado a esto, resulta interesante lo que menciona Iwaki (2019) sobre los otros trabajos de dramaturgos contemporáneos en torno a Fukushima. Por ejemplo, Toshiki Okada realizó tres obras dedicadas a esta catástrofe (*Current Location* (2012); *Ground and Floor* (2013) y *Times Journey Through a Room* (2016)) para las cuales tomó como inspiración el teatro tradicional “*Noh*” al incorporar fantasmas a sus personajes; y también se convirtieron en representaciones para imaginar otras realidades alternativas (Iwaki, 2019). A medida de conclusión, Iwaki (2019) sostiene que el giro hacia lo no-humano en el teatro representó una forma en la que los artistas japoneses buscaron darle voz y un cuerpo no solo a las víctimas que sobrevivieron, sino también a los muertos y a los que se quedaron sin nacer.

Por su parte, Eckersall (2015) también toma como punto de partida la catástrofe de Fukushima para analizar *Sayonara* en conjunto con la obra de Toshiki *Ground and Floor* [“*Jimen to yuca*”] (2013). En su texto este autor busca demostrar cómo la expresividad del espacio teatral posibilita crear representaciones sobre la prolongación del tiempo tras una explosión nuclear y sus efectos a largo plazo. En este sentido, Eckersall (2015) argumenta que tanto en *Sayonara* como en *Ground and Floor* se abordan las nociones de pérdida y de duelo como estados emocionales que perduran en un largo plazo y para esto se basa en la teoría de Phelan. Como bien explica el autor, esta última teoría consiste en concebir la

performance como un acto crítico de duelo per se; es decir, en una expresión extendida del duelo en la que este sea a la vez entendido como una práctica política y liminal (idm).

Dicho esto, el análisis de Eckersall (2015) se centra en que en ambas obras hay respectivamente dos tipos de entidades que funcionan para representar el duelo post-Fukushima y que a la vez, sirven para constituir el espacio narrativo. En *Ground and Floor* se trata del personaje del fantasma (inspirado en el tradicional teatro *Noh*), y en el caso de *Sayonara* es, evidentemente, el androide. Ambas entidades tienen la capacidad de moverse entre mundos que separan a los vivos de los muertos (Eckersall, 2015); en la obra de Hirata esta característica toma un carácter aún más literal dado que es la radiación del ambiente lo que imposibilita a los humanos vivos acercarse a los cuerpos de sus seres queridos fallecidos. Claro está, que esta capacidad significa también que el robot no sea ajeno a la experiencia de la muerte sino que por el contrario, tenga una conexión diferente -imposible para nosotros- funcionando como un puente y resignificando esa zona contaminada en un “bardo budista”¹⁵ (idm).

A su vez, tanto el fantasma como el robot terminan siendo figuras cruciales porque parecieran ser el medio para negociar los reclamos presentados no solo por los vivos sino también por los muertos (idm). En la obra de Toshiki Okada, son los reclamos del fantasma de la madre de la familia y en *Sayonara*, el destino final que toma el personaje de Geminoid F. nos habla de una necesidad u obligación moral de darle esos cuerpos, el ritual funerario que se merecen a pesar de nuestra imposibilidad física de realizarlo. Es entonces, que estas figuras liminales contribuyen, respectivamente en sus obras, a crear un espacio teatral atmosférico y con sus propias sensibilidades. En palabras del autor:

“audiences are affected by the depiction of space and in this case, by the presentation of its shifting boundaries, its liminal qualities and extended sense of emptiness and desolation: they are moves by a sense of space being present but empty, a space that is potentially haunted” (Eckersall, 2015, p.3)¹⁶

Antes de finalizar, resulta interesante retomar algunas consideraciones que hace Eckersall sobre *Sayonara*. Para empezar, este autor expresa que la obra puede interpretarse como una paradoja con la tecnología en la que esta no fue capaz de prevenir la explosión nuclear, y la

¹⁵ Resumidamente, el budismo tibetano denomina “bardo” a un estado liminal e intermedio entre la vida y la muerte.

¹⁶ Traducción de la cita: “los espectadores son afectados por la representación de un espacio y en este caso, por la presentación de sus límites cambiantes, sus cualidades liminales y un sentido extendido de vacío y desolación: son envueltos por un sentido de espacio presente pero vacío, un espacio que es potencialmente embrujado”

vez, es la encargada de hacer el ritual de duelo (Eckersall, 2015). Al mismo tiempo, cuando la robot comienza a fallar y ni siquiera ella sabe qué es lo que le pasa, podría interpretarse como la inhabilidad de la sociedad japonesa para lidiar con muchas cuestiones (idem). Por último, el autor rescata que esta obra representa un desafío para nuestra forma tradicional de concebir el duelo. Esto ocurre por la falta de separación que propone Hirata entre el humano y lo no-humano a la hora de tratar experiencias de extremo dolor, y este acto de respeto hacia los muertos, puede significar un gran consuelo para quienes siguen en vida (idem).

Por último, Eckersal (2015) hace una conclusión que resulta relevante para pensar los ejes que atraviesa esta investigación. Este autor expresa:

“Mourning Fukushima in both these plays is an uncomfortable and incomplete act; a writing for and against bodies who die, and for and against existential selfhood. [...] A mourning without end -which evokes the dystopian longevity of the post-Fukushima nuclear space of contamination, suffering and death” (p.10).

Sobre el contexto japonés

Para finalizar, queda el capítulo *The Anthropomorphic Robot and Artistic Expression* del libro *Japanese Robot Culture* de Stone (2017). En este texto, Stone (2017) analiza el trabajo teatral de Hirata en contraste con algunas instalaciones del artista Kenji Yanobe (también japonés), desde una perspectiva social que tiene que ver con cómo sus obras expresan una postura ante temas que atraviesan a la contemporaneidad japonesa en particular. Si Fischer-Lichte entendía a los actores como espejos que reflejan a los mismos espectadores, para Stone (2012), esta idea también puede aplicarse a la performatividad de estos robots dependiendo de cómo estos sean insertados en su contexto sociocultural.

Para empezar, Stone (2017) hace un análisis bastante descriptivo del trabajo del teatro-robot de Hirata en general. Describe cuestiones sobre cómo fue realizada la obra, su propuesta actoral ya mencionada, y rescata cierta información contextual como el hecho -no menor- de que este proyecto fue financiado por el gobierno japonés. Stone (2017) hace una contextualización de las temáticas que trata *Sayonara*; es decir, relaciona la obra con algunas características propias de la cultura de sociabilidad japonesa actual resaltando los sentimientos de soledad, otredad, y criticando su alienación y a la capacidad de olvidar que le ha sido impuesta. A su vez, para el autor, las obras de teatro-robot de Hirata pueden ser leídas también como una forma de mostrarle al japonés de hoy, cómo es posible que uno pueda

involucrarse tanto en una conversación con un robot como si este fuera *kuki ga yomenai hito*: “(a person who cannot feel out the situation, often described colloquially in Japan as ‘KY’), in other words, as an unpredictable outsider or social other” (Stone, 2017, p.93)¹⁷. Cabe mencionar además, que en su texto, Stone (2017) refiere a los resultados de las encuestas que se le hizo a la audiencia después de ver *I-Worker*, y estos manifestaban que la mayoría, se logró conmover o “enternecer” con los robots.

Como podemos ver, *Sayonara* (y las otras obras de teatro-robot de Hirata) parecieran tener cierta armonía con su entorno social. Sin embargo, Stone (2017) no deja de mencionar varias de las muchas críticas negativas que recibió *Sayonara* en particular. Como cita el autor, para muchos esta obra no fue más que un trabajo de entretenimiento con un títere tecnologizado que perpetúa ciertos estereotipos. Por ejemplo, para el crítico de teatro Osamu Nakanishi, esta obra de teatro-robot pudo haber sido una oportunidad interesante para desarrollar más el tema de la otredad y hacer más visible las formas inconscientes con las que miramos a los otros. Sin embargo, para este crítico, la trama en *Sayonara* quedó reducida a vender un ideal de coexistencia entre humanos y robots promocionado por el gobierno (idm).

Stone (2017) va más allá y señala que muchas de las críticas negativas (en su mayoría occidentales salvo la de Nakanishi) ignoran ciertas cuestiones sociales que suelen llamarle la atención al público japonés en general. En este sentido, el autor señala algunas consideraciones culturales específicas que hacen que haya una mayor predisposición por parte de los/as japoneses para relacionarse con robots. Para esto, Stone (2017) recupera el concepto de “affordance” (en su traducción literal se entiende como “capacidad”) del psicólogo J.Gibson que refiere a cómo un animal (o un humano) utiliza los estímulos externos y la información del ambiente que lo rodea para así poder definir sus posibilidades de acción. Posteriormente el científico cognitivo y psicólogo Donald Norman, incorporó esta noción de “affordance” en el estudio de las relaciones entre humanos y máquinas, enfocándose en la importancia de las experiencias pasadas de quien percibe esos estímulos (Stone, 2017). Es entonces que Stone (2017) se pregunta por cuáles son esas historias pasadas que condicionan al público japonés de *Sayonara* y hacen que estos se conmuevan por los robots. El autor argumenta que el hecho de que Hirata trate temas familiares para la sociedad japonesa contemporánea, como el desastre de Fukushima, y el *hikikomori*, es de por sí una

¹⁷ Traducción de la cita: (una persona que no puede percibir la situación, usualmente descrita coloquialmente en Japón como ‘KY’), en otras palabras, un otro-marginal impredecible.

“cultural affordance” que hace que el público esté más interesado. En suma, Stone (2017) plantea que el trabajo de Hirata e Ishiguro es exitoso en su forma de funcionar mediante un sistema que busca integrar a los robots en situaciones sociales y cotidianas. Este éxito se debe a que logran conciliar este sistema con un contexto estructural que da en la tecla en apuntar a temas que tienen un valor significativo que toca a muchas sensibilidades..

Paralelamente, Stone (2017) también refiere a varias de las instalaciones del artista Kenji Yanobe quien utiliza los robots con ironía y humor. Este artista también trata temas sociales (más relacionados a crisis económicas y desastres naturales), y si bien no se entrará en detalles en el análisis que hizo el autor al respecto, resulta pertinente contrastar brevemente su trabajo con el de Hirata por su contemporaneidad. A diferencia del dramaturgo y director, Yanobe tiene una concepción más apocalíptica y desencantada de la tecnología¹⁸ (Stone, 2017). Su utilización de robots en sus instalaciones es más bien una expresión de su crítica hacia la perspectiva progresista de la tecnología asociada al desarrollo de la posguerra de Japón (idm). Esto, menciona Stone (2017), se refleja en los rasgos humorísticos que se le otorga al robot que permiten leer la ideología de prosperidad mediante el avance científico, como un capricho de la nación.

Habiendo expuesto los antecedentes de *Sayonara*, queda señalar cómo estos trabajos dan lugar al nicho de la presente investigación. Para empezar, si bien Pluta (2016) y Eckersall (2015; 2017) toman en cuenta el proceso detrás de la función, esta investigación profundizará aún más en esa instancia creativa y técnica para reflexionar sobre la disciplina teatral en sí. Sumado a esto, esta tesis propone seguir explorando el tema de la muerte en la obra pero desde una perspectiva más ligada al posthumanismo y a la materialidad; y se hará también más énfasis en el cómo se construye el vínculo entre los personajes mediante los diálogos. A su vez, si para Eckersall (2015; 2017) la performance es el formato por excelencia para reflexionar sobre la relación de lo humano y lo no-humano; esta investigación acepta y toma lo postulado por el autor para ir más allá y analizar, porqué esa afirmación también lleva a que la performance sea un medio particularmente especial para hablar de la muerte. Dicho esto, en la próxima sección se explicarán las teorías que darán sustento a este trabajo.

¹⁸ Por ejemplo, Stone (2017) analiza la obra *Giant Torayan* (2005) donde la presencia del robot oscila entre lo amigable y lo terrorífico buscando producir no sensaciones más incómodas en el espectador. A la vez, el trabajo de Yanobe pareciera ir más de la mano con el trabajo de Verdonck y Velonaki expuestos anteriormente.

MARCO TEÓRICO

En esta sección se expondrán las teorías y conceptos que sustentarán la presente investigación y con los cuáles se leerá la relación humano/máquina en *Sayonara*. Toda la bibliografía que se propone a continuación responde, en mayor o menor medida, a la corriente filosófica del posthumanismo por lo cual se comenzará exponiendo su teoría. Seguidamente, explicaremos la tesis de Bennet (2010) sobre la agencia y la vitalidad de la materia que nos servirá para reflexionar sobre la temática de la vida y la muerte dentro de la narrativa de la obra. Por último, haremos mención a la propuesta dramaturgica contemporánea de Eckersall et.al (2017) que será nuestro pilar para analizar estéticamente a *Sayonara* como pieza teatral teniendo en cuenta su proceso creativo.

El posthumanismo como base

Como bien menciona Ferrando (2019) el término “posthumanismo” ha adquirido gran popularidad en los últimos años y se ha utilizado para englobar muchos conceptos diferentes que se relacionan entre sí. Si el Humanismo nacido en el Renacimiento se basa en la idea de que el hombre es la medida de todas las cosas, es racional por naturaleza y que por ende, es superior al resto de la criaturas; el posthumanismo es un enfoque onto-epistemológico¹⁹ y ético que busca dismantelar las estructuras aún vigentes de ese pensamiento y desplazar al humano del centro del discurso (Ferrando, 2019). Como bien explica la autora, el posthumanismo parte de la premisa de que dentro del campo del conocimiento, el humano es a la vez, sujeto y objeto. Esto quiere decir que de alguna manera, es casi imposible estar libres de todo sesgo porque cada cosa que hacemos y comunicamos está mediada por el hecho de que somos humanos, utilizando un lenguaje humano para que lo entiendan otros humanos. En este sentido, claro está que tanto el humanismo como el posthumanismo son representados por personas, solo que este último tiene un auto-reconocimiento de sí mismo (idm). En otras palabras, Ferrando (2019) argumenta que el posthumanismo implica ser conscientes de la posición de la que se parte para así no pretender otorgarle a nuestro discurso una jerarquía epistemológica, y revisar lo que se omitió de aquella construcción de lo “Humano” (Miah en Ferrando, 2019).

¹⁹ Por “onto-epistemológico” se refiere a: por un lado tiene que ver con la ontología de las cosas; es decir con entender *qué son* las cosas. Y por el otro lado, con la epistemología que busca indagar sobre cómo se conforma (circunstancialmente) lo que entendemos como “conocimiento”.

Este Humanismo que buscamos cuestionar es llamado por Schaffer (2009) como la “Tesis de la excepcionalidad” porque es la postura de que nosotros los humanos somos criaturas altamente diferenciadas y excepcionales en comparación con el resto de los seres vivos. Si bien, menciona Shaeffer (2009), esta idea tiene su origen en el monoteísmo judeo-cristiano²⁰, esta se agudizó y reforzó en el Renacimiento y posteriormente con el cartesianismo; pues cuando dios dejó de ser el origen y fundamento de las cosas, el hombre comenzó a ocupar ese lugar de fundador. En palabras del autor: *“el hombre va a fundarse en su propia subjetividad para extraerse del orden de lo viviente.”* (p.38). De esta manera, el hombre se auto-proclamó como “único” en dos sentidos que antes eran característicos de dios: por un lado, al tener el hombre pura conciencia de sí, este se concibió como uno solo y como inmaterial; es decir, su alma es una sola y está desligada de la materia (idm). Y por otro lado, también se consideró, único en el sentido de excepcional; esta excepcionalidad ya no estaba dada por su vínculo privilegiado con dios, sino que se entendía que el hombre era su propio origen (idm).

