

ARTE FIGITAL Y VIGILANCIA. EL CUERPO COMPARTIDO EN LA ERA DE LAS CÁMARAS Y LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL (IA)

PHYGITAL ART AND SURVEILLANCE. THE SHARED BODY IN THE ERA OF CAMERAS AND ARTIFICIAL INTELLIGENCE (AI)

Pedro Ortuño Mengual

Artista multimedia y catedrático en Bellas Artes (Universidad de Murcia), ha dirigido el Departamento de Bellas Artes y sido Vicedecano. Comisario de exposiciones y coordinador de investigación, ha participado en diversos proyectos de I+D+I y ha publicado 21 volúmenes de su revista. Ha exhibido internacionalmente.

E-mail: pedrortu@gmail.com

Paloma González Díaz

Docente de Universitat Oberta de Catalunya (Barcelona/España).

E-mail: pgonzalezd@uoc.edu

Recebido em: 1 de outubro de 2024

Aprovado em: 4 de janeiro de 2025

Sistema de Avaliação: Double Blind Review

RPR | a. 22 | n. 1 | p. 73-94 | jan./jun. 2025

DOI: <https://doi.org/10.25112/rpr.v1.4028>

RESUMEN

El arte figital combina lo físico y lo digital para reflexionar críticamente sobre la vigilancia y el control de datos en la sociedad actual. Estas prácticas artísticas cuestionan cómo la tecnología afecta la privacidad, identidad y poder, haciendo visibles los sistemas de control en la vida diaria. El público generalmente acepta pasivamente la recolección de datos como algo inevitable. Las obras analizadas revelan la tensión entre la sumisión y la resistencia frente a la vigilancia, invitando a los espectadores y creadores a reflexionar sobre su papel y a desarrollar una conciencia crítica sobre el poder detrás del flujo de datos y la construcción de identidades digitales. En este contexto de incertidumbre global, el arte figital no solo genera conciencia, sino que también transforma las dinámicas culturales.

Palabras clave: Arte Figital, Vigilancia, Tecnología, Crítica

ABSTRACT

Phygital art combines the physical and the digital to critically reflect on data surveillance and control in today's society. These artistic practices question how technology affects privacy, identity and power, making visible the systems of control in daily life. The public generally passively accepts data collection as inevitable. The analyzed works reveal the tension between submission and resistance in the face of surveillance, inviting viewers and creators to reflect on their role and develop a critical awareness of the power behind the flow of data and the construction of digital identities. In this context of global uncertainty, phygital art not only raises awareness, but also transforms cultural dynamics.

Keywords: Phygital Art. Surveillance. Technology. Criticism.

1. INTRODUCCIÓN

1.1. CONTEXTO

En el contexto actual de transformación digital y proliferación de redes sociales, el arte digital emerge como un espacio crítico y reflexivo sobre los mecanismos contemporáneos de control y vigilancia. Inspirado en el concepto de panoptismo formulado en el s. XVIII por Jeremy Bentham (Bentham, 1791), este trabajo explora cómo las estrategias de supervisión y control total —originalmente ideadas para centros penitenciarios— se han adaptado y exacerbado en la era de las tecnologías de la información, reconfigurando las dinámicas de poder y los límites de la privacidad individual.

Desde la óptica de Foucault, el panóptico constituye una base crítica para entender cómo la vigilancia ha evolucionado desde un modelo centrado en instituciones específicas hacia un régimen de control social difuso y omnipresente (Foucault, 2008). Tal como señala Baudrillard en *Cultura y simulacro* (1978, p.45):

La única arma absoluta del poder consiste en impregnarlo todo de referentes, en salvar lo real, en persuadirnos de la realidad de lo social, de la gravedad de la economía y de las finalidades de la producción. Para lograrlo se desvive, es lo más claro de su acción, en prodigar crisis y penuria por doquier.

En el contexto digital actual, el concepto se actualiza y redefine: los usuarios son observados y categorizados constantemente mediante algoritmos y plataformas tecnológicas. Esta dinámica de supervisión, que Foucault describe como “gubernamentalidad”, no solo normaliza la vigilancia, sino que convierte a los propios usuarios en participantes activos de su aceptación (Jordana, 2021). A través de una metodología que escruta comportamientos y moldea identidades mediante el análisis de datos y actividades en línea, se anticipan y condicionan las acciones futuras de los individuos.

Si antes es el estado quien ostenta el control casi absoluto de los sistemas y mecanismos de vigilancia, hoy este poder ha sido trasladado y ampliado por las grandes empresas tecnológicas o *big tech*, que mediante algoritmos avanzados logran una supervisión constante y precisa sobre sus usuarios (Zuboff, 2019, Sadin, 2024). La capacidad de estas corporaciones para desarrollar un control absoluto reside en su dominio del “poder algorítmico” (Beer, 2009). Este concepto alude a la facultad de manipular y gestionar grandes volúmenes de datos para influir y anticipar comportamientos, lo que permite una forma de individualización sin precedentes. Cada individuo es observado y analizado no sólo como un ente dentro de un grupo amplio, sino como una entidad única cuyos patrones y conductas pueden ser predecibles y, por tanto, manipuladas. Internet, las plataformas y las redes sociales no son espacios para comunicar contenido, se han convertido en herramientas que han redefinido la identidad y la percepción

de la privacidad. Las plataformas diseñan y modifican los patrones de interacción y consumo, en la que los usuarios aceptan y se adaptan permanentemente a nuevos modelos de exposición y auto-vigilancia. El “valor de la atención”, tal como afirma Johan Hari (Hari, 2018), se convierte en un recurso limitado, cuantificable, y eje de batalla empresarial/para lograr el poder. Los espectadores, por tanto, se han convertido en consumidores digitales a los que se les ofrece constantemente experiencias conectivas que nada tienen que ver con los modelos tradicionales de consumo cultural (Mele et. al, 2021).

La vigilancia digital conlleva un paradójico proceso de autoengaño colectivo, tal como afirma Bernard Williams (2002), en el que los usuarios parecen ser conscientes de la invasión respecto a su privacidad, pero optan por ignorarla, subestimando su impacto en la libertad y autonomía personal. Algunos creadores digitales cuestionan esta realidad, y fomentan discursos críticos que desafían estas prácticas y estructuras de poder, en piezas que permiten reflexionar sobre los límites éticos y las consecuencias de la hipervigilancia consentida a través de los dispositivos digitales.

