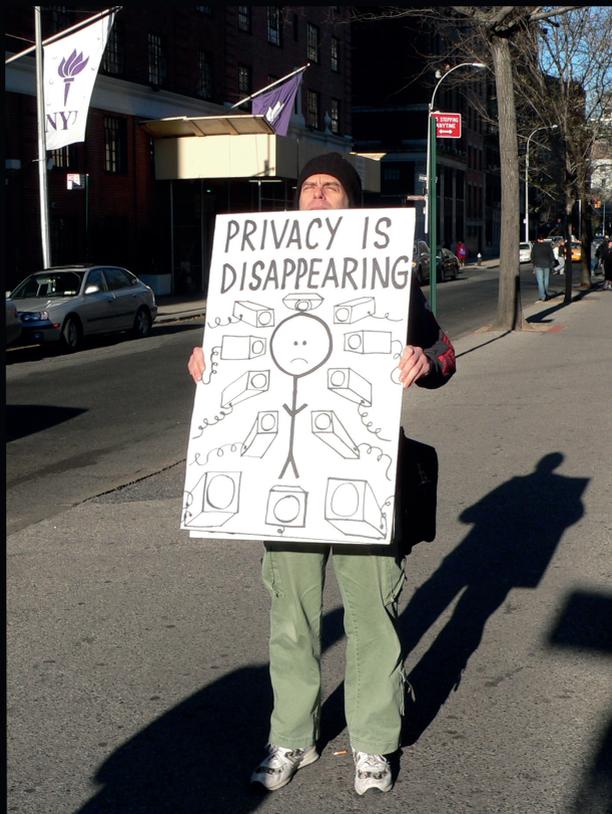


# P A P E L E S D E C U L T U R A C O N T E M P O R Á N E A

revista digital



## PANOPTICON EN LA ERA DIGITAL

NÚMERO 27

ISSN: 2254-5456

AÑO 2024

# Créditos

## DIRECTOR

Miguel Peña Méndez

## SECRETARIA

Ximena Paula Hidalgo-Vásquez

## EDITA

Grupo de investigación HUM 736 Tradición y modernidad  
en la cultura artística contemporánea

Editorial Universidad de Granada



## DISEÑO Y MAQUETACIÓN

Nacho Belda Mercado

## CONSEJO DE REDACCIÓN

Miguel Peña Méndez

Ximena P. Hidalgo-Vásquez

María Regina Pérez Castillo

Luis David Rivero Moreno

Nacho Belda Mercado

José Luis Lozano Jiménez

## COMITÉ ASESOR

**Ignacio Henares Cuellar** (*Universidad de Granada*)

**Julio Flores** (*IUNA Buenos Aires*)

**Marisa Sobrino Manzanares** (*Universidad de Santiago de Compostela*)

**Ascensión Hernández Martínez** (*Universidad de Zaragoza*)

**Julia G. Portela Ponce de León** (*ISA La Habana*)

**I.S.S.N. 1695-8284**

**E-I.S.S.N. 2254-5646**

**Depósito legal: GR 300/03**

**Periodicidad: anual**

**Coordinadores nº27: José Luis Lozano y David Trujillo**

**Junio 2025: *Panopticon en la era digital***

**Ilustración de Portada:** Surveillance Camera Players,  
“Voices of Silence,” 10 de diciembre de 2006,  
Washington Square Park, Nueva York.  
Foto de Michael Rosenthal.



Esta revista está bajo una licencia de Creative Commons Reconocimiento-NoComercial 3.0 Unported.

<https://revistaseug.ugr.es/index.php/PCC>

# Sumario

4 - 5

## EDITORIAL

9

***Cuando otros nos vigilan***

***When others are watching us***

Miguel Peña Méndez

9 - 12

## TEMA

13

***Vigilancia, autocensura y arte en la era del Panóptico digital***

***Surveillance, self-censorship and art in the age of the digital Panopticon***

José Luis Lozano Jiménez y David Trujillo Ruiz

14 - 16

***De la época de los suplicios a la era de la autovigilancia***

***From the age of torture to the age of self-surveillance***

Cristian Gómez Ramos

17 - 36

***Desobediencias tecnopoéticas mediadas por Inteligencia Artificial desde el Sur global***

***Artificial Intelligence-mediated technopoetic disobediences from the global South***

Claudia Valente y Cecilia Vázquez

37 - 60

***Ongetitled, de Tracey Rose: la vigilancia colapsada***

***Ongetitled, by Tracey Rose: surveillance collapsed***

Cintia Gutiérrez Reyes y Pedro A. Cruz Sánchez

61 - 82

***Derivas hackeadas: nuevas formas de flânerie en un mundo hiperconectado***

***Hacked drifts: new forms of flânerie in a hyperconnected world***

Elia Torrecilla Patiño

83 - 100

**Modelo y calco****Model and tracing**

Iñaki Gracenea Zapirain 101 - 121

---

**Ludocapitalismo y flujo de datos. Mecanismos de control social a partir del comportamiento virtual****Ludocapitalism and data flow. Mechanisms of social control based on virtual behavior**

José Antonio Vertedor Romero 122 - 137

---

**Del Panóptico al Pankinético. El Gran Hermano Feliz y el Tecnofascismo en el Algoriceno. Del Biopoder al Ontopoder, y por qué la IA no tiene Futuro****From the Panopticon to the Pankinetic. Big Happy Brother and Technofascism in the Algoricene. From Biopower to Ontopower, and why AI has no Future**

Jaime del Val 138 - 173

---

**Paisaje, control y resistencia: Dispositivos, deriva y caminar en el territorio contemporáneo****Landscape, control and resistance: Devices, drift and walking in contemporary territory**

Luis Miguel Gutiérrez Cuenca 174 - 196

---

**La Torre Horizontal y el arte como alternativa de resistencia en Cuba****The Horizontal Tower and art as an alternative of resistance in Cuba**

Octavio Irving Hernández Jiménez 197 - 235

---

**DOSSIER****236****Paintings****Pinturas**

William Betts 237 - 255

***Maquillaje adversario******Adversarial make-up***

Colectivo Democracia 256 - 264

---

***Por su seguridad (2008-09). Arte, vigilancia y control social******For your safety (2008-09). Art, surveillance and social control***

Mario Gutiérrez Cru 265 - 291

---

***Ban Facial Recognition Europe******Prohibir el reconocimiento facial en Europa***

Paolo Cirio 292 - 309

---

***10-Year Report******Informe de 10 años***

Surveillance Camera Players 310 - 319

---

***Cadáveres exquisitos******Exquisite corpses***

Txuspo Poyo 320 - 329

---

***Hogar******Home***

José Vicente Martín Martínez 330 - 344

**RECENSIONES**

345

***La era del capitalismo de la vigilancia: La lucha por un futuro humano******frente a las nuevas fronteras del poder. Shoshana Zuboff***

José Luis Lozano Jiménez 346 - 350

***Sonia Delaunay: Living Art. Waleria Dorogova y Laura Microuis (eds.)***

María Eugenia Ocón González

351 - 356

***La imaginación artificial: la imagen más allá de la imagen. Josep M.***

***Català Domènech y Jorge Caballero***

Miguel Peña Méndez

357 - 361

E D I  
T O R  
I A L

# Editorial

## Cuando otros nos vigilan

*When others are watching us*

Miguel Peña Méndez / [amiguel@ugr.es](mailto:amiguel@ugr.es)

Universidad de Granada

En una ocasión le preguntaron a la antropóloga Margaret Mead, cuál era su rastro arqueológico preferido a lo largo de la historia de la humanidad, donde se pudiera encontrar el primer signo de civilización en una cultura antigua. De entre todos los posibles destacó un fémur que mostraba las calcificaciones propias de que se había roto y luego se curó. Con ello se ponía en evidencia, señala Mead, que frente a lo que suele suceder en el reino animal, donde impera la ley de la supervivencia individual y donde si te rompes la pierna, mueres porque no puedes huir del peligro, cazar y sobrevivir, la civilización nos permitía ser plenamente humanos. Un fémur soldado es señal de que alguien se ha solidarizado con el herido, tomándose el tiempo necesario para protegerlo mientras se curaba la herida. Ese rastro primigenio significa muestra patente de humanidad. Como se suele decir: alguien había *mirado* por él.

El ejercicio de mirar y el de ser observado es condición propia de la vida social de los humanos, al igual que el de algunos pocos grupos animales desarrollados. No hay nada más gozoso que vernos, mirarnos entre nosotros como comunidad pero a la vez, paradójicamente,

nada más es más humillante que el ser sorprendido observando o siendo observado. Desde el inocente (si es que eso fuera posible) sentarse en la puerta de casa, en la terraza de un bar o en un banco del parque y ver pasar a la gente, a cuestiones más enfermizas como el voyeurismo o la escopofilia, los actos del mirón que llevamos dentro, conllevan insospechados aspectos para el desarrollo de las relaciones sociales, el establecimiento de comunicaciones, la creación de comunidad y también, cómo no, de vigilancia, sea esta amorosa, censora o represora. Todos estamos vigilados y somos vigilantes y así ha sido utilizado políticamente por gobiernos totalitarios y hemos fantaseado con ellos creando sociedades distópicas gobernadas por un opresor Gran Hermano (G. Orwell).

Nada más nacer somos vigilados. Esas ventanas que desde el pasillo nos dejan ver la sala de neonatos es el primer panóptico al que nos someten, y así seguimos toda la vida a través de la familia, los amigos, la educación, el comercio, la publicidad, en fin, en todos los lugares de relación social y en todas sus dimensiones... Nuestras sociedades occidentales u occidentalizadas, basadas en una democracia poscapitalista o como quiera denominarse a esta cosa gubernamental en perpetua revisión que nos rige, así lo requieren. Y una vez que somos conscientes de que (necesariamente) estamos vigilados llegamos a la gran pregunta: ¿es realmente necesaria esta vigilancia?, ¿cuáles son los límites de la vigilancia?, ¿realmente es por nuestra seguridad?, ¿y quién vigila a los vigilantes?

Esa última pregunta, el clásico *quis custodiet ipsos custodes*, que acuñó Juvenal en sus Sátiras, nos remite a la más anciana todavía filosofía política de Platón y Sócrates. Nada ha cambiado desde entonces, la necesidad de vivir en una sociedad segura se contrapone a la desconfianza del individuo frente al poder. Por seguir con máximas latinas: *Quid pro quo?* Quién se beneficia... y quién pierde.

En un mundo tecnificado, donde la revolución digital avanza a pasos agigantados, donde la inteligencia artificial se está imponiendo en nuestro día a día, donde los buscadores de internet son sospechosos (<https://youtu.be/e1VuDBYJf-U>), el mundo del arte no puede ser ajeno y ha de reflejar, dejar constancia de ello, establecer debate y hacer propuestas más o menos estéticas o éticas.

En este número monográfico se han invitado y han participado artistas y pensadores que ante nuestro *call for papers* se han mostrado muy interesados. No son pocos.

La sección **Tema**, en esta ocasión ha sido coordinada por José Luis Lozano Jiménez y David Trujillo Ruiz, especialistas en estos aspectos, que se han aliado para realizar una selección de contribuciones muy bien trabada. Desde la visión histórica generalista realizada por Cristian Gómez a visiones politizadas más particulares desde el “sur global” por parte de Cecilia Vázquez y Claudia Velente; el estudio de la obra de Tracy Rose desde Sudáfrica por parte de Cintia Gutiérrez y Pedro A. Cruz, o la visión de la resistencia artística ante la realidad cubana por Octavio Irving Hernández. Otros han abordado la cuestión desde una perspectiva más filosófica y analítica: Elia Torrecilla, Jaime del Val y José Antonio Vertedor nos sumergen en lo que todavía se está haciendo, por lo que han tenido que expresarse mediante neologismos técnicos para acercarnos a la descripción del proceso que estamos atravesando. “Derivas hackeadas”, “algoriceno” o “ludocapitalismo” son, más que términos, principios. Por otro lado, Iñaki Gracenea y Luis Miguel Gutiérrez se atreven a teorizar reflexionando a partir de su propia visión plástica, sacada de la arquitectura panóptica por parte del primero, y en la construcción de paisaje, que se debate entre su control y su resistencia, por parte del segundo.

En la sección **Dossier**, compuesta por relevantes artistas en este terreno se nos presenta una buena representación de acciones artísticas sobre cómo nos vigilamos. Así tanto el colectivo *Democracia*, los *Surveillance Camera Players* o Paolo Cirio se enfrentan al sistema de control y vigilancia que se nos impone mediante acciones y textos, denunciando lo que nos está condicionando la vida cotidiana. Por su parte, el recorrido que sobre su obra nos propone Mario Gutiérrez Cru también aporta su granito de arena y lo entronca con la obra de otros artistas en esta misma línea. Y finalmente desde una visión más plástica y estética, Txuspo Poyo y José Vicente Martínez, nos adentran en el mundo de las ventanas: bien sean estas reales o las que se nos presentan a través de los medios de comunicación.

Definitivamente este es un número al que podemos calificar de innovador, reflexivo, brillante, desafiante y denunciatorio que espero sea

del agrado de nuestros lectores. Creo que con él se abre un camino todavía poco transitado en la literatura artística. Esperamos que el esfuerzo realizado por todos ellos se constituya como un precedente y una referencia necesaria para futuros estudios sobre este tema.

La revista termina con la sección de **Recensiones** con tres libros muy aconsejables. Uno, el de Shoshana Zuboff, muy en relación con el tema propuesto; otro el completísimo catálogo sobre la reciente exposición de la artista Sonia Delaunay en el Bard Graduate Center de Nueva York; y finalmente una revisión del libro sobre la imaginación artificial, esa delegación impertinente que estamos otorgando los seres humanos a las máquinas, y que firman Josep M. Català y Jorge Caballero.



T E  
M A

## PRESENTACIÓN

# Vigilancia, autocensura y arte en la era del panóptico digital

*Surveillance, self-censorship and art in the age of the digital Panopticon*

**José Luis Lozano Jiménez** (joseluislozano@ugr.es)

Profesor del Departamento de Pintura.

Facultad de Bellas Artes. Universidad de Granada

**David Trujillo Ruiz** (dtrujillo@umh.es)

Profesor del Departamento de Arte.

Facultad de Bellas Artes. Universidad Miguel Hernández

Vivimos en un tiempo marcado por una transformación radical en las formas de comunicación, control y subjetivación. Las tecnologías digitales no sólo han modificado los modos en que nos conectamos, trabajamos o compartimos, sino que también han reformulado los mecanismos de poder que atraviesan nuestra vida cotidiana. En este sentido, resulta ineludible reflexionar sobre la vigencia del modelo panóptico propuesto por Jeremy Bentham a finales del siglo XVIII y reelaborado por Michel Foucault a mediados del XX, para comprender cómo el poder se infiltra hoy en nuestras interacciones más íntimas a través de dispositivos que prometen libertad, eficiencia y conectividad.

