



INTELIGENCIA ARTIFICIAL Y TEATRO POSHUMANO:

un marco conceptual para la
agencia creativa distribuida

Kimmel Chamat Garcés*  

(pensamiento)

(pensamiento), (palabra)... Y obra

ISSN: 2011-804X - e-ISSN: 2462-8441

Fecha de recepción: 09 de marzo de 2025

Fecha de aprobación: 16 de junio de 2025

Fecha de publicación: 01 de julio de 2025

Para citar este artículo

Chamat Garcés, K. (2025). Inteligencia artificial y teatro poshumano: un marco conceptual para la agencia creativa distribuida, *(Pensamiento), (Palabra)... Y Obra*, (34), e22961. <https://doi.org/10.17227/ppo.num34-22961>

* Doctor en Planificación Urbana y Regional. Profesor de la Universidad del Valle, Escuela de Arquitectura, Cali, Colombia.
kimmel.chamat@correounivalle.edu.co

Resumen

Este artículo propone un marco conceptual para comprender la agencia creativa distribuida en prácticas teatrales que incorporan inteligencia artificial. Partiendo de la insuficiencia de enfoques antropocéntricos tradicionales, se desarrolla una cartografía de teorías posthumanas para identificar conceptos con potencial explicativo para este fenómeno emergente. El marco integra tres conceptos nucleares: intra-acción creativa (reconceptualización ontológica de la creatividad como emergente de relaciones constitutivas), ensamblaje cognitivo (distribución de capacidades mentales entre agentes humanos y tecnológicos) y simpoiesis performativa (prácticas colaborativas de “hacer-con” entre humanos y algoritmos). Esta articulación conceptual trasciende tanto enfoques instrumentales que reducen la IA a meras herramientas como perspectivas que le atribuyen creatividad autónoma descontextualizada. El estudio discute implicaciones teóricas—superación de dicotomías entre sujetos creativos y objetos técnicos—y prácticas—herramientas reflexivas para artistas que exploran colaboraciones algorítmicas. Se concluye que comprender la agencia creativa distribuida implica reconocer que la creatividad misma se reconfigura cuando emerge de entrelazamientos complejos entre múltiples formas de agencia, invitando a imaginar formas posthumanas de creación teatral que exploren el potencial transformativo de los sistemas algorítmicos.

Palabras clave: teatro posthumano; inteligencia artificial; agencia distribuida; creatividad algorítmica; ontología relacional

Artificial Intelligence and Posthuman Theater: A Conceptual Framework for Distributed Creative Agency

Abstract

This article proposes a conceptual framework for understanding distributed creative agency in theatrical practices incorporating artificial intelligence. Starting from the inadequacy of traditional anthropocentric approaches, a cartography of posthuman theories is developed to identify concepts with explanatory potential for this emerging phenomenon. The framework integrates three core concepts: creative intra-action (ontological reconceptualization of creativity as emerging from constitutive relationships), cognitive assemblage (distribution of mental capacities among human and technological agents), and performative sympoiesis (collaborative practices of “making-with” between humans and algorithms). This conceptual articulation transcends both instrumental approaches that reduce AI to mere tools and perspectives that attribute decontextualized autonomous creativity to it. The study discusses theoretical implications—overcoming dichotomies between creative subjects and technical objects—and practical implications—reflective tools for artists exploring algorithmic collaborations. The conclusion suggests that understanding distributed creative agency implies recognizing that creativity itself is reconfigured when it emerges from complex entanglements between multiple forms of agency, inviting us to imagine posthuman forms of theatrical creation that explore the transformative potential of algorithmic systems.

Keywords: posthuman theater; artificial intelligence; distributed agency; algorithmic creativity; relational ontology

Inteligência Artificial e Teatro Pós-humano: Um Marco Conceitual para a Agência Criativa Distribuída

Resumo

Este artigo propõe um marco conceitual para compreender a agência criativa distribuída em práticas teatrais que incorporam inteligência artificial. Partindo da insuficiência das abordagens antropocêntricas tradicionais, desenvolve-se uma cartografia de teorias pós-humanas para identificar conceitos com potencial explicativo para este fenômeno emergente. O marco integra três conceitos nucleares: intra-ação criativa (reconceitualização ontológica da criatividade como emergente de relações constitutivas), montagem cognitiva (distribuição de capacidades mentais entre agentes humanos e tecnológicos) e simpoiese performativa (práticas colaborativas de “fazer-com” entre humanos e algoritmos). Esta articulação conceitual transcende tanto abordagens instrumentais que reduzem a IA a meras ferramentas quanto perspectivas que lhe atribuem criatividade autónoma descontextualizada. O estudo discute implicações teóricas—superação de dicotomias entre sujeitos criativos e objetos técnicos—e práticas—ferramentas reflexivas para artistas que exploram colaborações algorítmicas. Conclui-se que compreender a agência criativa distribuída implica reconhecer que a própria criatividade se reconfigura quando emerge de entrelaçamentos complexos entre múltiplas formas de agência, convidando a imaginar formas pós-humanas de criação teatral que explorem o potencial transformador dos sistemas algorítmicos.

Palavras-chave: teatro pós-humano; inteligência artificial; agência distribuída; criatividade algorítmica; ontologia relacional

Introducción

El escenario contemporáneo presencia una transmutación radical de la materialidad teatral bajo el influjo de sistemas algorítmicos que desestabilizan las genealogías históricas de la creación escénica. La inteligencia artificial (IA) irrumpe en el teatro no solo como herramienta técnica auxiliar, sino como entidad que reconfigura ontológicamente el mismo acto creativo y desplaza los ejes antropocéntricos que han constituido durante milenios el núcleo de la teatralidad (Otto, 2021). Ante esta crisis de los fundamentos, se vuelve imperativo desarrollar aparatos conceptuales capaces de cartografiar territorios creativos donde la agencia se despliega como fenómeno distribuido entre actores humanos y no humanos. Las prácticas teatrales emergentes que incorporan sistemas de IA como cocreadores activos evidencian una ruptura epistemológica con modelos tradicionales de autoría, interpretación y recepción, e inauguran modalidades performativas que desbordan los marcos analíticos existentes (Walton, 2021).

Cuando sistemas algorítmicos generan dramaturgia, participan en improvisaciones escénicas o modulan entornos performativos en tiempo real, el teatro ingresa en una dimensión posthumana donde la creatividad emerge como fenómeno intersticial (Mirowski y Mathewson, 2019). La agencia creativa se volatiliza y redistribuye entre nodos de una red heterogénea que desafía nociones convencionales sobre la génesis del acto artístico. Este fenómeno excede las dicotomías simplificadoras entre determinismo tecnológico y excepcionalismo humano, y se sitúa en una zona de indeterminación productiva donde las fronteras entre creador, instrumento y obra se tornan porosas. Las colaboraciones entre humanos y sistemas de IA en contextos teatrales no representan una mera ampliación de posibilidades estéticas, sino un acontecimiento ontológico que reconfigura la naturaleza del acto creativo (Stalpaert *et al.*, 2021).

El campo teatral ha respondido a la irrupción de la IA con aproximaciones principalmente instrumentales que, sin embargo, raramente problematizan las transformaciones profundas en la distribución de la agencia creativa. Mientras proliferan experimentaciones prácticas con sistemas generativos, detección de patrones y aprendizaje automático aplicados a procesos escénicos, persiste un déficit teórico en la conceptualización de estas nuevas modalidades de cocreación (Pizzo, 2021). Los marcos analíticos predominantes oscilan entre perspectivas tecnofóbicas que reafirman la excepcionalidad creativa humana y

aproximaciones tecno-utópicas que celebran acríticamente la *autonomía creativa* de los algoritmos. Ambas posturas resultan insuficientes para comprender la complejidad de un fenómeno que no puede reducirse a la sustitución, complementación o amplificación de capacidades humanas preexistentes (Bajohr, 2022).

