



# Puentes virtuales y formas expresivas mediatizadas

*Virtual bridges and mediatized  
expressive forms*

## Autora

Yolanda Montejano Hernández  
*Universidad Vasco de Quiroga*

## Resumen

La conciencia del cuerpo como elemento creativo cobra un nuevo sentido con las formas de expresión mediatizadas que surgen en las últimas dos décadas, la incorporación de la realidad aumentada, los efectos a partir del 3D y 4D y la inclusión de tecnologías como complemento, que permiten al artista extender la experiencia, haciendo realidad el planteamiento de Marshal McLuhan (1996) sobre los medios como extensiones del hombre, lo que además involucra de manera distinta al público. Puentes virtuales que cruzan desde los creadores, los soportes y los públicos, donde se genera una dinámica distinta a partir de la convergencia tecnológica.

En este documento se recuperan elementos históricos sobre los procesos, a partir de las teorías de la danza, del cuerpo como elemento en el proceso creativo y la nueva ecología de los medios de comunicación; propuestas teóricas que surgen de los postulados del determinismo tecnológico que planteó McLuhan la última mitad del siglo pasado, retomados por la escuela de Toronto y necesarios para dimensionar el arte actual.

A partir de conceptos que surgen en la esfera de la comunicación se explican formas de aproximación a la cultura, lo que permite acercar a los

estudiantes de distintas disciplinas sociales a un área de especialidad poco socorrida, la comunicación del arte, con una conciencia de la evolución que existe en los procesos creativos y los montajes actuales, generando puentes entre disciplinas.

Con una metodología cualitativa cercana al análisis del discurso aplicada a los contextos digitales, de manera específica a las piezas puestas en escena disponibles en plataformas y sitios web, se analizan la relación entre el arte, la danza, la comunicación y la tecnología para generar públicos distintos y nuevas experiencias artísticas.

**Palabras clave:** Arte. Tecnología. Cuerpo. Convergencia tecnológica. Público.

## Abstract

The consciousness of the body as a creative element takes on a new meaning with the mediatized forms of expression that have emerged in the last two decades, the incorporation of augmented reality, the effects from 3D and 4D and the inclusion of technologies as a complement, which allow the artist to extend the experience, making Marshal McLuhan's (1996) approach to the media as extensions of man a reality, the media as extensions of man, which also involves the public in a different way. Virtual bridges that cross from creators, the media and audiences, where a different dynamic is generated from technological convergence.

This document recovers historical elements on the processes, from the theories of dance, the body as an element in the creative process and the new ecology of the media; theoretical proposals that arise from the postulates of technological determinism that McLuhan proposed in the last half of the last century, taken up by the Toronto school and necessary to dimension the current art.

From concepts that arise in the sphere of communication, ways of approaching culture are explained, which allows to bring students from different social disciplines closer to an area of specialty that is little used, art communication, with an awareness of the evolution that exists in the creative processes and current assemblies, generating bridges between disciplines.

With a qualitative methodology close to discourse analysis applied to digital contexts, specifically to the performances available on platforms and websites, we analyze the relationship between art, dance, communication and technology to generate different audiences and new artistic experiences.

**Keywords:** Art. Technology. Body. Technological convergence. Audience.

### **Cuando sube el telón en la pantalla**

Abordar el papel del artista en la sociedad digital es también hablar de la expresión a través del cuerpo en un proceso creativo frente a los cambios en las artes escénicas a partir de la incorporación de la tecnología, que tiende puentes de acercamiento a las artes; puentes que ahora se pueden considerar virtuales y que invitan al espectador a transitar por las experiencias de los creadores.

La danza constituye un caso interesante de estudio debido al proceso de las y los bailarines y su evolución en el último siglo, así como por el uso del cuerpo como una herramienta natural expresiva y la incorporación paulatina de elementos tecnológicos que suplen, complementan o distorsionan al artista. Esta disciplina artística se modificó al pasar de la experiencia rígida en un teatro donde el público presenciaba coreografías que buscaban la perfección en los movimientos y los cuerpos, a la exploración centrada en quien interpreta y la forma de interpretar.

Actualmente, la experiencia escénica se podría entender en la sociedad digital como un impacto multisensorial, que transforma los elementos crea-

tivos, no sólo del artista, sino también de un observador que puede estar presente o vía remota, ya sea en una sala de concierto disfrutando de la experiencia o reproduciéndola en pantalla.

Dos elementos se desprenden de esta reflexión, el primero involucra un recorrido por la conciencia del cuerpo, la teoría de la danza y los elementos que han llevado a comprender y dimensionar aquello con lo que comunica quien está en el escenario, en este caso, el bailarín. La segunda parte está relacionada con los elementos tecnológicos incorporados a las propuestas escénicas, gracias a una magnífica unión entre la danza y los medios de comunicación a partir de lo que Jenkins (2008) denomina como la “Convergencia Tecnológica”.

