

Reseña: Acerca de Encarnando lo  
artificial: danza y co-creatividad  
humano-IA



Dra Alejandra Ceriani

## Resumen

Esta reseña entrelaza una investigación sobre arte, creatividad y danza, y los interrogantes que se suscitaron tanto para nosotros como para el propio autor: Diego A. Marín Bucio. A partir de la invitación a escribir sobre su libro *Encarnando lo artificial: danza y co-creatividad humano-IA*, compartimos ciertas interpelaciones para pensar la corporalidad atravesada por las tecnologías de nuestro presente: ¿Qué lugar ocupa la tecnología en el ámbito de las prácticas y la investigación corporal? ¿Existe una conexión entre la máquina de carne y hueso y la máquina algorítmica?

En línea con la presente publicación, este escrito se mancomuna a las redefiniciones imprescindibles para el desmontaje del paradigma cartesiano, aún dominante.

Palabras claves: Inteligencia Artificial (IA), co-creatividad, interacción kinésica

## Abstract

This review interweaves research on art, creativity and dance, and the questions that arose both for us and for the author himself: Diego A. Marín Bucio. Based on the invitation to write about his book *Encarnando lo artificial: danza y co-creatividad humano-AI*, we share certain questions to think about corporeality crossed by the technologies of our present: What place does technology occupy in the field of corporeal practices and research? Is there a connection between the flesh-and-blood machine and the algorithmic machine?

In line with the present publication, this writing joins the essential redefinitions for the dismantling of the still dominant Cartesian paradigm.

Keywords: Artificial Intelligence (AI), co-creativity, kinesic interaction

## Resumo

Esta resenha entrelaça uma investigação sobre arte, criatividade e dança, e as questões que surgiram tanto para nós quanto para o próprio autor: Diego A. Marín Bucio. A partir do convite para escrever sobre seu livro *Embodying the Artificial: Dance and Human-AI Co-Creativity*, compartilhamos algumas questões para pensar a corporalidade atravessada pelas tecnologias do nosso presente: Que lugar a tecnologia ocupa no campo das práticas? e pesquisa corporal? Existe uma conexão entre a máquina de carne e osso e a máquina algorítmica?

Em consonância com esta publicação, este escrito junta-se às redefinições essenciais para o desmantelamento do paradigma cartesiano, ainda dominante.

Palavras-chave: Inteligência Artificial (IA), cocriatividade, interação cinésica

## Acerca de Encarnando lo artificial: danza y co-creatividad humano-IA

Por Alejandra Ceriani

Facultad de Artes, UNLP  
aceriani@gmail.com  
<https://alejandraceriani.com.ar/>  
<http://lab.multimedia.fba.unlp.edu.ar/ata/>

### Introducción

A partir de la invitación de Diego Antonio Marín Bucio a escribir sobre su libro Encarnando lo artificial: danza y co-creatividad humano-IA, surgen ciertas interpelaciones para pensar la corporalidad atravesada por las tecnologías de su presente: ¿Qué lugar ocupa la tecnología en el ámbito de las prácticas y la investigación corporal? ¿Existe una conexión entre la máquina de carne y hueso y la máquina algorítmica? ¿Qué acontecerá si la existencia humana se sujeta a lo maquínico en el orden de lo relacional?

El propósito de este abordaje entrecruza la indagación sobre arte, creatividad y danza, y los interrogantes que se suscitaban tanto para nosotros como para el propio autor: “¿Cómo puede la integración tecnológica ser un vehículo creativo para hacer danza?” “¿Puede una IA bailar?” “¿Son posibles los procesos de co-creación dancística entre humanos e IA?” (Marín, 2024: 11). Hoy se le asignan a la inteligencia

artificial (en adelante, IA) tareas vinculadas al procesamiento de algoritmos a través de paradigmas computacionales que distinguen y generan símbolos a la par que optimizan, fundamentalmente, la infraestructura hiperconvergente (HCI).

Asimismo, el estudio encauzado de la inteligencia artificial generativa en el ámbito artístico realizará un aporte esencial en este proceso, pues suministrará las herramientas técnico-expresivas necesarias para estimular la coexistencia entre los procesadores y las personas en una exégesis compatible. Integrar la inteligencia artificial generativa en el ámbito artístico comporta varios beneficios, como ofrecer un método para crear danza en colaboración, contribuir a mejorar las rutinas para su interacción kinésica, aportar conocimiento sobre la interacción dinámico-corporal para el desarrollo venidero de las inteligencias artificiales interactivas, potenciar la expresividad corporal y perceptiva

durante los procesos creativos con IA, entre otros.