Sumado a esto, cabe señalar que el posthumanismo surge del postmodernismo. Como señala Ferrando (2019), el postmodernismo comenzó a deconstruir el discurso humanista que estaba basado en la exclusión de un gran grupo de “otros” como mujeres, personas racializadas y/o no-europeas y queers. El posthumanismo continúa esta línea crítica solo que va más en profundidad; pues al posicionar el “post” en lo “humano”, está pidiendo por una reflexión de aquellas características que suelen tomarse como constitutivas del humano y alejarse del antropocentrismo biológico (Ferrando, 2019). De esta manera, el posthumanismo es también post-dualista (teoría que se explicará a continuación), y en lugar de proponer una nueva definición de “humanidad”, busca analizar las relaciones y los estímulos que constantemente tenemos con la naturaleza, la tecnología y todo aquello que nos rodea y que así como modificamos, también nos modifica. Como ya se mencionó en la introducción, en el caso de la presente investigación, nos enfocaremos en cuestiones relacionadas a la tecnología y en relación a las características de agencia, performatividad y voluntad.

En relación a esto, la noción de post-dualismo es central para entender el posthumanismo²¹. Schaeffer (2009) explica que la Tesis de excepcionalidad (o sea, el mismo Humanismo) se

²⁰ En el libro del Génesis se narra que Dios creó al hombre a su semejanza y de todas sus creaciones, fue este el único que recibió el soplo divino. Así, se construye desde ya un privilegio de “lo humano” por sobre todo lo demás.

²¹ Cabe señalar que en su libro Schaffer (2019) no menciona el término “posthumanismo”, pero su intento de dismantelar la Tesis de excepcionalidad, nos permite hacer un vínculo compatible con esta corriente filosófica.

caracteriza -entre varias cosas- por proponer una ruptura óptica y un dualismo ontológico. La ruptura óptica significa la creencia de que el humano es naturalmente diferente al resto de los seres vivos. Es precisamente, una concepción segregacionista que hace una ruptura dentro del orden de lo vivo: por un lado estamos nosotros los humanos, y en oposición, está todo el resto (animales y plantas) (Schaeffer, 2009). Por su parte, argumenta el autor, el dualismo ontológico es la convicción de que existen dos planos del ser: el material y el espiritual. Mientras que la mayoría de las culturas adoptan esta idea de manera más plural, la Tesis occidental hace del dualismo ontológico algo mucho más radical ya que se construye reforzando las diferencias creando así oposiciones de todo tipo: humano/animal, naturaleza/cultura, hombre/mujer, civilización/barbarie, vida/muerte, cuerpo/espíritu, sensibilidad/racionalidad, instinto/moralidad, cielo/infierno, etc (idem). Si entonces, la ruptura óptica implica un quiebre externo entre el humano y la naturaleza, el dualismo óptico lleva a una doble ruptura -esta vez, interna- en la que en que el hombre se opone a sí mismo (idem).

Como explica el autor, claro está que ambas características están intrínsecamente relacionadas entre sí; pues *“para poder adherir al postulado de la ruptura óptica hay que ser dualista”* (Schaeffer, 2009, p.27). Esto quiere decir que para poder afirmar que existe una distancia tajante entre el humano y el resto de los seres vivientes, primero hay que sostener dos estados ontológicos diferentes (idem). A la inversa, argumenta el autor, ser dualista no necesariamente implica un segregacionismo óptico; es decir, reconocer dos modalidades del ser, no tiene porqué significar una distribución exclusiva entre los diferentes tipos de entes. Este es el caso de las culturas que tienen una concepción del mundo continuista o regenerativa que en vez de pensar a partir de categorías fundadoras, piensan en procesos. Por ejemplo; Schaeffer (2009) hace mención al budismo japonés (de las zonas de Kukai y Dogen) que considera que en el plano material hay diferencias externas pero éstas no están presente en el plano espiritual, y consecuentemente, los objetos inanimados pueden estar dotados de una interioridad similar a la nuestra. Nosotros por el contrario, estamos muy anclados a un sesgo ontológico y esta es una de las razones por las cuales la tesis de la excepcionalidad se ha mantenido tan firme en el tiempo, a pesar de décadas de crítica al Humanismo cartesiano (idem). En este sentido, la corriente posthumanista se considera post-dual ya que busca alejarse de las tajantes dicotomías propias del sesgo ontológico, y acercarse a una concepción más progresiva de las cosas. En otras palabras, el posthumanismo no considera que se pueda hacer una separación entre -por ejemplo- el humano y la naturaleza sino que busca entender

cómo ambas “categorías” se construyen mutuamente. Dicho esto, se hace evidente que gran parte del pensamiento posthumanista está influenciado por lo expuesto por Haraway (1991) en su Manifiesto Cyborg en el que utiliza la imagen del cyborg como metáfora de lo híbrido entre el organismo y la máquina y lo natural y lo cultural.

Ahora bien, ¿qué tiene que ver todo esto del post-dualismo propio del posthumanismo con esta investigación? Pues utilizar un filtro posthumanista y basarnos en esta crítica de la tesis de la excepcionalidad, nos permitirá reflexionar sobre cómo posicionar lo que entendemos por ‘humano’ en una dinámica actual entre sujetos y robots. Más específicamente, nos servirá como una herramienta para analizar la relación humano/máquina entre la actriz de *Sayonara* y Geminoid F. sin caer en una posición esencialista sobre lo que es ser una actriz/or, lo humano, la vida y la muerte, lo inanimado, etc. De esta manera, el desmantelamiento que hace Schaeffer sobre el dualismo óptico -propio de la lógica humanista-, nos invita a pensar las cosas de una manera más espectral. Es decir; no buscaremos caer en definiciones cerradas sino más bien, vamos a proponer una reflexión en la cual los conceptos puedan articularse entre sí según sus puntos en común y sus disidencias. En otras palabras; entre sus continuidades y sus discontinuidades.

El posthumanismo y la “Materia Vibrante”

En una línea similar de pensamiento, tomaremos la tesis de Bennet (2010) expuesta en su libro *Vibrant Matter* en el cual propone una concepción de cómo vincularnos con los objetos y el mundo material que nos rodea. Entendiendo el concepto de “agencia” como “*the capacity to inflect the direction of events and to make a difference to outcomes*” (Bennet en Braidotti y Hlavajova, 2018, p.447)²², esta autora pone el foco en aquellas formas de agencia no-humana como las mercancías, los metales, los comestibles, etc. De esta manera, Bennet (2010) pone en crisis y cuestiona la típica noción de que la materia (lo material) es pasiva, bruta e inerte para concebirla más bien con cierta “vitalidad”. Interpretando vitalidad como la facultad de interferir con la voluntad humana y a la vez de actuar como una fuerza con tendencias propias (idm).

²² Traducción de la cita: [agencia] la capacidad de modificar la dirección de los eventos y provocar una diferencia en los resultados.

Para sustentar su análisis y darle voz a esa vitalidad propia de la materia, Bennet (2010) propone el término “Thing-Power” (“potencia-cosa” o “cosa-potencia”) definiéndolo como: *“the curious ability of inanimate things to animate, to act, to produce effects dramatic and subtle”* (p.6)²³. Como explica la autora, la noción Thing-Power está construida bajo influencia de otros postulados de diferentes filósofos. Entre ellos, el concepto “conatus” de Spinoza entendido como una tendencia, presente en todas las cosas y cuerpos (humanos y no-humanos), de persistir y auto-preservarse (Bennet, 2010). En segundo lugar, Bennet (2010) recupera la idea de “wildness” (salvaje) de Thoreau que refiere a una especie de fuerza no-humana, a una dimensión extraña de la materia que altera todos los cuerpos. Y por último, la interpretación de De Vries de lo absoluto. Este autor define este concepto más allá de su típica relación con lo teológico y basándose en su etimología [*ab*(separación) + *solutus*(suelto) = “lo que no está suelto”, “lo que está entero”] para así referir a lo que nadie puede ver y no tiene representación (Bennet, 2010). En otras palabras, se trata de lo que se niega a ser disuelto dentro del conocimiento humano (idm). Bennet (2010) parte de esta idea pero busca interpretar ese “algo absoluto” como una “actante”.

Al referir a “actante” Bennet (2010) cita el término de su contemporáneo Latour. Como explica la autora, un actante es una fuente de acción que puede ser tanto humana como no-humana o una combinación entre ambos. Es cualquier entidad que puede alterar a otra entidad o a un acontecimiento (idm). En palabras de Latour, más que tratarse de un objeto o un sujeto, se trata de un “interviniente” que no requiere una motivación especial de un individuo (Latour en idm). Si como ya mencionados, Thing-Power es la capacidad de producir efectos, un actante sería el agente/operador/interviniente (humano y no-humano, material e inmaterial) dotado de esa facultad. Con sus similitudes, ambos términos invitan a entender la agencia de manera más amplia y ya no solo como algo exclusivo de la voluntad humana. Dicho esto, en esta investigación utilizaremos la noción de Thing-Power junto con demás ideas expuestas por Bennet (2010) para analizar la capacidad de agencia y la vitalidad material de Geminoid F.

²³ Traducción de la cita: la curiosa habilidad de las cosas inanimadas de animar, de actuar, de producir efectos dramáticos y sutiles

El posthumanismo y la dramaturgia contemporánea

Para finalizar, cabe destacar que muchas de estas reflexiones en torno al posthumanismo y a la capacidad de agencia de los objetos inanimados, han inspirado a diversos teóricos de las artes performáticas. En este caso, tomaremos la teoría de Eckersall et.al (2017) sobre la New Media Dramaturgy (NMD) que está influenciada por diversos autores interesados en lo “no-humano” como Haraway, Latour, Braidotti, Bennet y Morton entre otros. Como se mencionó en el estado de la cuestión, esta no es la primera vez que se analiza a *Sayonara* bajo esta teoría. No obstante, en la presente investigación se partirá de lo expuesto por los autores para profundizar la lectura de esta obra en cuanto a su dramaturgia y proceso creativo.

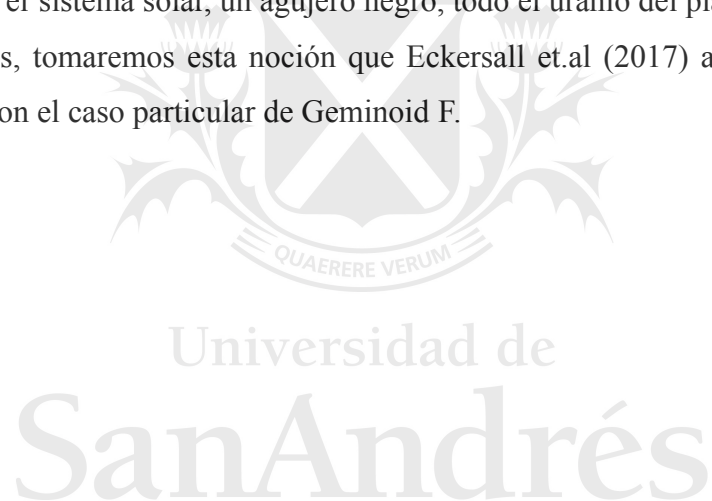
Para empezar a conceptualizar la La New Media Dramaturgy (NMD), primero cabe señalar que cuando Eckersall et.al (2017) hablan de “new media” (en español: “nuevos medios”) están haciendo referencia a tecnologías como videos, proyecciones, sistemas de sonido, efectos de ambientación, robots, etc. En este sentido, la NMD busca teorizar aquellas producciones performáticas cuya dramaturgia encuentra su fortaleza en el uso de elementos técnicos muy específicos que tienen sus propios modos de existencia, y son mucho más que meros agregados escenográficos (idm).

Ha de notarse también que la NMD carga un legado del teatro post-dramático de Lehmann desarrollado en la segunda mitad del siglo XX. Resumidamente, el teatro post-dramático se caracterizó por ser más inmersivo, fusionar varias disciplinas como la danza y la música, y sobre todo, por no presentar una primacía del texto por sobre los otros elementos visuales como la luz, la escenografía, los vestuarios, etc (Lehmann, 2013). Eckersall et.al (2017) señalan que la NMD parte de esa tradición pero con la distinción de que se enfoca en el uso de las tecnologías que ya mencionamos. Este interés por los “nuevos medios” surge como una respuesta al nivel de intrusión e intimidad con el que hoy convivimos con nuestros objetos tecnológicos y que a la vez, estos han modificado cómo nos relacionamos con todo lo no-humano (Eckersall 2015).

En este sentido, para la NMD estos objetos tecnológicos dejaron de significar meras metáforas representativas para convertirse en agentes performáticos capaces de activar sensibilidades y operar expresivamente (Eckersall et.al, 2017; Eckersall, 2015). De esta manera, la NMD invita a pensar nuevas formas de subjetividad y cuestiona las típicas

maneras en las que se hace una performance (idm). Al mismo tiempo, los autores señalan que la incorporación de estos agentes tecnológicos no disminuye la expresividad de la actividad humana, sino que por el contrario, posibilita un nuevo tipo de dinámica donde ambos -persona y cosa tecnológica- son igualmente responsables de crear potenciándose entre sí.

Por último, definiremos a continuación el concepto “hiper-objeto” de Morton que Eckersall et.al (2017) recuperan en uno de sus capítulos. Los hiper-objetos son: “*a class of objects that exceed the usual parameters of objecthood and massively exceed the space-time distribution of human presence*”²⁴ (Morton en, idm, p.114). En otras palabras, se trata precisamente, de aquellos objetos de los cuales nosotros los humanos no podemos tener control sobre sus efectos o sobre su capacidad de desarrollar su propia ontología orientada a ellos mismos. Por ejemplo: los plásticos que terminan viajando por el océano y llegando a las costas de diferentes lugares, el sistema solar, un agujero negro, todo el uranio del planeta, etc (idm). En el presente análisis, tomaremos esta noción que Eckersall et.al (2017) aplican a los robots para relacionarlo con el caso particular de Geminoid F.



²⁴ Traducción de la cita: una clase de objetos que exceden los parámetros usuales de la objetividad y masivamente exceden la distribución en el espacio-tiempo de la presencia humana

SOBRE EL CÓMO HACEMOS TEATRO

humanos y no-humanos performando en conjunto

En el capítulo anterior expusimos la teoría de New Media Dramaturgy (NMD) que propone que la interacción entre cuerpos humanos y diversas tecnologías -en este caso, un robot-, genera una nueva forma de actuación y performatividad (Eckersall et.al, 2017). En este tipo de trabajos escénicos, la tecnología no pretende disminuir o negar la presencia humana sino que por el contrario, funciona como centro clave de la dramaturgia para potenciar la expresividad de ambas partes: la humana y la no-humana (idm). En este sentido, nosotres nos preguntaremos sobre cuáles son los puntos de continuidad y de discontinuidad, es decir; qué se mantiene y qué no, entre la performatividad de los actores humanos y de Geminoid F. en *Sayonara*. Para esto, en este capítulo analizaremos la dramaturgia de *Sayonara* en cuanto a su proceso creativo y cómo su dinámica entre humano/máquina nos permite reflexionar sobre la performatividad y la disciplina artística del teatro en sí.