La tecnología en el arte se constituye como uno de los elementos indispensables para comprender y dimensionar los estudios sociales del arte y la cultura actual, otro vínculo o enlace entre aquellos que viven el arte como creadores y quienes tienen la oportunidad de estudiar y generar teoría respecto a lo que se produce en el contexto social, el cual, hoy día, es impensable lejos de la esfera tecnológica.

## Cuerpo como interfaz

De acuerdo a las leyes de la interfaz (Scolari, 2018), las interfaces son algo más que herramientas o instrumentos; son el lugar donde los intercambios y movimientos se realizan de la forma más simple y natural. Esta explicación, enmarcada en los elementos de la tecnología, sirve también para comprender el papel que tiene el cuerpo en la creación artística, no sólo como vehículo expresivo o lienzo, sino también como un poderoso elemento de experimentación, una forma de comunicación y mediación.

En la historia de la danza, esto no siempre fue una consideración, pues se pudo dimensionar hasta la década de 1960, una vez cuestionadas las imposiciones académicas heredadas del ballet y el rigor en el tratamiento del

cuerpo del bailarín, que se constituía como un lienzo sobre el que la técnica dictaba las leyes y acciones. En ese contexto, la relación con el público era también una concepción que había evolucionado hacia la contemplación pasiva de un momento único, la disposición del escenario, las ropas del bailarín, la música y la escenografía como partes de una experiencia situada.

Personajes desde Isadora Duncan, Martha Graham, Anna Halprin, Pina Bauch, Merce Cunningham hasta Steve Paxton hablaron de la historia del cuerpo, la relación con el movimiento, la búsqueda que impulsa al creador por encontrar respuestas, proponer y apropiarse, cada uno en sus términos y desde su experiencia de una historia que permite encontrar propuestas como las que se presentan hoy día en los escenarios.

El recorrido no fue sencillo, y si bien es por demás interesante, corresponde a la historia de la danza, pero valga el ejemplo que aquí se trata en esta línea de tiempo como uno tiene que ver con los diferentes peldaños que estos creadores construyeron para lograr un escenario como el que se vive y se difunde en la sociedad digital.

Debe considerarse que la abstracción, la caída, la ausencia de historia y la exploración de los movimientos, se presentan a la par de la evolución social, pero son también una clara muestra de que las expresiones artísticas fungen como puentes a expresiones que salen de los estándares sociales y que revolucionan o impactan la percepción general.

Desde el arte se revoluciona, se replantea y se hace visible no sólo lo estético, también aquello que a simple vista no se quiere considerar, prueba de ello es esta evolución en la idea de habitar un cuerpo, poseerlo o transformarlo como una herramienta expresiva.

Y en esta búsqueda se insertan las herramientas que surgen en la sociedad de la información, la sociedad digital donde la esfera de la creatividad

está acompañada de formas expresivas mediatizadas, una exploración que como cada una de las revoluciones anteriores aportó perspectivas distintas a la forma de aproximarse al fenómeno artístico, ahora enmarcado por pixeles.

### Tecno-arte, arte digital y otras etiquetas

En un escenario iluminado por miles de puntos blancos, el artista se mueve y transforma el orden de esos acompañantes, comparsas, escenografías, figuras que imitan su ritmo, que fluyen y se relacionan con el cuerpo, que crean un cuerpo propio, lo que se podría considerar un cuerpo de baile. Esa es la realidad actual de varias producciones escénicas que se presentan en los últimos años alrededor del mundo.

Algunos ejemplos son *Pixel* (The Adrien M & Claire B Company, 2014), espectáculo que reúne danza y tecnología y uno de los proyectos de la compañía francesa Adrien M & Claire B (2023), que ha utilizado durante la última década la conjunción de elementos reales y virtuales en el escenario. Para este documento, *Pixels* es utilizada como caso de estudio.

Arte mediatizado, para algunos Tecno-Arte; una definición un tanto popular y susceptible de comprender se encuentra también el concepto de Ciber-Arte, haciendo referencia a las expresiones que pueden ubicarse en el ciberespacio o lo que se conoce también como “Cibercultura” (Lévy, 2007).

El Arte de los Medios concibe el Videoarte, el Cine Experimental y el Arte de Transmisión como movimientos artísticos basados en las tecnologías de comunicación. De acuerdo a Montesinos (2015), se considera al Arte de los Nuevos Medios (*New Media Art*) como la intersección entre dos esferas: por una parte, Arte y Tecnología, y por otra, Arte de los Medios (*Media Art*); lo que en líneas generales se conoce como las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación).