Los proyectos artísticos seleccionados en este estudio exploran y experimentan sobre los mecanismos y estrategias de la hiper-vigilancia dual expandida -en la que cada individuo actúa como vigilante y como vigilado-. nos muestran nuevas formas de interpelación a través del extrañamiento, el desconcierto o la parodia; estrategias destinadas a reconstruir distintas formas de subjetividad . En este sentido, adoptan un papel de transformación, contribuyendo así a la creación de innovadores motores de conocimiento y resistencia a través de la expresión creativa (Ortuño, 2024).

1.2. MARCO TEÓRICO. LO FIGITAL EN ARTE SOBRE VIGILANCIA

La tecnología ha impulsado una transformación radical en la forma en que entendemos y consumimos arte. Lo que antes se consideró una experiencia presencial y física, con obras que se contemplaban en museos y galerías, ha dado paso a una nueva era digital, donde las obras de arte pueden ser accesibles desde cualquier lugar del mundo, sin necesidad de desplazarse a un espacio específico

El concepto de “phygital”, que representa la “simbiosis entre el espacio físico y el virtual” (Ballina et al., 2019). Es un término utilizado mayoritariamente para describir transacciones comerciales donde el consumidor ha de pasar por una serie de experiencias que hibridan lo digital y lo físico (Menezes, 2024). Aplicado al ámbito artístico podemos denominar arte digital a aquel que combina elementos físicos con componentes digitales, creando experiencias interactivas e inmersivas que difuminan las fronteras entre lo material y lo virtual. En este contexto, la interacción y percepción del público con las obras de arte figital aún requiere un análisis profundo, dado que los espectadores experimentan una multiplicidad de estímulos sensoriales y digitales que transforman el sistema tradicional de percepción artística.

La pandemia de COVID-19, aunque trágica en muchos sentidos, acelera este proceso de digitalización. Los museos, centros de arte y galerías, que dependen de la interacción cara a cara con el público, se ven obligados a adaptarse rápidamente a la realidad del confinamiento. A través de visitas virtuales, exhibiciones en línea y el uso de plataformas digitales, pudieron seguir conectando con el público, ofreciendo experiencias inmersivas mediante la tecnología. Algunos, incluso, comenzaron a experimentar con la creación de colecciones y archivos en formatos digitales, permitiendo que las obras se visualicen en alta definición a través de la red, y dando cabida a la presencia y conexión directa con artistas y curadores.

La figitalidad, además, conecta las experiencias físicas y digitales mediante la interconexión de tecnologías, encuentra una intersección relevante con el movimiento "Quantified Self" (*Yo cuantificado*), promovido por Gary Wolf y Kevin Kelly en 2007. Este movimiento busca optimizar la calidad de vida a través de la monitorización permanente de las actividades cotidianas, promoviendo el autoconocimiento a través de la cuantificación de nuestros datos personales (Wolf & Kelly, 2007). Una década más tarde Sebastian Friederich señala que este enfoque ya ha sido asimilado por la lógica de la "sociedad del rendimiento", en la que el individuo, bajo una óptica neoliberal, se convierte en una máquina medible en todas sus actividades, perpetuando dinámicas de control y vigilancia (Friederich, 2018).

Para mejorar y ampliar el análisis del arte contemporáneo en relación con el control, la vigilancia y la figitalidad, resulta esencial considerar las aportaciones de teóricos como Kate Eichhorn, quien en sus trabajos sobre medios digitales, memoria y auto-representación destaca cómo la tecnología redefine la manera en la que los sujetos se representan y son observados. Eichhorn (2022) explora cómo la digitalización de la vida cotidiana y la proliferación de datos personales han alterado las dinámicas de poder y vigilancia. Esto se vincula con las prácticas artísticas contemporáneas que examinan cómo la tecnología y la vigilancia se integran y diguminan sutilmente en cualquier acción cotidiana.

En el contexto figital, donde lo físico y lo digital se entrelazan, los métodos de vigilancia tienden a ser más profundos y sutiles. La promesa de optimización personal mediante el análisis de datos y los sistemas de control encubiertos a menudo escapan a la conciencia crítica del público. En este sentido, las reflexiones de autores tan heterogéneos como Hito Steyerl, Geert Lovink y Kyle Chayka, resulta relevante para entender cómo el arte responde a estas tensiones. Steyerl, en particular, analiza cómo la tecnología se convierte en una herramienta de control, y en una plataforma crítica que manifiesta la explotación y la desigualdad subyacentes. Tanto en sus obras como en textos como *Duty Free Art*, Steyerl (2018) detalla cómo las estructuras de poder globalizadas se amplifican en el contexto artístico, utilizando la tecnología para ejercer vigilancia y control, mientras que la estética de los datos puede ser desglosada y resignificada para socavar estos mismos sistemas.

Por su parte, Geert Lovink (2019) aborda el impacto de las redes sociales en la cultura contemporánea, destacando su capacidad de alienación y control a través de la saturación de contenido y la necesidad de validación pública. Lovink sostiene que las redes sociales, en su intento de captar la atención, actúan como mecanismos de vigilancia encubierta, en los que el arte y la cultura quedan atrapados por métricas y algoritmos. Este aspecto se vincula con las observaciones de Chayka (2024) sobre cómo en la vida real y, por tanto, en la creación artística observan tendencias repetitivas y homogéneas diseñadas para generar datos y maximizar la atención tanto de creadores como de espectadores-consumidores.

En resumen, el análisis de la figitalidad en el arte contemporáneo se cruza con preocupaciones éticas y políticas sobre la explotación de datos personales y la vigilancia, que se normalizan a través de la tecnología digital. El arte, al involucrarse con estas dinámicas, se convierte en un espacio tanto de crítica como de resistencia, desafiando la lógica de optimización y la promesa de mejora personal mediante el uso de datos, y revelando las estructuras de poder que subyacen en la cultura globalizada y mediada por las redes sociales.

2. METODOLOGÍA Y OBJETIVOS

La metodología combina técnicas cualitativas, análisis de obras y fenómenos culturales actuales para explorar cómo el arte aborda las intersecciones entre el cuerpo, la vigilancia y la tecnología. Para ello analizamos cómo algunos artistas contemporáneos abordan los temas de vigilancia, figitalidad y cuerpo compartido en sus obras. Comenzamos con algunos ejemplos pioneros de los años 60 y 70 para terminar con obras más actuales realizadas con Inteligencia Artificial. Se integrarán los hallazgos de las fases anteriores en un análisis crítico que refleje la relación entre arte figital y vigilancia. Reflexionar sobre posibles implicaciones éticas de la vigilancia en el arte y en la vida diaria, considerando el impacto en la identidad y autonomía personal.