Bentham diseñó el Panóptico como una arquitectura de vigilancia total: una prisión en la que el recluso, observado desde una torre central sin saber cuándo está siendo visto, termina por interiorizar la mirada del vigilante. Esta asimetría perceptiva genera un efecto disciplinario profundo: “la vigilancia es permanente en sus efectos, incluso si es discontinua en su acción”, decía Foucault (1975, p. 219). Así, el Panóptico no necesita castigar para dis-

ciplinar: basta con instalar en el sujeto la posibilidad de ser observado para que este comience a regular su conducta de forma autónoma. Es decir, que se autocensure.

Este principio ha mutado, ampliado y complejizado en el siglo XXI. La expansión de las tecnologías de información y comunicación (TICs), la hiperconectividad móvil, los algoritmos de rastreo, el Internet de las Cosas (IoT), el reconocimiento facial o la inteligencia artificial configuran hoy una estructura panóptica distribuida, difusa, automatizada, muchas veces imperceptible, pero no menos efectiva. Lo que en el siglo XVIII era una torre visible desde el centro del recinto, hoy se presenta como un sistema en red que recopila datos, detecta patrones, anticipa comportamientos y prescribe acciones a través de interfaces amables, intuitivas y personalizadas.

Autores como Shoshana Zuboff (2019) han descrito este fenómeno bajo el concepto de capitalismo de la vigilancia, refiriéndose a una lógica económica basada en la extracción, análisis y comercialización de los datos personales. De modo similar, Byung-Chul Han (2014) ha advertido sobre una “sociedad de la transparencia” donde el exceso de exposición voluntaria deviene en un nuevo régimen de control que no reprime sino seduce. Ya no es necesaria la coacción física, basta con la autorregulación interiorizada, derivada de un entorno tecnológicamente mediado en el que la vigilancia se normaliza como parte del paisaje cotidiano.

En este contexto, el panoptismo digital se manifiesta en múltiples dimensiones: desde la omnipresencia de cámaras de vigilancia hasta la minería de datos realizada por redes sociales, desde las tecnologías de geolocalización hasta los asistentes de voz. Como mencionamos en el capítulo publicado en el libro *El retorno de lo nuevo. Arqueología de los medios y práctica artística* (Abada, 2022), “ las tecnologías actuales han heredado y sofisticado el modelo panóptico, integrándose de forma casi natural en la vida cotidiana”. Este nuevo Panóptico es ubicuo pero invisible; no necesita estar en el centro de la arquitectura porque habita los dispositivos móviles, los metadatos, los algoritmos de recomendación, las cookies persistentes o los asistentes inteligentes.

Una de las consecuencias más significativas de esta transformación es la autocensura. Si bien el usuario parece actuar libremente, la conciencia de estar siendo observado (o el simple desconocimiento sobre quién lo observa, cuándo y con qué propósito) conduce a una forma de inhibición espontánea. Se edita el mensaje, se evita el disenso, se duda antes de compartir una opinión. Como plantean los autores, “la vigilancia, intuida antes que vista, provoca no solo el control de nuestros actos, sino que, yendo más allá, controla nuestros pensamientos”. En palabras de Joan Fontcuberta, “la autocensura es la censura más eficaz de nuestro tiempo”.

En este escenario, el arte emerge como un territorio crucial de resistencia y reflexión. Numerosos artistas han tomado como materia prima las propias tecnologías de vigilancia para subvertir sus lógicas, visibilizar sus engranajes ocultos y provocar conciencia crítica. Desde los pioneros como Bruce Nauman y Julia Scher, hasta propuestas más recientes como X.pose de Xuedi Chen y Pedro Oliveira, el arte ha demostrado su potencial como contra-dispositivo, como espacio simbólico donde se invierten los vectores de la mirada: el espectador vigilado se vuelve vigilante de la vigilancia.

El presente monográfico propone una mirada transversal y multidisciplinar a estas problemáticas, entendiendo que el debate sobre la vigilancia digital no puede limitarse a los marcos técnicos o jurídicos, sino que requiere una reflexión estética, política y ética profunda. Invitamos a pensar, desde el arte y el pensamiento crítico, las mutaciones del poder en la era del *big data*; a explorar los vínculos entre vigilancia, subjetividad y producción cultural; a identificar formas de resistencia, sabotaje o re-apropiación; a interrogar los límites de la privacidad, la libertad de expresión y la autonomía en el ecosistema digital contemporáneo.

Entre los ejes propuestos se encuentran cuestiones como el impacto de la vigilancia en la libertad de expresión, la representación estética del control social, la función del arte en tiempos de hipervisibilidad, el papel del IoT en la vigilancia cotidiana, la influencia de la recopilación masiva de datos en las prácticas culturales o los desafíos éticos que plantea el uso de inteligencia artificial en la seguridad y la predicción de conductas.

Este número se inscribe, en definitiva, en una genealogía de pensamiento que reconoce en el modelo panóptico no una estructura estática del pasado, sino un principio activo que se reconfigura en cada época, adaptándose a sus tecnologías y modelos de poder. Hoy, en plena era de la computación ubicua y la vigilancia algorítmica, resulta urgente volver a preguntarnos: ¿quién nos observa?, ¿qué se hace con nuestros datos?, ¿cómo incide ese saber sobre nuestras vidas?, y sobre todo, ¿cómo respondemos desde la creación, el pensamiento y la acción colectiva?

# De la época de los suplicios a la era de la autovigilancia

*From the age of torture to the age of self-surveillance*

**Cristian Gómez Ramos** (cgomezr40@correo.ugr.es)

Grado en Bellas Artes. Facultad de Bellas Artes.

Universidad de Granada.

Recibido: 29/03/25 Aceptado: 18/06/25

## Resumen

Este trabajo de investigación busca realizar un recorrido en la historia para poder explicar porque nuestra sociedad es una sociedad autovigilada. Desde la tipología de arquitectura de poder, como ese espacio donde se habita desde el control y la vigilancia ejercidos por la figura de los castigadores a los castigados, hasta la llegada de Internet como un nuevo espacio de poder invisible que se articula desde la conexión constante del usuario hacia un mundo transparente que se torna en una falsa apariencia.

Para ello es importante realizar un recorrido en el pasado observando la evolución de estos sistemas de castigo. Gracias a los estudios de Michel Foucault sobre estos espacios, observamos una evolución de las dinámicas de los suplicios movidos en el espectáculo y en el ámbito público por una arquitectura disciplinaria, oculta, que busca mantenerse en el ámbito de lo privado por la vergüenza que ejercían estos castigos tortuosos.

Conceptos acerca de la locura y la verdad serán abordados como puntos centrales en la consagración de estos espacios de poder. No puede faltar abordar la teoría panóptica del teórico utilitarista Jeremy Bentham, abordando el concepto de panóptico como interés por el advenimiento de esta teoría en nuestro mundo contemporáneo.

**Palabras clave:** arquitectura de poder, panóptico, autovigilancia, locura, verdad.

## Abstract

This research paper seeks to explore history to explain why our society is self-policed. From the typology of the architecture of power, as that space inhabited through the control and surveillance exercised by the punishers over the punished, to the arrival of the Internet as a new space of invisible power articulated through the user's constant connection to a transparent world that becomes a false appearance.

To this end, it is important to explore the past, observing the evolution of these systems of punishment. Thanks to Michael Foucault's studies of these spaces, we observe an evolution of the dynamics of torture driven in the spectacle and in the public sphere by a hidden disciplinary architecture that seeks to remain private due to the shame these torturous punishments exerted.

Concepts about madness and truth will be addressed as central points in the consecration of these spaces of power. We cannot fail to address utilitarian theorist Jeremy Bentham's panopticon theory, exploring the concept of the panopticon as an interest in the emergence of this theory in our contemporary world.

**Keywords:** architecture of power, panopticon, self-surveillance, madness, truth.

Existe un primer trauma en la vida de todo individuo que es completamente inevitable: el despertar de la conciencia. Esa inocencia arraigada en nuestra infancia desaparece conforme el ego, el yo según la denominación freudiana, se hace presente. Nos percatamos de nuestra mortalidad, de nuestra falsa libertad en el mundo. Surge el miedo ante las moralidades impuestas por aquellos que nos preceden. En un acto revolucionario, nuestro yo adolescente busca desarraigarse de aquellas figuras de autoridad que le muestran cual es el camino correcto. Surge nuestra personalidad, nuestro ser en esencia,

una más en el mundo que en cierta medida no es importante ni para este ni para el universo. Toca aceptar y acotar que la vida es tal y como es y es imposible desobedecer esas reglas impuestas. Eso diría alguien del siglo XIII desconocedor de los nuevos avances en robótica o medicina donde parece que cada vez buscamos ir en contra de esa vida natural biológica. Más no podemos dejar de lado que existe otro mundo, uno artificial, creado por nosotros mismos e impuestos con nuestras propias reglas y normas. Quien no acate esas actitudes o reglas será tildado o etiquetado de raro o de loco.

Si hacemos uso de la Real Academia de la Lengua para acercarnos a la palabra loco encontramos varias definiciones, pero destacaremos estas dos primeras:

*adj. Que ha perdido la razón. U. t. c. s.<sup>1</sup>*

*adj. De poco juicio, disparatado e imprudente. U. t. c. s.<sup>1</sup>*

Si avanzamos, encontramos una definición acerca de esta palabra como locución adjetival:

*loc. Adj. Dicho de una persona: Que en ningún tiempo está en su juicio.<sup>1</sup>*

Estar en su juicio... ¿Cómo podemos calcular el grado o estado de juicio de una persona? ¿Será el aclamado DSM-5 quién calcule mediante síntomas semanales el estado de cordura de un individuo según las emociones que salen a la luz? Pongámonos en el siguiente contexto: ocurre una situación en donde un individuo pierde la paciencia y la ira se hace con el control. ¿Qué hacer en está situación? Si observamos el DSM-5 nos encontramos con un trastorno conocido como Trastorno explosivo intermitente:

*«El trastorno explosivo intermitente supone brotes repentinos y reiterados de conductas impulsivas, agresivas y violentas o arrebatos de agresividad verbal. [...]*

*Pueden arruinar relaciones y causar problemas en el trabajo o la escuela. También pueden generar problemas con la ley.*

*El trastorno explosivo intermitente es una afección a largo plazo que puede durar años. [...] El tratamiento supone psicoterapia y la administración de medicamentos para ayudarte a controlar los impulsos agresivos»<sup>2</sup>.*

¿La solución? La supresión de las emociones propias para la propia convivencia en sociedad. Llegados a este punto tampoco podemos ser tan escépticos. Entendemos que para la vida es necesario tener una clara gestión emocional para soportar ciertas dificultades. Y por mucho que tengamos un arrebató emocional tan fuerte, deba ser la almohada quién deba ser el sofoco emocional frente a un individuo el cual pueda salir mal parado por la respuesta emocional generada por dicha situación. Aun así, no se puede dejar de pensar que, hace un siglo, las mujeres que no acataban ciertas normas impuestas por la sociedad eran acusadas de histéricas. La histeria se consideró (y se sigue considerando, teniendo una evolución en el DSM-5 como histrionismo) una afección médica que debía ser tratada. Las mujeres que no acataban ciertos comportamientos o actuaban como la imagen de dama o señorita de buen carácter eran consideradas histéricas o, si volvemos al principio, de locas.<sup>3</sup>

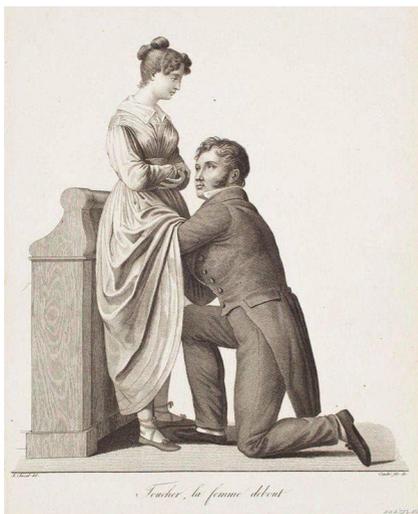
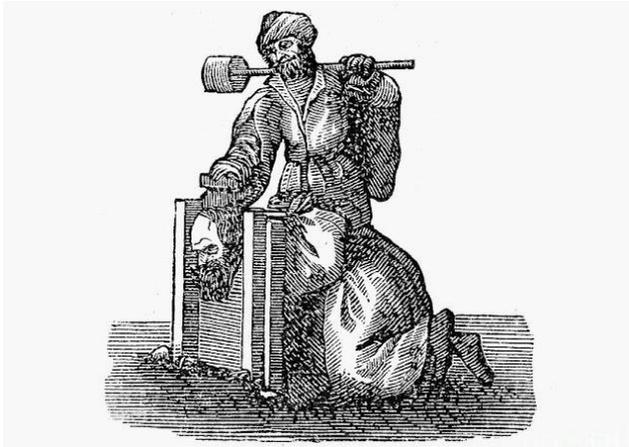


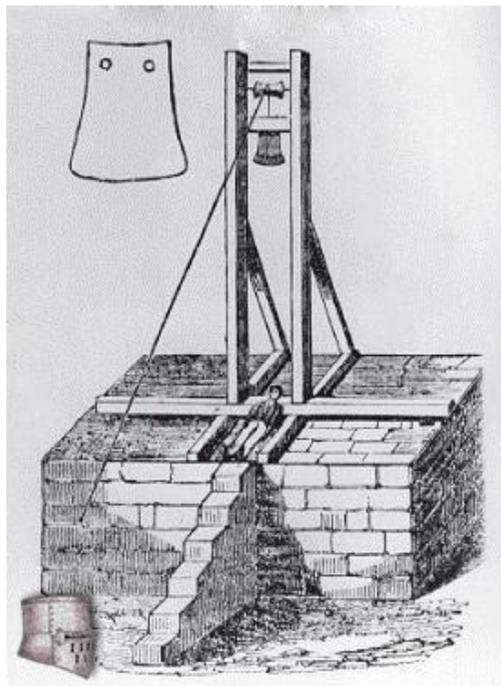
Fig.1: Ilustración sobre la histeria femenina.

Atendamos ahora a la primera definición de la palabra loco: la pérdida de la razón. Perder la razón es perder de vista aquello que se hace visible. La Ilustración fue fiel defensora de la razón como motor del saber frente a la ignorancia y tiranía. Durante la Revolución Francesa, los burgueses que aclamaban estas ideas ilustradas defendieron a la Madre Razón a muerte por estos principios. Tan a muerte que no dudaron Robespierre y los jacobinos en usar la guillotina como medio para confrontar a aquellos que iban en contra de sus aclamados principios (igualdad, libertad,

fraternidad). La guillotina fue el medio para ajusticiar por excelencia. Evolución de la mannaia<sup>4</sup> en Alemania e Italia y la horca de Halifax<sup>5</sup> en Gran Bretaña siglos atrás, los franceses consiguieron abordar el problema de los suplicios para condenar y ajusticiar a los presos de una manera menos tortuosa.