Por ello, presentar el trabajo de Marín y dar a conocer su propuesta precursora en la creación colaborativa de danza con IA lleva a otro nivel los estudios que ya han sido iniciados por diversos investigadores de la interacción cuerpo-máquina. Aquí, nuestros cuerpos interactúan con un cuerpo digital humanoide sin limitaciones tanto en su configuración antropomórfica como en su programación algorítmica que diseña la ejecución.

En este escrito, Marín reelabora la noción de danza posthumana y formula, a la par, un procedimiento de co-creación dancística entre humanos e IA, recurriendo a expresiones funcionales y éticas. Podemos entender lo anterior tan pronto como los sistemas de IA continúen abriendo nuevas posibilidades de interpretación de las señales de la naturaleza humana y no humana en áreas como la traducción automática, la generación de contenido

creativo y la interacción más potencial cuerpo-máquina o humano-máquina, como la denomina Marín. De esta manera, sabremos cómo los algoritmos influyen en las decisiones de los usuarios y dan forma a su experiencia. Y esto es fundamental para distinguir procederes en la producción híbrida danza-tecnología, en la que se arraigan fascinaciones que tienden a homogeneizar y administrar la espectacularidad de lo escénico. Hablamos del paralelismo en la interacción, del nivel de participación entre las partes:

*La razón para definir este tipo de interacción humano-máquina es visibilizar la diferencia entre dos perspectivas: la creación de arte utilizando inteligencia artificial y la creación colaborativa entre humanos e inteligencia artificial. El segundo enfoque (co-creación humano-IA) enfatiza una diferencia sustancial que tiene la IA en su rol y nivel de agencia para completar la participación activa en los ciclos*

*comunicativos de un proceso creativo (Marín, 2024: 27).*

La perspectiva en que se inscribe Marín se distancia de pensar la IA limitada a ser solo una herramienta y desafía, de este modo, los procesos técnicos, conceptuales y prácticos hacia una colaboración creativa humano-IA en el terreno de la danza. Se trata de un escenario posible cuyos supuestos adhieren a modelar encuentros antes que representarlos. Así, se reivindican intercambios en los que dejarse afectar por estímulos interpretados mutuamente es la clave para las manifestaciones kinestésicas compositivas entre el performer humano y no humano.

*A pesar de que los grados de dichas habilidades son diferentes, y también porque la IA carece de consciencia e intencionalidad, estas condiciones en ambos agentes no limitan el proceso creativo a un fenómeno, ya que ambos actúan y reaccionan utilizando sus habilidades perceptivas y motoras*

*mientras actúan con los cuerpos que poseen: la IA mostrando la danza con su cuerpo digital y nosotros los humanos mostrando la danza con nuestro cuerpo biológico (Marín, 2024: 117).*

Hoy, una de las grandes cuestiones, al menos en la vigilancia epistémica de artistas investigadores, es poder, por una parte, generar conciencia de los mecanismos de dominación con los que operan estos modelos generativos de la IA; y, por otra, evolucionar al usuario en actor consciente de la transformación en el juego de los intercambios y de los desplazamientos entre el universo híbrido de carne, luz y acero (Marín, 2024: 127) que habitamos.

### **Sobre los capítulos**

El libro está compuesto por un entramado de análisis, reflexiones y proposiciones de una investigación que explora las definiciones y las particularidades de cada campo

disciplinar en juego: ciencia, tecnología y arte. La complejidad del proceso relacional entre estos campos no tiene un relato lineal, sino que propicia un laberinto de conceptos y procedimientos situados en el ámbito político y cultural. Sin embargo, precisamente porque estos campos contribuyen de manera directa a dar forma a los objetos, dispositivos e interfaces que utilizamos y que necesariamente nos sirven para enfrentar los desafíos del futuro, se hace cada vez más urgente desarrollar un léxico compartido que nos permita incorporar desarrollos más horizontales, abiertos y menos diferenciados.

Marín investiga sobre los encuentros que se realizan entre sistemas poblados por criaturas híbridas que danzan en una liminalidad entre lo humano y lo que no lo es. Este espacio mixto está morado por entelequias, efectos de los sistemas informáticos que, con sus cuerpos ambiguos y artificiales, nos dan la oportunidad de reconsiderar nuestra

posición en la escena dancística en ciernes.