Expresividad: emociones y acciones

Vamos a empezar analizando la elección del director de aplicar su propia teoría llamada Teatro Contemporáneo Coloquial (CCTT) que ya describimos con anterioridad. Si bien esta estética de Hirata no es exclusiva ni se reduce al trabajo teatral con robots, resulta interesante cómo esta se adaptó a la incorporación del Geminoid F. a la escena siendo esta una relevante continuidad a la hora de hacer teatro. Dado que la CCTT no le pide a los actores humanos ningún intento de llegar o producir una emoción específica de sus respectivos personajes, se parte desde un piso común que se comparte con los performantes no-humanos. Es decir: si algo que nos diferencia de una máquina es que nosotres tenemos ciertas características fisiológicas -como un cerebro con un sistema límbico, un sistema cognitivo, hormonas, etc.- que nos permiten sentir diferentes tipos de emociones; no le podemos pedir a una máquina que “sienta” de la misma manera que uno cuando esta tiene propiedades inorgánicas. Sin embargo, algo que sí tenemos en común con máquinas como Geminoid F. es que podemos realizar acciones físicas y es acá donde la CCTT pone su foco de atención. Es entonces que ya desde el inicio, esa diferencia que a simple vista puede parecer abismal entre el/a actor/riz de carne y hueso, y el performante-no-humano-máquina queda solucionada. Pues ambos van a recibir el mismo tipo de indicaciones por parte de su director/a -en este caso, Hirata- y el “éxito” de la escena va a depender de la precisión de los movimientos físicos que se realicen.

A su vez, cualquier emoción que los actores humanos puedan llegar a sentir en el momento (que claramente puede pasar porque es inevitable sentir cosas), va a ser algo extra que no necesariamente sume al desempeño de la obra durante la función. En el caso de todo el primer acto de la obra (la parte de Brierly Long) podemos ver que la técnica del CCTT dio como resultado una dramaturgia de la mínima cantidad de movimientos posibles, generando así, un gran parecido entre el personaje de la enferma y de su cuidadora

Esta prioridad de los movimientos físicos por sobre la emocionalidad podría llevar a que muchos se pregunten: pero, ¿no se aplanan acaso la potencialidad expresiva humana solo porque no se le pide “emoción” a los actores? Preguntas como estas son usuales cuando se está pensando la actuación desde el legado tradicional de la técnica de Stanislavski. Dicha técnica busca crear una construcción imaginaria de situaciones y estímulos que sirvan para que el/la actor llegue a producir ciertas emociones y la actuación resulte más orgánica. Sin embargo, nuestros lentes posthumanistas nos piden descentralizar las capacidades humanas o lo que creemos que nos hace “excepcionales” y “superiores”, para dejar de tomarlo como la medida de todas las cosas. Esto quiere decir que: el que podamos sentir cosas que las máquinas no (ya sea miedo, tristeza, enojo, amor, alegría, placer, etc.), no significa que las tengamos que juzgar -ni a todo lo que nos rodea- por su incapacidad de sentir. De la misma manera que nosotros tampoco podemos hacer muchas cosas que otras especies/cosas sí pueden.

Volviendo a la pregunta anterior; pensar que se aplanan la expresividad es asumir que existe una forma ideal de máxima expresividad y que esta implica cuestiones exclusivamente humanas como la emocionalidad. Mediante la implementación de la CCTT, Hirata busca darle a sus actores (tanto humanos como no-humanos) instrucciones precisas que tengan ver con el comportamiento físico para así lograr que la ficción sea lo suficientemente creíble, sin caer en requerimientos ambiguos (Chikaraishi et.al, 2017). De esta manera, no importa si efectivamente, en el momento de la función, Brierly Long siente angustia, nostalgia o miedo. Importa, al igual que en Geminoid F. que su comportamiento sea lo suficientemente preciso para parecerlo. Así mismo, no importa que la inorganicidad de la robot le impida “sentir por sí misma”; importa que su programación y su expresividad visual sea tan parecida como para convencer a su audiencia. Dicho esto, la perspectiva posthumanista nos invita a reconocer que más que “aplanarse”, se trata de otra forma de expresividad en la que actriz y robot

performan artísticamente a la par. Ni mejor ni peor, sino otra posibilidad de comunicar y generar sentido en el arte escénico mediante cuerpos humanos y no-humanos. Lo novedoso de *Sayonara* es que acá el tema es la muerte; entonces, ¿cómo expresar la angustia, el miedo a la muerte, el aislamiento, la tragedia, el duelo, pero sin enfocarse en lo “psicológico”? Hirata y su equipo respondieron esta pregunta poniendo la atención en precisamente, lo que nos mantiene con vida: nuestro cuerpo, pero con el giro de que este está en constante diálogo con un ente inorgánico que también performa a su manera a nuestra par (en el próximo capítulo profundizaremos más sobre cómo opera la dinámica orgánico/inorgánico en torno a la vida y la muerte).

Voluntad, creación y autonomía

Ahora bien, este tema de las acciones físicas nos lleva a una evidente diferencia/discontinuidad entre los actores y Geminoid F. que tiene que ver con la voluntad. Claro está que ninguna acción, tanto de Bryerly Long como de la androide, surge de una plena libertad de autonomía creativa porque ambas están sujetas a las indicaciones del director Hirata. No obstante, podríamos argumentar que la voluntad de los actores humanos no queda del todo anulada al seguir las direcciones, puesto que -en mayor o menor medida- hay algo que uno como actor/triz puede crear. “Crear” en el sentido de que nadie mueve el brazo de la misma forma por más que todos repitan el mismo movimiento; en otras palabras, hay tantas Julietas como actrices en el mundo. Por lo general, a la hora actuar, con la técnica que sea, uno tiene la intención/voluntad de moverse de una forma y no de otra. Por más que uno esté sujeto a las marcaciones de un/a director/a, uno como actor/triz incorpora esas indicaciones para aplicarlas a su propia organicidad. Sin embargo, cuando recordamos que la CCTT está basada en la supermarioneta de Craig, no está de más preguntarnos ¿son “menos marionetas” los actores humanos que Geminoid F. solo por ser humanos? Como menciona Hirata y su equipo en su paper:

“In contrast to Stanislavski’s method, Gordon Craig suggested that artistic quality should be attributed only to the director, rather than the actors. According to his method, actors should be a type of puppet made of flesh and blood, faithfully representing the directors direction while suppressing their own psychologies and intentions” (Chikaraishi et.al, 2017, p.2)²⁵

²⁵ Traducción de la cita: En contraste con el método de Stanislavski, Gordon Craig sugirió que la cualidad artística debía ser atribuida sólo al director más que a los actores. Según su método, los actores debían ser un tipo de marioneta hecha de carne y sangre, que fielmente representan las direcciones del director mientras suprimen sus propias intenciones y psicología.

Como podemos ver, la discontinuidad con respecto a la voluntad no es tan clara en este caso. Por un lado, es sabido que el tipo de personajes de las obras de CCTT buscan ser arquetipos sociales reconocibles sin ningún rasgo excéntrico muy particular. Esto pareciera indicar que si se tuviera que cambiar de actor/triz, la idea sería que no fuera tan brusca la diferencia en el resultado más que la cuestión física; ninguna persona es idéntica a otra físicamente así como no todas las marionetas tienen porqué ser iguales²⁶. Por otro lado, es sabido que cualquier actriz que tenga que tomar el rol de Brierly Long, tendrá la voluntad de respetar esa dramaturgia. En contraposición, Geminoid F. no tiene voluntad propia porque todas sus acciones son producto del sistema de programación y de la persona que maneja el sistema tele-operativo que sigue, a la vez, las directivas de Hirata. Y es acá donde está la gran discontinuidad en torno al tema de la voluntad: ¿qué pasa con esa persona que maneja el sistema-tele-operativo?

La voluntad creativa aparece en este caso, en esa persona que maneja la computadora desde la sala de control. Es esta persona quien a la hora de ensayar, sigue a su voluntad las indicaciones del director para crear el comportamiento deseado. Y a la hora de la función, la serie de movimientos ya grabados que ejecuta Geminoid F. son, de alguna manera, las huellas o los rastros de esa voluntad que hubo por detrás. Así, al apagarse las luces, la audiencia se logra envolver en la ficción que nos permite vivir el espectáculo, y esa voluntad de un otro-humano que alguna vez estuvo ahí, se funde con “la magia del teatro” que por esos veinticinco minutos, nos permite creer que es “voluntad de verdad”.

Ahora, tomando lo expuesto por Bennet (2010) sobre la vitalidad de la materia, cabe recordar que la ausencia de voluntad (humana) no disminuye la capacidad de agencia y performatividad de un objeto. Lo que nos lleva a analizar cómo en este caso, Geminoid F. representa un Thing-object que de por sí, y sin la mediación del tele-operador, construye y modifica todo lo que ocurre en la obra. A la hora de la función, se hace evidente que en una primera instancia, los actores humanos tienen cierto “poder” que la androide no. “Poder” en el sentido de que si algo llegase a fallar, ellos pueden -y deben- remontar la escena improvisando y saliéndose del guión para recuperar el control de la situación. Tienen autonomía. De todas maneras, este poder no se mueve en una sola dirección. Desde el inicio

²⁶ Si bien esto excede el tema de esta investigación, no está de más cuestionar un poco esta idea de más allá de lo físico, “todos son más o menos parecidos”. Muchas veces, en busca de alegar una igualdad, se terminan perpetuando estereotipos hegemónicos en pos de anular diferencias existentes que generan desigualdades.

del proceso dramaturgico, Geminoid F. (androide material) ejerce un poder de agencia sobre toda la obra que no es para nada menor. Su condición de nula movilidad del torso para abajo determinó nada más ni nada menos que la distribución escenográfica en el espacio y además, la misma actuación de Brierly Long que podemos decir, llevó al tema de la obra en general. Esto quiere decir que: si una idea original era construir una obra donde visualmente fueran borrosas las diferencias entre una actriz y una androide; tenemos que pensar una escena donde la humana no tenga la necesidad de moverse tanto por el espacio, y qué mejor solución que hacer la escena de una mujer enferma cuya condición de salud, justifique su quietud. Claro está que el contraste sería mucho mayor si viésemos a Brierly Long caminar, saltar, bailar o correr por el escenario, mientras que Geminoid F. permanece quieta moviendo la cabeza.

Podríamos contraponer esta situación de “paridad” entre ambas (la actriz y la androide) con el segundo acto de la obra en el cual aparece el personaje del técnico. Recordemos que esta escena final fue posterior a la primera versión de *Sayonara*. Acá hay mucha más distancia entre ambos personajes no solo por el tema de los movimientos físicos (el señor está parado, se mueve, la toca, y la termina alzando) sino también por lo que cuenta la escena narrativamente. Este es el momento en que la robot comienza a fallar, habla sola, y el personaje del técnico al principio no tiene una conversación con ella sino hasta después de “reiniciarla”. Es evidente que hay una decisión estética por detrás al generar tanto contraste con el primer acto. Aún así, eso no significa que acá la agencia de Geminoid F. sea menor sólo porque se enfatizan las diferencias de los personajes. Al igual que en todo lo ya transcurrido de la obra, el Thing-object de Geminoid F. ejerce su poder de agencia -sin voluntad alguna- en cuestiones muy sutiles pero que son claves para el desarrollo de la obra. Por ejemplo; el simple hecho de que su voz ya esté grabada, tiene su efecto en el ritmo de respiración y por ende, en todo el cuerpo de los actores humanos. Si bien esa voz fue grabada en base a la interacción entre ambos durante los ensayos, a la hora de la función, no deja de ser menor el que los actores tengan que mantener una precisión rítmica que en otros casos, no es tan necesaria. En *Sayonara*, dos segundos de retraso podrían perjudicar el resultado.

Expuesto todo esto, podemos ver cómo *Sayonara* puede leerse bajo los códigos de la New Media Dramaturgy (NMD) al poner como centro clave de toda la dramaturgia la incorporación de un robot. Como mencionan Eckersall et.al (2017), este diálogo con los

diferentes tipos de tecnologías no disminuye la expresividad de la performatividad humana sino que la potencia en ambas direcciones. *“The body/tecnology nexus in performance functions to amplify rather than negate bodily and affective experience[...].The interaction between live forms and mediated experiences reintensifies both media and performance in the context of NMD”* (Eckersall et.al, 2017, p.14)²⁷. En nuestro caso, fue la falta de movilidad de Geminoid F. lo que terminó potenciando la actuación de la enfermedad de la humana; y el deseo de lograr un alto parecido, llevó a que los ingenieros desarrollaran un sofisticado sistema para los rasgos faciales de la androide.

Sumado a esto, al igual que con el tema de los sentimientos y las acciones, leer la dramaturgia de *Sayonara* desde el posthumanismo es entender que esta no va en una sola dirección (humano → máquina), sino que por el contrario, es bidireccional (humano ← → máquina). Con lo descrito anteriormente sobre el CCTT y las “marionetas del director”, uno podría asumir muy fácilmente que el rol de Hirata es similar a la de un soberano con pleno poder. Sin embargo, tenemos que recordar que -como ya mencionamos- la propia materialidad de Geminoid F. fue de por sí un condicionante para la obra al igual que las capacidades de los actores humanos (por más obvio que esto último resulte). Es entonces que la figura del director (y en este caso, también dramaturgo) tiene que ver más con un rol de mediador que junto con su equipo, debe conciliar las potencialidades humanas y no-humanas a la par. Esto último nos lleva a la pregunta: ¿quién es la marioneta de quien?

¿Quién es la marioneta de quien?

Esta es una pregunta engañosa. La dinámica ventrílocuo-marioneta supone una jerarquía muy propia del antropocentrismo humanista; pues, se trata de un sujeto-humano que tiene pleno control sobre un otro-no-humano. Quedarnos entonces con la idea de que el tele-operador de Geminoid F., Hirata y todo el equipo de ingenieros/as son los ventrílocuos de esta obra, sería permanecer en la lógica humanista que plantea tajantes separaciones ontológicas entre “lo humano” y todo lo demás, y como ya vimos, este no es el caso. Al describir algunas de las continuidades y discontinuidades entre esta androide y sus compañera/os de escena, y mencionar cómo esta robot fue un condicionante central de la dramaturgia; podemos notar que la metáfora de las marionetas no resulta de lo más apropiada. Dicho esto, más que

²⁷ Traducción de la cita: El nexo cuerpo/tecnología en la performance funciona más para amplificar que para negar la experiencia corporal y afectiva [...] La interacción entre formas vivas y experiencias mediadas re-intensifica a ambos, medios y performance en contexto de NMD

preguntarnos quién es la marioneta de quien, la pregunta indicada -siguiendo las ideas de NMD y el enfoque post-humanista- sería: *¿hay marionetas?*

Para abordar este tema es necesario, en primer lugar, recuperar lo expuesto por Ferrando (2019) sobre cómo el post-humanismo concibe la tecnología. Pues en este caso, la imagen de la marioneta funciona como una metáfora de todo el sistema tecnológico que conlleva esta obra teatral. Dicho esto, Ferrando (2019) explica que para el post-humanismo, el humano y la tecnología están intrínsecamente relacionados y en constante co-evolución. En este sentido, esta filosofía se basa en la reflexión ontológica de Heidegger²⁸ acerca de la tecnología²⁹ (idm). Como menciona la autora, este pensador alemán no se conformó con la típica concepción de la tecnología como nada más que un medio para conseguir cosas, y profundizó sobre la pregunta: *¿qué es la tecnología?* En su reflexión, Heidegger volvió a la etimología y a la semántica griega de la palabra, para así recuperar la relación del término “techne” (vinculado a la artesanía y las artes) con las nociones de *episteme* y *poiesis* (Ferrando, 2019). Si *episteme* es “el dominio del conocimiento”, no resulta novedosa su relación semántica con el término “techne” (idm). Precisamente, donde Heidegger se detiene -y ahí su aporte al pensamiento posthumanista- es en la conexión con *poiesis*.