El objetivo de este artículo de investigación radica en desarrollar un marco conceptual que permita comprender y analizar la reconfiguración de la agencia creativa en el teatro poshumano. Esta propuesta teórica aspira a superar las limitaciones de enfoques unidimensionales que reducen la complejidad del fenómeno a sus aspectos puramente técnicos, estéticos o instrumentales. El marco conceptual articula nociones provenientes de la teoría poshumana (Braidotti, 2019), los estudios de ciencia y tecnología (Hayles, 2017) y la filosofía de la cognición distribuida (Latour, 1996), con el fin de construir un aparato analítico capaz de aprehender la redistribución de la agencia creativa en prácticas teatrales que incorporan IA. La pregunta fundamental que orienta esta investigación se formula del siguiente modo: ¿Qué conceptos teóricos pueden articularse en un marco coherente para comprender la agencia creativa distribuida en las prácticas teatrales que incorporan IA?

La originalidad de esta propuesta reside en su capacidad para trascender tanto las aproximaciones técnico-descriptivas centradas en las capacidades instrumentales de los sistemas de IA, como los análisis estético-formales enfocados en los productos artísticos resultantes. Este marco conceptual permite teorizar la redistribución de la agencia creativa como fenómeno emergente de redes socio-técnicas complejas, y ofrece herramientas analíticas para artistas e investigadores que buscan navegar el nuevo paradigma de creación poshumana (Saunders y Gemeinboeck, 2022). Este enfoque evita tanto el reduccionismo tecnológico que concibe la IA como mera herramienta subordinada a la intencionalidad humana, como el determinismo que presupone una inevitabilidad histórica en el desarrollo y la aplicación de estas tecnologías.

Los sistemas de IA han alcanzado un umbral de complejidad que les permite participar en procesos creativos de modos cualitativamente distintos a tecnologías precedentes. Esta diferencia cualitativa se manifiesta en capacidades como la generación de contenido emergente no programado, el aprendizaje continuo a partir de la interacción, la adaptación contextual y la producción de

resultados imprevistos, incluso para sus desarrolladores (Todorović y Grba, 2019). La aplicación de estas capacidades al ámbito teatral subvierte la relación tradicional entre humano y máquina en los procesos creativos, al desplazar al primero de su posición de control absoluto y situarlo en una red de agencias distribuidas donde la creatividad emerge como propiedad relacional (Salter, 2017).

Resulta fundamental señalar que esta reconceptualización mediante IA no está exenta de contradicciones. Las teorías poshumanas que fundamentan este marco han surgido como críticas al proyecto humanista occidental, mientras que las tecnologías de IA actuales pueden interpretarse, paradójicamente, como su culminación al reducir procesos cognitivos a operaciones algorítmicas. Esta tensión, lejos de ser una debilidad, permite mantener una vigilancia crítica sobre estas tecnologías, y evita instrumentalizar el potencial político de teorías profundamente arraigadas en críticas feministas e insurreccionales al capitalismo tecnocientífico (Braidotti, 2019).

La transición desde modelos instrumentales hacia ecologías creativas distribuidas desafía presupuestos fundamentales sobre la naturaleza del acto teatral. Conceptos como *originalidad*, *intencionalidad*, *expresividad* y *autenticidad* —pilares tradicionales de la teoría estética occidental— se revelan como constructos históricos ligados a una comprensión antropocéntrica de la creatividad, que resulta insuficiente para abordar fenómenos de cocreación humano-máquina. Simultáneamente, las nociones convencionales de *autoría individual*, *propiedad intelectual* y *atribución creativa* se tornan problemáticas ante procesos donde la génesis de la obra teatral no puede rastrearse a una fuente única de agencia.

El marco conceptual propuesto se articula en torno a tres conceptos nucleares interconectados. Primero, la *intra-acción creativa* (derivada de Barad, 2007, y adaptada por Salter, 2017), que proporciona la base ontológica al comprender la creatividad como emergente del espacio relacional entre humano e IA, y desplaza la noción del autor individual. Segundo, el *ensamblaje cognitivo* (elaborado desde las teorías de Hayles, 2017, y Clark, 2015), que constituye el eje epistémico al concebir los procesos creativos como sistemas integrados —donde capacidades mentales se distribuyen entre agentes heterogéneos—, y supera dicotomías entre creatividad humana y computacional. Y, tercero, la *simpoiesis performativa* (desde Haraway, 2016, aplicada por Hovik y Pérez, 2020), que aporta la dimensión ético-práctica al caracterizar la creación como proceso de





hacer-con en sistemas complejos, permite conceptualizar colaboraciones donde humanos y algoritmos generan realidades escénicas conjuntas, y hace énfasis en la responsabilidad compartida en procesos de cocreación poshumana.

El artículo se estructura en cinco partes que despliegan progresivamente el marco conceptual propuesto. Tras esta introducción, la segunda parte, al combinar una cartografía crítica de conceptos relevantes en teorías poshumanas con un proceso de articulación y aplicación específica al contexto teatral, detalla la metodología empleada para desarrollar el marco teórico. La tercera parte desarrolla los resultados de la investigación en dos subsecciones: la primera presenta la cartografía conceptual y analiza críticamente teorías de la agencia material, cognición distribuida y ética poshumana para evaluar su potencial explicativo en relación con prácticas teatrales contemporáneas; la segunda, el núcleo del artículo, desarrolla en profundidad el marco conceptual para la agencia creativa distribuida y establece las interrelaciones entre sus componentes. La cuarta parte discute las implicaciones teóricas y prácticas del marco propuesto y evalúa su potencial para analizar formas emergentes de creación teatral poshumana y su aplicabilidad como herramienta reflexiva para artistas y creadores. Finalmente, la conclusión sintetiza las contribuciones del marco conceptual y esboza líneas futuras de investigación para su refinamiento y expansión.

El teatro, en su condición de arte fundamentalmente relacional y colectivo, constituye un laboratorio privilegiado para explorar las implicaciones de la agencia creativa distribuida. A diferencia de formas artísticas más asentadas en la individualidad autoral, la teatralidad ha operado históricamente como un ensamblaje heterogéneo donde convergen múltiples agentes, materialidades y temporalidades (Østern y Knudsen, 2021). Esta predisposición estructural hacia la distribución de la agencia creativa convierte al teatro en un espacio particularmente fértil para experimentar con las posibilidades y limitaciones de la cocreación poshumana. Además, establece precedentes conceptuales y prácticos que podrían extenderse posteriormente a otros ámbitos artísticos y sociales (Wang y Sun, 2023).

Metodología

La investigación adoptó una metodología bifásica para la construcción del marco conceptual sobre agencia creativa distribuida en prácticas teatrales con IA. Este enfoque permitió abordar sistemáticamente la complejidad

inherente al fenómeno estudiado, al combinar una rigurosa cartografía conceptual con un proceso de articulación teórica orientado a generar un marco analítico coherente y aplicable al contexto teatral contemporáneo.

La primera fase, denominada “Cartografía de conceptos relevantes”, consistió en una revisión crítica y sistemática de la literatura poshumana y su potencial aplicación al teatro con IA. La búsqueda bibliográfica priorizó cuatro dominios teóricos: teorías poshumanas de la agencia material, estudios sobre cognición distribuida y extendida, perspectivas éticas poshumanas y análisis de casos teatrales que incorporan sistemas de IA. Para la selección de fuentes teóricas se establecieron criterios específicos, que incluyeron: relevancia conceptual para la comprensión de agencias no humanas, potencial explicativo en relación con procesos creativos, compatibilidad con el campo teatral y capacidad para trascender paradigmas antropocéntricos tradicionales. Adicionalmente, se priorizaron fuentes publicadas en los últimos diez años, aunque se incorporaron textos seminales de mayor antigüedad cuando resultaban fundamentales para la genealogía conceptual estudiada.