El capítulo uno se titula “Tecnología y creación dancística”. Allí se considera “cómo el ser humano ha interactuado con dispositivos tecnológicos modernos para hacer danza” (Marín, 2024: 19) conforme al nivel de interactividad de las entidades creativas y “finalmente se explora el concepto de creatividad dancística tanto en humanos como en la inteligencia artificial” (Marín, 2024: 19). En tal sentido, es fundamental abrir líneas de experimentación centradas en los nuevos modelos generativos de creación hacia otras formas de interacción con estos. Por ejemplo, procesos como un prompt de diseño o instrucción, texto inicial que se le proporciona a una herramienta de inteligencia artificial generativa para guiar la producción de respuestas o resultados. Asimismo, en la elaboración de preguntas, los prompt engineers son componentes de ajustes y optimización de los algoritmos de IA a través de indicaciones precisas y claras. Esto

involucra un conocimiento profundo del funcionamiento de los sistemas de IA y de las metodologías de reproducción de respuestas. Ambos, serán básicos en la formación de los artistas. No obstante, el estudio de la IA no puede obviar el abordaje de sus implicaciones en la integridad de los cuerpos.

En el capítulo dos, denominado “Creatividad dancística: Lo humano y lo artificial”, se plantea que el avance de estos estudios tendrá un mayor impacto en las posibilidades de la IA para la co-creación y en todas las indagaciones alrededor de las capacidades derivativas y combinatorias de estos sistemas generativos. Marín, quien difunde eventos coreográficos encarnados por cuerpos que danzan en un mismo plano con una sucesión de datos generativos aportados por la IA a través de un “flujo encarnado”, sostiene:

*La co-creación de danza humano-IA ofrece la oportunidad de mejorar diferentes aspectos de la creación*

*dancística aprovechando lo mejor de ambas inteligencias. No solo los humanos podrían beneficiarse de ello, sino que también la IA seguiría mejorando al aprender de los humanos, lo que podría llevar al desarrollo de una “memoria corporal” en la IA (Marín, 2024: 117).*

Cuestión que bien conocemos quiénes investigamos hace años sobre estas interacciones en las que las interfaces engendran formas de pensamiento de los cuerpos tendientes a sistematizar convenciones vinculares desde el mismo pensamiento, entendido como el pensamiento encarnado de una cognición corporal. La significación de los patrones, las interfaces dialoguistas, la actividad biológica y la cualidad de movimiento de nuestro cuerpo describen los procesos creativos que traen consigo una experiencia expandida entre la persona y su entorno mediada por la tecnología.

En cuanto al capítulo tres, “Diseño y observación de danza IA”, analiza “La cognición encarnada [que] enfatiza el

papel de la experiencia sensorio-motriz en la formación del conocimiento y la comprensión del mundo” (Marín, 2024: 58); y, con relación a las poéticas corporales que oscilan entre el movimiento estetizado y la lógica del programa, se desenvuelve la capacidad de influenciar y ser influenciados por los requerimientos tecnológicos.

Marín cuenta allí que tuvo la oportunidad de ser asistente de algunos investigadores y técnicos del Neurolab RITMO Centre en Oslo, Noruega; donde pudo indagar en el proceso como participante en el laboratorio. La experiencia consistía en medir en paralelo la actividad cerebral y la pupilometría, lo que requirió calibrar el rastreador ocular y configurar los nodos del electroencefalograma (EEG). Esta actividad tan precisa produjo el acercamiento a las perspectivas de los científicos del Neurolab, lo cual suscitó nuevos interrogantes: “¿cómo se utiliza la danza como herramienta para el desarrollo tecnológico? y ¿cómo es la relación entre científicos y artistas de la

danza dentro de este proceso?” (Marín, 2024: 63).

Asimismo, probar el sistema propioceptivo midiendo estas experiencias a través de las interfaces cerebro-computadora (ICC) es de absoluta importancia por la influencia de las emociones; ya que estas participan en la toma de decisiones de nuestra vida diaria. Marín, quien durante el ensayo sintió el impulso de zapatear el piso rítmicamente e incluso en algunos momentos hasta de bailar, percibió que, sin embargo, “el experimento estaba demasiado centrado en la experiencia cognitiva y no mostraba mucha interacción humana entre artistas y científicos” (Marín, 2024: 64). Para los neurocientíficos, en general, las emociones surgen motivadas por necesidades del cuerpo, detonadas interiormente o por sucesos externos, sensando que algo se trasmutó. Las emociones son claves para los procesos reguladores de la vida de casi todos los seres vivos. Durante décadas, estudiar la emoción fue algo impensable y tuvo

muchos detractores, que excluyeron las emociones y los sentimientos por considerarlos insustanciales.