La *poiesis* puede ser el florecimiento de una flor: podemos conocer el tipo de semillas que sembramos y de ahí, tener una idea de cómo será la planta, pero hasta el momento del florecimiento, no sabemos con certeza cómo será (Ferrando, 2019). Lo mismo pasa con el arte; hay algo en el proceso creativo (ya sea el de escribir un poema, componer música, hacer una escultura o una obra de teatro) que lleva a una revelación del momento acabado. Y para Heidegger, así como ocurre con el arte, también aplica a la tecnología dado que no podemos estar completamente seguros de cómo esta puede resultar. En sus palabras: “*Technology is therefore no mere means. Technology is a way of revealing*” (Heidegger en idm, p.41) [“La tecnología no es, por lo tanto, un mero medio. La tecnología es una forma de revelar”].

Dicho esto, Ferrando (2019) expone que este vínculo antiguo entre la tecnología y su lado más “misterioso” o “incierto” es lo que ha sido olvidado en los tiempos modernos. La razón

²⁸ Siguiendo con la posición feminista de académicas como Ferrando y Braidotti entre otras, no está de más recordar que así como Heidegger fue un pensador muy influyente en la filosofía del s.XX, también fue un adherente del nazismo quien abusó sexualmente de varias de sus estudiantes mujeres. (Badiou y Cassin, 2016).

²⁹ Ensayo “The Question Concerning Technology” (1953; Trad. al inglés en 1977).

por la cual esto es importante es que; como toda revelación, una vez que la canción/escultura/obra de teatro está terminada, no hay vuelta atrás (idem). De todas las posibilidades de lo que pudo ser, una fue la que sobrevivió. Y lo mismo pasa con la tecnología; si la tecnología es en sí un máximo potencial (como lo pueden ser las notas musicales), la forma en la que desarrollamos un objeto o proceso tecnológico no es neutral (idem). Como ejemplifica la autora; podríamos diseñar computadoras que funcionen con energía solar y cinética y nos obliguen a estar más tiempo afuera y caminando. En el caso de *Sayonara*, otra opción pudo haber sido diseñar una robot con ruedas en los pies. Recapitulando; el olvidarnos de la *poiesis* de la tecnología nos lleva a dar por sentado ciertas prácticas que tienen su efecto en nosotros y no tienen por qué ser únicas.

En suma, Ferrando sostiene (2019): “*Posthumanism follows on Heidegger's reflection that technology cannot be reduced to mere means, nor to a reification, and thus cannot be 'mastered'.*” (p.42) [“El posthumanismo sigue la reflexión de Heidegger de que la tecnología no puede ser reducida a meros medios, ni tampoco a una cosificación, y por ende, no puede ser dominada”]. En otras palabras; no podemos ser ventrílocuos de algo que se nos escapa de las manos. Al hacer una obra de teatro con una performer robot, al igual que al escribir un poema o cualquier otra práctica artística, podemos tener una idea inicial de cómo encaminar el proceso. Podemos diseñar e imaginar cómo queremos que performe estéticamente una entidad no-humana, pero el resultado final siempre será una incógnita dado que no tenemos absoluto control de los efectos que tiene tomar un camino u otro.

Para completar, esto guarda su relación con lo expuesto en el capítulo de Eckersall et.al (2017) sobre la concepción posthumanista de los hiper-objetos. Si los robots permiten extender los parámetros de la performance que están ligados a las capacidades del cuerpo humano, y por ende, son un tipo de hiper-objeto (Sterlac, en Eckersall et.al, 2017). Quiere decir que más allá de funcionar como extensiones del humano, los robots podrían ser también, entidades que interactúan con nosotros como si nosotros fuésemos en realidad, las prótesis de ellos (idem)³⁰. Entonces; ¿es Geminoid F. una marioneta del actor que maneja el sistema tele-operativo? ¿o es este sujeto una extensión/prótesis de Geminoid F? ¿Quién/qué

³⁰ En el texto de Eckersall et al. (2017), hacen referencia a la obra de Sterlac, *Movatar* (2000), en la que el artista diseñó un avatar para que desarrollara una coreografía para un bailarín. Esta obra es un ejemplo de lo explicado anteriormente de que el humano puede convertirse en la prótesis de la máquina y no al revés como suele pensarse.

es Geminoid F? ¿es su materialidad robótica? ¿o la persona que la maneja desde la sala de cómputo durante los ensayos?³¹

Ninguna de estas preguntas tiene una respuesta fija y absoluta. El marco teórico de esta investigación nos lleva a pararnos más cerca de la idea de que Geminoid F. es un híbrido entre su tele-operador y su cuerpo material, es un ejemplo de un “actante” de Latour (una encarnación de la metáfora del Cyborg de Haraway). Ambas “partes” son inseparables; *Sayonara* no ocurriría sin esa fusión entre el cuerpo humano y el cuerpo robótico, y para concebir a Geminoid F. como una actriz/performer-no-humana, tenemos que tener en cuenta lo que le posibilita su capacidad expresiva. Dicho de otra manera; la “autonomía” que vemos a la hora de la función (pues todos los movimientos de la androide ya están grabados en comandos) es el producto de todo el trabajo previo de dicha fusión. Recordemos también que lo único independiente del sistema tele-operativo son las programaciones que permiten los movimientos muy detallados como la respiración y el parpadeo (detalles para nada menores).

A su vez, como el despliegue performático-no-humano de Geminoid F. se caracteriza por tener la mínima cantidad de movimientos posibles; la voz del tele-operador pareciera ser lo que más resalta de esta simbiosis humano-máquina. Volviendo entonces a la cuestión del hiper-objeto y las prótesis; podríamos interpretar que en este híbrido humano-máquina, el teleoperador es la traqueotomía que necesita Geminoid F. para poder hablar y recitar poesía. Si nosotros necesitamos de esta androide para problematizar los límites del teatro y la performance, ella nos necesita para poder expresarse.

Esta dinámica de interdependencia entre el humano y la robot refleja la premisa de la NMD sobre que la incorporación de los respectivos dispositivos tecnológicos, lleva a un nuevo tipo de actuación y performatividad (Eckersall et.al, 2017). En este caso, se hace evidente que esta nueva forma de expresividad (una discontinuidad) tiene que ver con el rol del actor que maneja el sistema tele-operativo al “hacerse uno” con el cuerpo material de la robot, y cómo esto se adaptó al CCTT. Como pudimos ver hasta acá, esta obra es un ejemplo de cómo actuar/performar puede ser también desplazar nuestro cuerpo para “dar vida” a una androide y a la vez, dejándonos afectar por ella.

³¹ Todas estas preguntas pueden ser aplicadas también a los “kentukis” de la novela *Kentukis* de Samanta Schweblin en la que muñecos de peluche robotizados sirven de “mascotas”, pero a la vez, estos son operados a la distancia de manera anónima por personas alrededor del mundo.

Profundizando aún más sobre esta diferente forma de hacer teatro, podríamos preguntarnos: Geminoid F. (en su totalidad híbrida humano/máquina) ¿performa o actúa? Antes que nada, cabe señalar que “actuar” suele asociarse a la práctica de la representación; a la mímica y lo ficcional de un otro que no soy yo (Garbatzky, 2013). Consecuentemente, “actuar de otro/a”, implica una conciencia previa de un “yo”. Performar, por su parte, no necesariamente requiere actuar o representar a un otro. Como señala Garbatzky (2013), el performer se presenta ante el público desde su propio yo. Cuando Marina Abramovic se expuso a sí misma para que un “público”³² hiciera con ella lo que quisieran, no había ficción alguna (Fischer-Lichte, 2011). Ella no estaba actuando, estaba siendo pionera de la *performance*. Ahora bien, ¿qué ocurre en *Sayonara* con la incorporación de la androide? Una vez más, no hay una respuesta fija sino que puede ser una mezcla de ambas cosas. Por un lado resulta coherente argumentar que Geminoid F. performa y no actúa; pues es evidente que esta robot no tiene una conciencia propia de sí como para asumir que está “actuando de otra”. Además, si ella estuviese actuando, ¿cómo sería ella (si es que “es”) cuando no lo está haciendo? Pero por otro lado, también tiene sentido no descartar del todo el tema de la actuación. No es un detalle menor que el equipo de robotistas de Ishiguro “bautizara” a esta androide como Geminoid F. como un nombre propio. En ningún momento de la obra se dice que el nombre del personaje de la androide es Geminoid F; ningún personaje en *Sayonara* tiene nombre. Esto quiere decir que así como se programó a Geminoid F. para que haga de una cuidadora paliativa, también se la podría programar para que haga de una madre-robot, una ejecutiva, una villana, o cualquier otra cosa. En este sentido, si actuar implica construir un personaje, ¿acaso no es eso lo que se está haciendo mediante la tecnología del sistema tele-operativo adaptado a la técnica actoral del CCTT?

Volviendo a la pregunta de este apartado; acá nadie (este “nadie” también incluye a la agente no-humana) es la marioneta de nadie. Y en el caso de haberlas, se trata más bien de un enredo de hilos donde cuerpos humanos afectan a cuerpos no-humanos y viceversa. En este sentido, la metáfora de las marionetas que mencionamos inicialmente con Craig, puede servir en este caso, para interpretar una técnica actoral pero no es suficiente para abarcar todo lo que implica una obra como esta. Como pudimos ver, en *Sayonara* las jerarquías y los límites entre

³² En esta oración la palabra *público* va entrecorrida porque precisamente, una de las características principales de la *performance* (a diferencia del teatro) es que acá se desdibujan los límites entre el artista creador y la audiencia espectadora (Fischer-Lichte, 2011).

lo humano y lo no-humano se vuelven muy porosas posibilitando así un nuevo tipo de actor/performer y una nueva forma de hacer teatro que, como veremos a continuación, desafía las típicas temporalidades de esta disciplina.

El aquí y ahora de las piedras

*Do stones feel?
Do they love their life?
Or does their patience drown out everything else?
When I walk on the beach I gather a few white ones,
dark ones, the multiple colors.
Don't worry, I say, I'll bring you back, and I do.
Is the tree as it rises delighted with its many
branches,
each one like a poem?
Are the clouds glad to unburden their bundles of rain?
Most of the world says no, no, it's not possible.
I refuse to think to such a conclusion.
Too terrible it would be, to be wrong.
(Do stones feel de Mary Oliver)*

Nadie se atrevería a dudar que al leer esto, quien quiera que seas, estás en un *aquí y ahora*. Pasan los segundos y los sentís avanzar a medida que recorres estas palabras que en algún pasado, fueron escritas en *mi* presente. Así como nadie duda de esta consciencia del puro presente, tampoco dudaríamos que un animal o una planta también vive “en el momento”. Están(mos) ahora y nada se repite porque, aunque no lo notemos, cada segundo es diferente. ¿Y las piedras? ¿sienten/están-en el aquí ahora? Si hacemos del teatro una metáfora de la vida; nosotros (y el reino de lo orgánico) seríamos actores y espectadores que viven el presente, y las piedras, serían la utilería. Pero, ¿y Geminoid F.? Todo lo que ya hemos mencionado sobre la interacción humano/máquina en *Sayonara*, da cuenta de cómo esta obra posibilita nuevos modos de experiencia tanto para actores como espectadores (otra característica de la NMD de Eckersall et.al, 2017). En este sentido, esta nueva forma de experimentar el teatro, nos lleva a reflexionar sobre cómo se problematizan algunas ideas expuestas por Walter Benjamin (1892-1940) en su ensayo *La obra de arte en la época de su reproducibilidad técnica* (publicado por primera vez en 1935).

Cuando hablamos del *aquí y ahora* en relación al arte, estamos haciendo referencia a lo que Benjamin (1989) concibe como “autenticidad”. Para este autor, “*la autenticidad de una cosa es la cifra de todo lo que desde el origen puede transmitirse en ella desde su duración material hasta su testificación histórica*” (p.22). En otras palabras; la autenticidad es la

unicidad de la obra de arte que se da sólo y exclusivamente en el puro presente del original (idm). Es la famosa *aura* que uno como espectador puede percibir ante la presencia de algo irrepetible y único; como lo puede ser una función de teatro, un concierto, o La Piedad de Miguel Ángel en el Vaticano. Lo que Benjamin (1989) teoriza es que, con los avances tecnológicos que posibilitan cada vez más una reproducción técnica de las diferentes obras artísticas, el aura de estas se termina atrofiando hasta desaparecer³³. Esto ocurre porque al haber más reproducciones, se puede poner a la obra ante un público de manera masiva, en vez de anclar la pieza a una presencia irrepetible (idm). Por ejemplo, con las técnicas de revelado fotográfico dejó de importar cuál era “la foto original” porque todas son iguales. Cosa que no ocurría con la pintura; que incluso con copias realizadas bajo la mejor técnica de litografía, faltaba “ese algo del aura” (idm). Otros ejemplos del desmoronamiento del aura que menciona Benjamin podrían ser *La Fuente* de Duchamp (1917), y décadas posteriores, también el arte-pop de Warhol³⁴.

Ahora bien, ¿qué pasa con el teatro? El teatro es una disciplina que a pesar de los años, siempre ha mantenido -en término de Benjamin- su autenticidad, su aura. Su condición de necesitar la presencia de cuerpos en un mismo momento y lugar, hace que cada función sea única e irrepetible. El mismo actor, con el mismo elenco, puede recitar todas las noches “*Dos estrellas magníficas del cielo // ocupadas en algo allá en la altura // le piden a sus ojos que relumbren.*”, y aún así, cada función será un momento único. Esto tiene su explicación en la conexión que plantea Benjamin (1989) entre el aura y el carácter ritual del arte; “*el valor único de la auténtica obra artística se funda en el ritual en el que tuvo su primer y original valor útil*” (p.24). Esto último no debería sorprendernos dado que desde la Grecia antigua, el teatro siempre estuvo dotado de su práctica de ritual catártico (Aristóteles, s/f); y aún hoy, las expresiones performáticas más contemporáneas mantienen algo de eso.

Dicho esto, el caso de *Sayonara* resulta novedoso para repensar lo expuesto por Benjamin: ¿se rompe el aura del teatro al incorporar a una actriz/performer-no-humana-inorgánica como protagonista? ¿Cómo experiencia una piedra el presente? ¿Cómo experiencia Geminoid F. la temporalidad teatral? Para intentar responder estas preguntas propondremos

³³ Recordemos que Walter Benjamin era un autor marxista y su análisis sobre la reproducibilidad técnica está relacionado con la intención de acercar las obras a las grandes masas sociales.

³⁴ Si bien estos ejemplos buscaron originalmente salirse de la lógica de “la solemnidad de La Obra de Arte única”, podríamos reflexionar sobre cómo el mercado del arte y sus actores (museos, curadores, críticos, galeristas, coleccionistas, etc) hicieron de estas obras algo tan canónico que hoy se las considera piezas auráticas. Un Warhol original puede costar \$40 millones de dólares.

hacer un paralelismo entre todo lo que es Geminoid F. (es decir, incluyendo su sistema tele-operativo) y la figura del actor de cine con el que Benjamin contrapone el teatro. *“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”* (Benjamin, 1989, p.34). Para este autor, esta es una gran diferencia a la hora de pensar la autenticidad puesto que, al estar mediada por una maquinaria con necesidades visuales, la actuación del actor de cine está formada por muchas tomas y ejecuciones. Consecuentemente, su performatividad no es unitaria y por ende, carece de aura. Benjamin (1989) continúa esta reflexión retomando ideas de Pirandello quien dice: *“el actor de cine se siente como en exilio. Exiliado no sólo de la escena, sino de su propia persona”* (Pirandello en idm, p.35). ¿No nos remite esto al rol de la persona encargada de tele-operar a Geminoid F.?