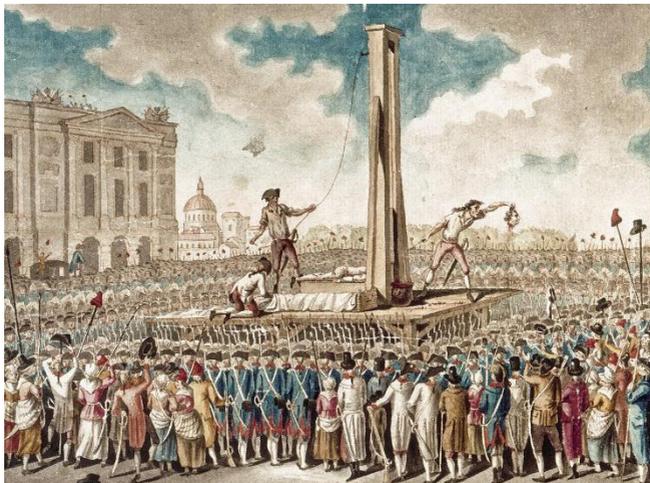


*Fig.2: Grabado sobre la mannaia.*



*Fig.3: Grabado sobre la horca de Halifax.*

*«En ella, la muerte queda reducida a un acontecimiento visible, pero instantáneo. Entre la ley, o quiénes la ejecutan, y el cuerpo del delincuente, el contacto se reduce al momento de un relámpago. No existe enfrentamiento físico: al verdugo le basta con ser un relojero escrupuloso».* <sup>6</sup>



*Fig.4: Pintura sobre las ejecuciones públicas utilizando la guillotina en Francia.*

La historia de la locura es la historia de los suplicios. El suplicio, si ahondamos en el trabajo de Foucault antes mencionado, es el espectáculo público que ajusticia a aquellos que no siguen las normas impuestas por el Más Allá en el Más Acá; ajusticiamiento puramente moral y religioso. Con la llegada de la justicia moderna se va observando una supresión de los suplicios como barbarie del pasado moralmente inaceptable. Continúan los castigos y ajusticiamientos, sin la necesidad de la tortura y del público. Estos se van refinando a tal punto que pasan al plano de lo privado, de lo oculto, donde la vista no pueda alcanzar.

Aquí nacería la historia de la psiquiatría y de las condenas en prisión moderna, donde al individuo, con una afección que pone en riesgo al grupo colectivo, se lo encierra en un lugar apartado de la sociedad, en donde los castigos por la pena impuesta pasan a ser desconocidos por la vida pública. Se sustituye el castigo al cuerpo por un

castigo mental. Aquel que está loco presenta problemas emocionales o psicológicos los cuales hay que suprimir. Lo curioso de todo es que estos suplicios ni siquiera desaparecen. En palabras de Foucault: «Muy pronto el suplicio se ha vuelto intolerable. Irritante, si se mira desde la perspectiva del poder, del cual descubre su tiranía, su exceso, su sed de desquite y su “cruel placer de castigar”». <sup>7</sup>

*«Mudar el objetivo y cambiar la escala. Definir nuevas tácticas para dar en un blanco que es ahora más tenue, pero que está más ampliamente extendido en el cuerpo social. Encontrar nuevas técnicas para adecuar los castigos y adaptar sus efectos. Fijar nuevos principios para regularizar, afinar, universalizar el arte de castigar. Homogeneizar su ejercicio. Disminuir su costo económico y político aumentando su eficacia y multiplicando sus circuitos. En suma, constituir una nueva economía y una nueva tecnología del poder de castigar: tales son, sin duda, las causas esenciales de la reforma penal del siglo XVIII». <sup>8</sup>*

En un intento de buscar cómo reformar el sistema penitenciario surge la teoría del panóptico, un modelo previamente ideado para hospitales, manicomios escuelas y fábricas pero que pasará al plano carcelario en su totalidad, donde el padre del utilitarismo moderno, Jeremy Bentham, propone un modelo cuyo propósito sea abaratar costes poniendo el foco principalmente en la psicología de los implicados (tanto presos como carcelarios):

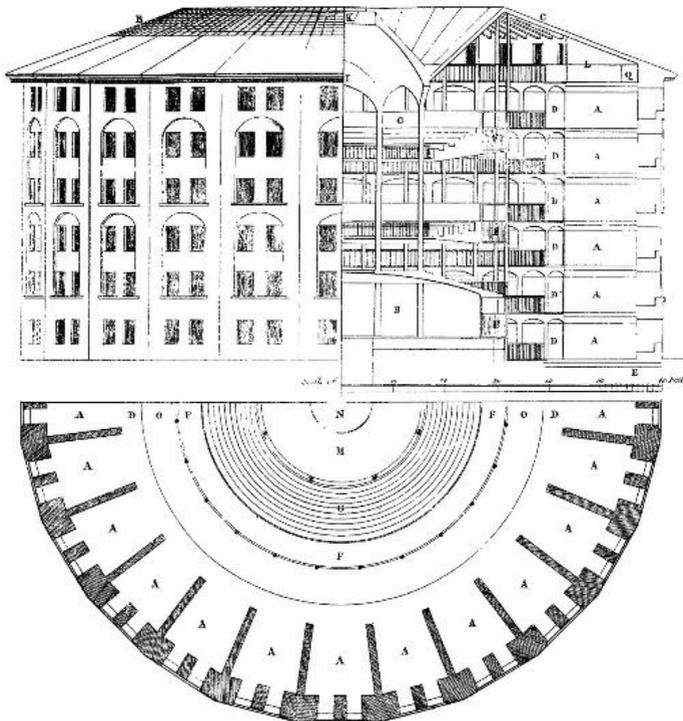
*«Un edificio circular, o por mejor decir, dos construcciones encajadas una en otra. Los cuartos de los presos formarían el edificio de la circunferencia con seis altos, y podemos figurarnos estos cuartos como unas celdillas abiertas por la parte interior, porque una reja de hierro bastante ancha los expone enteramente a la vista. Una galería en cada alto sirve para la comunicación, y cada celdilla tiene una puerta que se abre hacia esta galería.*

*Una torre ocupa el centro, y esta es la habitación de los inspectores; pero la torre no está dividida más que en los tres altos porque están dispuestos de modo que cada uno domina de lleno sobre dos líneas de celdillas. La torre de inspección está también rodeada de una galería cubierta con una celosía transparente que permite al inspector registrar todas las celdillas sin que le vean, de manera que con una mirada ve la tercera parte de sus presos,*

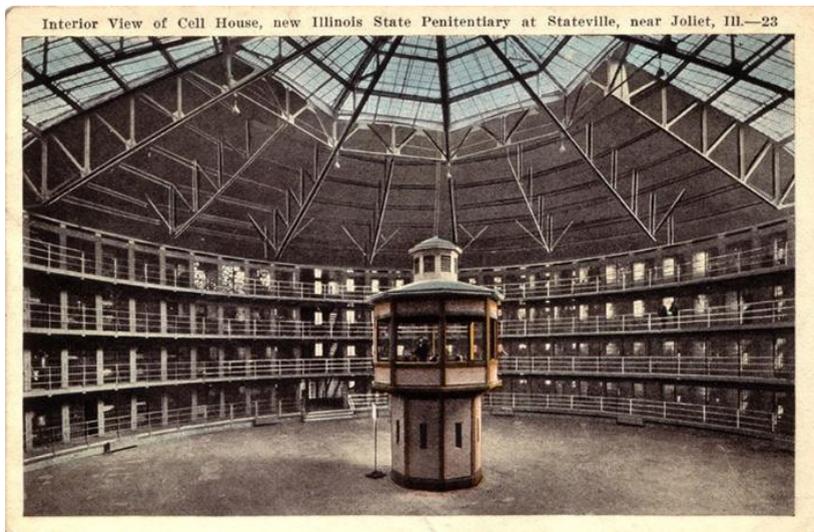
*y moviéndose en un pequeño espacio puede verlos a todos en un minuto; no obstante, aunque esté ausente, la persuasión de su presencia es tan eficaz como su presencia misma.*

*[...] El todo de este edificio es como una colmena, cuyas celdillas pueden verse todas desde un punto central. Invisible, el inspector reina como un espíritu; pero, en caso de necesidad, puede este espíritu dar inmediatamente prueba de su presencia real.*

*Esta casa de penitencia podría llamarse “panóptico” para expresar con una sola palabra su utilidad esencial, que es la facultad de ver con una mirada todo cuanto se hace de ella».<sup>9</sup>*



*Fig.5: Diseño arquitectónico del Panóptico de Bentham.*



*Fig.6: Vista interior del Panóptico.*

Este modelo basa su teorización en la arquitectura del poder. Pensemos que, en los cambios producidos frente a la vergüenza de los suplicios en un espacio público ante la barbarie cometida en contra del derecho básico, la humanidad, la justicia moderna pone en relieve acotar estos espacios. Lugares refinados, apartados de la sociedad; cambiar el patíbulo por la habitación aislada, la celda. La arquitectura del poder basa su teoría en el control del espacio donde habitan varios individuos. Son espacios de reordenación, de educación, cuyas normas deben ser cumplidas y sus espacios moldean al individuo el cuál saldrá después al espacio público. Esta arquitectura no solo está inscrita en lo penitenciario, lo encontramos en centros educativos, hospitales, manicomios, etc. En el mundo sacrosanto, sean las iglesias esas primeras arquitecturas del poder: espacio habitado por un eclesiástico, aquel que ejerce el poder educando a los habitantes de un feudo, desconocedores del conocimiento del mundo, con el poder y gracia divina de la palabra de los textos sagrados. También gracias a la pintura que ejerce su influencia mediante el uso de la mirada y el acercamiento de lo divino en lo terrenal.

Estos espacios modernos donde se instiga el poder, ¿a quiénes van dirigidos? Definiría en este caso 4 importantes grupos:

1. Centros educativos: espacio de convivencia entre profesor-estudiante. Lugares para la educación e integración social de un individuo al espacio colectivo. Encontramos escuelas, institutos y universidades, tanto públicos como privados, entre otros. En estos espacios, los individuos se adscriben con el fin de adquirir conocimientos para su uso en el ámbito laboral o el plano intelectual. La pregunta para plantearnos en estos espacios es qué tipos de conocimientos son los aceptados por las instituciones o intelectuales en cuestión. ¿Existe una verdadera libertad de expresión y adquisición de conocimiento o, por el contrario, hay una distinción entre aquello relevante o no? Es decir, si en un Estado prevalece un tipo de ideas, la adquisición de conocimientos en contra de las ideas de dicho Estado haría que se produjeran actos revolucionarios lo cual sería contraproducente. Citando a Byung-Chul Han: «*Quien quiere instalar un nuevo sistema de gobierno tiene que eliminar la resistencia. [...] Para introducir un nuevo sistema de gobierno es necesario un poder que lo instaure y que a menudo recurrirá a la violencia*».<sup>10</sup>

2. Medicina general: espacio de convivencia entre médico-paciente. El área sanitaria. El grupo por excelencia de los hospitales y los manicomios. En estos espacios reside la figura del paciente, del enfermo, sea físico o mental. Quizás nos sea más interesante abarcar la cuestión del manicomio. Este es el lugar donde reside la locura, el loco. El director Milos Forman representa este espacio de poder en su película *Alguien voló sobre el nido del cuco*, inspirada en el libro homónimo de Ken Kesey. Personas cuerdas, encerradas en ese lugar por voluntad propia, que creen que, por culpa de sus miedos, de sus temores, no pueden llevar una vida plena en sociedad. Se ven como una carga que necesitan ser sedados y encerrados para curar y estabilizar su comportamiento.<sup>11</sup>

3. Lugares de trabajo: espacio de convivencia entre burgués-proletario. Alienación del trabajo. El lugar por excelencia es la fábrica. Ya explicado por la teoría marxista: el burgués mantiene esclavo al proletariado que no puede tener acceso a los medios de producción.

4. Sistema penitenciario: espacio de convivencia entre vigilante-presos. La prisión por antonomasia. Un lugar para quién ha incumplido con la ley. ¿A quién consideramos culpable? Según en palabras de Rousseau:



*Fig.7: Fotograma de la película Alguien voló sobre el nido del cuco.*

*«Todo malhechor, que ataca el derecho social, se convierte por sus crímenes, en rebelde y traidor a la patria. Entonces, la conservación del Estado es incompatible con la suya; es preciso que uno de los dos perezca, y cuando se hace perecer al culpable, es menos como ciudadano que como enemigo».*<sup>12</sup>

Se traslada, como dice Foucault, el derecho a castigar de la venganza del soberano a la defensa de la sociedad. Pero algo importante a resaltar es que no se busca eliminar esa tortura en la figura del castigado. Se busca rebajar la vergüenza por las duras penas ejercidas por los castigadores:

*«El principio de moderación de las penas, incluso cuando se trata de castigar al enemigo del cuerpo social, comienza a articularse como un discurso del corazón. Más aún surge como un grito del cuerpo que se rebela ante la vista o ante la imaginación de un exceso de crueldades».*<sup>13</sup>

La teoría panóptica va un paso más allá. El vigilante se vuelve un ente invisible pero cuyo espíritu queda presente en el lugar. Se busca encerrar al preso en una especie de prisión mental donde se use el miedo a ser pillado como su arma de doble filo (adelantamos que esta teoría en la práctica fue un fracaso).

En nuestra época contemporánea definiría un nuevo grupo, Internet, y un nuevo uso de la arquitectura del poder como espacio invisible y no físico. Existe en el plano digital, sin cuerpo ni forma, pero que,



*Fig.8: Imagen de la cárcel de Badajoz, casi destruida por un motín. Manifestación de uno de los muchos fracasos de la teoría panóptica en la práctica.*

mediante algoritmos y como si de una red neuronal se tratase, crea un espacio habitado por todos los que se adscriban a él. El usuario es el epicentro; se moldea esta arquitectura invisible para su circulación.