El contexto cultural y económico de la época de los Nuevos Medios Artísticos está muy marcado por la ‘evolución’ y cambio de dirección del capitalismo tardío. El capitalismo industrial, basado en la economía de la industria se convertirá en una producción y economía del conocimiento, del flujo informacional, de lo ‘inmaterial’. Las ‘industrias culturales’ y de entretenimiento se alzarán como soberanas suministrando y reforzando todo valor al conocimiento visual, la imagen como hegemonía global. Los procesos de concepción de riqueza son desplazados al marco de la circulación distribuida de la producción simbólica, asentándose dicha economía del conocimiento como forma avanzada de red. Todos estos cambios anteriormente descritos se unen a la crisis o replanteamiento [...]. (Montesinos, 2015, p. 38)

El replanteamiento incluye por supuesto la concepción del cuerpo, el elemento expresivo, la interfaz comunicativa o el puente que conecta la expresión con la realidad. Movimiento o ausencia de éste, sincronía, improvisación y técnica se unen a los replanteamientos, agregando uno más: qué papel juegan las tecnologías y la vinculación de estas con el elemento creativo de la danza.

Partimos de la constatación de que hoy, en el ámbito artístico internacional, se producen en el campo de la danza algunas obras que dejan de lado el movimiento corporal como lógica de producción artística buscando crear imágenes fijas, más afines al terreno tradicional de las artes visuales, mientras que en estas, desde las últimas décadas, han proliferado proyectos artísticos que se basan en la presentación del cuerpo en tiempo y espacio presentes, elementos antes trabajados casi con exclusividad por las artes escénicas. Estas tendencias han repercutido de manera profunda, a su vez, en el ámbito de producción de la escena latinoamericana. (Ceriani, 2012, p. 36)

Incorporaciones y cuestionamientos que son utilizados como medios de soporte para lo artístico y la forma de estudiar y comprender al cuerpo, al igual que a estas extensiones que se agregan como elementos creativos. Justo radican en un replanteamiento del valor que tiene lo tangible, aquello que es creado o está hecho específicamente para una experiencia, en medio del surgimiento de la IA (Inteligencia Artificial) como un ente “creativo”.

## Extensiones al cuerpo, el artista mediatizado

Desde las Teorías de la Comunicación, la comprensión de las extensiones del hombre se puede alcanzar desde las teorías de Marshall McLuhan (1994, 1996), cada vez más estudiadas y vigentes, no sólo en la escuela de Toronto y sus representantes, sino también a nivel internacional.

McLuhan se encuentra en el debate actual al abordar como un todo lo que se refiere a los asuntos humanos, con un interés especial por la llegada de la tecnología y las modificaciones que surgen a partir de esta.

Tras tres mil años de explosión mediante tecnologías mecánicas y fragmentarias, el mundo occidental ha entrado en implosión. En las edades mecánicas extendimos nuestro cuerpo en el espacio. Hoy, tras más de un siglo de tecnología eléctrica, hemos extendido nuestro sistema nervioso central hasta abarcar todo el globo, aboliendo tiempo y espacio, al menos en cuanto a este planeta se refiere. Nos estamos acercando rápidamente a la fase final de las extensiones del hombre: la simulación tecnológica de la conciencia, por la cual los procesos creativos del conocimiento se extenderán, colectiva y corporativamente, al conjunto de la sociedad humana, de un modo muy parecido a como ya hemos extendido nuestros sentidos y nervios con los diversos medios de comunicación [...] Difícilmente podrían tratarse las cuestiones sobre las extensiones del hombre sin considerarlas todas a la vez. Cualquier extensión, sea de la piel, de la mano o del pie, afecta a todo el complejo psíquico y social. (McLuhan, 1994, p. 26)

Marshall y los medios como extensiones del hombre planteaban la incorporación paulatina de la tecnología a la vida cotidiana, elemento que genera un malestar o una irritación, y es a partir del arte, con la figura del artista, que se pueden replantear o suavizar los efectos de una denominada “irritabilidad” frente al uso tecnológico.