Para cada concepto identificado como potencialmente relevante, se evaluó su capacidad explicativa mediante una matriz analítica que consideraba los siguientes criterios: potencia ontológica (capacidad para fundamentar una comprensión no antropocéntrica de la agencia creativa), coherencia epistémica (compatibilidad con otros conceptos seleccionados), aplicabilidad práctica (potencial para analizar casos concretos de teatro con IA) y originalidad (capacidad para generar nuevas perspectivas sobre el fenómeno estudiado). Para facilitar este análisis, se empleó Claude 3.5 Sonnet, un modelo de lenguaje avanzado, para procesar y analizar el corpus de literatura. Este proceso permitió identificar tres núcleos conceptuales con mayor potencial explicativo: la *intra-acción* (Barad, 2007), los *ensamblajes cognitivos* (Hayles, 2017) y la *simpoiesis* (Haraway, citada en Hovik y Pérez, 2020).

Se identificaron ciertas limitaciones metodológicas inherentes a esta fase. En primer lugar, la naturaleza emergente del campo estudiado implicó trabajar con un corpus teórico en continua evolución, lo que dificultó la estabilización de conceptos. En segundo lugar, la diversidad disciplinar de las fuentes (filosofía, estudios de *performance*, ciencias cognitivas, estudios de ciencia y tecnología) requirió un esfuerzo de traducción conceptual entre campos que operan con paradigmas distintos. En tercer lugar, la escasez de estudios específicos sobre agencia creativa distribuida en el teatro con IA obligó a realizar extrapolaciones conceptuales que, aunque fundamentadas, demandaron un ejercicio interpretativo adicional. Estas limitaciones fueron abordadas mediante un enfoque hermenéutico que priorizó la coherencia interna del marco conceptual, sin pretender una exhaustividad imposible, dada la naturaleza del campo estudiado.

La segunda fase, “Construcción y articulación del marco conceptual”, se orientó al desarrollo de un modelo teórico de agencia creativa distribuida aplicable al contexto teatral. Este proceso no fue meramente aditivo (yuxtaposición de conceptos), sino que implicó un ejercicio de articulación orgánica y reconfiguración conceptual para generar un marco coherente y operativo. Se identificaron las compatibilidades, tensiones y complementariedades entre los tres conceptos nucleares seleccionados (*intra-acción*, *ensamblajes cognitivos* y *simpoiesis*). Este análisis se realizó mediante una metodología de triangulación conceptual que exploró cómo cada concepto iluminaba diferentes



dimensiones del fenómeno estudiado: la intra-acción aportaba fundamentación ontológica; los ensamblajes cognitivos, mecanismos operativos; y la simpoiesis, un marco ético-práctico.

La aplicación específica al contexto teatral implicó un ejercicio de concreción y contextualización del marco teórico. Se desarrollaron indicadores específicos para identificar y analizar manifestaciones de agencia creativa distribuida en prácticas teatrales con IA. Estos fueron agrupados en tres categorías, correspondientes a los conceptos nucleares: indicadores de intra-acción creativa (emergencia de agencias híbridas, difuminación de límites entre creador y herramienta); indicadores de ensamblaje cognitivo (distribución de toma de decisiones creativas, entrelazamiento de modelos cognitivos humanos y computacionales); e indicadores de *simpoiesis performativa* (emergencia de realidades escénicas coconstituídas, procesos colaborativos de *hacer-con*). Esta operacionalización permitió tender puentes entre la abstracción teórica y las prácticas teatrales concretas, y facilitó la aplicabilidad del marco conceptual a casos específicos.

El proceso metodológico concluyó con una evaluación crítica del marco conceptual desarrollado que examinó su coherencia interna, potencial aplicativo y limitaciones. La Tabla 1 presenta una síntesis de la metodología.

Tabla 1. Síntesis metodológica

Fase	Herramientas metodológicas	Relación con resultados	Literatura de apoyo
Fase 1. Cartografía de conceptos relevantes	Protocolo de búsqueda bibliográfica en cuatro dominios teóricos	Identificación de conceptos clave y evaluación de su potencial explicativo (Resultados 3.1)	Barad (2007); Hayles (2017); Braidotti (2019); Latour (1996); Clark (2015)
	Matriz analítica para evaluación conceptual (potencia ontológica, coherencia epistémica, aplicabilidad práctica, originalidad)	Selección fundamentada de tres núcleos conceptuales con mayor potencial explicativo	Saunders y Gemeinboeck (2022); Eacho (2023); Walton (2021)
	Análisis interpretativo de interrelaciones conceptuales	Mapeo crítico de compatibilidades y tensiones entre marcos teóricos	Salter (2017); Pizzo (2021); Bajohr (2022)
Fase 2. Construcción y articulación del marco conceptual	Triangulación conceptual entre <i>intra-acción</i> , <i>ensamblajes cognitivos</i> y <i>simpoiesis</i>	Desarrollo del marco conceptual integrado para la agencia creativa distribuida (Resultados 3.2)	Hovik y Pérez (2020); Otto (2021); Stalpaert <i>et al.</i> (2021)
	Desarrollo de definiciones operativas contextualizadas	Conceptos adaptados específicamente al ámbito teatral	Todorović y Grba (2019); Mirowski y Mathewson (2019)
	Modelo tridimensional de integración conceptual	Articulación orgánica entre ontología relacional, cognición distribuida y ética poshumana	Mateas (2005); Floridi (2023)
	Operacionalización mediante indicadores específicos	Aplicabilidad del marco a casos concretos de teatro con IA	Østern y Knudsen (2021); Wang y Sun (2023); Sovhyra (2021)

Fuente: elaboración propia.



Resultados

Cartografía de conceptos teóricos para el teatro poshumano

La cartografía conceptual desarrollada durante la primera fase metodológica constituyó un ejercicio crítico de navegación teórica orientado a identificar territorios conceptuales con potencial explicativo para comprender la agencia creativa distribuida en prácticas teatrales con IA. Este ejercicio, lejos de establecer una exhaustividad imposible, construyó una constelación teórica estratégicamente orientada hacia la comprensión de un fenómeno emergente que desafía epistemologías tradicionales. A partir del reconocimiento de la insuficiencia de marcos analíticos convencionales, la exploración se estructuró en torno a tres dominios teóricos complementarios cuya articulación posterior permitiría desarrollar un marco conceptual integrado.

El primer territorio teórico explorado corresponde a las teorías de la agencia material y performativa, donde el realismo agencial de Karen Barad emergió como perspectiva fundamental que desafía radicalmente comprensiones antropocéntricas de la creatividad. El concepto de *intra-acción*, central en la propuesta baradiana, permite trascender la noción de *interacción* —que presupone entidades separadas— para comprender cómo los fenómenos teatrales emergen de relaciones constitutivas, donde la separación entre humano y máquina representa un corte agencial contingente, mas no una división ontológica preexistente

(Barad, 2007). Esta reconceptualización resulta particularmente valiosa al analizar casos donde sistemas de IA participan activamente en procesos creativos, ya que configura agencias distribuidas irreducibles a sus componentes individuales.

Complementariamente, la teoría del actor-red desarrollada por Bruno Latour aportó una perspectiva metodológica para comprender cómo actores humanos y no humanos se ensamblan en redes heterogéneas que producen efectos teatrales. La noción de *actante* facilitó el reconocimiento de sistemas de IA como participantes activos en la red de relaciones que constituye la práctica teatral, más allá de su instrumentalización como herramientas pasivas (Latour, 1996; Salter, 2017). Sin embargo, el alto nivel de abstracción del realismo agencial y la relativa indiferencia de la teoría del actor-red ante cuestiones de afecto y estética requirieron adaptar estos enfoques al contexto teatral específico.