Los objetivos de este artículo se concretan en cuatro. El primero trata de estudiar el concepto de figitalidad aplicado al arte. Este término se utiliza para describir la integración entre lo físico y lo digital, una mezcla que cada vez es más común gracias a dispositivos móviles y plataformas en línea. En el arte y en la vida diaria, la figitalidad representa cómo los cuerpos y las identidades son proyectados y manipulados en espacios digitales, difuminando los límites entre lo que es real y lo virtual. **El segundo está centrado en analizar y actualizar conceptos relacionados con arte y vigilancia.** Las cámaras móviles, los sistemas de inteligencia artificial y otras tecnologías han transformado profundamente el concepto de vigilancia, extendiéndose más allá de la supervisión gubernamental para incluir la "autovigilancia" o

“vigilancia compartida”, donde cada usuario se convierte en observador y observado a la vez. Esto plantea preguntas sobre la privacidad, la exposición y la autonomía del cuerpo en un entorno tecnológico.

En el tercer objetivo tratamos de observar el cuerpo compartido como experiencia. Este concepto sugiere que en la era digital el cuerpo ya no es algo estrictamente privado o individual; se vuelve “compartido” debido a su constante exposición en plataformas digitales, donde es vigilado, fragmentado y analizado. **Por último estudiamos el uso de dispositivos e inteligencia artificial en el arte.** Las cámaras de los dispositivos móviles, en conjunto con tecnologías de inteligencia artificial, permiten una vigilancia y un análisis masivo de las personas en su día a día. Esto genera una nueva dimensión del “cuerpo compartido”, donde incluso los movimientos y expresiones faciales pueden ser rastreados y procesados por algoritmos. Esta práctica abre debates éticos sobre la autonomía, la privacidad y los límites de la tecnología en relación al ser humano.

3. ARTE FIGITAL Y VIGILANCIA

La vigilancia es un tema recurrente en el arte figital, en el que las tecnologías digitales no solo capturan y observan el mundo, sino que también interactúan con el cuerpo y los datos personales de los individuos. La vigilancia en este tipo de prácticas va más allá de la observación pasiva, extendiéndose a formas activas de control, análisis e interpretación que tocan temas de privacidad, control social y autonomía en el espacio digital. En este contexto, la creación figital adopta dispositivos y sistemas de vigilancia -cámaras, sensores, algoritmos de IA y dispositivos conectados- para explorar y cuestionar la relación entre el cuerpo, la identidad y el poder en una sociedad marcada por la omnipresente vigilancia tecnológica.

3.1. DISPOSITIVOS Y AUTO-VIGILANCIA

El uso de dispositivos móviles en el arte figital va más allá de la mera captura y transmisión en tiempo real del cuerpo; fomenta una toma de conciencia sobre la exposición y la vulnerabilidad de los individuos. Tal como señalan Kember y Zylinska (2015), el acto de ser observado y de observar en contextos mediados tecnológicamente genera tensión entre visibilidad, control y agencia. Numerosos artistas como Trevor Paglen, Michelle Teran, Jon Rafman o Adam Bartholl, han implementado en sus prácticas cámaras u otros dispositivos digitales para replicar la experiencia de la observación constante, desdibujando las líneas entre obra, espectador y artistas. En este sentido, el espectador se convierte en participante activo, y a la vez, en parte de la obra al proyectar su imagen en tiempo real. Ejemplos de instalaciones de video en tiempo real destacan esta dinámica al permitir que los participantes se vean reflejados en pantallas,

creando un juego de miradas en el que son observadores y, simultáneamente, objeto de observación (Jones, 2006). Esta experiencia de auto-vigilancia plantea interrogantes sobre cómo las personas gestionan su identidad y privacidad en espacios digitales, caracterizados por una retroalimentación visual y mediática constante.

3.1.1. Algoritmos y reconocimiento facial

El avance de la inteligencia artificial, especialmente en el ámbito del reconocimiento facial y el análisis de emociones, añade un nivel aún más sofisticado e intrusivo de vigilancia al arte digital. Tal como destacan Noble (2018) y Zuboff (2019), los algoritmos de IA pueden recolectar, analizar y manipular grandes cantidades de datos personales, a menudo sin el consentimiento explícito del individuo. Algunos artistas han incorporado esta tecnología en sus obras que rastrean y analizan facciones y expresiones faciales, además de patrones de comportamiento de los espectadores en tiempo real, generando una experiencia que expone la intromisión del aparato tecnológico en lo íntimo. Estas obras exploran la vulnerabilidad de la identidad personal en entornos digitales, mostrando cómo los datos capturados pueden ser utilizados para construir perfiles predictivos o explotados con fines comerciales (Bridle, 2018). Al confrontar al espectador con esta realidad, el arte digital genera una crítica profunda sobre el control, la privacidad y el cuestionamiento ético que provoca el uso de tecnologías que observan, analizan e interpretan datos, sin clarificar sus objetivos.

4. ANTECEDENTES: ARTE, VIGILANCIA Y TECNOLOGÍA.

La expansión de las tecnologías de vigilancia ha intensificado la invasión de la privacidad, lo que ha inspirado a artistas a cuestionar estos mecanismos y explorar sus límites. Desde los años sesenta, el uso de cámaras Portapak permitió en Estados Unidos a colectivos como TVTV y Videofreex documentar movimientos contraculturales y desarrollar una alternativa a los medios tradicionales. La Fundación Raindance también reconoció el potencial del Portapak o cámaras de vídeo portátiles para impulsar nuevas formas de comunicación en videoarte, activismo y televisión.

El Portapak, accesible y de reproducción inmediata, permitió a artistas y activistas producir y distribuir videos de forma independiente, sin depender de grandes productoras, democratizando el medio audiovisual. Esto fomenta una mayor diversidad de voces y la creación de narrativas alternativas sobre eventos y movimientos ignorados por los medios tradicionales. Estas tecnologías audiovisuales, semejantes a las de los medios masivos (Bonet, 1982, McLuhan, 1989), se usaron como herramientas

críticas para cuestionar el control y la vigilancia institucional. Se destacan prácticas artísticas de esa época que emplearon Portapaks y sistemas de CCTV, así como obras posteriores con otros.

En 1966, Les Levine presentó *Funda* en la Art Gallery de Toronto, Canadá. La obra mostraba fragmentos de imágenes grabadas con cámaras espía, combinadas con las del público que asistía a la exposición. Este espacio estaba monitorizado a través de CCTV, subrayando la intrusión de la vigilancia en la vida privada y haciendo visible el control invisible al que se somete el público (Leyda, 1964). Levine fue también uno de los pioneros en explorar el objeto televisivo y el teléfono como medio de difusión del arte. *White Sight* (1969) es una instalación en el interior de una habitación blanca iluminada por dos brillantes luces de vapor de sodio. Esta instalación enfrentaba al espectador con su propio acto de mirar (Horlet, 2013).