Pero antes de adentrarnos a estudiar este nuevo espacio de nuestra contemporaneidad, es necesario hacer un estudio de la modernidad; el espacio analógico antes de lo digital. Si algo caracteriza a la modernidad es la rapidez de los avances tecnológicos, esto gracias a la revolución industrial. Uno de los avances en donde es necesario poner el foco es en la fotografía. La fotografía es la visión de la realidad propia pero incompleta. Si la comparamos con la pintura, su antecesora, observamos una posición dual. Por un lado, la fotografía, a diferencia de la pintura, capta la realidad tal cual es, pero mantienen algo en común: el espacio de representación se acota mediante el marco. Esto hace que la fotografía pueda manipular la realidad a su antojo: solo se ve ese instante fugaz desde un punto de vista, sin observar todo el conjunto completo. Si avanzamos más en los avances de esta disciplina, los estudios gracias al cine y la imagen en movimiento darán lugar a lo que conocemos como video. Ahora la realidad se nos presenta mediante una sucesión de imágenes en tiempo real, tomando una mirada mucho más confiable.

*«Una foto será más “creíble” que una figura, y una cinta de vídeo más que un buen discurso. En gustos y colores, en métodos e ideas, cada uno tiene su opinión. Pero delante de la consola de visualización uno se calla».*<sup>14</sup>

Regis Debray, en su obra *Vida y muerte de las imágenes*, habla del concepto de la videoesfera. El video se transforma como un ente fiable: se muestra la realidad en tiempo real, por tanto, es fácil tomarlo como la verdad. Pero el video también muestra un espacio de representación limitado por el marco y si le añadimos las cuestiones relacionadas con la edición, la noción de realidad comienza a tambalear.

El problema que encontramos aquí en esta noción de verdad que trata Debray es, como él bien explica, la cuestión de la “ideología”. La cuestión política en Occidente en el siglo XX no fue la más apacible. Entre el seno de las dos guerras mundiales comienzan a surgir movimientos ideológicos que comenzarían a moldear el tipo de política que seguirá con el paso de las décadas. Por un lado, tenemos la Revolución Rusa de 1918. El pueblo ruso, con el advenimiento de las ideas marxistas-leninistas eliminan a la familia zarista cambiando el rumbo de la nueva historia de Rusia. Esto daría lugar a lo que más tarde se conocería como la Unión Soviética y el Bloque Comunista en la Guerra Fría. Por otro lado, tenemos el auge de los totalitarismos. Advenimiento que se veía venir tras la época del Terror de Robespierre<sup>15</sup> en la Revolución Francesa y las ideas provenientes del idealismo alemán. En este contexto se crea un nuevo espacio de poder: los campos de concentración.

Esta nueva arquitectura de poder supone una vuelta a los sistemas de los suplicios, pero, al estar inmersos en el plano moderno, se aíslan y privan frente a los ojos de la sociedad. Los suplicios nunca desaparecieron, solo que se hicieron privados a la vista de la opinión pública por la vergüenza que estos acarreaban en los que ejercían dicho poder. Tortura, experimentos científicos poco éticos, y, en el caso más extremo, la muerte. Este fue el caso de los campos de concentración nazi, donde los alemanes liderados por Hitler castigaban a los judíos. También los rusos con sus famosos gulags o el caso de los japoneses con su famoso Escuadrón 731<sup>16</sup>. En Estados Unidos, existieron los campos de concentración para la etnia japonesa, utilizados como lugar de internamiento. Si pensamos que esto fue cosa del pasado que cayó junto a la caída del nazismo y el final de la segunda guerra

mundial estamos muy equivocados. En China existen los campos de internamiento de Sinkiang, campos de reeducación y adoctrinamiento hacia la etnia de los uigures, un grupo perteneciente de la región de Sinkiang, desde el 2017. <sup>17</sup>

Pero las fronteras han cambiado. Ese mundo que vivía oculto se ha ido transparentado. Se ha hecho tan visible (pornográfico) que no es necesario ocultarse, pues delimitar las barreras de la verdad se hace



*Fig.9: Ilustración acerca de los campos de concentración de la etnia uigure en China.*

resbaladizo. El verdadero culpable sin culpa de nada es la posmodernidad. Con el final de los grandes relatos, la verdad ya no queda sujeta a un gran relato que desentraña todos los secretos del cosmos. La verdad se subdivide en microrrelatos y cada uno puede ser creador y objetor de una nueva verdad. La posmodernidad no es culpable de haber llegado al punto en el que estamos. Tras la muerte de Dios y la crisis del espíritu religioso, se abren las fronteras a caminos que necesitan una nueva vía de exploración. En el caso de la pintura, cuyo tema principal desde sus primeras representaciones románica-góticas fue el religioso, en la modernidad las fronteras se expanden, creándose una nueva dialéctica que la vuelve mucho más rica. La cuestión que atañe a la pintura indagar es sobre el tema de aquello que se quiere tratar en el espacio de representación. Pero la posmodernidad es culpable de alimentar esta existencia de varias verdades.

Tomando como definición la verdad, observamos en la Real Academia de la Lengua su cuarta definición:

#### 4.f. Juicio o proposición que no se puede negar racionalmente. <sup>18</sup>

Si “x” toma como verdad la creencia en un ser superior que crea el mundo, “y” toma como verdad el azar y “z” toma como verdad que es imposible determinar la existencia de un ser divino o que todo fue fruto del azar, ¿qué verdad prevalece? Verdad solo existe una que es absoluta. El problema para el humano es que esta verdad es inalcanzable, pues existen algunos temas que no puede llegar a explicar (la muerte, Dios, etc). Más que una verdad sería más propio hablar de creencias u opiniones. Tanto creyentes como ateos y agnósticos postulan un sistema de creencias sobre lo que creen que es aquello real. Y ambas posturas pueden ser válidas pues con los debidos argumentos se puede articular un sistema que sea fiable a la vista de otros individuos. Todo este interés para intentar llenar esos huecos vacíos en el cosmos; reordenar el caos.

El interés por el orden se ve reflejado en este mundo transparente. Internet que, como ya hemos tratado anteriormente, se transforma en un nuevo espacio de poder invisible donde el caos se reordena. Nada más lejos de la realidad que el propio lenguaje para su creación, el informático, busca ser lo más ordenado y preciso. Pero aquí surge una paradoja realmente extraña: detrás de todo ese orden positivo, nuestro ojo está plagado de infinidad de imágenes y de información que sigue incrementando con el pasar de los segundos. Se transforma en un ambiente de caos pornográfico para la vista. El surgimiento del televisor y los nuevos dispositivos mediáticos propiciaron esta llegada. En este contexto encontramos dos cuestiones de suma relevancia para el mundo contemporáneo de hoy: la globalización y la sociedad del espectáculo.

- Con el final de la Segunda Guerra Mundial, Estados Unidos, con ideología capitalista, y la Unión Soviética, con ideología comunista, se disputan el trono del mundo. Eso hace que las fronteras se expandan y comience la llamada globalización. Esto también es gracias a los nuevos medios de comunicación que permite que podamos conocer lo que ocurre al otro lado del charco. Hoy esa globalización va un paso más allá: la llegada de los dispositivos móviles como instrumentos de vigilancia y control y, de nuevo, Internet, hace que podamos estar conectados con personas de todo el globo.

• *La sociedad del espectáculo* es un trabajo filosófico escrito por Guy Debord. Debord aborda el problema del espectáculo en una sociedad plagada de miradas y del abuso de lo visual. El espectáculo se convierte en un *Weltanschauung*<sup>19</sup>, una filosofía de vida, una realidad que se objetiva. Todo esto debido a los avances de la propaganda y la publicidad como elementos para movilizar a las masas. «*El espectáculo se presenta como una enorme positividad indiscutible e inaccesible. No dice más que “lo que aparece es bueno, lo que es bueno aparece”. La actitud que exige por principio es esta aceptación pasiva que ya ha obtenido de hecho por su forma de aparecer sin réplica, por su monopolio de la apariencia*». <sup>20</sup> El mundo contemporáneo vive en el postespectáculo. El espectáculo se ha trasladado a esa arquitectura invisible, la red, y la necesidad morbosa de vigilar al otro, conocer sus pasos, se vuelve algo cotidiano.

Pero el avance del mercado y de la sociedad democrática se vive con la necesidad de mostrar una realidad que vive en la apariencia. Se muestra positivo, transparente, pornográfico, donde todo es espectáculo, donde no te vas a perder ningún rayo de información para tu vista. Todo con el propósito de mantenerse oculta. La nueva vida pública es en la red y la arquitectura de poder moderna se traslada, permaneciendo oculta en toda esta transparencia.

Nuestro mundo vive bajo la consigna de *Hablar y Rebelaros*, en oposición a la antigua consigna moderna totalitaria de *Callar y Obedecer*. Pero por mucho que hablemos y tengamos toda la libertad del mundo para expresarnos, nuestros pensamientos están vacíos. Una gran masa de información provista de este sistema consumista que hace que todo esté tan desordenado hace que el hablar sea sin contenido. Por ende, no es de extrañar que ciertos grupos de personas vayan siguiendo la palabra de los nuevos mesías contemporáneos, sin antes preguntarse si aquello tiene algún sentido. Byung-Chul Han en *La sociedad de la transparencia* lo expone bien claro: «*La sociedad positiva se despide tanto de la dialéctica como de la hermenéutica*». <sup>21</sup> Debemos de prestar atención a ese *rebelaros*, que no implica la realización de una revolución, sino debemos de entenderlo como *aspecto de rebeldía*. Verbigracia, este *aspecto de rebeldía* se pondría en contexto con los cientos de manifestaciones que se realizan a lo largo del año. Manifestaciones, que no buscan solucionar ciertos problemas

sociales, sino que buscan enfrentar dos bandos opuestos. Como comentamos anteriormente tratando acerca de la situación ideológica en Occidente, el mundo actual consagra esas políticas de poder moderna inscribiéndose en el populismo con el fin de conseguir alcanzar un puesto de poder mientras se busca eliminar la resistencia. Sea el wokismo de izquierda o, como oposición a este movimiento, los grupos extremistas de derecha. La misma cara de la misma moneda, aunque actúen bajo ideologías contrarias se articulan funcionando bajo los mismos principios.

Teniendo todos estos elementos en cuenta, ¿de qué manera se articula nuestra sociedad en torno a la teoría panóptica? Nuestra sociedad es la sociedad de la autovigilancia. El usuario crea un perfil en la red, un lugar como una casa propia donde se construye toda su historia digital. Todo se mide en *me gustas* y los demás pueden determinar tu modo de vida. Uno se autocontrola para poder seguir teniendo esa influencia adquirida en las redes sociales. Este nuevo sistema de control es una evolución de los sistemas de vigilancia modernos como el panóptico de Bentham. Ya no tenemos a un vigilante que nos vigila desde esa torre central. Ahora somos preso y vigilante a la vez; nos vigilamos y los demás nos vigilan. Aun así, uno pensaría: si por estar constantemente vigilados nos sentimos abrumados, ¿por qué intentamos conseguir que más personas sean partidarias de nuestra privacidad? Esto tiene que ver con el egoísmo humano, un sentimiento de querer ser el centro de atención, de sentirte querido por lo demás, de no estar solo en este mundo. La sociedad de la exposición, como la denomina Byung-Chul Han: *«En la sociedad expuesta, cada sujeto es su propio objeto de publicidad. Todo se mide en su valor de exposición. La sociedad expuesta es una sociedad pornográfica. Todo está vuelto hacia afuera, descubierto, despojado, desvestido y expuesto. El exceso de exposición hace de toda una mercancía, que “está entregada, desnuda, sin secreto, a la devoración inmediata”»*.<sup>22</sup>

Por otro lado, ese control en el plano de la realidad se torna mayormente articulado. Los nuevos dispositivos móviles (aunque ya no tan nuevos) se vuelven una fuerza de vigilancia y control de lo más útil. Se han sustituido por el control ejercidos por las cámaras de vigilancia, aunque si pensamos en su fusión se vuelve una fuerza de control enorme. Las cámaras vigilan esos espacios fijos de la vía pública mientras que el dispositivo móvil crea un desplazamiento constante

con el individuo. Además, el usuario se mantiene activo en todo momento: ya no solo vive en torno a su vida privada, sino que se desplaza a lo público gracias a los avances en rastreo mediante el GPS. Además, el uso del GPS se transforma en una herramienta artística. El artista Hasan Elahi, acusado por el FBI de ser uno de los implicados en el acto terrorista de las Torres Gemelas en el 2001, utiliza este medio de control con el fin de declararse inocente y limpiar su historial.

*«El artista estadounidense vive por y para el control, abierto y transparente a todo, de esta manera al ser sincero en su imagen, limpia cualquier sospecha que haya contra él y su vinculación a bandas terroristas».*<sup>23</sup>

Los avances del mercado y la necesidad de una producción constante e interminable hacen que el usuario se convierta en un producto de exhibición y de venta al público. Vende su cuerpo que es vigilado por el consumismo visual del otro, pero se mantiene vigilado pues debe saber moverse en torno a los intereses del mundo que lo rodea. Es un intercambio constante que parece no tener fin.



*Fig.10: Imagen acerca del trabajo del artista Hasan Elahi.*

La contemporaneidad se ha vuelto tan apacible y cómoda que atestiguar un cambio frente a todos estos sistemas de control parece imposible. En parte, nosotros solitos nos hemos adentrado a esta nueva arquitectura de poder. Sea por su comodidad o por la búsqueda de entretenimiento, los que crean este espacio lo dejan ahí, a la espera de que el pez pique el anzuelo. El usuario se cree libre, pero no lo es. Es solo una falsa apariencia al igual que nuestro mundo contemporáneo.

## Notas

<sup>1</sup> Definiciones de *Loco*. Diccionario de la Real Academia Española de la Lengua, DRAE, 23ª edición.

<sup>2</sup> Anónimo (2024) *Trastorno explosivo intermitente*. MayoClinic.org. Abril 2024, url: <https://www.mayoclinic.org/es/diseases-conditions/intermittent-explosive-disorder/symptoms-causes/syc-20373921>, fecha de consulta: 25-03-2025.

<sup>3</sup> TADEO ALTOLAGIRRE, Marina (2023). *Histeria: la desconocida enfermedad que solo afectaba a las mujeres y se curaba con orgasmos*. EL INDEPENDIENTE. Febrero 2023, url: <https://www.elindependiente.com/tendencias/historia/2023/02/27/histeria-la-desconocida-enfermedad-que-solo-afectaba-a-las-mujeres-y-se-curaba-con-orgasmos/>, fecha de consulta: 25-03-2025.

<sup>4</sup> DEL CASTILLO, Amo (2017). *Métodos de decapitación. La mannaia*. Amodelcastillo.blogspot. Marzo de 2017, url: <https://amodelcastillo.blogspot.com/2017/03/metodos-de-decapitacion-la-mannaia.html>, fecha de consulta: 20-03-2025.

<sup>5</sup> Idem.

<sup>6</sup> FOUCAULT, Michel (2022). *Vigilar y castigar*. Clave Intelectual, p.22.

<sup>7</sup> Ibid. p.85.

<sup>8</sup> Ibid. p.103.