Desde una perspectiva tradicional y humanista, se entendería a Geminoid F. como un objeto material separado de su teleoperador humano quien cargaría con una posición similar a la del actor de cine. En este sentido, esta posición estaría de acuerdo en asumir que si hay aura en *Sayonara*, esta viene solo y exclusivamente de los actores humanos ya que la robot que vemos en la función no sería más que un objeto de utilería de alta tecnología. En contraposición, nuestros lentes posthumanistas van un poco más allá. Si para nosotros Geminoid F. y su performatividad es un híbrido humano/máquina, orgánico/inorgánico, la presencia o ausencia del aura de Benjamin no resulta tan obvia.

Si para el autor el aura está anclada al puro presente y por ende no puede duplicarse, ¿qué sería lo auténtico de Geminoid F.? Podríamos pensar esto en relación a los dos momentos de la obra: el ensayo y la función. En la primera instancia, cuando el actor está construyendo los movimientos de Geminoid F. usando el sistema tele-operativo, uno podría asumir -humanísticamente- que se rompe el ritual del teatro dado que ese actor “no está ahí”, está exiliado y ese robot no es más que un objeto. Sin embargo, al no desligar al tele-operador de la robot porque se los entiende como uno; podríamos interpretar que no hay ninguna ausencia corporal porque precisamente está presente esa “viva hibridez”. Además, obras como estas nos permiten expandir la noción del espacio escénico; es decir, ¿acaso el lugar donde está el teleoperador no es una extensión del escenario? Por otra parte, a la hora de la función, es cierto que los comandos pre-grabados que ejecuta Geminoid F. pone en jaque la tensión entre autenticidad y reproducción: pues así como cada función será diferente y única (hay actores

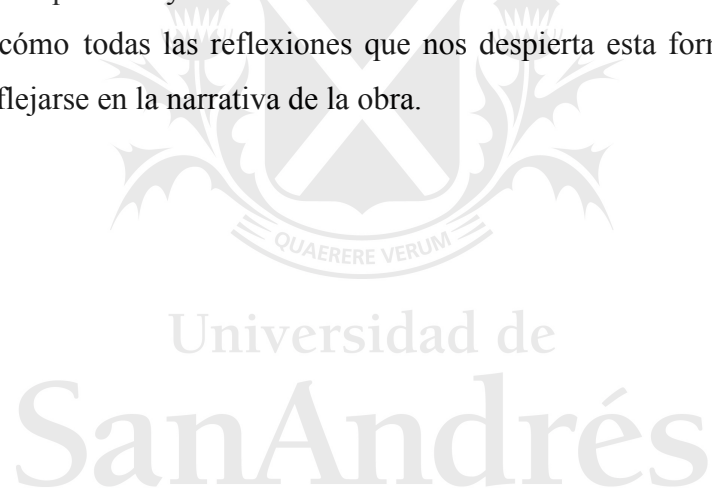
humanos y un público vivo), la performatividad de la androide será siempre la misma, no es excepcional. Como ya vimos, esta repetitividad mecanicista de la androide no disminuye su poder de agenciar y performar; las funciones de *Sayonara* no son únicas solo por la presencia de lo humano-orgánico sino también porque la presencia misma de Geminoid F. está operando activamente en el momento.

Dicho esto, podríamos concluir que en esta obra el aura humana se tiñe de gris con la agencia de Geminoid F. No es una autenticidad pura -siguiendo los términos de Benjamin- pero tampoco se trata de algo “completamente muerto” que no tenga ninguna influencia en el puro presente. Una vez más, se trata de algo más espectral o continuista; si para Benjamin la autenticidad puede entenderse como algo fijo, *Sayonara* hace del aura un abanico donde organicidad e inorganicidad construyen a la par un momento de ficción sobre la muerte y la vida. Sumado a esto (y en relación a la primera reflexión sobre la expresividad y las emociones), cabe recordar que nuestros parámetros temporales no siempre tienen que ser la medida para juzgar a lo que nos rodea. Por ejemplo; las piedras tienen procesos de transformación muy lentos en comparación a nuestra temporalidad y eso no significa que estas estén “fuera del tiempo presente”. Lo mismo ocurre con un cuerpo muerto que sigue descomponiéndose y en el caso de algo inorgánico como Geminoid F., es aún más dudoso: algo parecido a una autenticidad creada en el pasado dialoga con el presente en cada función donde una agencias humanas y no-humanas interactúan entre sí.

Conclusiones del capítulo

Resumiendo entonces lo analizado en este capítulo sobre la dramaturgia y el proceso creativo de *Sayonara*, podemos concluir las siguientes ideas. Para empezar, podemos ver cómo desligar la agencia de la voluntad, nos permite entender a los objetos como actantes/actores que performan a nuestra par. Así, mediante la NMD podemos interpretar que la expresividad, tanto de la actriz como de la robot, se potencian entre sí; no hay necesidad de depender de los sentimientos ni de la voluntad como parámetros, sino que se pone el foco en el comportamiento y las acciones físicas. Seguidamente, el tema de la voluntad tiene su propia particularidad en esta obra ya que está mediada por la función del tele-operador de Geminoid F. A su vez, así sin voluntad propia e inorgánica, esta robot ejerce su agencia y su performatividad todo el tiempo porque es un centro clave e influyente de la dramaturgia. En

relación a esto, se hace evidente que la metáfora de las marionetas se puede aplicar para entender una técnica actoral pero no alcanza para un análisis íntegro de la obra dado que ya demostramos que no hay jerarquías tan definidas. En otras palabras, la agencia humana y no-humana están operando todo el tiempo afectándose entre sí, y aún más, el propio mecanismo que posibilita la ejecución de la función representa un híbrido humano/máquina y un nuevo tipo de actuación. En esta dinámica, claro está que no podemos conformarnos con la idea de que la robot es sólo una extensión nuestra, sino que también se hace posible concebirnos a nosotros como una prótesis de ella. Para finalizar, como vimos en el último apartado, toda la tecnología que hace de *Sayonara* la obra que es, nos lleva a re-pensar las temporalidades características del teatro y la performance que a su vez, problematizan ideas canónicas como las de Walter Benjamin. Es decir, en el caso de *Sayonara*, el puro presente de cada función se yuxtapone con los comandos ya grabados de la robot, generando así una experiencia diferente que incluye lo humano con lo no-humano. Dicho esto, en el próximo capítulo veremos cómo todas las reflexiones que nos despierta esta forma de hacer teatro, pueden también reflejarse en la narrativa de la obra.



VIDA, MUERTE Y SOLEDAD

la historia de cuando lo orgánico y lo inorgánico se juntaron

Así como el proceso creativo de *Sayonara* resulta novedoso para la disciplina artística, la trama de la historia también despierta reflexiones relevantes que pueden abordarse desde una perspectiva posthumanista. Dicho esto, en este capítulo vamos a adentrarnos en la ficción narrativa de *Sayonara* para así analizar la dinámica humano/máquina desde dos aspectos: en el vínculo entre los personajes por un lado; y en cómo la materialidad de ambos cuerpos nos invitan a cuestionar las típicas nociones de muerte y vida por el otro.

Antes de empezar uno podría fácilmente interpretar que *Sayonara* ofrece un mensaje transhumanista mediante su narrativa. El transhumanismo, menciona Ferrando (2019), es un movimiento filosófico contemporáneo que -a diferencia del posthumanismo- conserva como pilares los valores principales del Humanismo Renacentista: la racionalidad y el progreso. Como explica la autora, para el transhumanismo, el humano es un ser perfectible y su principal diferencia con el humanismo es su intrínseco vínculo con la tecnología y la ciencia. Es decir; esta corriente sostiene que el camino para ser “mejores” y tener una “mejor calidad de vida” está en el desarrollo tecnológico que nos permite hacer importantes alteraciones en la naturaleza (ídm)³⁵.

Dicho esto, es posible hacer una interpretación transhumanista de *Sayonara* puesto que se muestra la fragilidad física de la especie humana (el personaje de la mujer enferma y los muertos por la radiación que se mencionan al final) en contraposición de una robot inmortal, capaz de superar los límites biológicos y realizar cosas que nosotros no y todo, sin sufrir. Dentro de la historia, esta robot podría leerse como una especie de “heroína” dado que hace todo lo que una persona debería cuando esta está imposibilitada; acompaña a los enfermos y hace rituales funerarios para los muertos. Sin embargo, claro está que esta perspectiva no es la que buscaremos profundizar en esta investigación. Si para el transhumanismo, la solución al sufrimiento y a las desgracias de la humanidad está en la racionalidad y el desarrollo tecnológico, el posthumanismo viene a recordar que esa misma tecnología genera efectos que

³⁵ Como sostiene Ferrando (2019), no problematizar las nociones de “progreso” y “racionalidad” puede ser peligroso porque ningún concepto es neutral sino que estos pueden reflejar intereses de actores poderosos dependiendo del contexto. Algunas tecnologías pueden generar progresos y retrocesos a la vez (como la energía nuclear); y a la vez, por mucho tiempo se consideró a las mujeres y personas racializadas (entre otros) como seres “no racionales” justificando así su dominación.

no dependen de nosotros y que tampoco entendemos del todo. Si para el transhumanismo, la robot de la historia es un sujeto ideal para la humanidad que mediante la razón superó las limitaciones biológicas y hace acciones nobles “combatiendo” la fuerza de la naturaleza; el posthumanismo va a sostener que no hay tal separación entre lo humano y la naturaleza porque existimos intrincados en ella. Afectamos la naturaleza así como la naturaleza nos afecta a nosotros; no somos seres aislados cuya razón tiene poco que ver con ella. Sumado a esto, los lentes posthumanistas con los que leeremos a *Sayonara* no siguen la jerarquía vertical de un personaje ideal y otro no; sino que entenderemos al personaje de la enferma y el de la robot como pares. Precisamente, es esta paridad y esta postura más plural la que, como veremos a continuación, nos puede resultar incómoda, ambigua y nos genera conflictos existenciales.

Acompañadas

En el capítulo anterior vimos cómo los objetos aún sin voluntad, logran ser agentes performáticos. Ahora, cuando nos dejamos llevar por la ficción de *Sayonara* y nos imaginamos el mundo postapocalíptico que propone, puede que se nos haga más evidente identificar estas características que acercan a la robot mas a lo animado que a lo inanimado, y hasta puede que se nos haga más fácil simpatizar con ella. Esto ocurre porque el personaje que lleva a cabo esta androide está altamente humanizado. Más allá de su antropomorfización, lo que hace interesante a esta acompañante tecnológica es su capacidad de responder e interactuar. En otras palabras, se trata de los algoritmos que le permiten “razonar” y desenvolverse con una lógica similar a la nuestra. Sumado a esto, los poemas parecieran ser otro recurso que “legitima la humanidad” de la robot; pues ¿qué más humano que El arte de la poesía?

Señalar estas características que tradicionalmente se pensaron como exclusivas de “lo humano” tiene el objetivo de reconocer que siguen siendo nuestros parámetros los que operan para construir a la androide de la historia. En este sentido, no buscamos “humanizar” a la robot sino más bien, analizar cómo operan esas características típicamente humanas en un cuerpo no-humano robotizado para así encontrar puntos en común. ¿Qué pasa cuando esa complejidad psíquica que tenemos, puede ser replicada por una robot y convencernos a tal punto de que es una más?

Dicho esto, vamos a empezar analizando cómo es la dinámica humano/máquina en el vínculo que se construye entre el personaje de la mujer enferma y de su acompañante robot. Cabe señalar que en ninguna de las dos escenas de *Sayonara* hay una interacción entre humano y humano; siempre es humano/máquina. Desde ya, esta decisión hace que haya una cierta paridad en el protagonismo y cómo desarrollaremos a continuación, esa “ausencia de contacto humano” es lo que da lugar a un diferente tipo de vínculo dentro de esta ficción.

A la hora de relacionarnos, todos podríamos estar de acuerdo en que la empatía es un factor importante para poder generar vínculos. Desde su etimología griega, la “empatía” es poder entender el sufrimiento de un otro, sentir lo que siente el otro (pathos=sufrimiento/pasión). Eso es lo que queremos: sentirnos comprendidos y acompañados. *Sayonara* propone una ficción en la que ya sea por radiación, muerte, enfermedad u otra razón, no hay un otro-humano que nos acompañe y ahí es cuando entra el protagonismo del personaje que realiza Geminoid F. Una robot que -por su condición de robot- no siente de la misma forma que una persona, pero sí fue programada para responder con cierta lógica, y con esto se enfrenta a “los grandes dilemas de la humanidad”: la muerte y la soledad. Analizaremos cómo se da esto del entendimiento entre el sufrimiento humano y la robot en dos momentos específicos de la obra.

El primero es justo al inicio de la obra cuando la androide (A) termina de recitar el poema del escritor japonés Tanikawa que le da nombre a esta pieza teatral: *Sayonara* (Adiós). Este poema es una despedida que hace la voz narradora antes de emprender con entusiasmo un viaje solitario por lo desconocido. Como respuesta, la mujer enferma (B) le pregunta a su acompañante robot:

B:	... Is that how I feel now?
A:	Yes, probably.
B:	Really...
	...

(Hirata, 2012, p.23) [ver: 西山葉子, 2014, min 1:06-3:11]

Como el personaje de B está en sus últimos días de vida, es de esperar que no tenga total claridad de todo lo que está sintiendo en ese momento y de alguna manera, busca un poco de ayuda en A para comprenderse a sí misma dado que esta es su única compañía. La robot A evidentemente tampoco puede saber con exactitud si es así cómo se siente su clienta, pero con su conocimiento de computadora, puede “intuir” -o más bien, acertar en base a una probabilidad- una respuesta. Imaginemos ahora que el personaje de A fuera el de una

cuidadora humana. En este caso, este diálogo seguiría teniendo sentido igual³⁶: ¿acaso nosotros siempre entendemos y sabemos cómo se siente el otro? Situaciones tan particulares como tener una enfermedad terminal y saber que uno se está por morir, son por lo general, experiencias que uno no puede entender cómo son hasta que nos toca vivirlas.

De la misma forma, podríamos retomar lo expuesto en el capítulo anterior sobre cómo se pueden concebir de manera posthumanista los hiper-objetos. Ya no solamente se trata de decir que los robots no pueden sentir lo que sentimos, sino que nosotros tampoco podemos sentir, cómo sería “ser ellos” (Eckersall et.al, 2017). En este caso, así como un robot no sabe lo que es sentirse vulnerable y finito, nosotros tampoco podemos imaginar cómo sería ser esa máquina que atraviesa un campo radiactivo para velar con poesía un montón de cuerpos. La historia que vemos en *Sayonara* termina antes de que podamos ver cómo sería ese escenario como si, desde la dramaturgia, se reconociera su imposibilidad para expresarlo. Esta idea no significa necesariamente agravar las distancias humano/máquina, sino más bien, es un recordatorio de que nuestra forma de percibir el mundo no es la única; es una más.