El segundo territorio teórico identificado corresponde a los enfoques sobre cognición distribuida y extendida. La teoría de la cognición no consciente desarrollada por N. Katherine Hayles proporcionó fundamentos para comprender los procesos computacionales como formas legítimas de pensamiento no antropocéntrico, más que como simples simulaciones de la cognición humana (Hayles, 2017). Su concepción de los *ensamblajes cognitivos* como sistemas heterogéneos donde múltiples formas de cognición interactúan dinámicamente ofreció herramientas

para analizar los procesos teatrales con IA como ecologías creativas complejas, en las que la generación de texto, movimiento o escenografía emerge de la interacción entre diferentes modalidades cognitivas.

Esta perspectiva se complementó con la teoría de la mente extendida desarrollada por Andy Clark, que proporcionó fundamentos filosóficos para comprender cómo los procesos cognitivos humanos incorporan elementos tecnológicos como partes constitutivas del sistema creativo. El concepto de *andamiaje cognitivo* resultó valioso para analizar cómo determinadas configuraciones tecnológicas habilitan nuevas posibilidades de pensamiento creativo, inaccesibles para la mente individual humana (Clark, 2015; Todorović y Grba, 2019). Estas teorías requirieron adaptaciones para abordar la complejidad de sistemas de IA contemporáneos, que no solo amplifican capacidades humanas, sino que exhiben formas emergentes de agencia creativa.

El tercer territorio explorado corresponde a las perspectivas éticas poshumanas. El marco crítico poshumanista desarrollado por Rosi Braidotti propone una ética afirmativa basada en el reconocimiento de interdependencias constitutivas entre diversas formas de vida y tecnología. Esta aproximación permitió conceptualizar las prácticas teatrales con IA no desde perspectivas tecnofóbicas ni desde celebraciones acríticas, sino como espacios experimentales donde emergen nuevas configuraciones de subjetividad poshumana. La noción de *subjetividad nómada* ofreció herramientas para comprender cómo la colaboración con sistemas de IA reconfigura la identidad de los artistas y genera formas poshumanas de creatividad irreducibles a concepciones tradicionales de autoridad artística (Braidotti, 2019).

Complementariamente, la perspectiva simpoietica desarrollada por Donna Haraway proporcionó conceptos para reimaginar procesos creativos como prácticas de *hacer-con* que trascienden nociones individualistas de autoría. La distinción entre *autopoiesis* (autocreación) y *simpoiesis* (creación-con) resultó particularmente valiosa para conceptualizar prácticas teatrales donde humanos y sistemas de IA generan conjuntamente realidades escénicas que ninguno podría producir aisladamente (Haraway, 2016; Hovik y Pérez, 2020). Esta perspectiva permite reconfigurar la comprensión del proceso creativo, pues lo desplaza desde modelos centrados en el genio individual hacia ecologías colaborativas donde la creación emerge del entrelazamiento entre diferentes formas de agencia.

La evaluación de la aplicabilidad de estos marcos teóricos al contexto teatral específico evidenció potencialidades diferenciales: las teorías de la agencia material resultaron potentes para comprender prácticas dramaturgicas; los enfoques sobre cognición distribuida demostraron mayor capacidad explicativa para analizar procesos performativos; y las perspectivas éticas poshumanas evidenciaron especial relevancia para comprender las dimensiones metodológicas y políticas de estas prácticas. Esta evaluación no se limitó a confirmar la validez de marcos preexistentes, sino que identificó aspectos específicos del fenómeno teatral —su carácter efímero, su dependencia de la copresencia, su dimensión afectiva— que desafían productivamente estas teorías (Mirowski y Mathewson, 2019; Saunders y Gemeinboeck, 2022; Otto, 2021).

El proceso cartográfico culminó con la identificación de tres conceptos nucleares con mayor potencial explicativo que servirían como fundamento para el marco conceptual integrado: *intra-acción* (como base ontológica), *ensamblaje cognitivo* (como eje epistémico) y *simpoiesis* (como fundamento ético-práctico). Cada concepto funciona como punto nodal que incorpora elementos de múltiples teorías: la *intra-acción* integra aspectos del realismo agencial baradiano y la teoría del actor-red latouriana; el ensamblaje cognitivo articula dimensiones de la cognición no consciente de Hayles y la mente extendida de Clark; la *simpoiesis* incorpora elementos de la ética materialista de Braidotti y las epistemologías colaborativas de Haraway (Barad, 2007; Hayles, 2017; Hovik y Pérez, 2020).

Finalmente, la cartografía identificó vacíos teóricos significativos: la escasez de conceptualizaciones específicas sobre la materialidad algorítmica y sus implicaciones teatrales; la insuficiente teorización de la dimensión temporal específica de las colaboraciones humano-máquina; y la limitada incorporación de perspectivas no occidentales dentro del corpus poshumano. Estos vacíos no constituyeron debilidades insuperables, sino oportunidades para el desarrollo conceptual posterior, ya que orientaron la construcción del marco propuesto hacia áreas donde podría realizar contribuciones significativas. La Tabla 2 estructura los hallazgos de la cartografía conceptual realizada en la primera fase metodológica. Allí se organizó la información en cuatro columnas que presentan los principales territorios teóricos explorados, sus conceptos clave, el potencial explicativo de cada enfoque para comprender prácticas teatrales con IA, y la literatura de soporte que

fundamenta este análisis. En esa medida, proporciona una visión sintética de las bases teóricas evaluadas para la construcción del marco conceptual.

Tabla 2. Síntesis de la cartografía de conceptos teóricos para el teatro poshumano

Territorio teórico	Conceptos clave	Potencial explicativo	Literatura de soporte
Teorías de la agencia material y performativa	<i>Intra-acción, performatividad poshumana, actante, redes heterogéneas</i>	Reconceptualización de la agencia como emergente de relaciones constitutivas; comprensión de la materialidad algorítmica como activamente participativa	Barad (2007), Latour (1996), Salter (2017)
Enfoques sobre cognición distribuida y extendida	<i>Cognición no consciente, ensamblajes cognitivos, mente extendida, andamiaje cognitivo</i>	Reconocimiento del procesamiento algorítmico como forma legítima de cognición; comprensión de la distribución de capacidades creativas entre humanos y sistemas	Hayles (2017), Clark (2015), Todorović y Grba (2019)
Perspectivas éticas poshumanas	<i>Ética materialista afirmativa, subjetividad nómada, simpoiesis, hacer-con</i>	Reconfiguración de la responsabilidad creativa en redes de agencia distribuida; reimaginación de la creación como proceso colaborativo	Braidotti (2019), Haraway (2016), Hovik y Pérez (2020), Stalpaert <i>et al.</i> (2021)

Fuente: elaboración propia.

Marco conceptual integrado para la agencia creativa distribuida

A partir de la cartografía conceptual previa, se desarrolló un marco teórico orientado a aprehender la complejidad de la agencia creativa distribuida en prácticas teatrales con IA. Este marco trasciende aproximaciones instrumentales que sitúan la tecnología como mera herramienta subordinada a intencionalidades humanas; a cambio, propone un sistema conceptual interrelacionado donde cada elemento adquiere sentido en su conexión con los demás. Los tres conceptos nucleares identificados en la cartografía —*intra-acción creativa, ensamblaje cognitivo y simpoiesis performativa*— se articulan para configurar un aparato teórico con dimensiones ontológicas, epistémicas y ético-prácticas complementarias.