Bruce Nauman continuó esta exploración con *Performances Corridor* en 1969, donde creó estrechos pasillos por donde los espectadores debían transitar mientras eran grabados por una cámara. Esta instalación examinaba las dinámicas de una sociedad vigilada y las relaciones entre lo público y lo privado. Nauman construyó un pasillo de 10 metros de longitud y 50 cm de ancho, con dos monitores al final. Uno de los monitores estaba conectado a un CCTV, permitiendo a los espectadores ver sus espaldas alejándose, desorientando y cuestionando su percepción del espacio. La experiencia cuerpo a cuerpo se describe como "si el cuerpo se desplaza de la propia imagen, como si arrancase al espectador de los pies el terreno que le permitía orientarse en el espacio" (Bonet, 1980. p. 25).

Vito Acconci exploró la auto-vigilancia en *Recording Studio From Air Time* (1973). Aislado en una "cámara de aislamiento" en la galería Sonnabend de Nueva York, durante dos semanas, Acconci se sentó con una cámara enfocada en su reflejo en un espejo. Para el público, su imagen se mostraba en un monitor de video y su voz se escuchaba a través de altavoces (Baigorri, 2002). Acconci realizó un monólogo sobre su relación de cinco años con una mujer, revelando detalles íntimos y sentimientos personales, desafiando la noción de privacidad y exponiendo la vulnerabilidad del individuo bajo la vigilancia constante de la cámara. En este sentido observamos que Juan Downey experimenta con la idea de vigilar y ser vigilado a través de una cámara en *The Laughing Alligator* (1979). La obra comienza con imágenes del cuerpo de un chamán de la comunidad Yanomami del norte de Brasil, enfocándonos con una cámara. El artista cuestiona así la relación entre el cuerpo del observador occidental pintado como un chamán y la cultura observada (Ortuño, 2024. p, 144).

Fig 1. *The Laughing Alligator* (1979) de Juan Downey



Fuente: https://elpais.com/cultura/2020/02/25/actualidad/1582637507_131199.html

Dan Graham propone una obra donde el espectador se convierte en "observador observado" a través de sistemas de vigilancia CCTV. En *Time Delay Room* (1979) vemos un habitáculo dividido en dos espacios iguales conectados por una abertura en la pared, permitiendo el cruce de los espectadores de una habitación a otra (Bonet, 1987. p,36). Cada espacio está monitorizado por cámaras CCTV, y los monitores en cada sala muestran imágenes del espacio contiguo con un desfase temporal de 8 segundos. Según Stemmrich el retraso de imagen de 8 segundos enfatiza la idea de ser vigilado porque sería "el límite externo de la memoria neurofisiológica a corto plazo", afectando a la percepción inmediata del espacio (Stemmrich, 2001. p, 68-69).

Como hemos visto, el arte contemporáneo ha utilizado las cámaras de videovigilancia no solo para reflexionar sobre la intrusión y el control del cuerpo en la vida privada, sino también para cuestionar el papel del espectador y el poder de los medios de comunicación en el espacio público. En la actualidad la integración de tecnología y conectividad en los espacios urbanos, plantea el desafío de diseñar interacciones creativas entre el espacio físico y el digital. La convergencia de ambos redefine la experiencia urbana, permitiendo que la información contextual transforme lugares y sus narrativas (Martín Prada 2012, p.67). Al explorar estos temas, los artistas no solo exponen las dinámicas de control, sino que invitan al público a reflexionar sobre su propia participación en estos sistemas de vigilancia.

5. PRÁCTICAS ARTÍSTICAS FIGITALES Y VIGILANCIA TRAS EL 11-S

La creación digital tras los atentados del 11-S refleja un cambio de paradigma en la percepción de los sistemas de vigilancia globales. Los ataques del 11 de septiembre de 2001, transmitidos en directo a millones de espectadores a través de los medios masivos, se convierten en un “espectáculo de desolación” (Staehe, 2001). En los días y meses posteriores, los artistas digitales reaccionan de manera inmediata con proyectos como *911-The September 11 Project* de Rhizome, que inicialmente busca rendir homenaje y ofrecer un espacio para reflexionar sobre el impacto de los ataques. Sin embargo, estos primeros gestos artísticos reflejan la falta de transparencia de la investigación sobre los hechos y se limita a procesar el trauma colectivo y la incertidumbre (Rhizome, 2001).

Este escenario cambia radicalmente cuando se evidencia que los atentados sirven de excusa para intensificar el sistema de vigilancia global. La promulgación de la *Patriot Act* en octubre de 2001 marca un punto de inflexión al otorgar al Estado poderes extensivos para monitorear y recopilar datos sobre sus ciudadanos y el resto del planeta, lo que Noam Chomsky describe como una estrategia de manipulación y control social que explota el miedo y la inseguridad para justificar la erosión de las libertades civiles (Chomsky, 2003). Para el autor estadounidense esta estrategia no solo permite que los sistemas de vigilancia se expandan, sino que cimenta un discurso de odio en el que la seguridad se utiliza para encubrir y justificar prácticas intrusivas de control.

Numerosos artistas recurren a tecnologías digitales para evidenciar la manera en que se escrutan datos personales y cualquier tipo de movimiento, situación que Giorgio Agamben describe como un “estado de excepción permanente”(2005) en el que la normalización del control erosiona los derechos individuales.

Este contexto de vigilancia intensificada moldeó la evolución de las prácticas artísticas figitales, que pasan de ser reacciones al shock, a convertirse en potentes reflexiones críticas sobre la relación entre el poder, la vigilancia y la identidad en la era digital.

5.1 EL CUERPO COMO DISPOSITIVO DE MEMORIA Y OBSERVACIÓN

A medida que las interfaces tecnológicas se integran cada vez más en nuestras vidas cotidianas, el cuerpo humano se convierte en un dispositivo mediador y performativo que no solo almacena memoria, sino que también actúa como un punto de observación constante, modificando la relación entre el espectador, la obra y el entorno. A continuación analizaremos dos casos paradigmáticos de dos artistas, Wafaa Bilal y Takehito Etani, que transforman su cuerpo en un medio frigital que interroga y expone las dinámicas de vigilancia, percepción y subjetividad. Ambos capturan la experiencia vivida desde perspectivas no convencionales en obras que reflexionan y exploran sobre la interacción entre tecnología,

identidad y el ser observado durante la primera década del siglo XXI, en el que las fronteras entre lo real y lo virtual se comienzan a difuminar.