De todos modos, el arte experimental indica al hombre las especificaciones exactas de la violencia contra su psique proveniente de sus propios antiirritantes o tecnología. Esas partes nuestras que proyectamos en forma de nuevos inventos son intentos de contrarrestar o neutralizar las presiones e irritaciones colectivas, pero el antiirritante suele re-

sultar más molesto que el irritante inicial, como una toxicomanía. Y aquí es donde el artista puede enseñarnos a «fluir con el puñetazo» en lugar de «recibirlo en la barbilla», sólo puede repetirse que la historia del hombre es un registro de «encajar en la barbilla». (McLuhan, 1996, p. 87)

El arte fue una constante preocupación en su obra, como una forma de modificar la conducta social y en una visión clara de que el artista tiene un ritmo, una comprensión diferente del mundo, que no es la misma que la mayoría de la sociedad. En su obra, retoma en varios momentos la concepción de la danza, el baile y el movimiento, ya que es el cuerpo y la percepción fundamental para lograr una adaptación a lo que más adelante sus seguidores denominan una Nueva Ecología Mediática (Scolari, 2015a).

Para Roncallo (2014), McLuhan no era un pensador del tiempo, era un pensador del espacio; su espacio: el medio, el ambiente que habitamos, donde nos movemos, donde producimos sentido, donde nuestros mitos adquieren significatividad. De ahí que en la explicación de una de sus obras emblemáticas el medio es el mensaje, que se constituye como fundamental para la comprensión de los fenómenos actuales.

Los medios calientes son bajos en participación, y los fríos, altos en participación o compleción por parte del público (Fiore y McLuhan, 1967). La referencia a estos niveles de participación, de acuerdo a estas teorías, genera no sólo interacción, sino lo que define como un entorno de “explosión” que permite proponer ideas, es decir, un elemento creativo.

Quizá por su mismo contexto anticipado, McLuhan llega a ser un tanto inocente al pensar en la programación de los medios y la posibilidad de incidir en las sociedades utilizando sus efectos. De la misma manera que habla del impacto de utilizar medios fríos en sociedades poco desarrolladas, hay quizás una idealización del uso de la tecnología que le ha valido la crítica y la etiqueta del determinismo tecnológico.

Sin embargo, no es válido desechar de golpe la categorización de McLuhan, como lo demuestran los teóricos que lo retoman en los últimos años y que

abordan las implicaciones de la incorporación tecnológica en las diferentes esferas sociales, desde Lance Strate (2012) en Estados Unidos, que habla de los niveles de afectación en las culturas y de la manera de pensar, hasta Adriana Braga (2010) en Brasil, donde estudia las redes comunicativas en diferentes contextos sociales, sin dejar de mencionar el trabajo de Carlos Scolari (2015b) que estudia la evolución de las teorías de la comunicación hasta proponer el concepto *Media Evolution* (2019). Mientras tanto, en México, destaca el trabajo de Jesús Octavio Elizondo (2012), al proponer marcos teóricos basados en las teorías de McLuhan para los análisis de la sociedad digital.

La propuesta del determinismo tecnológico actual busca una sensibilidad hacia las consecuencias de la integración tecnológica, las extensiones que se ganan con la inclusión de la tecnología.

Cada extensión también es una amputación, según McLuhan, ya que las tecnologías funcionan, en efecto, como prótesis. McLuhan no usó el término *cyborg* para referirse a la fusión de lo biológico y lo tecnológico. La contracción de la frase *cybernetic organism* tenía un significado técnico oculto en ese momento y el género de ficción no lo popularizó hasta después de la muerte de McLuhan. (Strate, 2012, p. 63)

La incorporación de elementos tecnológicos al cuerpo, la posibilidad de maximizar fortalezas o minimizar limitaciones del contenedor humano, ya no es un sueño, ya que la integración de estos convierte a sus usuarios entonces en otro cuerpo, uno más completo, más complejo y con otras opciones de movimiento.

### **El futuro es ahora, la posibilidad del artista cíborg**

El papel del artista en la sociedad digital, desde los elementos creativos, hasta la exposición mediática es un tema que aparece en los sectores académicos de manera recurrente y el término “Artista cíborg” (Montejano y Solorio, 2019) se ha empleado en otros momentos para hacer referencia a la incorporación de la tecnología en los procesos del artista.

Ideas que se nutren desde corrientes filosóficas como el posthumanismo, y se relacionan con los cambios del cuerpo humano en la era de la cibernética, se ligan a la concepción de cuerpos semivivos, manipulados, intervenidos, “mejorados”, la cual aborda los elementos del arte y la ciencia.