La *intra-acción creativa* constituye el fundamento ontológico del marco y desplaza las comprensiones convencionales de la creatividad como propiedad exclusivamente humana o localizable en agentes discretos. Este concepto, derivado del trabajo de Barad (2007), representa una ruptura epistemológica con la noción de interacción, al proponer un modelo donde la agencia creativa emerge de relaciones constitutivas que preceden la individualización de los agentes. En los procesos intra-activos, las fronteras entre creador y herramienta se difuminan hasta volverse irrelevantes como categorías analíticas. Un dramaturgo que utiliza un sistema generativo de IA no constituye simplemente un agente que emplea un instrumento pasivo: ambos conforman un ensamblaje donde la agencia emerge como propiedad relacional del sistema (Eacho, 2023).

Esta perspectiva transforma la comprensión tradicional de la autoría teatral al descentrar al sujeto humano como origen único de la creación escénica y reconocer la agencia de entidades no humanas sin atribuirles formas antropomórficas de intencionalidad. La *intra-acción* reconfigura también los procesos de improvisación teatral: en colaboraciones entre artistas y sistemas de IA, las dinámicas performáticas no pueden comprenderse como secuencias de estímulos y respuestas entre entidades separadas, sino como procesos emergentes en los que las fronteras mismas entre los participantes se constituyen a través del acto de improvisación. Esta dinámica desafía radicalmente nociones de control y expresividad individual arraigadas en la práctica teatral occidental (Salter, 2017; Mirowski y Mathewson, 2019).

La obra *AI: When a Robot Writes a Play* (2021), del Teatro Nacional de Praga, constituye un caso paradigmático de intra-acción creativa (Rosa *et al.*, 2021). Esta pieza, compuesta en un 90 % por el sistema GPT-2 con mínimas adaptaciones del dramaturgo David Košťák, desafía nociones convencionales de autoría. Košťák interactuó con la IA como cocreador genuino, aportó solo las notas escénicas iniciales y los primeros parlamentos de cada escena, y permitió que el algoritmo generara narrativas imprevistas que reconfiguraban sus propias concepciones creativas originales. La escena sobre mortalidad revela una reflexión filosófica sorprendente que surge precisamente en la intersección entre lógica computacional y experiencia existencial humana. Consideremos este fragmento (Heerden *et al.*, 2023):

MAESTRO: Espero que tu alma sea eterna.

ROBOT: De acuerdo. Espero que mi alma sea eterna.

MAESTRO: Has sido un buen chico.

ROBOT: Gracias.

MAESTRO: Ahora es tiempo para mi lección final. Me ha llevado mucho tiempo enseñarte esta lección. Aquí está.

ROBOT: Creo que la conozco.

MAESTRO: Te amo.

ROBOT: También te amo.

MAESTRO: Ahora debo decirte algo más. Solo has sido un robot por poco tiempo. Quiero enseñarte algo importante.

ROBOT: ¿Qué?

ROBOT: Morirás mientras duermes.

MAESTRO: Oh, de acuerdo. Espero que tengas razón sobre eso.

Este diálogo revela una interacción paradójica en la que el robot, limitado a su programación, participa en una conversación sobre mortalidad y trascendencia. La aparente simplicidad de las frases oculta su profundidad: reflexiones sobre la eternidad del alma artificial frente a la finitud humana, y la transmisión de conocimiento como acto de amor. Lo extraordinario no es la sofisticación lingüística, sino cómo emergen cuestiones existenciales desde un algoritmo sin instrucciones filosóficas específicas.

Este fenómeno ilustra cómo la creatividad no reside exclusivamente en la intencionalidad humana ni en la computación algorítmica, sino que surge como propiedad emergente del espacio liminal entre ambas modalidades de agencia, mientras reconfigura nuestra comprensión de lo que significa *crear*.

El ensamblaje cognitivo constituye el eje epistémico del marco al proporcionar mecanismos operativos a través de los cuales se materializa la agencia creativa distribuida. Derivado de las teorías de Hayles y Clark identificadas en la cartografía previa, este concepto teoriza los procesos creativos como sistemas integrados en los que capacidades cognitivas se distribuyen entre agentes heterogéneos. Se define como un sistema híbrido donde las capacidades necesarias para la creación teatral —generación de ideas, decisiones estéticas, reconocimiento de patrones, procesamiento afectivo— se reparten entre agentes humanos y tecnológicos que conforman un ecosistema creativo integrado. Esta distribución trasciende la mera exteriorización de funciones mentales hacia dispositivos y configura un sistema donde diferentes modalidades cognitivas se entrelazan en relaciones de coconstitución (Hayles, 2017; Clark, 2015).

La aplicación de este concepto permite comprender cómo emergen formas de cognición ampliada que trascienden los límites corporales y mentales individuales. Sistemas como GPT-4 no funcionan como simples extensiones de la mente del dramaturgo, sino como componentes activos de un ensamblaje cognitivo que genera posibilidades dramáticas inaccesibles a la cognición exclusivamente humana. Estos sistemas no se limitan a ejecutar instrucciones predefinidas, sino que participan activamente en la exploración de posibilidades creativas y en la toma de decisiones estéticas. Esta concepción del proceso creativo implica también una comprensión distribuida de la toma de decisiones: en un montaje que incorpora sistemas de IA, las decisiones no pueden atribuirse exclusivamente a la intencionalidad de directores humanos, sino que emergen de la interacción entre múltiples modalidades cognitivas (Todorović y Grba, 2019).

El proyecto *Improbabilities* (2018-presente), de Piotr Mirowski y Kory Mathewson, ejemplifica concretamente el concepto de *ensamblaje cognitivo*. Este proyecto teatral, que continúa presentándose en festivales internacionales, incorpora sistemas de IA GPT en improvisaciones en tiempo real, donde actores humanos contrainteractúan con un improvisador artificial. Lo distintivo de esta experiencia es la

distribución específica de capacidades cognitivas: el sistema de IA genera propuestas textuales, los actores humanos aportan corporalidad e interpretación emocional, mientras un *titiritero* humano selecciona qué respuestas algorítmicas se transmiten al escenario. Esta configuración distribuye estratégicamente diferentes aspectos del proceso creativo entre modalidades cognitivas complementarias, y forma un ensamblaje donde la improvisación emerge precisamente de la interacción entre estas diferentes formas de cognición.

Las implicaciones epistémicas resultan particularmente profundas cuando se consideran en relación con los procesos de aprendizaje creativo. Sistemas basados en aprendizaje automático configuran una forma de plasticidad algorítmica que participa activamente en la evolución de procesos creativos. El ensayo teatral deviene así un espacio de coevolución, donde tanto humanos como sistemas de IA modifican sus patrones de respuesta a través de la interacción sostenida, y generan conocimientos encarnados y distribuidos. Esta perspectiva trasciende visiones reduccionistas que conciben la IA como mera simulación o replicación de procesos creativos humanos, y reconoce la especificidad de diferentes modalidades cognitivas y su potencial para generar, en combinación, formas emergentes de creatividad teatral (Clark, 2015; Hayles, 2017).

La *simpoiesis performativa* completa el marco conceptual y aporta una dimensión ético-práctica esencial para comprender y orientar los procesos de cocreación humano-máquina. Este concepto, derivado del trabajo de Haraway e identificado como relevante durante la cartografía previa, caracteriza la creación como proceso de *hacer-con* en sistemas complejos donde múltiples agentes participan en la generación conjunta de nuevas realidades. La *simpoiesis* se distingue de la *autopoiesis* precisamente por su énfasis en la creación colaborativa, trascendiendo nociones individualistas de autoría para reconocer la interdependencia constitutiva de los procesos creativos (Haraway, 2016; Hovik y Pérez, 2020).