El creador estadounidense de origen iraquí Wafaa Bilal, a propuesta de los curadores de *Told/Untold/Retold*, que inaugura el Mathaf: Arab Museum of Modern Art en Doha (Qatar), desarrolla la performance digital *3rdi* (2010), pieza de alto nivel crítico y social ligado a su identidad y al devenir de su país de nacimiento. Para poder llevarla a cabo, se hace implantar temporalmente una pequeña cámara en la parte posterior de su cráneo que captura y envía imágenes a la sala del museo mostrando y localizando a través de un GPS lo que su cuerpo va dejando atrás:

"(...) The image is always subjective, and is encoded by the photographer, and influenced by the photographer's philosophy or their point of view. So then I started thinking I wanted to lose that subjectivity ... and one way is to lose the power of our eyes through the view finder, and the power of our finger when we press the shutter. Because that's when the encoding of the photograph takes place. So the only logical thing is to place this camera in the back of my head ... it becomes logical to unite the camera with the body to create a shooting, biotechnological apparatus, and trying to lose as much subjectivity over the image [as possible]." (Szremski, 2011)

Bilal adapta a su cuerpo una prótesis tecnológica buscando nuevas aplicaciones tanto en su sentido, como en su significado, evidenciando cómo la tecnología incide en el comportamiento humano. Los espectadores acceden a las imágenes en una experiencia digital que permite desde la sala del museo y la web del proyecto, que funciona como altavoz y archivo de las imágenes del artista.

Figs 2 y 3. *3rdi* (2010) , de Wafaa Bilal. Cabeza con cámara y ejemplo de captura



Fuente: <https://wafaabilal.com/thirdi/>

Otro de los pioneros en el desarrollo de interfaces digitales es el japonés Takehito Etani en su serie *Spiritual Prosthetic Series*. El dispositivo performativo *The Third Eye Project* (2002-2005), permite a través de una cámara de video colocada en una posición alta y tras la cabeza del artista visualizar sus recorridos desde un punto de vista externo a su figura. Los espectadores observan los movimientos y acciones cotidianas de Etani como si de un avatar se tratara (Etani 2001). En sus piezas -desarrolladas gracias a sus amplios conocimientos técnicos antes de la aparición de pequeñas cámaras asequibles como la GoPro- sus observaciones respecto a la cotidianidad y su identidad se transforman en un análisis crítico respecto a nuestra percepción ante lo real y lo virtual (Pasek, 2014).

5.2 LA CRÍTICA POÉTICA: JILL MAGID Y MANU LUKSCH

La relación entre el arte y los sistemas de videovigilancia ha permitido a diversos creadores desarrollar obras que trascienden la mera observación y se convierten en una crítica poética y profundamente reflexiva. En este contexto, artistas como Jill Magid y Manu Luksch utilizan las tecnologías de control público para exponer y dismantelar sus implicaciones, invitando a la reflexión sobre cómo la vigilancia moldea las relaciones de poder, la privacidad y la percepción individual.

Casi dos décadas después de que Michael Klier presentara *Der Riese* (1983), que Virilio considera el inicio de la erradicación "de la subjetividad visual" (2016), artistas como Jill Magid o Manu Lush utilizan los sistemas de videovigilancia públicos para criticar y concienciar sobre su uso.

La obra de Jill Magid ofrece una reflexión crítica sobre la relación entre el individuo y los sistemas de vigilancia, explorando cómo la tecnología redefine nuestra percepción del espacio y el poder. En su intervención "Lobby 7" (1999) en el Massachusetts Institute of Technology (MIT), Magid subvierte el sistema de seguridad y comunicación sustituyendo imágenes corporativas por transmisiones de una pequeña cámara, creando una nueva conexión entre su cuerpo y el entorno a través de la tecnología (Magid, 1999). Su análisis y crítica sobre la videovigilancia le lleva a fundar la compañía System Azure Security Ornamentation en 2003, que le incita -entre otras acciones-, a "decorar legalmente" cámaras de seguridad policial en la jefatura policial de Ámsterdam con llamativos cristales de colores. De ese modo logra dos propósitos: hace más visibles las herramientas de control, y ridiculiza los mecanismos del sistema.

En "Evidence Locker" (2004), Magid trabaja utilizando las once horas de grabación realizadas por el sistema de circuito cerrado de televisión de Liverpool. Vestida en sus paseos públicos con una llamativa gabardina roja que ayuda a su identificación, solicita los registros audiovisuales a las autoridades mediante formularios escritos como si fueran de cartas dirigidas a un amante. Este material se reúne en "One Cycle of Memory in the City of L." (Magid, 2005), publicación que evidencia la compleja relación

entre la artista, la policía y la ciudad, sugiriendo una dinámica inquietante de sumisión y dependencia. Su enfoque experimenta y ofrece una mirada innovadora respecto a las estructuras de poder, exponiendo las tensiones entre vigilancia, control y la experiencia humana. El espectador puede interactuar y experimentar con la obra a través de la documentación y las grabaciones de la sala, y de la publicación. Lo digital está presente mediante la combinación de técnicas y materias.

Una crítica más directa a la falta de privacidad es la línea de trabajo por la que opta la cineasta austriaca Manu Luksch. En *Faceless* (2007) opta por montar la película partiendo de las grabaciones realizadas en Londres a través de dispositivos de vigilancia. Las escenas con diversos actores se realizan en espacios públicos, lo que le permite, al igual que en el caso de Magid, reclamar las escenas, que se le remiten con todos los rostros borrados excepto el suyo. Se convierte de ese modo, en una protagonista angustiada al recuperar su cara, en una sociedad sin identidad. La paradoja de la mezcla entre lo real y lo virtual se subierten en una pieza que anticipa las disquisiciones sobre identidad actual ante la vida algorítmica.

Fig 4. *Faceless*, Manu Lusch, 2006.



Fuente: <https://vimeo.com/ondemand/faceless2007>

6. CONTRIBUCIONES DESDE LOS ALGORITMOS Y LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL: ACTIVISMO, MEDIOS INMERSIVOS CON APRENDIZAJE AUTOMÁTICO Y DISCURSO SOCIAL

Querámoslo o no, la red, con su infinita capacidad de filtrado y multiplicación, se ha convertido en el molde en el que se forjan nuestras percepciones del mundo. Las imágenes generadas por la inteligencia artificial (IA) no solo acompañan nuestras vidas, sino que las definen, construyen un tejido digital que

invade nuestros cuerpos, nuestros pensamientos y nuestros flujos naturales. La realidad ya no es algo dado, está mediada, transformada, invadida por las capas de códigos, algoritmos y decisiones automatizadas que le dan forma. ¿Y qué queda de la realidad de una época cuando la visión humana es tan claramente filtrada por el?