Las nuevas tecnologías permiten separar la mente del cuerpo físico a través de la telepresencia, la realidad virtual o la conexión *on line* al permitir estar simultáneamente en más de un sitio sin hacer uso del cuerpo en forma presente. Esto motiva una transgresión de la estructura física que conduce al cuerpo hacia su desmaterialización, el cuerpo se torna un objeto que metamorfosea a niveles extremos por la posibilidad de cambiar de género, cambiar de identidad o volverse cyborg. (Matewecki, 2012, p. 87)

Resulta interesante encontrar cómo las diferentes expresiones artísticas se han adaptado de varias formas a la tecnología, quizás en función de los soportes del arte, que se convierten en vehículos para transmitir un mensaje. En el caso de la danza, el cuerpo del bailarín, o el cuerpo colectivo de la compañía de danza, que interactúa en un espacio y que puede transmitir o hacer uso de las tecnologías para compartir su propuesta, es interesante puesto que el vehículo de expresión en ellos ha sido el cuerpo, de modo que resulta natural que estas “mejoras” (Prensky, 2009) sean más evidentes en la danza que en el músico.

En la sociedad de la información, la sociedad digital, se pueden abordar casos de arte y tecnología desde la pintura, la arquitectura o la composición con nuevas tecnologías, de ahí la relevancia de debatir y teorizar en torno al tema que de manera paulatina se inserta en los sectores artísticos y aporta diferentes matices a la creación, interpretación y difusión del arte y la cultura. En palabras de Eric Hobsbawm (2013), las artes experimentan la era más revolucionaria de su larga trayectoria: un camino por la cuerda floja entre el alma y el mercado, una lucha frente a lo efímero de la tecnología. El trabajo ahora no sólo tiene que ver con difundir estas posibilidades creativas, también con una forma de acercar a los públicos, conectarlos con el proceso y hacerlos parte de una experiencia desde distintos ángulos.

Hoy día se puede hacer uso de herramientas como la realidad aumentada, la posibilidad de experimentar en el cuerpo del artista, la docencia y la enseñanza de las artes, además de jugar con el ángulo del espectador. En los próximos años internet será utilizado y aprovechado de manera distinta para acercar el arte y la cultura, por qué no.

Ya se cuentan con esfuerzos como la plataforma de Google Cultural Institute que abre la posibilidad para las instituciones culturales que de forma gratuita pueden exhibir su labor. Este sitio tiene más de mil cuatrocientas instancias culturales de setenta países y más de doscientas mil imágenes digitales de alta resolución de obras arte originales, siete millones de artefactos de archivo, más de mil ochocientas fotos de museos de Street View y más de tres mil exposiciones *online* seleccionadas por expertos. Todo esto es posible gracias a una experiencia unificada.

Diferentes formas de narrar las historias, de acercarse a los públicos, otras herramientas creativas para los artistas y de nuevo el dilema de la masificación y la industrialización, son los planteamientos de las teorías críticas que siguen vigentes y que forman un contrapeso en la historia, pero que deben ser replanteadas desde otras visiones ante la incorporación de elementos tecnológicos que son ya una realidad y una poderosa arma para la creación, la crítica y la comunicación, para dar un espacio al trabajo grupal del artista, fortaleciendo el intercambio y haciendo de la aldea global una realidad.

## **El análisis de los espacios digitales**

Entre las metodologías emergentes en las Ciencias de la Comunicación se encuentra el análisis de los espacios digitales, que en la última década se ha convertido en un entorno de investigación obligado y que requiere la adaptación de diferentes herramientas de investigación para poder explicar una realidad cambiante y compleja.

Para este caso de estudio, se ha trabajado con el análisis del discurso, que puede definirse como un conjunto específico de enunciados y narrativas que se expresan y reproducen para comunicar un razonamiento o intención. Su objetivo es persuadir a sus receptores, ya sea de forma directa y coercitiva, o bien, sutil; por ello, recurren a la argumentación o a la seducción. Además, pueden ser expuestos en diferentes soportes textuales, o sea, un escrito, imagen o video, y utilizar distintos anclajes semióticos, que son recursos que apelan a las emociones y los sentidos, como ciertas ilustraciones, colores, sonidos y palabras (Tlatelolco Lab, 2023).

Una herramienta que puede ayudarnos a analizar discursos es el modelo *SPEAKING* de Dell Hymes (1971, citado en Pilleux, 2001), que consiste en un cuadro que permite identificar categorías y elementos que encontramos en la unidad a analizar, que para este documento hace referencia al video titulado *Pixel* (2014):

Figura 1. Pixel.



Fuente: imagen cortesía de Adrien M & Claire B Company.

Tabla 1. Aplicación del modelo *Speaking*.