Aplicada al teatro con IA, la *simpoiesis* permite conceptualizar prácticas donde humanos y sistemas algorítmicos generan conjuntamente realidades escénicas que ninguno podría producir aisladamente. Esta perspectiva enfatiza la responsabilidad compartida en procesos de cocreación poshumana y proporciona un fundamento ético para navegar las complejidades de la agencia distribuida. No se trata de utilizar sistemas de IA como herramientas subordinadas a visiones artísticas preexistentes, sino de

generar espacios de experimentación donde emerjan formas inesperadas de teatralidad a través del encuentro entre diferentes modalidades de existencia y cognición (Stalpaert *et al.*, 2021; Hovik y Pérez, 2020).

La dimensión ética de la *simpoiesis* se extiende a cuestiones de autoría y propiedad intelectual que desafían marcos establecidos. Cuando las obras emergen de procesos *simpoiéticos*, la responsabilidad no desaparece, sino que se reconfigura: aunque los sistemas de IA carecen de capacidad ética, los artistas adquieren responsabilidades ampliadas que incluyen el diseño ético de los sistemas y el compromiso con las consecuencias de las obras cocreadas. Esta reconfiguración revela dinámicas de poder subyacentes: los sistemas entrenados con corpus que reproducen sesgos históricos perpetúan exclusiones en los procesos creativos. La práctica *simpoiética* ética implica intervenciones deliberadas que desestabilicen tendencias normativas algorítmicas y confronta la apropiación del trabajo creativo sin consentimiento en economías algorítmicas.

Frankenstein AI: A Monster Made by Many (2018-2021), de Rachel Ginsberg, Nick Fortugno y el Digital Storytelling Lab de la Universidad de Columbia, materializa la *simpoiesis* performativa en su metodología creativa. Este proyecto interactivo, presentado en el Festival de Cine de Tribeca y posteriormente desarrollado como experiencia teatral expandida, implementó un proceso en el cual múltiples participantes humanos interactuaban con un sistema de IA diseñado para aprender y evolucionar a partir de estas interacciones. Lo significativo del proceso fue su naturaleza deliberadamente *simpoiética*: los creadores diseñaron un sistema que no simplemente ejecutaba instrucciones predefinidas, sino que participaba activamente en la cocreación de la experiencia narrativa, permitiendo que el desarrollo de la *consciencia* de Frankenstein emergiera del entrelazamiento entre contribuciones humanas y procesamientos algorítmicos. Esta aproximación ejemplifica cómo las prácticas *simpoiéticas* reconocen diferentes modalidades de participación creativa sin abandonar la responsabilidad ética sobre el proceso artístico.

En términos prácticos, la *simpoiesis* se materializa en metodologías de trabajo teatral que cultivan la apertura hacia lo emergente. Los directores y dramaturgos que adoptan aproximaciones *simpoiéticas* conciben los sistemas de IA como colaboradores activos en procesos de indagación artística abiertos y permiten que la especificidad material de los sistemas tecnológicos influya genuinamente en

la dirección del proceso creativo. La dimensión performativa de la simpoiesis enfatiza, además, el carácter procesual de estas colaboraciones: las obras desarrolladas a través de metodologías simpoiéticas no constituyen productos finales y estables, sino momentos en un continuo proceso de devenir, especialmente en montajes que incorporan sistemas de IA capaces de aprender y adaptarse en tiempo real (Wang y Sun, 2023; Hovik y Pérez, 2020).

Interrelaciones conceptuales: un marco orgánicamente integrado

Los tres conceptos nucleares presentados no constituyen compartimentos aislados, sino dimensiones interconectadas de un aparato teórico integrado. Sus interrelaciones configuran un tejido conceptual en el que cada elemento adquiere pleno sentido en conexión con los demás, mientras generan un marco analítico con propiedades emergentes que superan la mera adición de sus componentes. Así, responden a los vacíos teóricos identificados en la cartografía previa.

La *intra-acción creativa* proporciona el fundamento ontológico y establece una comprensión relacional según la cual la creatividad emerge de la dinámica entre entidades heterogéneas. Esta base ontológica resulta esencial para los otros conceptos: los ensamblajes cognitivos operan precisamente a través de procesos intra-activos en los que diferentes modalidades de cognición se coconstituyen mutuamente, mientras que la simpoiesis performativa materializa éticamente el reconocimiento de la agencia como fenómeno emergente de relaciones constitutivas. La ontología relacional de la intra-acción, con su desestabilización de dicotomías entre creador y herramienta, habilita conceptualmente tanto la distribución cognitiva como la colaboración simpoiética.

El *ensamblaje cognitivo*, a su vez, proporciona mecanismos operativos concretos mediante los cuales se materializan los procesos intra-activos en el contexto teatral. Si la intra-acción establece la posibilidad teórica de agencias distribuidas, el ensamblaje cognitivo describe cómo estas operan a través de la distribución de capacidades mentales entre agentes heterogéneos. Esta dimensión operativa resulta igualmente fundamental para la simpoiesis, al proporcionar los mecanismos concretos mediante los cuales se realizan procesos de *hacer-con* entre humanos y máquinas.

Finalmente, la *simpoiesis performativa* aporta una dimensión ético-práctica esencial tanto para la intra-acción

como para los ensamblajes cognitivos. La ética relacional de la simpoiesis proporciona orientaciones concretas sobre cómo cultivar espacios donde puedan emerger agencias intra-activas. De este modo, evita tanto el antropocentrismo que subordina lo no humano como posturas que atribuyen a los algoritmos formas antropomórficas de autonomía. Simultáneamente, aporta metodologías prácticas para desarrollar ensamblajes cognitivos en contextos teatrales y fomenta disposiciones de apertura hacia diferentes modalidades de cognición (Hovik y Pérez, 2020; Stalpaert *et al.*, 2021).

La integración de estos tres conceptos configura un marco teórico en el que la agencia creativa distribuida puede comprenderse simultáneamente en sus dimensiones ontológicas (cómo emerge de relaciones constitutivas), epistémicas (cómo opera a través de la distribución de capacidades cognitivas) y ético-prácticas (cómo se cultiva mediante metodologías colaborativas). Esta multidimensionalidad trasciende aproximaciones reduccionistas centradas exclusivamente en cuestiones técnicas o instrumentales, y ofrece una comprensión compleja que reconoce la transformación radical que supone la incorporación de sistemas de IA en procesos creativos teatrales.

En última instancia, comprender la agencia creativa distribuida en el teatro poshumano implica reconocer que la pregunta no es si las máquinas pueden ser creativas, sino cómo la creatividad misma se reconfigura cuando emerge de ecologías sociotécnicas en las que humanos y no humanos participan en procesos de coconstitución mutua. El marco conceptual propuesto ofrece coordenadas teóricas para navegar este territorio emergente, proporciona herramientas analíticas para comprender las transformaciones que exceden los paradigmas establecidos, y anticipa reconfiguraciones futuras de la práctica teatral en un mundo donde la creatividad desborda cada vez más los límites de lo exclusivamente humano (Floridi, 2023; Sovhyra, 2021). La Tabla 3 organiza los componentes fundamentales del marco conceptual integrado desarrollado: estructura la información en cuatro columnas que detallan cada componente del marco (*intra-acción creativa*, *ensamblaje cognitivo* y *simpoiesis performativa*), su definición conceptual, su función específica dentro del sistema teórico propuesto y su aplicación concreta a prácticas teatrales con IA. De este modo, permite visualizar sintéticamente cómo se articulan estos elementos en un aparato teórico coherente para comprender la agencia creativa distribuida.