Las obras que emergen en este nuevo horizonte de la inteligencia artificial no son meras creaciones. Nos invitan a adentrarnos en la figura del artista generativo, una entidad capaz de producir de manera infinita, trascendiendo la singularidad del objeto y embarcándose en la exploración de lo que podría llamarse la hiperproducción de datos. La creación se vuelve un acto de conjunción, en el que las imágenes del pasado se combinan generativamente para dar lugar a nuevas representaciones, que, si bien nos resultan extrañamente familiares, nunca antes habíamos visto.

Un claro ejemplo de la evolución de la tecnología, lo constituyen las redes neuronales: conjunto de algoritmos que se inspiran en el funcionamiento del cerebro humano y que se utilizan para reconocer patrones complejos y relaciones entre grandes conjuntos de datos. Su capacidad de aprendizaje autónomo se ha implementado en aplicaciones de generación de imágenes (GAN) ofrece una oportunidad única para experimentar y generar nuevos procesos de creación (Bell & Offert, s. f.; Gatys et al., 2015; Offert, 2021). Como señala Mario Kingleman, nos encontramos ante la posibilidad de observar e interactuar en lo que él denomina el "espacio latente", en el que es posible crear expresiones nuevas y versátiles (Klingemann, 2023). El mismo autor, junto a otros creadores como Ian Cheng ofrecen nuevas miradas y ecosistemas digitales en constante evolución. Cheng presenta en 2020 la serie *BOB (Bag of Beliefs)*, un ente artificial que aprende, evoluciona e interactúa individualmente, pero cuyo objeto de estudio no es BOB, la criatura artificial, sino los visitantes que la contemplan (Cheng, 2024).

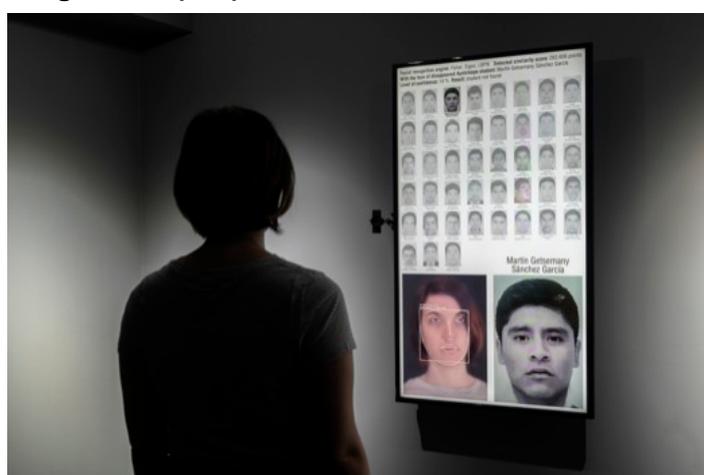
6.1. CRÍTICA AL CONTROL TECNOLÓGICO DESDE LA IA.

La convergencia entre IA y el arte plantea retos, en ocasiones inquietantes, pero ofrece nuevas oportunidades para la creatividad y la innovación. Un posicionamiento crítico interdisciplinar puede aportar un mejor entendimiento y colaboración entre una tecnología y prácticas artísticas. Es lo que sucede en *Level of confidence* y en *Redudant Assembly*, ambas creadas por Rafael Lozano Hemmer en 2015.

Los discursos sobre la ética y la inteligencia artificial, y la mirada poética del creador se fusionan en *Level of confidence*. Este proyecto utiliza algoritmos de reconocimiento facial para recordar la desaparición de 43 estudiantes de magisterio en Ayotzinapa, México. La pieza invita al público a interactuar frente a las imágenes de los jóvenes en una pantalla que incorpora un sistema de vigilancia biométrica cuyos algoritmos han sido entrenados con imágenes de los estudiantes para identificar los rasgos faciales

más parecidos a los de los usuarios (Lozano-Hemmer, 2024). El sistema refleja el nivel de “confianza” o probabilidad de coincidencia con cada estudiante, transformando una tecnología de control en una herramienta crítica y poética que evidencia tanto la vulnerabilidad de los sistemas de vigilancia, como su ambigüedad y falta de certeza. En lugar de buscar precisión, la obra enfatiza la falibilidad y la carga emocional de una tecnología que creemos neutral y aséptica.

Fig 5. *Level of confidence* (2015), Rafael Lozano-Hemmer.



Fuente: https://www.lozano-hemmer.com/showimage_emb.php?proj=level_of_confidence&img=oregon_2024&idproj=295&type=artwork&id=1

En *Redundant Assembly* (2015), cámaras y algoritmos vuelven a fusionarse para ofrecer a los espectadores su imagen desde seis perspectivas simultáneas que se alinean mediante un sistema de reconocimiento facial que se actualiza en tiempo real. La imagen de este escrutinio resulta extraña, algo inquietante, ya que se mezclan pasado y presente, esa sensación de desasosiego aumenta si aparecen nuevos espectadores frente a la pieza. De nuevo, la tecnología que se utiliza para vigilar, logra confundir, pero invita a tomar conciencia crítica sobre su amplitud de posibilidades de uso, tanto con objetivos positivos, negativos, o relacionales, tal como sucede en esta obra.

Ambas obras emplean estrategias digitales, aunando el mundo físico y digital, para fomentar la interacción y colaboración entre el artista y el público. Como resultado, se genera un sentido de comunidad y conexión social en torno a la obra de arte, resonando con la visión de Bourriaud sobre el arte relacional, donde las obras son un pretexto para crear interacciones sociales significativas (Bourriaud, 2008). De este modo, Lozano-Hemmer invita a repensar los límites entre arte, tecnología y sociedad, revelando tanto las estrategias como las oportunidades que emergen de esta convergencia.

6.2. CONTROL DE DATOS Y PRIVACIDAD.

El proyecto *Biografía de Datos* (2017) de Clara Boj y Diego Díaz, plantea cómo se podría construir una biografía en la era actual utilizando el vasto rastro digital que dejamos a diario con el uso de los dispositivos móviles hiperconectados. La obra consiste en la publicación física de 365 libros donde se incluyen los datos recopilados de redes sociales, mensajes de WhatsApp, correos electrónicos, sitios web visitados, búsquedas en Google, imágenes compartidas etc., de los dispositivos móviles de los propios artistas. (lalalab.org).