Situación (S)	La compañía francesa de danza y tecnología Adrien M & Claire B presenta su trabajo titulado Pixel, si bien se trata de una producción realizada en 2014, la documentación visual está disponible en línea gracias a diferentes sitios web entre los que destaca el de la Compañía, que permite tener acceso al material de manera gratuita y directa.
Participantes (P)	Espectáculo para once bailarines que evolucionan en un entorno visual en la frontera entre lo virtual y lo real. Este espectáculo es una colaboración entre Adrien M & Claire B y Mourad Merzouki, de la compañía Käfig.
Intenciones (E, Ends)	Metas del emisor (intención): Divulgación del arte y la cultura.  Relación con los actores aludidos en el texto: El sitio web deja clara la colaboración con otra compañía de danza, además de la participación de músicos y escenógrafos, iluminación y elementos tecnológicos.
Eventos (A, Acts)	Temáticas tratadas y orden en que se presentan: La percepción sensorial, el cuerpo, las extremidades, la iluminación, la sincronización y el movimiento conjunto.  Secuencia de hechos que se aluden o presentan en el texto: La tecnología como un elemento escénico, creativo y narrativo.
Tono (K, Key)	Intención del lenguaje utilizado por la o el autor: Sorpresa, inclusión de la tecnología, innovación, fluidez y unidad entre la luz y el cuerpo.
Instrumentos (I)	Canal de difusión: Audiovisual, Vimeo y sitio web.  Estructura: Edición dinámica, imágenes en alta definición.  Idioma: Inglés y francés.
Normas (N)	Normas de interacción en el texto: La reproducción se deja a criterio del espectador, aunque hay una selección previa de los momentos más impactantes. Se cuenta con una libertad para transitar por las ofertas de la puesta en escena y la compañía.  Se busca reflexionar sobre lo posible y lo imposible entre el cuerpo que danza y la luz que le acompaña, lo modela, lo recrea.
Género (G)	Recuperación en video de una puesta en escena que involucra elementos tecnológicos, donde el cuerpo del artista hace uso de la iluminación. Sobre todo se involucran destellos luminosos que parecen danzar en el escenario al lado de los cuerpos de los bailarines.  Video danza.

Fuente: elaboración propia aplicada a la pieza *Pixel*.

La cédula de observación sirve como una guía para obtener elementos que permiten al investigador profundizar en sus reflexiones, dimensionar lo que está observando y los elementos que se involucran en una propuesta específica, como es el modelo propuesto por Hymes en un punto de partida para la generación de contenidos reflexivos, líneas de acción y unidades de análisis que posteriormente se explorarán en función de los objetivos trazados en la investigación.

Para este caso, la cédula permite regresar al documento visual y observar los detalles, trabajar sobre la temática del cuerpo, la tecnología, la luz, la improvisación, la sorpresa y contrastar con el momento que vive el público, tanto presente como mediado por un video; cómo este disfruta y encuentra en la danza las posibilidades artísticas y comunicativas que sólo están presentes en un espacio de creación escénica, pero que ahora gracias a la tecnología se pueden replicar a través de una pantalla en diferentes momentos y lugares, lo que representa una reflexión válida para otro tipo de investigaciones y proyectos.

## **La sabiduría digital de un cuerpo extendido**

*«Somos como la pantalla de la televisión...  
Llevamos a toda la humanidad como nuestra piel».  
M. McLuhan*

El reto de los próximos años quizá sea hacer procesos conscientes, utilizar la tecnología a favor de los procesos creativos y trabajar en la alfabetización mediática de los diferentes sectores de la población para lograr una sabiduría digital.

Digital technology, I believe, can be used to make us not just smarter but truly wiser.

Digital wisdom is a twofold concept, referring both to wisdom arising from the use of digital technology to access cognitive power beyond our innate capacity and to wisdom in the prudent use of technology to enhance our capabilities. [Creo que la tecnología digital puede utilizarse para hacernos no sólo más inteligentes, sino también más sabios.

La sabiduría digital es un concepto doble, que se refiere tanto a la sabiduría que surge del uso de la tecnología digital para acceder al poder cognitivo más allá de nuestra capacidad innata como a la sabiduría en el uso prudente de la tecnología para mejorar nuestras capacidades.] (Prensky, 2009)

En esta suerte de inteligencia que debe ser utilizada en los ambientes digitales para contribuir a las capacidades y funciones de las personas, como sucede con la capacidad cognoscitiva, se sabe que la incorporación de las tecnologías afecta de cierta manera las funciones del cerebro, que está en continua adaptación. En las últimas décadas se abordan estudios sobre la interacción humano-computadora y la forma en que se adquieren habilidades para responder a las exigencias de la interacción tecnológica, dejando de lado o haciendo obsoletas aquellas que quedan en desuso (Transmedia Literacy, 2019).

Los planteamientos hacia el cuerpo extendido y la sabiduría digital a través del cuerpo apenas comienzan a incorporarse en los vocabularios del arte, la capacidad interpretativa, la incorporación de elementos tecnológicos y la apropiación de estas herramientas en los escenarios, por lo que serán experiencias que se deberán registrar en las siguientes décadas.