<sup>9</sup> BENTHAM, Jeremy (2020). *Panóptico*. Virus, pp. 65-66.

<sup>10</sup> BYUNG-CHUL, Han (2022). *Capitalismo y pulsión de muerte*. Herder, pp. 31-32.

<sup>11</sup> FORMAN, Miloš (1975). *Alguien voló sobre el nido del cuco*. United Artists. Filmaffinity, url: <https://www.filmaffinity.com/es/film371621.html>, fecha de consulta 23-03-2025.

<sup>12</sup> Cita del libro *El contrato social* de Rousseau tomada de: FOUCAULT, Michel (2022). *Vigilar y castigar*. Op.Cit. p.104.

<sup>13</sup> FOUCAULT, Michel (2022). *Vigilar y castigar*. Op.Cit. p.105.

<sup>14</sup> DEBRAY, Régis (1994). *Vida y muerte de la imagen. Historia de la mirada en Occidente*. Paidós Comunicación, url: [https://monoskop.org/images/d/d4/Debray\\_Regis\\_Vida\\_y\\_Muerte\\_de\\_la\\_Imagen.pdf](https://monoskop.org/images/d/d4/Debray_Regis_Vida_y_Muerte_de_la_Imagen.pdf), p.300.

<sup>15</sup> GARRIDO, Andoni (2024). *El TERROR de ROBESPIERRE y la GUERRA de la VENGIDA Historia de la REVOLUCIÓN FRANCESA 2*. Pero eso es otra Historia. Noviembre 2024, url: <https://youtu.be/FuZqUde5SNU?si=hv8OTzfDiSvqbLzU>, fecha de consulta: 18-03-2025.

<sup>16</sup> La Unidad 731 o Escuadrón 731 fue un programa encubierto de investigación y desarrollo de armas biológicas del Ejército Imperial Japonés, que llevó a cabo letales experimentos médicos sobre humanos vivos durante la segunda guerra sino-japonesa (1937-1945) en el marco de la Segunda Guerra Mundial. Para más información consultar la url: [https://es.wikipedia.org/wiki/Escuadr%C3%B3n\\_731](https://es.wikipedia.org/wiki/Escuadr%C3%B3n_731)

<sup>17</sup> Anónimo (2021). *China: Las draconianas medidas represivas contra personas musulmanas en Xinjiang constituyen crímenes de lesa humanidad*. Amnistía Internacional. Junio 2021, url: <https://www.amnesty.org/es/latest/news/2021/06/china-draconian-repression-of-muslims-in-xinjiang-amounts-to-crimes-against-humanity/>, fecha de consulta: 25-03-2025.

<sup>18</sup> Definición de Verdad. Diccionario de la Real Academia Española de la Lengua, DRAE, 23ª edición.

<sup>19</sup> Término utilizado por Guy Debord que designa de que forma el espectáculo se ha inscrito en nuestra realidad en: DEBORD, Guy (1967). *La sociedad del espectáculo*. Revista Observaciones Filosóficas. Traducción de José Luis Pardo – Madrid, url: <https://www.observacionesfilosoficas.net/download/sociedadDebord.pdf>, p. 3.

<sup>20</sup> DEBORD, Guy (1967). *La sociedad del espectáculo*. Op. Cit. p. 4.

<sup>21</sup> BYUNG-CHUL, Han (2022). *La sociedad de la transparencia*. Herder, p. 18.

<sup>22</sup> Ibid. p.29.

<sup>23</sup> LOZANO JIMÉNEZ, José Luis (2013). *La Influencia del Panóptico de Jeremy Bentham en el Proyecto Tracking Transience de Hasan Elahi*. Revista AusArt. Julio 2013, url: <https://ojs.ehu.eus/index.php/ausart/article/viewFile/10395/9725>, fecha de consulta: 29-03-2025.

# Desobediencias tecnopoéticas mediadas por inteligencia artificial desde el sur global

*Artificial Intelligence-mediated technopoetic  
disobediences from the global South*

**Cecilia Vázquez**<sup>1</sup> (cvazquez@campus.ungs.edu.ar)

**Claudia Valente**<sup>2</sup> (claudia.valente.8@gmail.com)

Profesoras del Instituto del Desarrollo Humano.  
Universidad Nacional General Sarmiento (Argentina)

Recibido: 19/12/23    Aceptado: 01/03/24

## Resumen

En la tercera década del siglo XXI, la derecha internacional utiliza su capacidad tecnocrática para influir en la opinión pública y acceder al poder. Ahora, además, emplea discursos audiovisuales mediados por inteligencia artificial (IA), donde sus líderes aparecen ficcionalizados con un aspecto estilizado, de superficies pulidas y cualidades sobrehumanas. En el proceso de transformación sociocultural en curso, la aceleración en la socialización de las IA impone la necesidad de problematizar esta tecnología en sus capacidades de diseminación ideológica global y de borramiento de las particularidades situadas, humanas y políticas. Paralelamente, en los territorios del sur global, donde se ejecutan los experimentos político-libertarios del capitalismo tardío, encontramos artistas que producen desobediencias tecnológicas con el objetivo de fisurar ese monopolio discursivo y estético. Se trata de ensayos y estrategias que dismantelan las simulaciones audiovisuales distópicas para «descajanegrizar» su configuración y visibilizar las decisiones y los sesgos que las redes neuronales toman e invisibilizan. A partir de la proliferación de estas desobediencias surgen operaciones poéticas que desestabilizan las funciones de control y vigilancia ideológicas al desafiar el sesgo político impuesto por las aplicaciones de IA. La carencia de entrenamiento con materiales y registros referidos a especificidades locales, como es el caso de las periferias metropolitanas en Latinoamérica, es evidencia de ello.

Entre esas poéticas políticas que permiten conocer el panorama activista del territorio situado presentamos un proyecto en proceso titulado: Topografías del cuerpo político, creado por las autoras de este artículo.

**Palabras Clave:** topografía, activismo, ia.

## Abstract

In the third decade of the 21st century, the international right wing uses its technocratic capacity to influence public opinion and gain power. Now, it also employs audiovisual discourses mediated by artificial intelligence (AI), where its leaders appear fictionalized with a stylized look—polished surfaces and superhuman qualities. In the ongoing sociocultural transformation, the accelerated socialization of AI necessitates a critical examination of this technology's capaci-

ty for global ideological dissemination and the erasure of situated, human, and political particularities. Meanwhile, in the territories of the Global South, where the political-libertarian experiments of late capitalism are being carried out, we find artists producing technological disobediences aimed at cracking this discursive and aesthetic monopoly. These are experiments and strategies that dismantle dystopian audiovisual simulations to “de-blackbox” their configuration and expose the decisions and biases that neural networks make and conceal. From the proliferation of these disobediences emerge poetic operations that destabilize ideological control and surveillance functions by challenging the political bias imposed by AI applications. The lack of training with materials and records related to local specificities—such as those of metropolitan peripheries in Latin America—is evidence of this. Among these political poetics that reveal the activist landscape of situated territories, we present an ongoing project titled: *Topographies of the Political Body*, created by the authors of this article.

**Key Words:** Topography, Activism, Ai.

### **La imagería fantástica de la derecha internacional**

La IA se presenta actualmente como la tecnología que mediará las condiciones biopolíticas contemporáneas en casi todos los aspectos del mundo de la vida humana. La aceleración de las transformaciones que esto implica da lugar a las más variadas proyecciones. Así surgen imaginarios ficcionales que le confieren a esta tecnología entidad ontológica independiente y superior a la humana. Manovich (2001) ya indicaba cómo los algoritmos y las interfaces culturales (redes sociales, plataformas digitales) privilegian ciertos contenidos sobre otros, creando jerarquías de visibilidad. En este sentido, las visualidades producidas con asistencia de aplicaciones con IA de algún modo «superan» otras modalidades de construcción de visibilidad no mediática, como es el caso de las protestas sociales, que movilizan masivamente a multitudes en variadas formas de ocupación callejera. En contraste con los modos históricos de visibilidad pública, las visualidades y los sentidos producidos con asistencia de IA, se extienden y diseminan a gran velocidad en redes socio digitales.

Asentada en estos recursos y estrategias, la derecha internacional, apoyada por la tecnocracia que la promueve, toma ventaja de la credulidad puesta en la eficiencia de las IA para diseñar una imaginaria ficcional utópica de sus gobiernos, desanclada de las condiciones materiales desiguales, extractivistas y negacionistas sobre las que se erigen. Desde posicionamientos críticos que se distinguen por el sentido ético-social, identificamos también acciones de movimientos ciudadanos como, por ejemplo, IACiudadanIA, entre otras, y de producciones activistas biopoéticas (AUTORAS 2024) que pugnan por auditar la aplicación de esta tecnología y explorar implementaciones creativas.

Simultáneamente somos testigos de los impactos biopolíticos de este despliegue tecnológico en distintas regiones de los sures globales.

Ejemplo de ello es la eliminación de lineamientos que regulan la aplicación de IA en pos de evitar sesgos discriminatorios en nombre de la competitividad económica y el florecimiento humano por parte de la administración Donald Trump en EEUU. Paralelamente, la Unión Europea «exige que los sistemas de alto riesgo incorporen mecanismos de explicabilidad» (IACiudadanIA, 2025) lo cual plantea una noción de inteligencia artificial explicable que busca «descajanegrizar» las decisiones de los algoritmos para que sean comprensibles tanto para los técnicos especialistas como para los ciudadanos.

En esta trama de orientaciones políticas contrapuestas, se instala y a menudo se impone en los procesos eleccionarios la imaginaria digital de la derecha internacional. Su propuesta comparte una estética similar en distintas regiones del mundo, en la que se ficcionaliza la figura de sus líderes por medio de operaciones semióticas de estetización y estilización que inciden en la significación de la realidad. A través de, por ejemplo, el borramiento de imperfecciones de las superficies que otorga un aspecto artificial, juvenil y de gran fortaleza física, o la diseminación de narrativas visuales que atribuyen poderes casi sobrehumanos a esos líderes, se exageran sus capacidades y se elaboran visiones del mundo ficticias. Es por ello que proponemos analizar estos procesos complejos en los que se combinan cuestiones políticas y relaciones desiguales de poder, tecnologías digitales asistidas por IA y la creación poética ficcional.

Para analizar y comprender los procesos de significación que refuerzan el orden tecnocrático contemporáneo impuesto por medio de la

reproducción de una ideología de corte neoliberal, la noción clásica de «semiosis reaccionaria» (Eco, 1975), es clave a la hora de entender cómo se naturaliza el sentido que elabora jerarquías que están en la base de estas configuraciones estético-políticas del poder en la era digital para poder contestarlas. Precisamente, nuestro planteo evita las miradas deterministas tecnológicas para explorar las posibilidades alternativas de acción del activismo en general y del biopoético en particular.

Volviendo a los modos de estetización de la política de las extremas derechas globales, recientemente, con poco tiempo de distancia entre sus apariciones en redes, circuló en medios digitales un video generado por inteligencia artificial, «Trump Gaza»<sup>1</sup> en el que se propone a la Franja de Gaza como un destino turístico de lujo (Fig. 1). Allí la figura de Donald Trump se presenta como un héroe inmortalizado en un monumento enorme y de oro en la vía pública, que mitifica su figura y lo ubica en un podio atemporal construido a base de deep fake y otras herramientas discursivas que desmontan la realidad fáctica e instalan relatos alternativos. Estos contenidos son eslabones en una cadena de significación (Laclau 2005) que va tramando un nuevo régimen de decibilidad y visibilidad de hechos, sujetos y espacios. En general, estas operaciones ganan terreno y adhesiones del público donde algo falló, porque canalizan problemáticas sociales, culturales, económicas y políticas elaborando de manera falsa narrativas que desde la afectividad y la emoción resultan aliviadoras de situaciones de marginalidad y desigualdad social. Por ello, lejos de tratarse de un gesto de mera «manipulación» informativa, la entendemos como una disputa por la construcción de lo pensable a partir de un dispositivo negador de las condiciones materiales que están en la base de los problemas del mundo contemporáneo. Ahí es donde la derecha global está creciendo peligrosamente y de manera acelerada, al lograr articular demandas insatisfechas bajo nuevos significados. Los líderes populistas de la extrema derecha unen esas demandas dentro de una identidad política renovada, que corre los límites de lo fáctico y lo traslada hacia lo verosímil (Steyerl 2024). Esta dinámica, junto a las tácticas de desinformación (Clavero, 2018), facilitan la creación de realidades alternativas donde los hechos objetivos son reemplazados por reacciones emocionales y afectivas que se identifican en el plano de la subjetividad con plan-

<sup>1</sup> <https://www.instagram.com/p/DGHfpgHsOg6/?hl=es> Fecha de consulta 25/3/25.

teos fantásticos cercanos a los cuentos infantiles. Un ejemplo de ello lo encontramos en el reel Trump Gaza. A través del motivo del oro se elabora el tema de una supuesta pacificación del conflicto entre Israel y Palestina. El oro aparece de manera recurrente en globos, adornos turísticos, joyas, un atardecer dorado y luminoso, caen del cielo dólares mientras personas millonarias asimilables a Elon Musk y hasta Vladimir Putin descansan en una piscina. Estos elementos van hilvanando una narrativa distópica pero verosímil y pregnante que niega los horrores de la guerra, desresponsabiliza las acciones despiadadas de las potencias mundiales y sobreimprime un paraíso artificial en el territorio arrasado de Palestina. Y esto lo hace presentando superficies suaves y luminosas. El problema no es tanto la creación de estas imaginaciones sino el poder de identificación que generan estas modalidades discursivas mediáticas en las audiencias. En efecto, estos materiales activan memorias narrativas (Martín Barbero 1991) producen reconocimiento e interpelan identidades políticas de las alteridades históricas (Segato 2003).

En Argentina, con una estrategia similar, circuló en redes sociales un video generado por inteligencia artificial donde el presidente Javier Milei firma un decreto que autoriza el endeudamiento del país. El clip presenta un montaje cercano al género fantástico: en su mano tiene una pluma estilográfica que deja un rastro de destellos luminosos, como si se tratara de una varita mágica. El audio, por su parte, enuncia ese acto como un «acuerdo histórico con el Fondo Monetario Internacional (FMI)». Este artificio visual transforma un acto administrativo —la firma de un acuerdo financiero— en un espectáculo sobrenatural, como si el gesto burocrático tuviera el poder de resolver mágicamente los profundos problemas económicos del país. La imagen, cargada de simbolismo, sacraliza una decisión política que, en realidad, implica graves compromisos para el futuro de Argentina, ignorando los fracasos históricos de las “políticas de austeridad” promovidas por el FMI.