Tabla 3. Síntesis del marco conceptual integrado para la agencia creativa distribuida

Componente del marco	Definición conceptual	Función en el marco integrado	Aplicación a prácticas teatrales
Intra-acción creativa	Proceso en el que la creatividad teatral emerge de la relación dinámica entre humanos y sistemas de IA, sin preexistir a esta relación	Fundamento ontológico del marco; base para reconceptualizar la agencia como relacional	Comprensión de procesos dramáticos con IA generativa; análisis de improvisaciones humano-máquina
Ensamblaje cognitivo	Sistema híbrido en el que las capacidades cognitivas necesarias para la creación teatral se distribuyen entre agentes humanos y tecnológicos	Eje epistémico del marco; mecanismos operativos para la distribución de agencia	Análisis de toma de decisiones estéticas distribuidas; comprensión de procesos de aprendizaje creativo híbridos
Simpoiesis performativa	Práctica de creación como <i>hacer-con</i> en sistemas complejos donde humanos y sistemas de IA generan conjuntamente realidades escénicas	Dimensión ético-práctica del marco; orientación metodológica para la cocreación	Desarrollo de metodologías de trabajo teatral con IA; comprensión del carácter procesual y emergente de obras

Fuente: elaboración propia.

Discusión: implicaciones del marco conceptual propuesto

Esta discusión examina las implicaciones del marco conceptual desarrollado y evalúa su capacidad para responder a la pregunta de investigación: ¿Qué conceptos teóricos pueden articularse en un marco coherente para comprender la agencia creativa distribuida en las prácticas teatrales que incorporan IA? Este análisis no busca ofrecer conclusiones definitivas, sino expandir el horizonte conceptual establecido en las secciones previas, al profundizar en sus consecuencias teóricas y prácticas.

El marco conceptual desarrollado responde a la pregunta de investigación mediante la articulación orgánica de tres conceptos nucleares —*intra-acción creativa*, *ensamblaje cognitivo* y *simpoiesis performativa*— que conjuntamente proporcionan herramientas teóricas para comprender la agencia creativa distribuida desde perspectivas ontológicas, epistémicas y ético-prácticas. Esta articulación trasciende las aproximaciones actualmente prevalentes en la literatura especializada, que oscilan entre enfoques instrumentales que reducen los sistemas de IA a meras herramientas subordinadas y posturas tecnodeterministas que les atribuyen formas de creatividad autónoma, desconectadas de contextos materiales específicos. La propuesta conceptual desarrollada evita ambas simplificaciones al reconceptualizar fundamentalmente la agencia creativa no como un atributo localizable en sujetos discretos, sino como fenómeno emergente de relaciones constitutivas entre entidades heterogéneas (Eacho, 2023).

La principal implicación teórica del marco reside en su capacidad para analizar formas emergentes de creación teatral con IA, pues supera las limitaciones inherentes a enfoques antropocéntricos tradicionales. Esta superación no constituye un rechazo de la agencia humana, sino su reconceptualización dentro de ecologías creativas más amplias, en las que participan activamente materialidades algorítmicas. Este planteamiento desafía fundamentos epistemológicos profundamente arraigados en la teoría teatral occidental, la cual ha tendido históricamente a localizar la creatividad exclusivamente en intencionalidades y expresividades humanas. La reorganización conceptual propuesta desestabiliza la dicotomía convencional entre sujetos humanos creativos y objetos técnicos pasivos, y reconoce la participación constitutiva de materialidades algorítmicas en la emergencia misma de la creatividad teatral (Walton, 2021).

Esta reconceptualización tiene implicaciones transformadoras para dominios específicos dentro de los estudios teatrales: en dramaturgia, permite superar comprensiones logocéntricas del texto como expresión autoral individual; en teoría de la *performance*, desafía nociones de presencia ancladas exclusivamente en corporalidades humanas; en escenografía, transforma la comprensión del espacio teatral, que deja de concebirse como contenedor pasivo para entenderse como entorno activamente responsivo (Østern y Knudsen, 2021). Simultáneamente, el marco evita las trampas de cierto poshumanismo acrítico que cae en nuevos determinismos tecnológicos o en abstracciones descontextualizadas, mientras mantiene un compromiso con la especificidad material y contextual de las prácticas teatrales. Esto permite comprender cómo humanos y máquinas se coconstituyen en procesos histórica y culturalmente situados (Salter, 2017). Esta perspectiva habilita también relecturas de la historia teatral, al reconocer cómo la agencia creativa ha operado siempre de manera distribuida a través de configuraciones sociotécnicas diversas, e identificar al mismo tiempo las discontinuidades específicas que emergen con los sistemas de IA contemporáneos, cuya capacidad para exhibir formas emergentes de agencia no completamente predeterminadas representa un desafío ontológico significativo (Saunders y Gemeinboeck, 2022).

La segunda implicación del marco —directamente relacionada con la anterior— concierne a su aplicabilidad como herramienta reflexiva para artistas que exploran colaboraciones con sistemas de IA. Mientras que la implicación teórica permite reconceptualizar la comprensión académica de estas prácticas, la dimensión práctica traduce estos desplazamientos conceptuales en orientaciones metodológicas concretas para creadores que navegan las complejidades de la cocreación poshumana. Esta aplicabilidad resulta significativa en un momento en que artistas escénicos experimentan con sistemas algorítmicos, pero frecuentemente carecen de vocabularios adecuados para comprender y articular estas experiencias emergentes.

La aplicabilidad del marco se extiende, además, a contextos pedagógicos y formativos, ya que proporciona fundamentos conceptuales para desarrollar programas educativos que trasciendan aproximaciones puramente instrumentales a las tecnologías, y que cultiven en su lugar disposiciones colaborativas y capacidades reflexivas que permitan a futuros artistas navegar críticamente ecosistemas tecnológicos en constante evolución (Floridi, 2023). Esta dimensión formativa resulta crucial para garantizar que las transformaciones conceptuales propuestas no queden como

ejercicios teóricos abstractos, sino que se materialicen en prácticas concretas y reconfiguren progresivamente el campo teatral hacia modalidades poshumanas de creación que reconozcan la agencia distribuida sin renunciar a responsabilidades éticas y estéticas específicamente humanas.

Las implicaciones teóricas y prácticas del marco conceptual propuesto no constituyen dimensiones separadas, sino aspectos complementarios de una transformación integral en la comprensión y realización de prácticas teatrales con IA. La reconceptualización teórica, que descentra la creatividad de sujetos individuales hacia redes de agencia distribuida, necesariamente reconfigura las metodologías prácticas de creación, mientras que las experimentaciones concretas de artistas con sistemas algorítmicos informan y enriquecen los desarrollos conceptuales. Esta relación dialéctica entre teoría y práctica refleja precisamente el principio de *intra-acción* que fundamenta ontológicamente el marco: teoría y práctica no preexisten como dominios separados, sino que emergen como diferenciaciones temporales dentro de fenómenos relacionales más amplios. El potencial transformativo del marco reside precisamente en esta articulación multidimensional, que permite comprender la agencia creativa distribuida simultáneamente como fenómeno ontológico, proceso epistémico y práctica ética. Así, proporciona un aparato conceptual integrado que responde a la complejidad inherente a las reconfiguraciones que experimenta el teatro contemporáneo bajo el influjo de sistemas algorítmicos cada vez más sofisticados.

Este enfoque integral abre horizontes para reconceptualizar la creatividad misma como fenómeno emergente de las ecologías sociotécnicas complejas, pues trasciende tanto las narrativas antropocéntricas, que insisten en excepcionalidades humanas, como los determinismos tecnológicos, que atribuyen agencias autónomas a sistemas computacionales. En esa medida, permite explorar las posibilidades estéticas, políticas y existenciales que surgen cuando reconocemos la naturaleza fundamentalmente distribuida y relacional de la creatividad en la era poshumana.