La evolución tecnológica digital ha tocado las diferentes esferas de la humanidad, ha llegado para aportar y considerarse como un elemento más, de manera que el trabajo desde la academia consistirá en avanzar y tratar de alcanzar el paso acelerado que impone la tecnología de hoy, tanto su registro como su enseñanza.

A la par se abren oportunidades creativas, en los soportes y en la difusión de la obra, muchas de éstas suelen ser inaccesibles, muchas otras son producto de la imaginación, ofrecen posibilidades lúdicas y abren además la puerta a un trabajo multidisciplinario, donde el artista tiene la oportunidad de establecer sinergias con productores, diseñadores y comunicadores.

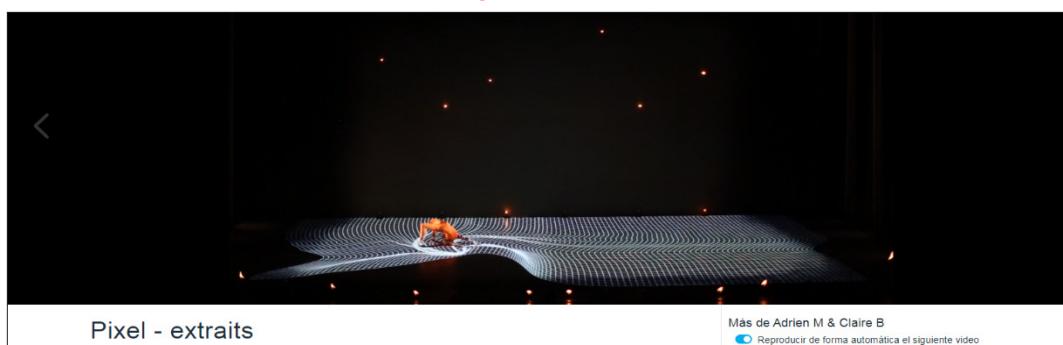
La sabiduría digital podrá abonar a la construcción de puentes virtuales entre el artista, el cuerpo, su público y los medios tecnológicos. Resulta in-

teresante ser observador y testigo de este cruce que surgirá en las próximas décadas, un choque entre la evolución de la expresividad corporal y la posibilidad de integrar elementos tecnológicos creativos.

El papel de las Ciencias de la Comunicación para comprender, analizar y explicar estos fenómenos con una perspectiva amplia, compleja y diversa es necesario, pues el comunicador no se debe considerar como ajeno a la actividad artística, su historia y sus procesos creativos. La formación de los nuevos comunicadores involucra distintas áreas del conocimiento y sobre todo la visión del debate actual respecto a la tecnología y su influencia en las distintas expresiones humanas, ahora compartidas por la máquina.

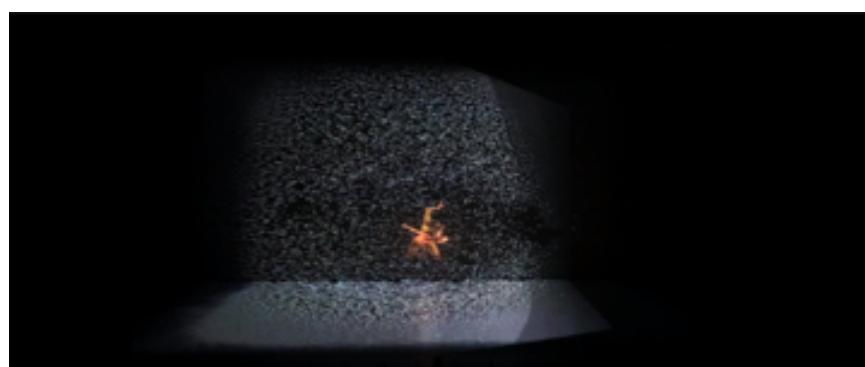
## Galería

Figura 2. Pixel



Fuente: captura propia de pantalla del video.

Figura 3. Pixel.



Fuente: captura propia de pantalla del video.