Este tipo de narrativas desacoplan la realidad de sus representaciones: sustituyen hechos comprobables por relatos mesiánicos, construyendo una ilusión de salvación frente a una crisis global que, hasta ahora, no parece tener salida. La estética de cuento de hadas oculta las consecuencias concretas del endeudamiento, invisibiliza la trama histórica que sitúa en los sures globales el reparto desigual del poder

en el capitalismo, así como también elabora un imaginario político donde la solución a problemas estructurales aparece como un acto mágico, negando cualquier debate sobre alternativas reales.

En el próximo apartado nos dedicaremos a «descajanegrizar» algunas de las configuraciones técnicas que organizan el funcionamiento de las IA para relevar los modos en que distintas prácticas estético-políticas buscan subvertir su operatoria. Nuestro principal interés es aportar a conocimiento crítico sobre las formas que asumen las IA en la toma de decisiones, en la posibilidad o no de verificar los resultados que arrojan los modelos, y en comprender cómo se establecen los sesgos para poder aportar a la construcción de alternativas éticas, justas y democráticas a través de su uso.



*Fig. 1: IA. 2025. Fotogramas de videos documentados en las publicaciones El Cronista y Euronews*

### **IA, estructura, sesgos, humanizaciones**

Lejos de ser criaturas autónomas, las tecnologías que implementan inteligencia artificial son construcciones humanas y, en tiempos de gobiernos tecnocráticos, resulta urgente entender sus estructuras

y compuertas para la intervención ética y creativa. En palabras de Matteo Pasquinelli y Vladan Joler (2020)

*«En la expresión “inteligencia artificial” el adjetivo “artificial” remite al mito de la autonomía tecnológica: insinúa las caricaturescas “mentes alienígenas” que se auto-reproducen en silicio, pero, sobre todo, en realidad, mistifica dos procesos reales de alienación: el crecimiento de la autonomía geopolítica de las compañías hi-tech y la invisibilización de la autonomía de los trabajadores a escala global. El proyecto moderno de mecanización de la razón humana claramente ha mutado, en el siglo XXI, en un régimen corporativo de extracción del conocimiento y colonialismo epistémico.»*

Estos autores detallan los modos en los que se perpetúan en estas tecnologías las discriminaciones del pasado y las identifica por sus sesgos históricos, de datos y algorítmicos, entendiéndolo por sesgo a la dificultad de los modelos estadísticos para reconocer y procesar datos particulares que no encajen en sus parámetros normalizadores. Desde el aspecto histórico, se continúan ejerciendo los mismos prejuicios por género, etnia, nivel económico, etc. y son velados por la eficiencia tecnológica. El sesgo de datos se produce durante su preparación, en el momento en que son procesados, sucede principalmente en la instancia de etiquetado cuando los operadores humanos dan continuidad a viejas taxonomías políticas y epistémicas. El sesgo algorítmico amplía los dos anteriores, principalmente, a través de sus funciones de homólogo y sincretizar los datos.

Considerando que este estudio observa particularmente las producciones que surgen en el sur global, cabe indicar que estos sesgos se suman a una trama densa constituida por los procesos históricos del colonialismo.

Desde otro aspecto técnico, resulta clave la noción de «espacio latente», considerada por los artistas en sus procesos creatoriales como una representación de la interlocución en el diálogo humano-máquina. En el marco del machine learning (ML), Bergmann (2025) describe como «espacio latente» a:

*«una representación comprimida de puntos de datos que conserva solo las características básicas que informan la estructura subyacente de los datos de entrada. Modelar eficazmente el espacio*

*latente es una parte integral del deep learning, incluida la mayoría de los algoritmos de IA generativa (gen AI)».*

En el momento en el que el artista entrega al modelo algorítmico su base de datos, estos son procesados según los patrones de codificación propios del espacio latente. Al referirnos a imágenes, su vectorización se basa en la distribución original de valores numéricos de los píxeles, en cambio, las palabras se analizan por su significado semántico.

*«Sin embargo, a diferencia de una imagen, el significado semántico de una palabra no es estático: es dinámico, con connotaciones y relaciones que pueden ser modificadas por las palabras que la rodean. Por lo tanto, los modelos transformadores utilizan un mecanismo de autoatención para calcular cómo el significado de una palabra se ve afectado por su contexto y actualizar su incrustación en consecuencia. Entre la capa de entrada, que recibe una indicación, y la capa de salida, donde se genera el nuevo texto, las palabras originales se transforman en una serie de representaciones latentes a medida que el modelo refina continuamente su comprensión contextual».* (Bergmann, 2025)

Entendiendo esta operatoria es que comienza a ponerse de manifiesto el alto nivel de abstracción implicado en los procesos de reconocimiento de patrones y creación de significados socioculturales y políticos. Y es a partir de allí que se puede pensar como las «fisuras» de los sistemas de las IA pueden constituirse como espacios para establecer diálogos activistas biopoéticos. Ingresar a la complejidad operatoria del nivel de procesamiento algorítmico y comprender las características técnicas de las redes neuronales y sus modelos de lenguaje abren las posibilidades de intervención sobre las producciones mediadas por IA en varias instancias. Casi por definición técnica, estamos frente a la inauguración de objetos estéticos que generan ficciones especulativas en distintos grados, dispositivos biopoéticos que están intentando elaborar contra narrativas que discuten el orden desigual y antidemocrático contemporáneo.

### **Operaciones poéticas en la encrucijada tecnocrática**

Frente a este panorama situado en las coordenadas del tardocapitalismo que en términos biopolíticos (Foucault, 2021) y tecnológicos tramita las formas de ser y estar en el mundo para las amplias ma-

yorías, el activismo biopoético (AUTORAS 2024) también experimenta con soportes tecnológicos buscando la subversión de los modelos de las redes neuronales y sus modalidades de entrenamiento.

Por ese motivo es que necesitamos ubicarnos en esta trama de manera crítica para activar intervenciones en las prácticas discursivas generativas que develan los mecanismos técnicos y simbólicos de producción de la imaginaria del poder tecnocrático mediada por IA. En este sentido, resulta crucial reconocer como señala Lev Manovich (2024, p 16), tres puntos en este proceso en los que el autor humano toma decisiones explícitas y controla lo que harían las redes neuronales. El primero es la creación de una arquitectura y un algoritmo para entrenar la red o la selección entre las ya existentes. El segundo es la creación del sistema de entrenamiento en el que conjuntos de datos son seleccionados, etiquetados y limpiados por actores humanos. Y el tercer punto del proceso maquínico de toma de decisiones son las “funciones de pérdida” que guían el aprendizaje de la IA, también definidas por humanos. En consecuencia, decidir qué se penaliza (error, sesgo) o no, termina siendo una elección ética con implicancias políticas.

Actualmente podemos acceder abiertamente a varias aplicaciones de IA que con diferentes grados de permisos de parametrización habilitan algunas compuertas para intervenir en la construcción de los cursos con decisiones propias. Son ejemplos de las funciones posibles la generación de imágenes y videos digitales a partir de descripciones en lenguaje natural (prompts), o la oferta de modelos de aprendizaje automático que permite proveer a la red neuronal imágenes propias. Según sea el nivel de dominio de los diferentes lenguajes (visual, textual, programación) se pueden tomar decisiones en el uso de estas aplicaciones que implican «alimentar» la red neuronal para ampliar los repertorios de la big data con registros «territorializados».

Dicho de otra manera, cuando se provee a las aplicaciones imágenes locales y situadas, se produce un efecto descentralizador que, si bien es cierto que colabora con su entrenamiento, extiende sentidos y definiciones, como sucede por ejemplo con los etiquetados de imágenes que son manuales, realizados por seres humanos, en general contratados de manera precaria y mal pagos.<sup>2</sup>

---

<sup>2</sup> Hito Steyerl (2024) indaga en las condiciones de trabajo de los “micro trabajadores

Además, la decisión de producir operaciones retóricas visuales por medio de los prompts refuerza la voluntad de “contestar” los sesgos de las configuraciones de las redes neuronales, así como también habilita la resistencia frente a las dinámicas del poder y el control tecnocrático.

En esta línea de acción se inscribe toda una serie de operaciones biopoéticas que realizan distintos artistas que con sus proyectos buscan la desestabilización de las funciones de control y vigilancia ideológicas al desafiar el sesgo político de las IA en sus obras.

Con esta modalidad operatoria podemos mencionar el proyecto de Magalí Fontanet, *Heterotopías de un avance tecnológico* (2023-continúa), (Fig. 2), en el que experimentó con las IA para generar visualidades de barrios populares de Argentina a partir de expresiones orales de sus propios habitantes. Fontanet intuye que las limitaciones y los sesgos de la IA, producen imágenes que no representan las realidades en la que viven los habitantes de esos barrios populares. Ello se debe tanto a la cantidad de imágenes archivadas, como a la tendencia a homogeneizar y sintetizar los contenidos que tienen las imágenes generadas por aplicaciones text to image. Al inicio de su trabajo, «Toma como punto de partida la recopilación de relatos, en los que se expresan experiencias de vida, percepciones sobre el entorno y aspiraciones personales. Estos relatos se transforman en prompts que alimentan el software». La IA entonces crea viviendas y habitantes ficticios a partir de contenidos ajenos a los sitios geolocalizados. Como bien identifica la arquitecta, «la IA procesa y reconstruye estas realidades a partir de su propio modelo de aprendizaje, revelando las diferencias entre la percepción humana y la interpretación algorítmica».

Su proyecto realiza la operación táctica de ofrecer prompts que registran vivencias singulares, sensibles y afectivas de los habitantes. De ese modo deja al descubierto y acentúa la distancia que existe entre estas experiencias y los modelos entrenados con imágenes que están muy alejadas de los territorios señalados. Y esto tanto en términos materiales, ya los etiquetados se hacen en lugares remotos del sudeste asiático, como señala Steyerl como simbólicos, al sub repre-

---

precarizados” quienes desempeñan un papel crucial en el entrenamiento de los algoritmos de inteligencia artificial. Este proceso implica tareas repetitivas y a menudo traumáticas, ya que son expuestos a imágenes violentas y explícitas.

sentar o directamente no incluir realidades situadas de los sures globales como es el caso con el que trabaja Fontanet.

Desde una experimentación sociológica con sentido ético, Fontanet se pregunta «sobre el rol de la tecnología en la reproducción de desigualdades, cuestionando si estas herramientas pueden operar como agentes de inclusión o si, por el contrario, refuerzan visiones homogeneizadas y ajenas a las experiencias locales fomentando la segregación». Por medio de las operaciones descriptas, se evidencia la carencia de entrenamiento para especificidades locales, como es el caso de las periferias metropolitanas en Latinoamérica

En sentido similar, Mercedes Invernizzi Oviedo, con los objetivos

*“Siempre dicen que en la villa son todos villeros, todos negros, todos chorros, No! Porque acá hay gente que va a laburar, que no se mete con nadie, hay gente que ni siquiera conocés”*

Fuente: Segregación y diferencia en la ciudad. Carman, Vieres Da Cunha y Segura 2013. Entrevista a Brenda



Fig. 2: Magalí Fontanet, (2023-continúa) *Heterotopías de un avance tecnológico. IA, impresión digital*

de preservar la memoria colectiva y de examinar la represión institucional ejercida en el sur global, realiza un proyecto en el que propone la creación de un archivo virtual y colaborativo de imágenes sobre la represión policial durante protestas callejeras para intervenirlas a través de un trabajo de entrenamiento de conjuntos de datos con diversas redes neuronales. El proyecto, titulado Archivo\_Represión (Fig. 3), propone varios gestos de activismo político tejidos tecnopoéticamente ya que invita a salir de la pasividad que propone la representación algorítmica para examinar los poderes que nos observan y datifican por medio de la IA. La idea de generar un archivo de imágenes de represión busca:

*«visibilizar que nuestra indignación, furia y temor se vuelven*

*datos almacenables, y que este gran caudal de imágenes de denuncia puede ser utilizado para entrenar a nuestra propia red neuronal artificial y así empezar a comprender de qué se trata esta herramienta que utilizan las grandes esferas de poder, para abarcar el volumen de información que produce la sociedad» . (Invernizzi 2020, p.2)*

En palabras de la autora, las operatorias sobre las imágenes a par-



*Fig. 3: Mercedes Invernizzi Oviedo (2020) Archivo-represión. IA*

tir de la aplicación de GAN's dejaron en evidencia los sesgos algorítmicos que desdibujan a los individuos y desconocen la diferencia entre represores y víctimas. Analiza cómo los procesos de etiquetado de imágenes en manos de las empresas corporativas constituyen un sesgo del poder hegemónico y llama la atención sobre el poder activista y político que constituye alimentar el «espacio latente» de una red neuronal con imágenes y etiquetas subjetivas y territorializadas. A partir de entender que «las imágenes llaman a las palabras y las palabras invisten de sentido a las imágenes» (Ibíd, p.4), Invernizzi plantea el desafío de “comprender que detrás de las IA's se encuentra una disputa política sobre el lenguaje y sobre cómo nombramos al mundo». (Ibíd, p.5)

Cabe aquí volver a citar a Pasquinelli que al preguntarse sobre las posibilidades creativas en la implementación de las IA escribe, «Hackear es un método importante de producción de conocimiento, una

sonda epistémica crucial en la obscuridad de la IA. Los sistemas de aprendizaje profundo para reconocimiento facial han disparado, por ejemplo, formas de activismo de contra-vigilancia». (Ibíd, p. 12)

Otra operación semiótica como las que venimos describiendo, propia de los usos activistas biopoéticos de las IA, refiere a la pertenencia inherente de sus producciones al género ficción especulativa. Potencialmente, esta tecnología genera contenidos inexistentes hasta que se los crea. Al estar en parte definidos por los patrones que imprime el modelo algorítmico, producen cierto asombro inaugural en el marco de las creaciones humanas. En las producciones con IA se genera una tensión entre la tendencia a reproducir modelos del pasado y la posibilidad de imaginar otras futuridades, dependiendo el equilibrio entre estas fuerzas de las operaciones semióticas que realice el humano. Pasquinelli señala la dificultad de los modelos de IA para reconocer lo nuevo, lo que no ha sido clasificado, como un factor del aprendizaje maquínico que automatiza la «dictadura del pasado, de taxonomías pasadas y de patrones de comportamiento sobre el presente» (Ibíd, p.11), tendencia que «puede denominarse la regeneración de lo viejo: la aplicación de una visión homogénea de espacio-tiempo que restringe la posibilidad de un nuevo evento histórico» (Ibíd, p.11). Por otro lado, se clasifican estas producciones muy habitualmente en los géneros ciencia ficción o fabulación especulativa (Haraway, 2019).

En esta línea trabaja Ángel Salazar, quien en el proyecto Fragmentos de la Selva (2023), (Fig. 4), se propone ficcionar la recuperación de cosmovisiones perdidas de la selva amazónica a partir de la reconstrucción visual mediada por IA de un conjunto de huellas arqueológicas antiguas encontradas en los territorios deforestados de la Amazonia Brasileña (región de Acre).