Volviendo al diálogo citado, claro está que esta imposibilidad de comprender plenamente las experiencias que nos son ajenas, no nos impide sentirnos acompañados por otros y el caso de las experiencias humanas y no-humanas que se presentan en esta historia no son la excepción. En esta obra, la humana y la robot logran entenderse como pueden; encontrando la compañía en un abanico de grises y no tanto como dos puntos blancos o negros.

En relación a esto, el segundo momento en donde se hace más evidente cómo opera la robot ante el sufrimiento humano es en el siguiente pasaje:

A:	Sorry, I still have a bit of the memory of my last client.
B:	Yeah... The Japanese grandmother, did she die quietly?
A:	Yes, relatively.
B:	Did you like her?
A:	Androids do not like... But I also want to help my clients.
B:	Yes.
A:	Did you not feel uplifted by the poem I recited to you just now?
B:	Not really.
A:	I'm sorry.
B:	It's okay, if it's the poem that fits my mood...

³⁶ Chikaraishi et.al (2017) mencionan en su texto que a la hora de escribir el guión de la obra, tuvieron la intención de crear un diálogo que difícilmente dos personas puedan tener porque las líneas asignadas al personaje de Geminoid F fueron pensadas como para alguien con una mente muy pura.

Acá nos enteramos de dos cosas importantes. Por un lado; más que el hecho de tener memoria de otros clientes, lo relevante está en que eso significa que esta robot tiene experiencia acompañando a diferentes personas en sus últimos días de vida. Y de la experiencia se aprende; así como lo hacemos nosotros y cualquier animal. Por otro lado; hay una separación entre lo que podríamos denominar como “afectividad” y la utilidad. Es decir; la robot sabe que ella no puede producir emociones y sentimientos, pero sí tiene claro que fue programada para ayudar. Esto quiere decir que, sin tener sentimientos propios como los nuestros, la robot construye su vínculo con la humana mediante la realización de acciones concretas como recitar ciertos poemas específicos en determinados momentos. Al igual que como ya vimos anteriormente en la técnica actoral empleada en esta obra, el foco para la expresividad vuelve a estar en lo que se hace y no en lo que se siente. Son estas acciones a fin de cuentas, las que contribuyen a que se pueda producir ese ambiente de intimidad entre ambas.

Sumado a esto, este pasaje también muestra la controversia que tuvo el tanka de Bokusui Wakayama³⁷ que la robot recitó antes de mencionar a su antigua clienta. Por un lado, la elección de A no fue acertada dado que no logró animar a la mujer como ella le había pedido anteriormente. Pero por el otro lado, sí fue una elección correcta en cuanto a que sintonizó el humor de la humana. ¿Cómo es que sin tener ni siquiera emociones propias logró encontrar el poema preciso para lo que sentía su clienta? En esta historia (al igual que en otras donde aparecen personajes robóticos, y según nuestros básicos conocimientos de algoritmos), podemos encontrar la respuesta en el hecho de que entre más interactúa la robot, más aprende. Es así, que en esa comunicación gris que hay entre ambos personajes, el miedo o la angustia hacia la muerte y la soledad pareciera volverse más fácil de traducir.

A la vez, resulta interesante notar que aún sin voluntad, esta robot realiza acciones que algunas veces exceden los deseos de su clienta. Ella le pidió un poema que le levantara el ánimo y lo que obtuvo en realidad fue algo que le recordó aún más su situación. Algo similar ocurre momentos atrás cuando, después de que B le dijera a su acompañante robot que todavía no entendía el porqué su padre se la había regalado, esta (A) le recitó un poema (*The Drunken Boat* de Rimbaud) que le trajo memorias de su padre. ¿Acaso este padre le hizo este

³⁷ “I shall go and see the mountains I have not yet seen. // Will you be able to bear the loneliness? // I shall go and see the mountains I have not yet seen. // Will you be able to bear the loneliness?” (Wakayama en Hirata, 2012, p.25)

regalo tecnológico a su hija para que esta lo pueda recordar cuando no esté? Podría ser una posibilidad. Sin embargo, lo que a nosotros nos llama la atención es que una vez más, la falta de voluntad de la robot no disminuye para nada su poder de agencia para afectar -sensiblemente en este caso- a su interlocutora humana. La transforma en el sentido de que le activa la memoria y la hace reflexionar más en profundidad. Si uno de los primeros diálogos del personaje de B es que no entiende porqué le regalaron una robot, antes de morir (en uno de sus últimos diálogos) ella se da una respuesta a esa pregunta en base a todo lo conversado en la escena: “Daddy bought you for me because he knew that I wouldn’t get well.” (Hirata, 2011, p.27).

Esta reflexión sobre el porqué de la robot es importante ya que está atravesada por lo que conversan entre ambas acerca de la soledad. Como podemos ver en el siguiente fragmento:

A:	How many mountains and rivers must I cross to reach a country where there is no loneliness? Today too I am traveling. How many mountains and rivers must I cross to reach a country where there is no loneliness? Today too I am traveling.
B:	Is that also a Japanese poem?
A:	Yes.
	...
B:	How many of you are there in this world?
A:	I think there are about 200,000, but there are also some that have been destroyed.

(Hirata, 2012, p.25) [ver: 西山

葉子, 2014, min 7:55-4:55]

No es menor la sutileza del detalle de que, después de que B escuchara el tanka, esta le respondiera a A con una pregunta gramaticalmente similar a la del primer verso. ¿Cuántas montañas y ríos debo atravesar para llegar a un país donde no haya soledad? ¿Cuántos de ustedes [robots de compañía] hay en este mundo? Es decir; *¿serán acaso suficientes esta generación de robots para salvar a los humanos de la soledad y el aislamiento?* No lo sabemos. Lo que sí nos cuenta esta historia es que una robot si alcanza para velar los cadáveres de la zona de exclusión.

El tanka del último pasaje también lleva a que B recuerde otro poema similar y a partir de ahí se da otra conversación clave en cuanto al tema de la soledad:

A: It's interesting, isn't it?
 B: What is?
 A: Japanese seek a country where there is no loneliness. Germans look for a country where there is happiness.
 B: Yes, that's true.
 How many mountains and rivers must I cross, to reach a country
 A: where there is no loneliness? Today too I am travelling.
 B: I like this one better, too.
 A: Really?
 B: Yes. How about you?
 A: Hmm?
 B: No loneliness? Or happiness?
 A: Androids don't know.
 B: Really?
 A: If there is no loneliness, then surely that is happiness.

(Hirata, 2012, p.26)

[ver: 西山葉子, 2014,
 min 7:03-7:50]

Recordemos que es la robot (A), y no la mujer enferma (B), la primera que encuentra interesante la distinción entre los anhelos de felicidad y de no soledad. Y es ella además quien, reconociendo que no sabe bien de lo que está hablando, la que concluye que quizás “en donde no hay soledad, probablemente se encuentre también la felicidad”. Este punto nos lleva a dos reflexiones. Por una parte cabe preguntarnos: *¿es “suficiente” esta robot (o cualquier otro robot) para saciar la soledad?* Esta pregunta podría interpretarse como la suposición de una jerarquía donde los humanos estamos por encima, pero acá se la propone más bien, como una cuestión de compatibilidad. Más que una conclusión de si sí o no “es suficiente”, buscamos reflexionar sobre qué tanto alcanza con la robot. Tradicionalmente tenderíamos a responder que no es mucho lo que puede llegar a aportar un robot como la que vemos en la historia. Pero ¿qué pasa cuando tus allegados no te pueden visitar ya sea porque murieron, o porque el exterior es peligroso? ¿qué pasa cuando el peligro es el otro? ¿Qué pasa cuando la ficción de la virtualidad y la tecnología es tan fuerte como para convencernos y hacer efectivo el consuelo? La película *HER* de Spike Jonze (2014) y aplicaciones de bot-chats amigables como *REPLIKA* son algunos ejemplos de otros casos donde también se nos invita a pensar en el impacto de la virtualidad. Ahora bien, *Sayonara* no ofrece una única respuesta concreta a estas preguntas. Sin embargo, en el caso de que la hubiera, esta podría estar encriptada en el momento en el que la humana repite el primer verso del poema: “cuántas montañas y ríos debo atravesar para llegar a un país”. Y la robot completa su frase: “donde no haya soledad. Hoy también estoy viajando” [ver: 西山葉子, 2014, min 11:06-11:22].

Por otra parte -y volviendo a la conclusión a la que llegó la robot en el pasaje anterior-, podemos asumir que el personaje de A puede responder en base a todo lo que aprende observando a personas lidiar con su finitud y soledad. Sin embargo, hay un momento en la historia en el que la androide pareciera experimentar, un poco de lo que se trata la soledad. En la segunda escena, después de que la mujer muere, A se queda sola, comienza a fallar y el técnico procura repararla. Él le pregunta sobre qué fue lo que le había pasado antes (pues no paraba de hablar en loop y no parecía funcionar bien) y la robot le termina respondiendo que “quizás fue porque estuve sola mucho tiempo” [ver: 西山葉子, 2014, min 19:13-20:00]. Una de las tantas interpretaciones que uno como espectador puede imaginar es que, así como la robot aprende y mejora su capacidad de interacción con los humanos a medida que se relaciona con ellos, quizás también terminó “aprendiendo a sentirse sola”³⁸. En el caso de ser así, esta robot vive/concibe la soledad de manera particular dado que, cuando (ya reparada) le dicen que tiene que ir a un lugar “donde no hay personas”, esta no pareciera preocuparse. Para indagar entonces de qué se trata esta representación no-humana de la soledad, pasaremos al siguiente apartado en el que se analizará la temática de la muerte a partir de las entidades orgánicas e inorgánicas.

Entre la soledad y la vitalidad inorgánica

“Does life only makes sense as one side of a life-matter binary, or is there such a thing as mineral or metallic life, or a life of the ‘it’ in ‘it rains’?” (Bennet, 2010, p.53)³⁹

Solemos pensar la soledad desde nuestra perspectiva no solamente humana, sino también, individual. Es decir, lo que importa es que somos nosotros quienes nos sentimos solos/as, pero no nos ponemos en el lugar de quien hace de compañía (ya sea otra persona, un animal, una planta o una cosa). De esta manera, *Sayonara* resulta novedosa para una perspectiva posthumanista dado que el foco ya no es “yo me siento sola”, sino que muestra qué ocurre cuando la robot acompañante se quedó sin nadie a quien acompañar. En otras palabras, el ojo está puesto en el “objeto” convirtiéndolo a la vez en un sujeto. Este gesto de desubicar la soledad en la narrativa de *Sayonara*, hace que este tema esté mediado por representaciones de

³⁸ El uso de las comillas en esta oración hace referencia a que se reconoce que técnicamente nadie aprende a sentir algo, sino que simplemente uno siente lo que siente. En el caso de la androide es interesante porque, si lo relacionamos con el capítulo anterior, es como si dentro de la ficción esta máquina también hubiera aprendido a actuar como una persona. Como si esa actuación se terminara haciendo real.

³⁹ Traducción: ¿Acaso la vida solo tiene sentido en un lado del binarismo vida-materia, o hay alguna cosa como ‘vida mineral’ o ‘vida metálica’, o la vida del sujeto tácito cuando ‘llueve’?

vida y muerte. En esta sección se buscará leer esas representaciones situándonos en el espacio liminal donde lo orgánico y lo inorgánico confluyen.

Dicho esto, cabe destacar la pregunta de Bennet (2010) de si solo la vida tiene sentido desde lo orgánico. Para tratar de abordar esta posibilidad alternativa de vida, la autora recupera el concepto de Deleuze “*a life*” / “una vida” que busca hacer un énfasis en el artículo “una” porque se trata precisamente de una vitalidad indeterminada (Bennet, 2010). Es “*a restless activeness, a destructive-creative force presence that does not coincide fully with any specific body*” (idem, p. 54) [una presencia, una fuerza creativa y destructiva que no coincide plenamente con ningún cuerpo específico]. Esto último significa que no se trata de la vida de un organismo cerrado sino más bien, de la propiedad de vitalidad inmanente a cada cosa (idem). En otras palabras, es una concepción de vida donde, más que poner el foco en “estar vivo” como algo personal/individual, lo importante pasa por estar lo suficientemente permeable para que “la vida” -o más bien, “la vitalidad”- nos atraviese⁴⁰.

En este sentido, “una vida” se centra en la propia materialidad de las cosas/cuerpos sin distinguir tajantemente si son orgánicos o no: no importa con qué esté combinado el carbono⁴¹; importan las posibilidades de transformación entre esas entidades. Como explica Bennet (2010) este materialismo se entiende como vital porque no hay un átomo que no tiemble con una fuerza activa; es decir, siempre está ocurriendo alguna actividad a nivel atómico imperceptible para nosotros. Esta actividad, en términos de Deleuze y Guattari consiste en una especie de vibración propia de la materia: “*a vibratory efflorescence that persists before and after any arrangement in space: the peculiar "motility" of an intensity*” (idem, p.57)⁴². La razón por la cual esta perspectiva resulta relevante es porque nos recuerda -posthumanísticamente- que son nuestros parámetros los que construyen las diferencias ontológicas tan separadas entre “vivo” y “muerto”. Por ejemplo: una mesa de madera (o cualquier objeto) se aparece ante nosotros por su exterioridad como algo fijo, pasivo y sin vida; pero por dentro, se trata de una mezcla de diferentes elementos químicos que

⁴⁰ Bennet recupera una cita de Nietzsche que refleja estas ideas: “*Do you know what Life is to me? A monster of energy . . . that does not expend itself but only transforms itself. . . . [A] play of forces and waves of forces, at the same time one and many . . . ; a sea of forces flowing and rushing together, eternally changing*” (Nietzsche en Bennet, 2010, p.54)

⁴¹ Todas las moléculas orgánicas tienen carbono pero no todas aquellas que también tienen carbono son orgánicas.

⁴² Traducción de la cita: “una efluencia vibratoria que persiste antes y después de cualquier disposición en el espacio: la peculiar ‘motilidad’ de una intensidad”

interactúan constantemente entre sí independientemente de nosotros. En palabras de la autora: “‘Objects’ appear as such because their becoming proceeds at a speed or a level below the threshold of human discernment” (idem, p.58)⁴³. Consecuentemente, “vivo” y “activo” dejan de ser características exclusivas de lo orgánico haciendo así que la diferencia entre “vida” y “muerte” sea más porosa.

Ahora bien, ¿cómo se aplicarían estas ideas de materialidad vital y vibrante al caso particular de Geminoid F.? En su libro, Bennet (2010) no habla de robots pero sí de los metales en general (uno de los principales compuestos de los aparatos tecnológicos) y se pregunta cómo es que un metal podría ser un símbolo de vitalidad cuando este suele representar todo lo opuesto. La autora, basándose en las ideas de Deleuze y Guattari, se centra en esa dimensión “libre” de la materia que tiene más que ver con el deseo del artesano metalúrgico de experimentar <<qué puede hacer el metal>>, que con la curiosidad del científico sobre <<qué es el metal>>. Por ejemplo, en el caso de la microestructura de los metales, se trata de muchos cristales microscópicos con formas irregulares; cada cristal interfiere con el crecimiento del de al lado para que así no haya fisuras en eso que forman y desde afuera se vea “rígido” y fuerte (Smith en Bennet, 2010). Sin embargo, los límites de cada objeto de metal representan precisamente una porosidad de aquellos cristales que no están en contacto con ningún compañero (idem). Como señala Bennet (2010): “*A metallic Vitality, a (impersonal) life, can be seen in the quivering of these free atoms at the edges between the grains of the polycrystalline edifice*” (p.59)⁴⁴. Otros ejemplos pueden ser los efectos impredecibles que ocurren sobre el material como las grietas⁴⁵ y las corrientes eléctricas. En estas últimas, Deleuze y Guattari introducen la idea de “nomadismo” de la materia entendiendo que más que conducir electricidad, el metal se conduce a sí mismo mediante una serie de autotransformaciones (idem).