## Referencias

- Braga, A. (2010). Microcelebridades: entre meios digitais e massivos. Revista Contracampo, (21), 39-53. Recuperado de <https://doi.org/10.22409/contracampo.v0i21.55>
- Ceriani, A. (Comp.) (2012). Arte del cuerpo digital: nuevas tecnologías y estéticas contemporáneas. Argentina: Editorial de la Universidad Nacional de La Plata.
- Elizondo, J. (2012). El pensamiento canadiense en comunicación. Revista Mexicana de Estudios Canadienses, 22, 55–77.
- Fiore, Q. y McLuhan, M. (1967). *The medium is the message. An inventory of effects*. Estados Unidos: Bantam Books.
- Google Cultural Institute. (2022). Performing Arts. Recuperado de <https://artsandculture.google.com/project/performing-arts>
- Hobsbawm, E. (2013). Un tiempo de rupturas: Sociedad y cultura en el siglo XX. España: Crítica.
- Jenkins, H. (2008). *Convergence Culture*. España: Paidós.
- Lévy, P. (2007). *Cibercultura*. España: Anthropos.
- Matewecki, N. (2012). Cuerpos híbridos: cuerpos biónicos, cuerpos. En A. Ceriani (Comp.). *Arte del cuerpo digital: nuevas tecnologías y estéticas contemporáneas* (pp. 83–96). Argentina: Editorial de la Universidad Nacional de La Plata.
- McLuhan, M. (1994). *Understanding the media, the extensions of man*. Estados Unidos: MIT Press.
- McLuhan, M. (1996). Comprender los medios de comunicación, las extensiones del ser humano. España: Paidós.
- Montejano, Y. y Solorio, H. (2019). Dos visiones sobre el Músico de Arte Occidental en el nuevo siglo: Filosofía y comunicación en tiempos de

cambio. En PreALAS México 2019. Emergencia civilizatoria y nuevo sentido histórico. Ponencia dictada en el Encuentro. Asociación Latinoamericana de Sociología (ALAS), Facultad de Ciencias Políticas y Sociales UNAM, Ciudad de México.

Montesinos, Á. (2015). Arte y tecnología. herramientas conceptuales, cambio y evolución a través de espacios significativos en la primera década del siglo XXI. Universitat de Valencia, España.

Pilleux, M. (2001). Competencia comunicativa y análisis del discurso. Estudios filológicos, (36), 143-152. Recuperado de <https://dx.doi.org/10.4067/S0071-17132001003600010>

Prensky, M. (2009). H. Sapiens Digital: from digital immigrants and digital natives to digital wisdom. Innovate: Journal of Online Education, 5(3). Recuperado de <https://nsuworks.nova.edu/innovate/vol5/iss3/1>

Roncallo, S. (2014). Marshall McLuhan. El medio (aún) es el mensaje. 50 años después de Understanding Media. Palabra Clave, 17(3), 582–588. Recuperado de <https://doi.org/10.5294/pacla.2014.17.3.1>

Scolari, C. (2015a). Ecología de los medios. Entornos, evoluciones e interpretaciones. España: Gedisa.

Scolari, C. (2015b). Los ecos de McLuhan: Ecología de los medios, semiótica e interfaces. Palabra Clave, 18(4), 1025–1056. Recuperado de <https://doi.org/10.5294/pacla.2015.18.4.4>

Scolari, C. (2018). Las leyes de la Interfaz. España: Gedisa.

Scolari, C. y Rapa, F. (2019). Media evolution, sobre el origen de las especies mediáticas. Argentina: La Marca Editora.

Strate, L. (2012). El medio y el mensaje de McLuhan, la tecnología, extensión y amputación del ser humano. Infoamérica Iberoamerican Communication Review, (7-8), 61–80. Recuperado de [https://www.infoamerica.org/icr/n07\\_08/strate.pdf](https://www.infoamerica.org/icr/n07_08/strate.pdf)

The Adrien M & Claire B Company. (2014). Pixel. Recuperado de <https://imeo.com/114767889>

The Adrien M & Claire B Company (2023). Pixel. Recuperado de <https://www.am-cb.net/en>

Tlatelolco Lab. (2023). Análisis de Contenido y discurso en medios y plataformas socio digitales. Recuperado de [https://puedjs.unam.mx/repo\\_curso/sesion-5/](https://puedjs.unam.mx/repo_curso/sesion-5/)

Transmedia Literacy. (2019). Project to exploiting transmedia skills and informal learning strategies to improve formal education, for Carlos A. Scolari, with funding of European Union's Horizon 2020 research and innovation program. Recuperado de <https://transmedialiteracy.org/>

## Sitios de interés

Andrew, G. (AÑO). Made for women. Recuperado de <https://www.gretchenandrew.com/made-for-women>

Danza Trayectos. (2014). Danza y realidad aumentada con ITAINNOVA y Etopia. Recuperado de <http://www.danzatrayectos.com/danza-y-realidad-aumentada-con-itainnova-y-etopia/>

Más Móvil. Blog Oficial (2019, 29 de abril). Día de la danza. Cómo se aplican las nuevas tecnologías en los espectáculos de baile. Recuperado de <https://blog.masmovil.es/dia-danza-como-aplican-nuevas-tecnologias-espectaculos-baile/>