Salazar entiende a los geoglifos como un territorio de diálogo entre las humanidades ancestrales y las fuerzas de la selva y, más allá de la imposibilidad de enunciar certezas sobre su sentido y uso, imagina cosmovisiones, poder sagrado y el sentir-pensar de los habitantes que la generaron. Propone una revisión de la «genealogía de las formas» para dar continuidad a esas cosmovisiones en un futuro ficcional. El artista aclara la intención de revelar y proponer arquitecturas contrahegemónicas a los diseños occidentales.

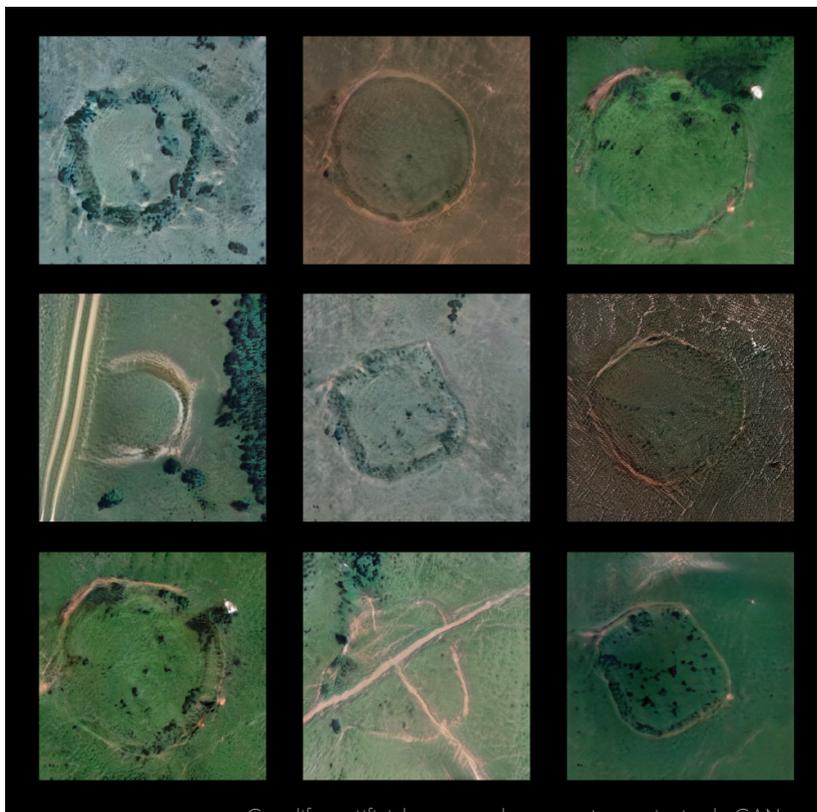


Fig. 4: Ángel Salazar. (2023) *Fragmentos de la selva. Geoglifos artificiales generados por entrenamientos de GANs*

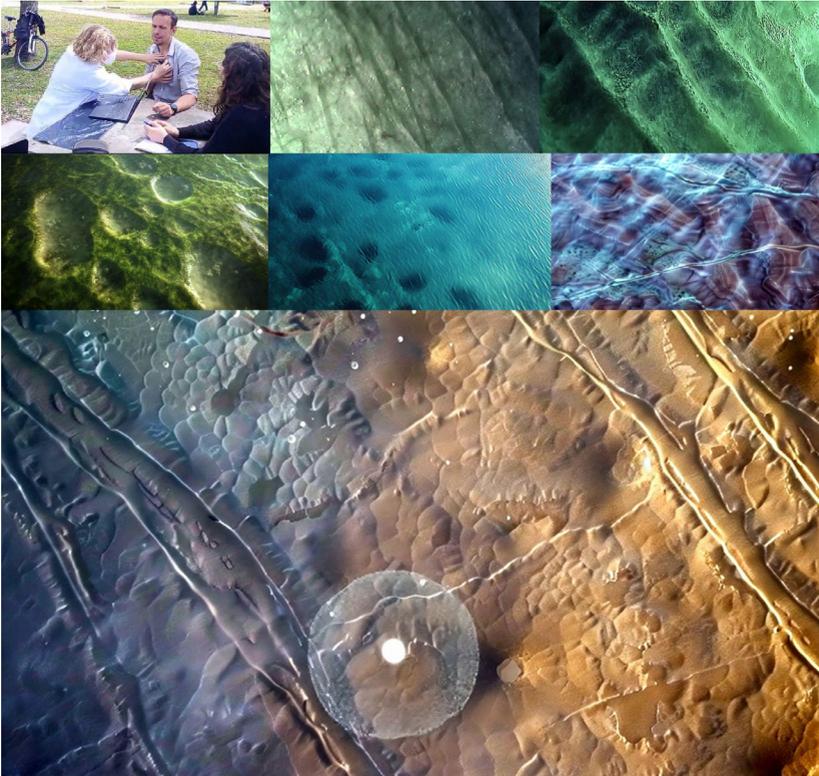
En términos de conceptualización y uso de tecnologías, Salazar implementa metodologías de búsqueda digital, recolección de imágenes satelitales y procesos que incorporan la inteligencia artificial y la visualización volumétrica de datos, para la construcción de nuevos geoglifos.

Mediante prácticas tecnopoéticas especulativas, reúne una base de datos de imágenes como entrada para el entrenamiento de un modelo de redes generativas adversarias<sup>3</sup> para generar una opera-

<sup>3</sup> Las redes generativas adversarias (GAN) son un tipo de algoritmo de aprendizaje automático que genera datos sintéticos a partir de un conjunto de datos de entrenamiento que le provee el operador humano.

ción con la que habilita otros imaginarios digitales. Genera videos de interpolación entre imágenes desde el espacio latente y convierte imágenes y videos generados en objetos 3D.

El proyecto cuenta con una versión instalativa «conformada por una pantalla con visualizaciones de reconstrucción volumétrica digital, basadas en el aprendizaje patrones de las formas encontradas en la selva amazónica. Así como el armado de un mapa constelativo realizado a partir de las ubicaciones por posicionamiento global donde se insertan objetos escultóricos diseñados artificialmente y producidos con medios de fabricación digital». (Salazar, 2023)



*Fig. 5: (AUTORAS y Rozenmacher 2024) Topografías del cuerpo político.*

*Registro fotográfico y fotogramas de visuales producidas con IA.*

<https://vimeo.com/1072500796/f2b7b3df1f?share=copy>

## Topografías del cuerpo político

El proyecto de investigación artística *Signos vivientes* en el año 2022 (Fig. 5) conformado por las autoras de este trabajo comparte algunos de los posicionamientos poético-políticos y conceptuales que venimos desarrollando. Investigamos y producimos buscando generar nuevos formatos biopoéticos para la activación relacional empática entre todo lo viviente. La búsqueda se orienta en la creación de nuevas conjugaciones entre distintos lenguajes humanos y tecnológicos que habiliten otras formas de ser y estar en el mundo.

En este proyecto se enmarca *Topografías del cuerpo político* (2024), un dispositivo inspirado en los activismos artísticos latinoamericanos históricos que propone renovar repertorios de acción política e imaginarios colectivos con el diseño de formatos bio-poéticos que fomenten formas de inteligencia colectiva y equilibren tecnológica y conceptualmente los diálogos entre la sociedad y el poder gobernante, desafiando las definiciones hegemónicas que reproducen las IA.

Un anclaje conceptual de este proyecto respecto de la consideración de las imágenes políticas y el aprendizaje automático recupera algunos interrogantes que formula Steyerl (2024) para pensar la cuestión del vínculo entre el individuo y la multitud.

*«¿Cómo representar a la multitud como una sola? ¿O, por el contrario, al uno como multitud, como colectivo, grupo, clase o Leviatán? ¿Cuál es la relación entre el individuo y el grupo, entre los intereses privados y los comunes (y la propiedad), especialmente en una era en la que las representaciones estadísticas son composiciones grupales promediadas?»*

Nuestro dispositivo de activismo tecno-poético reflexiona sobre la conformación de un cuerpo político. Releva en formato audiovisual las fuerzas que la sociedad argentina están poniendo en movimiento para generar tácticas y estrategias de resistencia frente al régimen gubernamental de extrema derecha. Con este gesto, buscamos aportar a la reconstitución de una organicidad social lesionada, en un contexto político muy adverso para amplias capas de la sociedad. Al poner en valor la acción corporal tanto material como simbólica de quienes enfrentan las circunstancias actuales, generamos un reservorio de materialidades. Combinamos relatos orales en primera persona

de experiencias, imágenes provenientes de coberturas de medios de comunicación de las manifestaciones en la calle, y extractos de testimonios compartidos en asambleas, para crear una biopoética que conteste las formas en las que el capitalismo tardío promueve una subjetividad individualista, disuelve los lazos comunitarios y ataca a diferentes sectores de la sociedad, particularmente a los ecologistas, al movimiento feminista y de la diversidad sexo genérica, y a la comunidad artística e intelectual.

El primer formato que ensayamos es audiovisual-performativo y se agencia en tecnologías de inteligencia artificial y en prácticas relacionales performativas. La búsqueda estética resalta la construcción retórico-conceptual por sobre el sesgo algorítmico. Tratamos de acentuar la capacidad humana de producir lenguaje situado desde la dimensión afectiva.

Para una primera instancia de realización del audiovisual, realizamos una acción performática que nos permitió reunir registros microscópicos corporales sensado por nosotras mismas y testimonios orales de las personas que encarnan en sus cuerpos la lucha política por derechos consagrados como a la educación pública, al trabajo y a un sistema previsional justo, a los derechos a la identidad y a la salud reproductiva, entre otros. En una situación intimista, proponemos un diálogo en el que invitamos al referente social o manifestante a hablar sobre las resonancias en su cuerpo del ejercicio político. Mientras tanto, asumimos el rol de activistas biopoéticas, vestidas con uniforme blanco, y registrando con un microscopio digital la epidermis de las zonas corporales referidas por los entrevistados donde «sienten el peso de la lucha política», como mencionamos recientemente. En simultáneo, la recolección de materiales sigue con el relevamiento de presentaciones en vivo de estos actores sociales que son los que dan origen al texto sonoro del audiovisual.

En la etapa de posproducción, implementamos operaciones de desvío de los usos de origen de la tecnología AI, redireccionamos sus funciones de control, básicamente las de gubernamentalidad algorítmica, para desplegar imaginarios sobre la politicidad del cuerpo y la afectividad comunitaria.

Conceptualmente, la metáfora generativa de crear una topografía única a partir de registros microscópicos de la epidermis huma-

na produce una fusión de las pieles entre sí conformando una sola. La imagen microscópica se transforma de tal modo que no permite recomponer la singularidad, sino que surge una continuidad donde antes había dispersión y desarticulación.

Los registros visuales son seleccionados y editados previamente para que las tomas epidérmicas se mimeticen en aspectos de color y de punto de vista con topografías de nuestro planeta, vistas de manera cenital. Al ingresar las imágenes a la aplicación, sumamos un prompt que indica interpretarlas como una topografía para acentuar las características del hábitat imaginado. Es decir, resignificamos la imagen y así lo comunicamos a la AI. La operación metafórica es mínima y se concentra en la agudización del reconocimiento y la fusión entre patrones de la piel humana y las texturas de la naturaleza. Esta es una de las operaciones ligadas al activismo biopoético y al pensamiento posthumanista.

Esta operatoria tiene, además, la función poética de promover una sensibilidad que permita percibir una fuerza viviente común, que convoca al pensar lo colectivo en lugar de lo individual. Esto se logra en la edición de video, cuando aportamos los contenidos de imagen y conceptualizamos los parámetros implementando operaciones poéticas enunciadas en términos retóricos. La visualidad generada a partir de las pieles individuales conforma la piel de un cuerpo colectivo. En otras palabras, a nivel operacional tomamos varias decisiones en la generación de los prompts que implican un posicionamiento semiótico y político. Teniendo presente el planteo de Pasquinelli (2020, p.7) acerca de que «el algoritmo no sabe qué es una imagen, no la percibe como lo hace la cognición humana, sólo calcula píxeles, valores numéricos de brillo y proximidad», dimos a la IA indicaciones que privilegiaron la descripción de elementos del lenguaje visual- patrones, tramas texturas- y la construcción de operaciones retóricas, potenciando la posibilidad de hackear «puntos ciegos y regiones débiles en el modelo estadístico de una red neuronal, generalmente para engañar a un clasificador y hacerlo percibir algo que no está allí». (Pasquinelli 2020,12)

Así, en *Topografías del cuerpo político* la epidermis humana se revela metafóricamente como un territorio geográfico que es preciso conocer para poder ubicarse, un cuerpo vital y extenso, heterogéneo, suma de singularidades posibles de identificar sólo de manera

fragmentaria. Depresiones, terrenos elevados, cuencas, estuarios, mesetas y planicies conforman el relieve de un cuerpo en estado de formulación. De allí la necesidad de las vistas cenitales que orienten experiencias y derivas por el territorio de cara al futuro.

Otra capa de significado se agrega a nivel textual. El sonido que se escucha en el audiovisual son dos voces superpuestas que recitan un ensayo sobre la multitud y las experiencias de lucha política. La operatoria vuelve a fusionar recortes de testimonios individuales recolectados en las entrevistas, intervenciones en movilizaciones o asambleas universitarias con fragmentos de textos de filósofos políticos que pueden dar pistas para pensar la coyuntura actual. El resultado de ese procedimiento es una narrativa que establece un anclaje de la visualidad a un imaginario conceptual crítico que busca desarticular los procedimientos de etiquetado automático. En general, y como afirmamos al inicio de este trabajo, las AI carecen de entrenamiento para especificidades locales, como es el caso de las periferias metropolitanas en Latinoamérica. También evitan el sesgo político proponiendo articulaciones acríticas o políticamente correctas.

Finalmente, de la fase procesual en la que se encuentra el proyecto, surgen variaciones del dispositivo que integran espacios para la comunicación sociocultural y política. De la misma manera, continúa el registro de biodata y el trabajo en la socialización y conocimiento profundo que consideramos imprescindible para cualquier uso de tecnologías emergentes. En todos los casos, el foco de nuestra investigación artística está ubicado en la tensión entre territorio e imaginarios virtuales mediados por IA que atiendan a necesidades locales y problemáticas sociales. Sintéticamente podríamos decir que este proyecto consta de varias intervenciones que se superponen para tensionar la relación entre la autonomía de la IA y la capacidad de generar un diálogo operacional creativo. La búsqueda estética privilegia la construcción retórico-conceptual por sobre el sesgo algorítmico.