Podríamos interpretar que algo similar ocurre en *Sayonara* cuando la robot comienza a fallar: como un virus desconocido que ingresa a nuestro organismo, no estaba previsto y ese mal

⁴³ Traducción cita: Los ‘objetos’ son considerados como tal porque su devenir procede a una velocidad o a un nivel por debajo del umbral del discernimiento humano.

⁴⁴ Traducción cita: Una vitalidad metálica, una vida (impersonal), se puede ver en el temblor de estos átomos en los bordes entre los granos de la construcción policristalina.

⁴⁵ Bennet (2010) cita a De Landa quien explica que la dinámica y la expansión de las grietas no es algo determinado, sino que dependen de una causa emergente a la que cada “grano”/cristal responde en tiempo real a la actividad de su compañero con el que se roza, generando así una cadena de acción.

funcionamiento revela algo de esa “actividad libre” de la materia. De esta manera, empieza a ser más evidente el tipo de actividad viva dentro este material inorgánico: *“metal as the exemplar of vital materiality; it is metal that best reveals this quivering effervescence; it is metal, bursting with a life that gives rise to ‘the prodigious idea of Nonorganic Life’”* (Deleuze and Guattari en Bennet, 2010, p.55)⁴⁶. Geminoid F. resulta entonces un actante interesante porque termina representando la vitalidad propia del metal (si bien está compuesta también de plásticos y siliconas) pero antropomorfizada, parlante y que encima acompaña a humanos en sus últimos días de vida.

Si vamos ahora al caso de los cuerpos orgánicos -más precisamente, nosotros-, nadie dudaría de la actividad interna que ocurre constantemente entre los diversos compuestos químicos que nos conforman. Sin embargo, Bennet (2010) invierte la jerarquía de cómo los solemos entender: más que asumir que estos materiales (como los minerales de los huesos, el hierro de la sangre, etc) responden pasivamente a las direcciones de algo inmaterial (como un alma/conciencia), la autora propone reconocer la vitalidad de estos elementos que son capaces de autoorganizarse. Por ejemplo, De Landa explica que todo comienza con los minerales que son quienes reafirman la vida misma; representan la agencia creativa que dio lugar la creación de cada hueso, y son estos los huesos los que le permitieron a los animales (entre ellos, nosotros) la posibilidad de moverse a través de aguas, tierras y vientos (De Landa en Bennet, 2010). Si lo pensamos así, nos damos cuenta de que todo lo que somos, incluida nuestra capacidad de razonar, de sentir, etc., es gracias a una combinación muy particular y potente de minerales originalmente inorgánicos. En otras palabras, *“mineral material appears as the mover and shaker, the active power, and the human beings, with their much-lauded capacity for self-directed action, appear as its product.”* (Bennet, 2010, p.11)⁴⁷. Similar al caso de Geminoid F., nosotros somos también minerales caminantes y parlantes (Vernadsky en idm).

Expuesto esto podríamos detenernos en los dos momentos de la obra donde la mujer se levanta, camina hasta la robot y la toma de la mano [ver: 西山葉子, 2014, min 3:35-4:11 y min 8:32-9:08]. Dos cuerpos diferentes y particulares de minerales que se tocan entre sí. Si

⁴⁶ Traducción de la cita: el metal como el ejemplar de la materialidad vital; es el metal el que mejor revela esta efervescencia temblorosa; es el metal lo que rebosa de una vida que da lugar a ‘la idea prodigiosa de la Vida No-orgánica’.

⁴⁷ Traducción de la cita: el material mineral aparece como el motor y el que agita, como el poder activo, y los humanos, con su tan elogiada capacidad de autodirigir sus acciones, aparecen como su producto.

nos ponemos en los pies del personaje de la mujer e imaginemos cómo se sentiría esa caricia de una mano fría y de silicona. Evidentemente, no tendría la temperatura ni la humedad de una mano humana pero eso no quita que “estén pasando cosas” (cosas “no tan humanas”) dentro de esa mano mecánica. En este sentido, estos minutos de tacto nos dan una pista sobre la lectura que proponemos sobre el tema de la soledad en esta historia. Se representa esa dimensión liminal que tenemos en común cuerpos orgánicos e inorgánicos pero que nosotros lo logramos percibir. Como si en una civilización que busca las maneras de sobrellevar los efectos de los desastres naturales, la contaminación y la ausencia de contacto interhumano que todo esto conlleva, la soledad tuviera que ver reconocer nuestra falta de comprensión hacia otras formas posibles de vida por más pequeñas que parezcan.

Estas ideas se vuelven más evidentes en la representación que hay en *Sayonara* de la muerte. Repasemos: nos enteramos que la mujer enferma murió no porque se lo diga en uno de los diálogos, sino porque su cuerpo dejó de estar presente en escena. Como espectadores no vemos el momento del último respiro, no vemos ningún ritual velatorio ni mucho menos, un cuerpo en proceso de descomposición. Lo que sí vemos es cómo queda la robot en soledad: puede que su cuerpo material no se descomponga, pero su funcionamiento interno sí comenzó a degradarse (la vemos hablar sin registrar la entrada del mecánico y repetir en loop las mismas frases) hasta que finalmente, la terminan reparando. A diferencia de la humana, la androide tuvo una solución. Ya reparada, la obra termina con la noticia de que esta actante tecnológica será enviada a recitar poemas a la zona de exclusión de Fukushima, la zona “con menos vida” posible de la que también está excluido el espectador. Ya de por sí, toda esta inclusión de este segundo acto de la obra en conmemoración por Fukushima, suma a nuestra lectura posthumanista dado que la historia ya no termina con la muerte de la humana como si eso fuera lo más importante, sino que la narración sigue y concluye con la vida de esa robot. La obra no concluye con nuestra vida sino que por el contrario, muestra cómo sigue la vida sin nosotros.

Ahora imaginemos esa situación a la cual no tenemos acceso: cuerpos en descomposición, aire radiactivo, y una robot cuya materialidad, entre tantos minerales y compuestos, probablemente tenga petróleo que millones de años atrás fue un organismo con vida, y que a la vez, lee poemas de autores en su mayoría ya muertos. Si, como mencionamos anteriormente, la androide “se sintió sola” cuando murió su compañera, ¿por qué el

entusiasmo cuando la mandan a un lugar “sin personas”? En base a todo lo expuesto hasta acá, podríamos interpretar que todo eso que no nos muestra la obra (los cuerpos en descomposición, “la muerte”) es precisamente, la vitalidad más vibrante y activa de la materia en todas sus formas. Como si esa “ausencia” y “muerte” que solemos entender no fuera más que ese estado donde “la vida” dejó de atravesar nuestros cuerpos, pero sigue penetrando todo lo demás. De esta manera, puede que racionalmente el personaje de Geminoid F. no sepa “conscientemente” qué es morir o cómo se siente atravesar una transformación en el propio cuerpo. Pero como vimos con las ideas de *Vibrant Matter*, la vitalidad de la robot tiene que ver más con las propiedades de su materialidad, que con esa falta de “auto-consciencia” que los humanos creemos superior a todo.

Conclusiones del capítulo

En este capítulo analizamos la dinámica humano/máquina dentro de la ficción de *Sayonara* desde dos perspectivas: por un lado, en el cómo se genera el vínculo entre el personaje de la mujer enferma y la robot a partir de las conversaciones y reflexiones posibles gracias a la capacidad de razonar de esta última. Y por el otro lado; en cómo la materialidad inorgánica de la androide nos permite leer las representaciones de la soledad, la vida y la muerte presente en la historia. En el primer segmento vimos cómo se posiciona el tema de la empatía entre la humana y la robot: si bien la androide no puede sentir como nosotros, su capacidad de accionar y responder sirve de puente para sobrellevar la situación y hacerse compañía entre sí. Y a la vez, esa incapacidad de sentir, también está presente en la humana (y nosotros) quien tampoco puede imaginarse cómo sería cumplir el rol de la robot de atravesar espacios radioactivos.

Sumado a eso, en ambos casos podemos ver cómo esta obra propone una puesta en crisis de la típica jerarquía sujeto/objeto. En el primero, la robot es originalmente un regalo-objeto, pero es presentada a la par de la mujer como un sujeto cuyas capacidades lingüísticas contribuyen a la reflexión de su clienta modificándola constantemente. Además, la narrativa de la obra no se guía por una temporalidad de la vida humana sino que va más allá para contar la cómo sigue la historia “sin nosotros”. En el segundo caso, la dinámica sujeto/objeto es problematizada por la misma jerarquía de lo orgánico/inorgánico que propone Bennet (2010) para entender la noción de “vitalidad”. Así, el cuerpo robótico de la androide más que

ser un abismo entre ella y su compañera humana, termina representando esa “existencia híbrida” del puro presente donde esa “vibración vital” atraviesa todo a su paso.

En este punto cabe señalar un detalle importante expresado por Bennet (2010) y es que esta vitalidad no significa que las personas sean iguales a un objeto y que por eso haya que objetivizarlas como se ha hecho a lo largo de los siglos. Es entonces que la autora concluye que así como es importante mantener una distinción para evitar la instrumentalización de los humanos, también hay que evitar caer en un punto donde nosotros tengamos total privilegio sobre elementos como minerales y gérmenes. Precisamente, este “total control” sobre estas formas de vida a largo plazo, también nos termina afectando y a la vez, la tradición de concebir lo humano como algo cerrado y acabado, tampoco nunca garantizó la prevención total del sufrimiento de las personas (idm). En este sentido, la materialidad vibrante de la que habla Bennet (2010) busca apelar a la salud y bienestar de nuestra civilización pero mediante la revalorización de la materialidad de la que estamos compuestos. En otras palabras: *“If matter itself is lively, then not only is the difference between subjects and objects minimized, but the status of the shared materiality of all things is elevated. All bodies become more than mere objects”* (idm, p. 13)⁴⁸

Recapitulando: si para el humanismo el humano es sujeto y objeto a la vez; acá somos objeto de ciertos hechos que ocurren por ensamblajes humanos y no-humanos. En este caso, somos objeto de un terremoto que provocó un tsunami que a su vez, provocó una explosión de una central nuclear con efectos radiactivos. Somos objetos de esos químicos de la radiación que entran en nuestros pulmones y nos llenan de cáncer y nos dificulta reproducirnos. Somos objeto de esa robot que nos hace recordar y pensar cosas sin que se lo pidamos, así como también somos objeto de los minerales orgánicos que nos posibilitan la vida como la conocemos. Para finalizar, la narrativa de *Sayonara* nos recuerda nuestra vulnerabilidad física pero a la vez, esa vulnerabilidad refleja la potencia de nuestra vitalidad que está siempre vibrando, siempre cambiando, incluso cuando ya no estamos para verlo.

⁴⁸ Traducción de la cita: Si la materia misma es *viva*, no sólo se minimiza la diferencia entre sujetos y objetos, sino que se eleva el estatus de la materialidad compartida de todas las cosas. Todos los cuerpos se vuelven más que meros objetos.

CONCLUSIONES

volviendo a casa después de la función

Habiendo atravesado entonces la dinámica humano/máquina en *Sayonara* desde una perspectiva posthumanista, podemos afirmar que el poder de agencia de Geminoid F. está presente tanto en el proceso creativo, como en la narrativa de la historia. Como vimos en el primer capítulo de análisis, esta robot fue un condicionante y un eje central para el desarrollo de toda la dramaturgia y su inserción en la escena posibilitó una forma diferente de explorar una expresividad minimalista enfocada en las acciones. A la vez, el sistema tele-operativo empleado resultó ser un ejemplo material de ese híbrido humano/máquina y además, un puntapié para problematizar las típicas temporalidades del teatro y la performance. Como podemos observar, todas estas características hacen que se ponga en crisis la común jerarquía del <<sujeto>> por sobre el <<objeto>>. Así como Geminoid F. no es del todo una persona humana, tampoco es una simple cosa inanimada; es un tipo sujeto liminal y esto también se evidencia en la ficción de la obra.

Como se analizó en el capítulo “Vida, Muerte y Soledad”, el personaje de la robot funciona como sujeto al ser la protagonista de la historia; pues en *Sayonara*, la trama continúa después de la muerte humana. Así mismo, esta androide tiene un gran poder de influencia sobre su clienta enferma a quien incita a la reflexión y a la memoria mientras transita la soledad. Este vínculo que se construye entre ambos personajes guarda además similitudes con cómo se desarrolló la obra: en ambos casos, se tomó una perspectiva no tan antropocéntrica que pone como parámetros la voluntad y los sentimientos, y se tuvo más en cuenta la realización de acciones concretas (como lo puede ser recitar un poema específico).

Sumado a esto, a la hora de interpretar la representación que hay en esta pieza teatral sobre la vida y la muerte, las ideas de Bennet (2010) nos revelaron un importante punto en común entre la humana y la robot que tiene que ver con la materialidad de los cuerpos. Tanto el cuerpo robótico-inorgánico como el de carne y hueso, son productos de ensamblajes particulares de diferentes elementos que a su vez, se mantienen permeables a diversos estímulos/agencias externos como lo puede ser la electricidad, una bacteria, el oxígeno o la radiación. Esta característica cambia nuestras típicas concepciones de lo vivo y lo muerto porque precisamente, *Vibrant Matter*, nos hace dar cuenta de que lo inorgánico, incapaz de morir, comparte con nosotres una constante actividad transmutadora. De este modo, si bien

sabemos que dentro de cualquier la ficción, toda muerte es una ilusión, la materialidad vibrante que comparten estos cuerpos orgánicos e inorgánicos (dentro y fuera de escena) es “real”. En este punto, cabe señalar un dato interesante y es que, después de Fukushima el gobierno japonés efectivamente utilizó robots para que atravesaran la zona pero muchos de estos “murieron” puesto que la radiación también afectó negativamente sus cuerpos metalizados⁴⁹.

El dar cuenta de esta puesta en crisis de lo orgánico sobre lo inorgánico posiciona a “lo humano” en un lugar de fragilidad y vulnerabilidad (pues como ya se mencionó, hay cierta vulnerabilidad al asumir que también somos objeto de agencias externas que no controlamos). Esta fragilidad puede quizás ser más evidente en la historia de *Sayonara* que nos recalca lo fácil que nos morimos, pero también está presente de manera más críptica en el cómo se desarrolló la obra. Es decir; *Sayonara* pertenece a una línea estética que ya no pide que nosotros los humanos seamos los protagonistas de todo. Más allá de la trama narrativa, esta pieza es un ejemplo donde “el/a actor/triz estrella” ya no es un individuo, sino un ensamblaje humano y no-humano. Uno puede interpretar esto como una “amenaza les actores” o como una alternativa diferente de crear teatro y performance teniendo en cuenta la existencia de todas esas agencias no-humanas que solemos ignorar pero con quienes compartimos el mundo⁵⁰.