Conclusión

El presente estudio ha desarrollado un marco conceptual integrado para comprender la agencia creativa distribuida en prácticas teatrales con IA. Articula tres conceptos nucleares —*intra-acción creativa*, *ensamblaje cognitivo* y *simpoiesis performativa*— que conjuntamente proporcionan

fundamentos ontológicos, epistémicos y ético-prácticos para aprehender este fenómeno emergente. Lejos de ofrecer respuestas definitivas, esta propuesta teórica ha buscado abrir espacios conceptuales para navegar críticamente las transformaciones profundas que experimenta la creación teatral contemporánea bajo el influjo de sistemas algorítmicos.

La principal contribución de este marco reside en su capacidad para reconceptualizar la creatividad no como propiedad localizable en sujetos discretos, sino como fenómeno emergente de relaciones constitutivas entre entidades heterogéneas. Este desplazamiento conceptual permite superar tanto los enfoques instrumentales que reducen la IA a mera herramienta como los tecnodeterminismos que le atribuyen una creatividad autónoma descontextualizada. Además, ofrece una comprensión relacional que reconoce cómo humanos y máquinas se coconstituyen mutuamente en procesos creativos distribuidos.

Las implicaciones de este marco trascienden el ámbito específico del teatro con IA y resuenan con transformaciones análogas en múltiples dominios artísticos y sociales donde sistemas algorítmicos participan activamente en procesos creativos. El teatro, sin embargo, con su énfasis histórico en la presencia, la materialidad y la relacionalidad, constituye un laboratorio particularmente valioso para explorar empíricamente las reconfiguraciones de la agencia creativa en la era poshumana. Las prácticas teatrales que incorporan IA no representan simplemente innovaciones tecnológicas, sino experimentos ontológicos que prefiguran nuevas modalidades de relación entre lo humano y lo no humano.

El horizonte que abre este marco conceptual no es el de una *superación* tecnológica de lo humano, sino el de una transformación en nuestra comprensión de la creatividad, pues la reconoce como fenómeno relacional que siempre ha operado más allá de los límites del sujeto individual. Desde esta perspectiva, los sistemas de IA no aparecen como amenazas u oportunidades para la creatividad humana, sino como participantes en ecologías creativas más amplias donde emergen posibilidades estéticas, políticas y existenciales que exceden los marcos conceptuales heredados.

Comprender la agencia creativa distribuida implica reconocer que la pregunta fundamental no es si las máquinas pueden ser creativas, sino cómo la creatividad misma se reconfigura cuando emerge de entrelazamientos complejos entre múltiples formas de agencia. Este reconocimiento no disuelve la responsabilidad humana, sino que

la sitúa dentro de redes más extensas de relaciones constitutivas, invitándonos a imaginar y materializar formas de creación teatral que exploren genuinamente las posibilidades transformadoras de nuestro presente algorítmico.

Referencias

- Bajohr, H. (2022). Algorithmic Empathy: Toward a Critique of Aesthetic AI. *Configurations*, 30(2). <https://doi.org/10.1353/con.2022.0011>
- Barad, K. (2007). *Meeting the Universe Halfway: Quantum Physics and the Entanglement of Matter and Meaning*. Duke university Press.
- Braidotti, R. (2019). A Theoretical Framework for the Critical Posthumanities. *Theory, Culture and Society*, 36(6). <https://doi.org/10.1177/0263276418771486>
- Clark, A. (2015). *Surfing Uncertainty: Prediction, Action, and the Embodied Mind*. Oxford University Press.
- Eacho, D. (2023). Performativity without Theatricality: Experiments at the Limit of Staging AI. *Theatre and Performance Design*, 9(1-2). <https://doi.org/10.1080/23322551.2023.2210989>
- Floridi, L. (2023). *The Ethics of Artificial Intelligence: Principles, Challenges, and Opportunities*. Oxford University Press. <https://doi.org/10.1093/oso/9780198883098.001.0001>
- Haraway, D. (2016). *Staying with the Trouble: Making Kin in the Chthulucene*. Duke University Press.
- Hayles, N. (2017). *Unthought: The Power of the Cognitive Nonconscious*. University of Chicago Press.
- Heerden, I. van., Duman, Ç. y Bas, A. (2023). Performing the Post-Anthropocene: AI: When a Robot Writes a Play. *TDR*, 67(4), 104-120. <https://kclpure.kcl.ac.uk/portal/files/274711814/performing-the-post-anthropocene-ai-when-a-robot-writes-a-play.pdf>
- Hovik, L. y Pérez, E. (2020). Baby Becoming's Towards a Dramaturgy of Sympoietic Worlding. *Nordic Theatre Studies*, 32(1). <https://doi.org/10.7146/NTS.V32I1.120410>
- Latour, B. (1996). On Actor-network Theory: A Few Clarifications. *Soziale Welt*, 47(4), 369-381. <http://www.jstor.org/stable/40878163>
- Mirowski, P. y Mathewson, K. (2019). Human Improvised Theatre Augmented with Artificial Intelligence. En *Proceedings of the 2019 ACM Creativity and Cognition Conference (C&C' 19)* (pp. 96-103). <https://doi.org/10.1145/3325480.3326547>
- Otto, U. (2021). Performing the Glitch: AI Animatronics, Android Scenarios, and the Human Bias. *Theatre Journal*, 73(3). <https://doi.org/10.1353/TJ.2021.0072>
- Østern, A. y Knudsen, K. (2021). Negotiating Nomadic Dramaturgies. En A. Østern (ed.), *Teaching and Learning through Dramaturgy* (pp. 122-133). Routledge.
- Pizzo, A. (2021). Performing/Watching Artificial Intelligence On Stage. *Skenè. Journal of Theatre and Drama Studies*, 7(1). <https://doi.org/10.13136/sjtds.v7i1.308>
- Rosa, R., Musil, T., Dušek, O., Jurko, D., Schmidtová, P., Mareček, D., ... Žabka, P. (2021). When a Robot Writes a Play: Automatically Generating a Theatre Play Script. En *Artificial Life Conference Proceedings* (p. 60). MIT Press.
- Salter, C. (2017). Participation, Interaction, Atmosphere, Projection: New Forms of Technological Agency and Behavior in Recent Scenographic Practice. En A. Aronson (ed.), *The Routledge Companion to Scenography* (pp. 161-182). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781317422266-13>
- Saunders, R. y Gemeinboeck, P. (2022). Creative AI, Embodiment, and Performance. En A. Cheok, T. Došenović y T. Romão (eds.), *Springer Series on Cultural Computing* (pp. 203-219). https://doi.org/10.1007/978-3-031-10960-7_11
- Sovhyra, T. (2021). Robotic Theatre: Comparative Analysis of Human and Mechanized Activities in the Creative Process. *Creativity Studies*, 14(2). <https://doi.org/10.3846/cs.2021.13545>

- Stalpaert, C., Baarle, K. van. y Karreman, L. (Eds.). (2021). *Performance and Posthumanism. Staging Prototypes of Composite Bodies*. Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-030-74745-9_1
- Todorović, V. y Grba, D. (2019). Wandering Machines Narrativity in Generative Art. *Journal of Science and Technology of the Arts*, 11(2). <https://doi.org/10.7559/citarj.v11i2.664>
- Walton, R. (2021). Theatres of Artificial Intelligence and the Overlooked Performances of Computing. *Theatre Journal*, 73(3). <https://doi.org/10.1353/TJ.2021.0067>
- Wang, H. y Sun, J. (2023). Real-time Virtual Reality Co-creation: Collective Intelligence and Consciousness for Student Engagement and Focused Attention within Online Communities. *Interactive Learning Environments*, 31(6). <https://doi.org/10.1080/10494820.2021.1928711>