Para cuestionar las herramientas actuales de análisis híbrido cuantitativo-cualitativo, los artistas emplean técnicas de IA, como el procesamiento de lenguaje natural y el análisis de imágenes aplicados a distintas categorías (Boj y Díaz, 2017). Los artistas utilizan herramientas en línea y APIs de código abierto para realizar estos análisis, con el objetivo de reflexionar críticamente sobre la utilidad, neutralidad y posibles sesgos de estas herramientas en la generación de datos. Los primeros resultados indican que es posible construir perfiles de comportamiento y psicológicos, aunque con un alto margen de error y subjetividad. Aun así, la relevancia de los datos en la era actual los hace difícilmente refutables, lo que plantea preocupaciones sobre un posible futuro vigilado por las grandes empresas de comunicación.

De todo ello observamos que una de las características del arte figital es la fluidez y la omnicanalidad. En lugar de que cada canal funcione de manera independiente o aislada, la omnicanalidad busca crear una experiencia fluida, conectada y continua para el usuario, sin importar en qué plataforma o medio se encuentre interactuando donde los artistas evidencian el control para un uso comercial que ejercen de las grandes corporaciones de la comunicación a los usuarios de dispositivos móviles a través del cruce de datos de las distintas plataformas y apps instaladas en ellos.

6.3. APERTURA AL DISCURSO CYBORG A TRAVÉS DE MEDIOS INMERSIVOS CON APRENDIZAJE AUTOMÁTICO Y ARTES ESCÉNICAS.

La inmersión es otro aspecto central del arte figital. La capacidad de crear entornos envolventes permite a los espectadores experimentar el arte de una manera más completa, con estímulos visuales, auditivos e incluso sensoriales que los transportan a otra realidad. El tejido identitario no está conformado ahora sólo por valores culturales, sino que incluye también código y conectividad.

Fig. 6. *Tokens no fornicables* (NFTs) (2023) de Claudix Vanesix.



Fuente: tabakalera.eus

En la performance *Tokens no fornicables* (NFTs) (2023) de la artista peruana Claudix Vanesix, es una performance que fusiona el arte de acción con la Realidad Virtual e IA para reflexionar sobre el impacto de la tecnología en nuestra era. Aborda cuestiones como la cultura de Internet, la figitalidad, la gamificación, la violencia de género disfrazada de algoritmos, coloca la mirada indígena en las identidades ancestrales revelando una tensión entre lo antiguo y lo nuevo, la invisibilización del cuerpo femenino e indígena etc. (tabakalera.eus). Al hacerlo, invita a una reflexión incómoda sobre nuestra relación con la tecnología: ¿estamos, acaso, dejando que las estructuras de poder se reconfiguren a través de la digitalización?. En definitiva, nos está invitando a reflexionar sobre las dinámicas de poder en la figitalidad, sino también a repensar cómo la tecnología puede, en sus manos, ser una herramienta para resistir, transformar y redefinir las narrativas hegemónicas que nos atraviesan.

7. CONSIDERACIONES FINALES

El arte figital, es un término que todavía no se ha utilizado mucho en el arte, pero al integrar elementos físicos y digitales, se ha consolidado como un espacio de reflexión crítica en torno a la vigilancia y el control de datos en la contemporaneidad. Las prácticas artísticas que exploran estos temas suelen destacar la manera en que la tecnología redefine la percepción de la privacidad, la identidad y el poder, al tiempo que visibilizan cómo los sistemas de control penetran en la vida cotidiana. A menudo, el público mantiene una actitud pasiva frente a ese control, aceptando la constante recolección y monitoreo de datos como una condición inevitable de la vida globalizada. Sin embargo, el arte figital plantea un desafío a esta inercia, al

transformar al espectador en un participante activo que se enfrenta directamente con las implicaciones de la instauración de las estrategias tecnológicas de recopilación y análisis de datos.

En las piezas analizadas, la experiencia de ser observado y de observar bajo condiciones de monitoreo constante se evidencia la tensión entre la sumisión a la vigilancia y la posibilidad de resistencia. Estas prácticas invitan al público, y a los creadores, a cuestionar su rol y a activar una conciencia crítica respecto a las estructuras de poder que rigen el flujo de datos personales y modelan nuestra identidad a través de entornos digitales. Para que esta activación sea efectiva y tenga un impacto real en la sociedad, es fundamental que museos, centros de arte y galerías puedan desarrollar sus actividades con presupuestos adecuados, con transparencia y libertad para crear programas curatoriales que ahonden sobre la complejidad de la vigilancia y el control en el mundo actual. El arte figital, por tanto, no solo tiene el potencial de generar conciencia, sino también de transformar las dinámicas de participación y crítica desde los espacios artísticos y culturales. El momento de incertidumbre global invita a atender y a confrontar las complejidades y paradojas que surgen en la intersección del arte y la vigilancia, convirtiéndola en una oportunidad para liberar el potencial creativo y crítico.

REFERENCIAS

AGAMBEN, G. **Estado de Excepción**. Homo Sacer II, 1. Valencia: Pre-Textos, 2004.

BALLINA, F.J.; VALDES, L.; VALLE, E.. The Phygital experience in the smart tourism destination.

International Journal of Tourism Cities, v. 5, n. 4, p. 656–671, 2019.

BAUDRILLARD, J. **Cultura y simulacro**, 7a. ed. Barcelona: Kairós, 2014

BEER, D. Power through the algorithm? Participatory web cultures and the technological unconscious, **New Media & Society**, v. 11, n. 6, p. 985–1002, 2009

BELL, P.; OFFERT, F.. Reflections on Connoisseurship and Computer Vision. *Journal of Art Historiography*, n. 21. GATYS, Leon A.; ECKER, Alexander S.; BETHGE, Matthias. A Neural Algorithm of Artistic Style, 2015. OFFERT, Fabian. Latent Deep Space: **Generative Adversarial Networks (GANs) in the Sciences**. **Media+Environment**, v. 3, n. 2, 2021.

BENTHAM, J. **Panopticon; or, The Inspection-House**. London: T. Payne, 1791.

BAIGORRI, L. **Vídeo: primera etapa. El vídeo en el contexto social y artístico de los años 60 y 70**. Madrid: Brumaria, 2002.

BONET, E. **Sinopsis de la obra de Dan Graham, 1966-1986, video-arquitectura-TV**. En: CCVV, 1987.

BONET, E.; DOLS, J.; MUNTADAS, A.; MERCADER, A. **En torno al vídeo**. Barcelona: Ed. Gustavo Gili, 1980.