Pero, gracias a los estudios de neuroanatomía, estas investigaciones fueron posibles. A su vez, estudiando el diseño interactivo humano-máquina, Marín incursionó en la retroalimentación entre el sistema de análisis de movimiento Laban (LMA, por sus siglas en inglés) y el desarrollo de los movimientos de unos robots.

En el capítulo cuatro, se expone la experiencia en la que un performer puede generar sonidos con el movimiento de un dispositivo inteligente que no solo se presume como una herramienta, sino que se plantea como un colaborador, “el rol del agente creativo autónomo y el potencial de comunicación humano-IA” (Marín, 2024: 71). Al mismo tiempo, se discuten los alcances de la inteligencia artificial generativa en campos como los derechos autorales. Particularmente en relación con la inteligencia artificial aplicada a los campos de la danza,

movimiento corporal y la performance biointeractiva, debemos pretender más transparencia en los modos de entrenamiento de estos sistemas de IA, de forma que su uso no esté emparentado a un aprovechamiento no consentido del trabajo corporal de muchísimos internautas desprevenidos.

El capítulo cinco, llamado “(Co) Creación de danza con IA”, se refiere a la práctica realizada en un experimento y foro de discusión para desarrollar las características participativas y creativas de un danzante de IA.

*Se retoma el análisis del antropocentrismo en la danza y se profundiza en temas como la agencia, la negociación y la co-creación entre humanos y la IA. Además, se explora la interacción entre bailarines humanos y la simulación de un bailarín de IA, considerando las limitaciones tecnológicas actuales y las condiciones que determinan la actividad sensoriomotora virtual (Marín, 2024: 93).*

Desafiar el modelo antropocéntrico dominante implica estimular una reflexión-acción kinestésica, pero encauzada desde los paradigmas actuales que “encarnan una particular forma de pensamiento: una inteligencia diferente, carente de conciencia. Y cada vez resulta más evidente que la conciencia no es indispensable para actuar activamente en el mundo” (Tripaldi, 2023). Plantear la posibilidad de interpretar los algoritmos que nos interpelan en una interacción como sistemas inteligentes no como objetos pasivos sometidos a la voluntad del performer o viceversa nos ofrecería información sobre el comportamiento de las nuevas materialidades de la IA.

Ubicando en principio las relaciones cardinales de cuerpo y movimiento en cualquier contexto, Marín señala que “La forma en la que identificamos un fenómeno dancístico ha sido situada siempre desde la experiencia humana. Por ello, no resulta sorprendente encontrar con frecuencia la palabra humano en la definición de danza”

(Marín, 2024: 43). Y este hecho es fundamental, pues el desplazamiento antropocéntrico del performer –es decir, correrse de su centralidad– posibilita concebir un lenguaje corporal genuino, surgido de la propia interacción con el cuerpo físico real, el contexto y la mediación; sea de un objeto, sistema u otros cuerpos dentro de un escenario interactivo, electrónico y digital.

*El desplazamiento antropocéntrico del performer y la priorización de otros sentidos por sobre los habituales son básicos para comprender y proyectar cualquier propuesta de esta índole. Esta noción de un desplazamiento del centro –descentramiento– se originó a partir de “la imagen del cuerpo virtual y digitalizado”. Esta imagen y sus cualidades están dadas por el tipo de interfaz y sentido escogido. A cada opción de interfaz, software, programación y capacidad de sentido le corresponderá un tipo de movimientos con los cuales se interactuará y pondrá en*

*diálogo el cuerpo con el sistema (Ceriani, 2012: 138).*

Coincidentes sobre la importancia de asumir este desplazamiento, este giro antropocéntrico en la mediatización entre la corporalidad y las interfaces tecnológicas, atendemos a otro contenido fundamental como es la creatividad con IA y el interés en comprender cómo funciona en sí la creatividad en el campo del arte, teniendo en cuenta las aportaciones realizadas desde el campo de la neurociencia, la informática y la lingüística. Marín se refiere en su libro a este asunto cuando observa que se alcanza “la creatividad híbrida humano-IA siempre y cuando esta posea las suficientes capacidades interactivas para establecer un proceso cíclico de comunicación interactiva con humanos” (Marín, 2024: 34). Por su parte, en “Creatividad y arbitrariedad”, Hofstadter declara:

*Resulta obvio que estamos hablando de la mecanización de la creatividad. ¿Y esto*