De esta manera, esta investigación continúa lo sostenido por Eckersall et.al (2017) de que las artes escénicas son un arte particularmente especial para expresar las relaciones entre lo humano y lo no-humano. Siguiendo con la propuesta de los autores, mediante lo analizado en este trabajo, se procuró dar cuenta de la relevancia de esta disciplina artística para representar el tema de la muerte-vida. Como pudimos ver, agenciar y peformar son verbos similares: implican hacer cosas, transformar y transformarse. Según Bennet (2010), lo que posibilita esta capacidad de agencia es una materialidad vibrante y por ende, cada tipo de actante (cosa o sujeto) tiene cierta vitalidad. Todo lo vital es también frágil; es decir que es permeable y

⁴⁹ No está de más aclarar que no es lo mismo la muerte de una persona que la destrucción de una máquina que puede ser reemplazada. La utilización entre comillas del verbo “morir” se debe a que así lo expresaron los titulares de las noticias para atrapar al lector. Ver:

<https://www.elmundo.es/ciencia/2015/04/14/552d4db7268e3ebd178b4580.html> ;

<https://www.muycomputer.com/2017/02/19/robots-reactor-fukushima/>

⁵⁰ En una línea de trabajo similar, el director de escena frances Phillipe Quesné propone un teatro posthumano en el cual las historias no sean problemas humanos, sino que muestran una concientización por la vida animal, vegetal y mineral que solemos destruir mediante la contaminación.

puede cambiar. Y todo lo frágil y vital tiene a la vez que ver con la muerte; pues la muerte como solemos concebirla, es otra transformación que afecta los diferentes cuerpos. Y volviendo a donde comenzamos, en el espacio escénico, el producto de esas agencias, siempre recae en los cuerpos y no en un producto como lo es un cuadro, una escultura o una pieza musical. El producto, en el teatro y la performance es básicamente el arte de la transformación de los cuerpos; de eso se trata la actuación: de accionar y dejarse afectar ya sea encarnando a Hedda Gabler, siendo una super-marioneta, performando a la par de un robot, o afectando incluso a un cuerpo no-humano.

Paralelamente, este énfasis en la fragilidad de nuestra especie, resuena con la inesperada pandemia del COVID-19. Resulta interesante que el interés de Hirata por trabajar con robots estaba desde antes de la catástrofe de Fukushima, como así también esta obra surgió en un contexto regional japonés, en el que nadie se imaginaba una pandemia con cuarentena. Pero, aún así, pareciera haber ciertos paralelismos entre lo que ocurre en el mundo hoy (que probablemente todavía no podemos definir) y nuestra forma de hacer teatro. De alguna manera, *Sayonara* se anticipó a responder mediante la ficción necesidades que hoy, por más extremas que parezcan, resultan tan atractivas como un guante de látex inflado con agua tibia.

Si bien es evidente que en poco se parecen una catástrofe como la de Fukushima con la situación actual, ese “poco” de similitud es significativo. Se trata de situaciones que nos obligan -a la fuerza- a reconocer el poder de agencia de entidades no-humanas y humanas, resaltando nuestra fragilidad física, y requiriendo un tipo de distanciamiento: ya sea distanciarnos de un lugar por la radiación, o distanciandonos entre nosotros para no contagiarnos. En este sentido, *Sayonara* es una historia de la tecnología (inorgánica) a la que acudimos cuando nuestra vida (orgánica) está en riesgo. Solo que en lugar de enfocarse en el tipo de aparato más evidente como lo puede ser un respirador, se centra en aquella tecnología “más afectiva” que también necesitamos para seguir viviendo. Es decir, el personaje de Geminoid F. no es ninguna enfermera o doctora personal; es simplemente un actante que recita poemas y hace compañía. Tiene la misma función que un guante de látex paliativo para afrontar la soledad y con el agregado de que puede hablar.

Esto podría sonar como una asociación un tanto exagerada. En la obra de teatro no vemos que la mujer enferma tenga algo -o a alguien- más como una computadora, celular, redes sociales,

y menos aún señales de vida de otras personas más que en sus memorias. Sin embargo, escenas como la de Sayonara, podrían representar la cotidianidad de muchas personas de diferentes lugares del mundo (especialmente de la generación *millennial* y *centennial*) que viven solas, rodeados de hiper-objetos tecnológicos de todo tipo con los que interactúan en su día a día más que con “personas reales”, y atravesaron así los meses más estrictos de cuarentena. El personaje de Geminoid F. podría leerse como una versión más inteligente (y con un cuerpo similar al nuestro) de la Alexa de Amazon o Siri. Así como esta androide recita poemas que le despiertan recuerdos a su clienta, nosotros también solemos recibir “recordatorios emotivos” de Facebook, Google Fotos, Instagram y sugerencias musicales en Spotify. Más aún, si hoy no descartamos tan fácilmente la autenticidad de ciertos vínculos que mantenemos virtualmente con personas que conocemos (y en muchos casos, es más la presencia virtual que la física), o incluso, ¿es tan descabellada la idea de vínculos con un robot inteligente?

Con esta pregunta se procura que el análisis de esta obra no sea más que un puntapié para reflexionar sobre el mundo que queremos habitar y en el que estamos inmersos en tecnología. Esto no quiere decir que se tenga que poner un valor moral al respecto, sino más bien, tener presente lo expuesto por Heidegger acerca de que la tecnología no solo es *teche*, sino también *poiesis*. Ninguna tecnología es cien por ciento inocente y tampoco tenemos tanto control sobre ella como creemos. Podemos auto-engañarnos y convencernos de que somos amos completos, dioses creadores de cosas que mantenemos en posesión, pero a la larga, terminamos experimentando las consecuencias. Recordar la *poiesis* en la tecnología -y la perspectiva posthumanista en general-, está para hacernos más conscientes de que somos una especie más, que podemos repensar formas alternativas para desarrollar tecnologías y que podemos proponer parámetros para relacionarnos con ella y con demás agencias no-humanas. Bennet y autores que comparten esta línea de pensamiento como Mel Y. Chen (libro: *Animacies*), Bruno Latour y Timothy Morton, toman esta postura para abordar cuestiones relacionadas a la ecología, al cambio climático y a la salud. Por su parte, este trabajo es a la vez una excusa para hacer un llamado de atención para que eventualmente, también se apliquen estas ideas a la teoría de las “tecnologías afectivas” que tienen su impacto en nuestra salud mental.

Dicho esto, después de lo analizado, esta investigación me despertó otros disparadores que aún quedan por seguir explorando y aprendiendo. En primer lugar -y en relación con lo anterior-, está el tema de la importancia de la voz a la hora de “crear presencia”. La oralidad es el medio más antiguo que tenemos para transferir el conocimiento y la cultura (ya sea mediante cantos, rezos, historias, etc.) y resultaría interesante ver cómo operan las voces de estos aparatos robotizados⁵¹. En segundo lugar, cómo la perspectiva posthumanista que nos hace dar cuenta de que no somos el centro del mundo, se extiende para invitarnos a pensar un tipo existencialismo contemporáneo: cómo repensar y cuestionar la finitud y la soledad en Heidegger, o la noción de responsabilidad en Sartre, hoy que somos conscientes del entramado de agencias que nos rodean. Más en relación al lenguaje, la tercera propuesta tiene que ver con lo que sucede entre el plano material y el lingüístico. Por ejemplo; el hecho de que Geminoid F. tenga un nombre propio hace que uno se refiera a ella, precisamente como un “ella” y no como un “eso” de cosa. Dentro de la gramática del español, la robot es una persona con un género (binario) al igual que nosotros. Por último, obras como *Sayonara* nos invitan a pensar cómo posicionar, dentro de la academia, del mercado del arte y la curaduría, estas manifestaciones artísticas que incluyen robots como la música hecha por algoritmos, las pinturas realizadas por robots, el cripto-arte, etc.

Para finalizar, nada más queda recalcar que la performatividad de las máquinas y los objetos, puede ser más visible dentro de una ficción sobre el escenario, pero también está presente en nuestra forma de hacer arte y en nuestra cotidianidad. A su vez, la perspectiva posthumanista evidencia lo limitante (y perjudicial) que puede ser reducir “lo humano” a una categoría ontológica y cerrada cuando vivimos en una red de agencias. En suma, todas estas dualidades exploradas -humano/máquina; vida/muerte; orgánico/inorgánico; sujeto/cosa- se hacen más ricas y desafiantes cuando las abordamos desde lo liminal.

⁵¹ Por ejemplo: la video-instalación sonora *Voz resonancias de la prisión* (2005) de la artista colombiana Clemencia Echeverri, utilizó sensores de movimiento que activaban reproducciones de voces grabadas una vez que algún espectador se acercaba a la pared. Esas voces eran grabaciones de prisioneros que en ese momento se encontraban en la cárcel y contaban su historia en primera persona.

BIBLIOGRAFÍA

- Aristóteles (s/f). *El arte poética* (6ta. ed.). Madrid, España: Espasa-Calpe
- Badiou, A., Cassin, B. (2016). *Heidegger: His Life and His Philosophy*. New York, EEUU.:Columbia University Press
- Benjamin, W. (1989). La obra de arte en la era de su reproductibilidad técnica. En *Discursos Interrumpidos I. Filosofía del arte y de la historia* (pp. 17-60) (Trads. de Jesús Aguirre). Argentina: Taurus.
- Bennet, J. (2010). *Vibrant Matter. A Political Ecology of Things*. EEUU: Duke University Press
- Braidotti R y Hlavajova M. (2018) *Posthuman Glossary*. Bloomsbury
- Chikaraishi, T; Hirata, O; Ishiguro, H; Nischiguchi, S; Ogawa, K; Yoshikawa, Y. (2014). “Designing Robot Behaviour in Conversation based on Contemporary Colloquial Theatre Theory”. The 23rd IEEE International Symposium on Robot and Human Interactive Communication. Agosto 25-29, 2014.
- Chikaraishi, T; Hirata, O; Ishiguro, H; Ogawa, K; Yoshikawa, Y. (2017). Creation and Staging of Android Theatre ‘Sayonara’ towards Developing Highly Human-Like Robots. *Future Internet*. 9(4), 75. Recuperado de: <https://www.mdpi.com/1999-5903/9/4/75>
- Eckersall, P. (2015). Performance, Mourning and the Long View of Nuclear Space. *Asia-Pacific Journal: Japan Focus*, 13(7), pp.5–11.
- Eckersall, P.(2015). Towards a Dramaturgy of Robots and Object-Figures. *TDR: The Drama Review*, 59(3), pp. 123–131.
- Eckersall, P., Grehan H., y Scheer E. (2017). *New Media Dramaturgy. Performance, Media and New-Materialism*. Londres, Reino Unido: Palgrave Macmillan
- Ferrando, F. (2019). *Philosophical Posthumanism*. Londres, Reino Unido: Bloomsbury
- Fischer-Lichte, E. (2011). Fundamentos para una estética de lo performativo. En *Estética de lo performativo* (pp.23-46). Madrid, España: Abada Editores
- Garbatzky, I. (2013). Introducción. En *Los ochenta recién vivos. Poesía y performance en el Río de la Plata* (pp.11-51). Santa Fe, Argentina: Beatriz Viterbo Editora
- Haraway, D. (1991). Manifiesto para cyborgs: ciencia, tecnología y feminismo socialista a finales del siglo XX. En *Ciencia, cyborgs y mujeres. La reinención de la naturaleza*. Madrid, España: Cátedra
- Hibino, K. (2012). Oscillating Between Fakery and Authenticity: Hirata Oriza’s Android Theatre. *Comparative Theatre Review*, 11(1), pp.30-42

Hirata, O. (2012). About Our Robot/Android Theatre (Trads. de Kei Hibino). *Comparative Theatre Review*. 11(6), p.29

Hirata, O. (2012). Sayonara (Trads. de Hiroko Matsuda y Bryerly Long). *Comparative Theatre Review*. 11(1), pp.22-28

Iwaki K. (2019). Bugs, Bots, and Ghosts. *American Theatre*, 36(5), pp.28–30.

Kantor, T. (2010). *El teatro de la muerte*. Barcelona, España: Alba Editorial

Lehmann, H,T (2013). *Teatro Postdramático* (Trads. de Diana Gonzales). Murcia, España: Cendea

Morton, T. (2013). *Hyperobjects. Philosophy and Ecology after the End of the World*. Minneapolis, EEUU: University of Minnesota Press

Pluta, I. (2016). Theater and Robotics: Hiroshi Ishiguro's Androids as Staged by Oriza Hirata. *Art Research Journal*. 3(1), pp.65-79.

Schaeffer, JM. (2009). *El fin de la excepción humana*. Buenos Aires, Argentina: Fondo de Cultura Económica.

Spedalieri, F. (2014). Quietly Posthuman: Oriza Hirata's robot-theatre. *Performance Research: A Journal of the Performing Arts*, 19(2), pp.138-140, DOI: 10.1080/13528165.2014.928530

Stone, Y. (2017). Chapter IV: The Anthropomorphic Robot and Artistic Expression. En *Japanese Robot Culture: Performance, Imagination and Modernity* (pp.89-115). Nueva York, E.E.U.U.: Palgrave Macmillan

西山葉子 (31 de diciembre, 2014). Androido Human Theater Sayonara. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=fIZ5i27XXCY&t=548s>

ANEXOS

Anexo 1

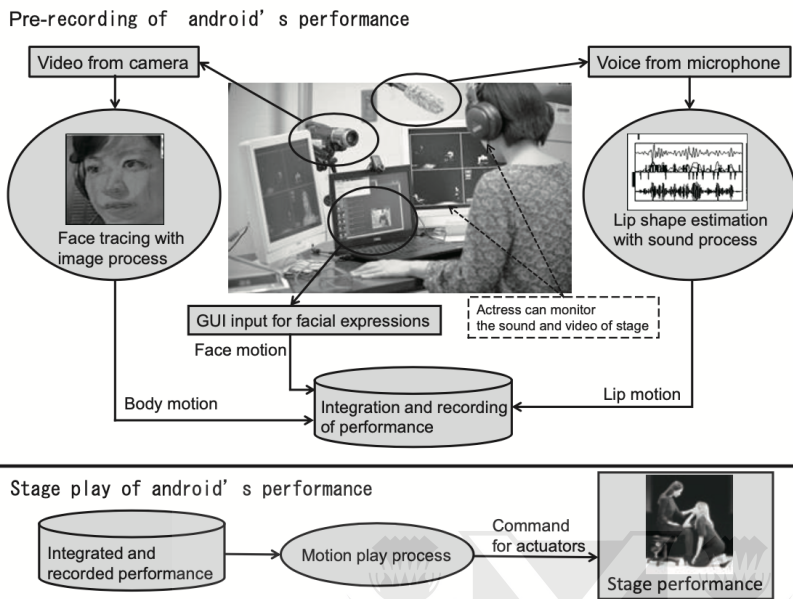


Imagen de Chikaraishi et.al (2014)

Anexo 2



Imagen recuperada de:

<https://www.dailymail.co.uk/sciencetech/article-1329208/Robot-actress-Geminoid-F-perform-s-alongside-human-Japanese-play.html>

AGRADECIMIENTOS

La presente investigación no hubiera sido posible sin las siguientes personas. En primer lugar quiero agradecer a mi mamá, a mi papá y a mi abuela y abuelo por siempre apoyarme y creer en mí. En segundo lugar, gracias Cynthia Edul y Lia Munilla por ser excelentes maestras que me marcaron e inspiraron en el transcurso de la carrera. En tercer lugar, agradezco a mis amigas de Humanidades con quienes compartí muchos momentos lindos: Mar, Emilia y Nicole. Quiero agradecer también a mis amigos de la vida que siempre logran estar presentes sin importar la distancia: Franco, Vicky, Pedro, Jose, Daniel y Vico. Les quiero mucho.



Universidad de
San Andrés