BOJ, C.; DIAZ. **Data biography**. 2017. Disponível em: <http://www.lalalab.org/data-biography/>. Acesso em: 7 out 2024

BOURRIAUD, N.. **Estética relacional**. Buenos Aires: Adriana Hidalgo Editora, 2008.

CHAYKA, K. **Filterworld: how algorithms flattened culture**. First edition. New York, NY: Doubleday, 2024.

CHENG, I. **BOB**. Disponível em: <https://iancheng.com/bob>. Acesso em: 12 out. 2024.

CHOMSKY, N. **11 de septiembre**. Nueva York: Siete Cuentos Editorial, 2002.

EICHHORN, K. **Content**. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2022.

FOUCAULT, M. **Vigilar y castigar: El nacimiento de la prisión**. Madrid, Buenos Aires, Mexico DF: Siglo XXI, 2008.

FRIEDRICH, S. **La sociedad del rendimiento**, Pamplona: KatakraK, 2018.

HARI, J. **El valor de la atención: por qué nos la robaron y cómo recuperarla**. Primera edición impresa en México. Ciudad de México: Planeta, 2023.

HOLERT, T. **Information Society: The art of Les Levine**. Art Forum. 51-9. 2013. Disponível em: <https://www.artforum.com/features/information-society-the-art-of-les-levine-216442> Acesso em: 8 set. 2024

JORDANA, E. **Michel Foucault: Biopolítica y gubernamentalidad**. Madrid: Gedisa, 2022.

KEMBER, S.; ZYLINSKA, J. **Life after new media: mediation as a vital process**. First MIT Press paperback edition. Cambridge, Massachusetts London, England: The MIT Press, 2015.

KLINGEMANN, M.. **Latent Talent / Latent space de Mario Klingemann**. A*Desk. Disponível em: <https://a-desk.org/magazine/latent-talent/>. Acesso em: 25 set. 2024.

LEYDA, J. **Films beget films: compilation films from propaganda to drama**. London, 1964.

LOVINK, G. **Tristes por diseño las redes sociales como ideología**. 1a ed. Bilbao: Consonni, 2019.

LOZANO-HEMMER, R. **Level of confidence**. Disponível em: <https://www.lozano-hemmer.com/level_of_confidence.php>. Acesso em: 20 out. 2024.

LOZANO-HEMMER, R. **Redundant Assembly**. Disponível em: < https://www.lozano-hemmer.com/redundant_assembly.php>. Acesso em: 30 out. 2024.

MAGID, J. **One Cycle of Memory in the City of L**. Liverpool: FACTS, 2005.

MAGID, J. Disponível em: <<https://www.jillmagid.com> >. Acesso em: 14 out. 2024.

MARTÍN PRADA, J. **Prácticas artísticas e internet en la época de las redes sociales**. Madrid: Akal, 2012

MCLUHAN, M. y POWERS, B. R. **The global village: Transformations in world life and media in the twenty first century**. Nueva York: Oxford University Press, 1989.

MELE, C. et al. The millennial customer journey: a Phygital mapping of emotional, behavioural, and social experiences. **Journal of Consumer Marketing**, v. 38, n. 4, p. 420–433, 2021.

MENEZES, J. **Phygital is the future**. Researchgate. 2024. https://www.researchgate.net/publication/382641557_Phygital_is_the_future

ORTUÑO, P. **Cuerpo, control y vigilancia en la era de la posverdad**. En Arte identitario en la no presencialidad. Dykinson p. 137-156. 2024.

PASEK, A. Seeing yourself strangely: Media mirroring in Takehito Etani's The Third Eye Project | **Intellect. Metaverse Creativity (new title: Virtual Creativity)**, v. 4, n. 2, p. 121–128, 2014.

RHIZOME, **911- The September 11 Project**: Cultural Intervention In Civic Society, Library of Congress, Washington, D.C. 20540 USA, disponível em: <<https://www.loc.gov/item/lcwaN0020704/>>. acesso em: 15 nov. 2024.

STEMMRICH, G. DAN GRAHAM, TIME DELAY ROOM I 1974 (...) **Rethorics of suveillance from bentham to big brother**. ED: THOMAS Y. L. FROHNE, U, WEIBEL, P. ZKM. Center For Arts And Media, KARLSRUHE. 2001. 68-71.

STEYERL, H.. **Arte duty free: el arte en la era de la guerra civil planetaria**. Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Caja Negra, 2018.

SZREMSKI, A. A Disappearing Act: Wafaa Bilal and The 3rd I Project. **FNewsMagazine**, 2011. Disponível em < <https://fnewsmagazine.com/2011/01/a-disappearing-act/>> acesso em: 21 out. 2024

UNCOVERING CTRL. **Freedom not Fear 2011: "Untitled 2001" W. Staehle**. Disponível em: <<https://uncovering-ctrl.blogspot.com/2011/09/freedom-not-fear-2011-untitled-2001-w.html>>. acesso em: 20 out. 2024

VANESIS, C. (2023) **Tokens no fornicables (NFTs)** Tabakalera. Disponível em: <<https://www.euskadi.eus/gobierno-vasco/-/evento/2023/05/13/tokens-no-fornicables-nfts->> acesso em: 22 out. 2024

VIRILIO, Paul. **La administración del miedo**. Madrid: Pasos perdidos/Barataria, 2016.

WILLIAMS, B. **Truth & truthfulness: an essay in genealogy**. Princeton, N.J: Princeton University Press, 2002.

WOLF, G., KELLY, K. **Quantified Self**. Disponível em: <<https://quantifiedself.com/>>. Acesso em: 12 nov. 2024.

IMÁGENES

Fig 1. **The Laughing Alligator** (1979). Fuente: <https://elpais.com/cultura/2020/02/25/actualidad/1582637507_131199.html>

Fig 2 . **3rdi** (2010). Fuente: <<https://wafaabilal.com/thirdi/>>

Fig 3. **3rdi** (2010). Fuente: <<https://wafaabilal.com/thirdi/>>

Fig. 4. **Faceless**, (2006). Fuente: < <https://vimeo.com/ondemand/faceless2007> >

Fig. 5. **Level of confidence** (2015). Fuente: <https://www.lozano-hemmer.com/showimage_emb.php?proj=level_of_confidence&img=oregon_2024&idproj=295&type=artwork&id=1>

Fig 6. **Tokens no fornicables (NFTs)** (2023) Fuente: < <https://www.tabakalera.eus/es/encuentro-immaterial-2023-tokens-no-fornicables-nfts-performance> >