*no configura una contradicción en los términos? Pareciera, pero realmente no es así. La creatividad es la esencia de todo aquello que no es mecánico. Sin embargo, todo acto creativo es mecánico: tiene su explicación, lo mismo que la tiene un caso de hipo, ni más ni menos. El sustrato mecánico de la creatividad puede ocultarse a la vista, pero existe (Hofstadter, 1979: 748).*

En este mismo sentido, el capítulo seis –titulado “Danza posthumana: Cuerpos danzantes de carne, luz y acero”– trata del diseño y el desarrollo de base colaborativa para crear un performer de IA interactivo. Para ello, se aborda el cuerpo, la corporalidad, a través de la presentación de “casos que profundizan en cómo la interacción humana con la tecnología transforma nuestro lenguaje corporal, nuestra percepción de la realidad y nuestra empatía kinestésica” (Marín, 2024: 127).

De acuerdo con el autor, la danza humana mediada por un sistema artificial logrará clonarse en lo humano

solo mediante una simbiosis físico-mental. Pero a pesar de saber que los atributos de dichas habilidades son diferentes, y también porque la IA carece de consciencia e intencionalidad, estas condiciones en ambos agentes no limitan el proceso creativo a un fenómeno, ya que ambos actúan y reaccionan utilizando sus habilidades perceptivas y motoras con los cuerpos que poseen: la IA exponiendo la danza con su cuerpo digital; y la humanidad, manifestando la danza con nuestro cuerpo biológico. A este respecto y frente al desarrollo exponencial producido por la IA –entendida como tecnología transcendental que ha avanzado y seguirá desplegándose–, citamos nuevamente a Hofstadter, con su texto Gödel, Escher, Bach: un eterno y grácil bucle, en el que afirma que “es casi imposible imaginar que al ‘cuerpo’ donde se albergue un programa de IA no lo afecte en forma profunda” (Hofstadter, 1979: 757).

Cerrando el capítulo seis, figura un apartado titulado “Cuerpos de acero.

Coreorrobótica”, que hace referencia al campo que comprende la creación y la programación de movimientos para robots. Allí Marín añade una interesante explicación:

*A pesar de que Boston Dynamics se enfoca principalmente en la creación de robots con aplicaciones prácticas para entornos laborales y militares, decidieron emplear la danza como un medio de entrenamiento robótico. Esto se debe a que la danza implica un proceso altamente complejo que beneficia el perfeccionamiento del movimiento (Marín, 2024: 143).*

Y si bien la creatividad en danza puede implicar un provecho para el diseño de otros sistemas artificiales de alto rendimiento, la falta de interactividad corporal en los sistemas de IA deriva en una experiencia poco atractiva para las y los bailarines. Si se sugiere que la IA no tiene competencia creativa para generar danza, lo que se produce es un ejercicio de titeritería con la IA que, aunque pueda inspirar la creación de

movimiento a través de su interacción, acaba siendo un proceso intelectual y creativo exclusivamente humano.

En el Epílogo, Marín enfatiza el hecho de haber estudiado y propuesto una metodología para la co-creación entre la inteligencia artificial generativa y las prácticas artísticas, diciendo:

*Así mismo, sintetizo los hallazgos que tuve en esta investigación y que me permiten ofrecer un método para crear danza en colaboración con una inteligencia artificial. Lo anterior, con la intención de estimular y contribuir a un debate más profundo sobre la convivencia entre lo humano y la IA en la época contemporánea (Marín, 2024: 149).*

Se trata de explorar e investigar la IA y la significación de los patrones obtenidos en los que la semiótica hace un aporte significativo, pues facilita las herramientas conceptuales para estudiar los signos, los símbolos y las señales que van a ser interpretadas y generadas tanto por los procesadores como por las personas en una exégesis

compatible. Tan pronto como los sistemas de IA continúen abriendo nuevas posibilidades de interpretar los gestos de la naturaleza humana y no humana en áreas como la traducción automática, la generación de contenido creativo y la interacción más expresiva cuerpo-máquina, sabremos cómo los algoritmos influyen en las decisiones de los usuarios y dan forma sensible a su experiencia.

*Pregunta: ¿Podría “sintonizarse” un programa de IA para que actúe como yo, o para que actúe como usted, o para que actúe como ambos, por partes iguales?*

*Especulación: No. Un programa inteligente no será más camaleónico de lo que pueden serlo los seres humanos. Se basará en la fidelidad de sus memorias y no podrá revolotear entre personalidades. La idea de modificar parámetros internos para “sintonizar una nueva personalidad” revela una ridícula subestimación de la complejidad de la personalidad (Hofstadter, 1979: 756).*

Esta conversación extraída del texto de Hofstadter ya se cuestionaba –aunque, con otras palabras– la idea fundamental que despliega Marín a lo largo de toda su investigación: no solo conformarse con la titeritería high-tech ni limitarse a estimular acciones creativas por parte del bailarín, actor o performer a través de la dramaturgia incluida en la máquina IA, sino alcanzar una co-creación entre la inteligencia artificial generativa y la danza.

Sin embargo, en los inicios de la relación humano-máquina, al proponerse cruzar el umbral de sus materialidades, se plantea como respuesta un “no” rotundo, expresado en investigaciones sobre IA desde 1979.

Siendo que nuestro cerebro es el sistema de reconocimiento de patrones más complejo y eficaz que conocemos, nos cuestionamos: ¿es físicamente viable que una máquina posea capacidad de abstracción equivalente a la inteligencia humana? La respuesta de Hofstadter es contundente sobre “sintonizar una nueva personalidad”

como una “ridícula subestimación de la complejidad de la personalidad”. Teniendo en cuenta los avances técnico-científicos –de la comunicación multimodal persona-máquina– como una posibilidad cada vez más cercana a suceder, ¿se estaría creando una brecha generacional?

*... nos tambaleamos de abstracción en abstracción, de teoría en teoría, de valor en valor, con la esperanza vana de aferrarnos a lo concreto. Se explica de esta forma el desprecio condescendiente con el que la nueva generación ya está mirando nuestras abstracciones, así como el horror con el que nosotros miramos a esa generación emergente y a punto de ser devorada por el poder (o cualquiera que sea la forma gramatical adecuada al evento). El dominio de las imágenes técnicas está naciendo. ¿Dominio nuestro? (Flusser, 2015: 167).*

Parfraseando a Flusser, diríamos que se abre un intersticio para prestar atención e indagar sobre esta idea del

dominio de la IA que está imponiéndose hasta en nuestros aparatos celulares: ¿Dominio nuestro? De esta manera, ¿controlaremos nuestros cuerpos distorsionados por la maleabilidad de su imagen tanto en la práctica corpórea como en su coexistencia ontológica? O, ¿será que la enajenación inmutable, el fuera de sí ya sumergido en el desconcierto emergente, creará espacios de voluntades disponibles sin orden político, cultural, social, sin consensos transparentes?

Estimular y contribuir a un debate profundo sobre la coexistencia entre lo humano y la IA, por una parte, desafiará el paradigma antropocéntrico muy endémicamente instalado; pero, por otra, alimentará la sospecha sobre los discursos que sitúan a otra inteligencia, una inteligencia carente de conciencia que no será indispensable para actuar activamente en el mundo.

Por ende, el libro de Marín es un aporte actual al análisis, a la reflexión y a las propuestas en torno al estudio de la

inteligencia artificial generativa que interactúa con la inteligencia kinestésica en la danza performance, en las corporalidades disponibles y, concluyentemente, en el ámbito artístico general.



Imagen de la Tapa del libro *Encarnando lo artificial: danza y co-creatividad humano-IA*

## Referencias

Ceriani, A. (2012). “El descentramiento: cuerpo-danza-interactividad”. En A. Ceriani (comp.). *Arte del cuerpo digital: Nuevas tecnologías y estéticas contemporáneas*. Buenos Aires: Editorial de la Universidad Nacional de La Plata (Edulp). ISBN 978-950-34-0896-4.

Ceriani, A. (2023). “Sobre biosensado y biotensegridad en el sistema fascial. Indagación entre la ingeniería electrónica, la intervención osteopática y la performance interactiva”. *Cuerpo, Máquina, Acción. Estudios sobre el Cuerpo y la Tecnología Emergente\_9*. Volumen 7 (n.º 9), pp. 12-19. La Plata: E-performance. Facultad de Artes, UNLP. ISSN 2591-5398.

Flusser, V. (2015). *El universo de las imágenes técnicas. Elogio de la superficialidad*. CABA: Caja Negra.

Hofstadter, D. R. (1979). *Gödel, Escher, Bach: un Eterno y Grácil Bucle*. Barcelona: Tusquets.

Marín Bucio, D. A. (2024). *Encarnando lo artificial: danza y co-creatividad humano-IA*. México: Universidad Latina de América. ISBN 978-6077030263.

Tripaldi, L. (2023). *Mentes paralelas. Descubrir la inteligencia de los materiales*. CABA: Caja Negra.