## **Conclusiones**

En este trabajo exploramos un conjunto de producciones audiovisuales que desafían la imagen de la derecha internacional, a través de procedimientos artísticos mediados por inteligencia artificial, y lo conectamos con las prácticas del activismo biopoético que se desarrollan en el Sur global. A través de un enfoque crítico, analizamos

modalidades de intervención-interrupción en los procesos de creación de lenguaje que utilizan las aplicaciones asistidas con IA. Desde la conformación de bases de datos propias hasta la generación de ficciones especulativas identificamos estrategias que buscan desestabilizar las funciones de control y vigilancia ideológica que estas tecnologías suelen imponer.

Las obras que hemos estudiado y desarrollado ponen de manifiesto operaciones poético-políticas que ponen de relieve el sesgo político de la IA, mostrando cómo sus modelos, que en su mayoría se entrenan en el hemisferio norte, tienden a borrar las subjetividades y particularidades locales. Estos también carecen de una codificación para el acceso sensible a los materiales del mundo físico y a las experiencias subjetivas.

La utilización hegemónica de estas tecnologías crea ficciones obedientes que idealizan, pulen y homogeneizan los contenidos que representan a través del lenguaje maquínico reforzando así imaginarios de la desigualdad de clase, de la diversidad de género y racial. En paralelo, y en respuesta a este accionar avasallante de las extremas derechas globales, distintos artistas y activistas del Sur global están desarrollando formas novedosas de desobediencia tecnológica. El objetivo de estas iniciativas históricas y recientes es que buscan romper con ese monopolio discursivo y su correlato en las experiencias subjetivas.

Un ejemplo de ello lo planteamos con la obra de Fontanet, quien provee a las aplicaciones con descripciones situadas de las experiencias de sujetos de sectores populares que viven en territorios periféricos, para resaltar la distancia entre estas subjetividades y los modelos hegemónicos de IA. Ella genera arquitecturas que se crean a partir de los relatos de habitantes de barrios suburbanos. Invernizzi, por su parte, en un sentido cercano en cuanto al uso crítico de tecnología, reivindica y posiciona la autoría humana en la creación de memorias geolocalizadas, denunciando la eliminación de identidades políticas en imágenes procesadas por aplicaciones públicas de IA. La obra de Salazar desarrolla ficciones especulativas que recuperan memorias ancestrales y propone posibles futuros.

Dentro de esta constelación de obras ubicamos nuestro proyecto *Topografías del cuerpo político* (2024), que propone imaginarios so-

bre la politicidad del cuerpo y la afectividad comunitaria, utilizando estrategias semióticas con un claro posicionamiento político. Al intentar hackear los usos hegemónicos de la IA subvirtiéndola su lógica algorítmica, porque en lugar de operar con los cálculos de superficie de píxeles (Pasquinelli, 2020) mostramos operaciones retóricas a través de la incorporación de relatos orales, las microscopías corporales que son el punto de partida del proyecto, resultan en mapas narrativos. Prácticas como éstas, no sólo confrontan las desventajas históricas producto del colonialismo, sino que impregnan los usos hegemónicos de las IA. Surge así la elaboración de nuevos formatos bio- tecno-poéticos que revitalizan y renuevan los repertorios de acción desde los activismos históricos latinoamericanos. Creemos que, al poner en relación IA con la documentación del territorio -archivos comunitarios, oralidades ancestrales, corporalidades disidentes-, podemos alumbrar bio-poéticas que van más allá de lo especulativo y muestran nuevas formas de organización y matrices de lectura de lo sociopolítico. En suma, se trata de la emergencia de nuevos modos de organización, de la posibilidad de programar otras matrices de lectura de las problemáticas sociopolíticas y, quizás también, de reinventar los modos de acción del activismo poético político.

<sup>1</sup> Licenciada en Ciencias de la Comunicación (UBA) y doctora en Ciencias Sociales (UBA). Se desempeña como investigadora y docente en el área de Comunicación del Instituto del Desarrollo Humano de la UNGS y en la Carrera de Ciencias de la Comunicación (FSOC-UBA). Coordinadora Académica de la Maestría en Metodología de la Investigación Social (UNTREF). Sus investigaciones abordan la articulación entre cultura, medios de comunicación, política y espacio público, focalizando sobre el rol de las imágenes en los procesos de significación social. Para consultar sus publicaciones ver: <https://uba.academia.edu/CeciliaVazquez>

<sup>2</sup> Licenciada en Artes Visuales (UNA), Magíster en Tecnología y Estética de las Artes Electrónicas (UNTREF) y doctoranda en Artes y Tecnoestéticas (UNTREF). Se desempeña como docente e investigadora en el Instituto del Desarrollo Humano de la UNGS y como profesora adjunta en la UNA. Dirige el proyecto de investigación “Del paisaje a los signos agenciados en lo viviente” dentro del área de Cultura y lenguajes audiovisuales del IDH-UNGS. Su producción artística ha sido premiada en la Bienal Kosice, Premio a las Artes Electrónicas UNTREF, ArCiTec y el Festival Proyector (España). Ha expuesto en la Bienal de La Habana, Bienalsur, Tecnópolis y Fundación Williams, y participado en simposios e intercambios artísticos y académicos en Brasil, Costa Rica y EE. UU.

<https://claudiavalente.net/>

## Bibliografía

Clavero, J. A. (2018) *Posverdad y exposición selectiva a fake news. Algunos ejemplos concretos de Argentina*, Contratexto, sida núm. 29, pp. 167-180.

Eco, U. (1975): *Tratado de Semiótica general*. Barcelona: Editorial Lumen.

Foucault, M. (2021): *La sexualidad. Seguido de "El discurso de la sexualidad"*. Cursos en Clermont-Ferrand (1964) y Vincennes (1969). Buenos Aires: Siglo XXI

Haraway, D. (2019): *Seguir con el problema: Generar parentesco en el Chthuluceno*. Barcelona: Consonni.

Invernizzi, M. (2020) *Ensayo Archivo represión. Laboratorio de producción de arte con herramientas de aprendizaje automático*. Programa CK-WEB de IDARTES

<https://drive.google.com/file/d/19LPgP7mpiOiknKvhcpSL7Ht7Yk32CylY/view>

Laclau, E. (2005): *La razón populista*. México/Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.

Martín Barbero, J. (1991): *De los medios a las mediaciones. Comunicación, cultura y hegemonía*. Barcelona: Gustavo Gilli.

Manovich, L. (2001): *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital*. Barcelona: Paidós.

Manovich, L. (2024): *Definiendo las artes de la inteligencia artificial: tres propuestas*. Revista [sic], (38), 13–18. <https://doi.org/10.56719/sic.vi38.670> (Original work published 3 de diciembre de 2024). disponible en <https://revistasic.uy/ojs/index.php/sic/article/view/670/713>

Oroza, E. (2024): *Desobediencia Tecnológica. La permanencia de lo temporal en Cuba*. CDMX: FIEBRE Ediciones

Pasquinelli, M. y Vladan, J. (2020): *El Nooscopio de manifiesto. La inteligencia artificial como instrumento de extractivismo del conocimiento* disponible en <https://nooscope.ai/>

Segato, R. (2003): *“Identidades políticas y alteridades históricas. Una crítica a las certezas del pluralismo global”* Revista Nueva Sociedad, Nro.178. Disponible en: [https://static.nuso.org/media/articles/downloads/3045\\_1.pdf](https://static.nuso.org/media/articles/downloads/3045_1.pdf)

Steyerl, H. (2023): *“Mean Images”*, New Left Review Nro.140/141 marzo - junio. Disponible en: <https://newleftreview.org/issues/ii140/articles/hito-steyerl-mean-images.pdf>

## REFERENCIAS AUTORAS

### Links

Angel Salazar. «Fragmentos de la selva». (2023) (Disponible en línea: <https://salazarangel.com/proyectos/fragmentos-de-la-selva/>). Fecha de consulta: 20/03/2025.

Bergmann, Dave. ¿Cuál es el espacio latente? IBM. (2025). (Disponible en línea: <https://www.ibm.com/es-es/think/topics/latent-space>). Fecha de consulta: 21/03/2025.

Leticia Batista Cabanas. «AI-generated video by Trump shows Gaza as lavish resort, drawing criticism». Euronews (febrero 2025). (Disponible en línea: <https://www.euronews.com/2025/02/27/ai-generated-video-by-trump-shows-gaza-as-lavish-resort-drawing-criticism>). Fecha de consulta: 20/03/2025.

Mercedes Invernizzi Oviedo. «Archivo\_represión» (Disponible en línea: [https://www.instagram.com/archivo\\_represion/](https://www.instagram.com/archivo_represion/)). Fecha de consulta: 25/03/2025.

«Milei usó la IA para defender el acuerdo con el FMI por decreto: cómo es el video y qué dice». El Cronista (Madrid), marzo 2025, s/p. (Disponible en línea: <https://www.cronista.com/economia-politica/milei-uso-la-ia-para-defender-el-acuerdo-con-el-fmi-por-decreto-como-es-el-video-y-que-dice/>). Fecha de consulta: 13/03/2025.

AUTORAS [Signos vivientes] (2025). Topografías del cuerpo político [<https://vimeo.com/1072500796/f2b7b3df1f?share=copy>].

# Ongetitled, de Tracey Rose: la vigilancia colapsada

*Ongetitled, by Tracey Rose: surveillance collapsed*

**Cintia Gutiérrez Reyes** (c.gutierrezreyes@uma.es)  
Profesora del Departamento de Arte y Arquitectura.  
Facultad de Bellas Artes. Universidad de Málaga.

**Pedro A. Cruz Sánchez** (pacruz@um.es)  
Departamento de Historia del Arte. Facultad de Letras.  
Universidad de Murcia.

Recibido: 23/03/25 Aceptado: 18/04/25

## Resumen

El presente artículo analiza la vídeo-performance *Ongetitled (Untitled)* (1998) -una de las piezas más importantes del periodo inicial de la artista sudafricana Tracey Rose-. Desarrollada en la privacidad de un cuarto de baño, ante un circuito cerrado de cámaras de vigilancia, Rose se afeita todo el pelo de su cuerpo con el fin de reducir *ad minimum* los marcadores de género y de raza que, con posterioridad al final del régimen del apartheid, continuaban regulando las relaciones sociales en Suráfrica. La localización en un ambiente de intimidación de esta obra -un cuarto de baño- permite examinar el tránsito que, en la era global, se ha producido desde el modelo disciplinario del “panoptismo” foucaultiano hasta otro “modelo de control”, en el que su forma descentralizada permite abarcar todos los escenarios de la vida privada del individuo. En *Ongetitled*, Tracey Rose realiza una doble “estrategia de evitación” -la de los marcadores de género y de raza- que colapsa la racionalidad clasificadora del sistema de vigilancia contemporáneo.

**Palabras clave:** Tracey Rose, apartheid, vigilancia, control, performance, género, raza.

### Abstract

This article analyzes the video performance *Ongetitled (Untitled)* (1998), one of the most significant works from the early period of South African artist Tracey Rose. Developed in the privacy of a bathroom, under the gaze of a closed-circuit surveillance system, Rose shaves all the hair from her body in an attempt to minimize gender and racial markers that, even after the official end of apartheid, continued to regulate social relations in South Africa. The setting of this piece—a bathroom, a space of intimacy—allows for an examination of the transition, in the global era, from the Foucauldian disciplinary model of “panopticism” to another “control model,” whose decentralized structure enables surveillance to extend across all domains of an individual’s private life. In *Ongetitled*, Tracey Rose enacts a dual “strategy of avoidance”—erasing both gender and racial markers—which ultimately destabilizes the classificatory logic of the contemporary surveillance system.

**Key words:** Tracey Rose, apartheid, surveillance, control, performance, gender, race.

En 1998, la artista sudafricana Tracey Rose (Durban, 1974) realizó una video-performance titulada *Ongetitled (Untitled)* (Fig. 1), en la que, en un espacio de privacidad -un cuarto de baño-, se grababa con cámaras de seguridad mientras se afeitaba todo su pelo corporal. La idea que motivó esta acción de rasurado fue resituar su cuerpo en una zona difusa, en la que la ausencia de un marcador como el pelo favorezca su “desfeminización” y “desracialización”. Aquello que subyace en esta obra es una cierta violencia (PRO’SOBOPHA, 2005, p. 128). Pero, en este caso, la violencia generada se revela como eminentemente contrahegemónica: las cámaras de vigilancia inscriben la realidad global del cuerpo bajo control, codificado de acuerdo con la más estricta normatividad social. En cambio, y como resistencia a la transformación de lo cotidiano en un campo de visibilidad sometido a las leyes del control, Rose desafía el lugar que su determinismo le asigna -mujer y negra- para operar un acto de confusión de los roles



*Figura 1: "Ongetitled (Untitled)", de Tracey Rose. 1998*

que subvierte el circuito cerrado del operativo de vigilancia blanco y patriarcal. La lógica del neocapitalismo establece que el sujeto ha de construir un "cuerpo imaginario" que lo torne compatible con los intereses externos que lo presionan (CRITICAL ART ENSEMBLE, 2008, p. 413). Estos "intereses externos" no son otros que la vora-

cidad productiva con la que se comportan la seguridad y el control. Como afirma Michaël Foessel, “una sociedad regida por la necesidad de seguridad está por tanto obligada por una necesidad implacable: producir cada vez más y mejores garantías en relación con lo que se posee” (FOESSEL, 2010, p. 38). “Producir” quiere decir, en este sentido, garantizar la convergencia del “cuerpo imaginario” del sujeto con la necesidad de control en la que se funda el Estado de vigilancia. En la medida en que un cuerpo resulta rápidamente identificable en el campo visual bajo control, dicho cuerpo resulta productivo y favorece las prácticas de vigilancia del Estado liberal. Por el contrario, si tal cuerpo se muestra refractario al “consumo visual” de los aparatos de control, su desenvolvimiento en el sistema es interpretado como productivamente deficitario. El “cuerpo imaginario” debe caracterizarse por su alta legibilidad para la economía y el control. Y, cuando como sucede en *Ongetitled*, los “marcadores de lectura” son borrados hasta el extremo de descategorizar el cuerpo, su productividad se transforma en lugar de disidencia política. Esta pieza temprana de Tracey Rose se revela, en consecuencia, como un interesante caso de análisis dentro de los *Surveillance Studies*, en tanto en cuanto articula el cuerpo vigilado como un punto de fractura y crisis de productividad del Estado de vigilancia.

### 1. Violencia y control en el postapartheid

Para comprender la completa dimensión de una video-*performance* como *Ongetitled*, así como las razones que condujeron a Tracey Rose a desestabilizar los factores de género y raza ante las cámaras de seguridad, es necesario contextualizar esta pieza en el relato que ha cosido la historia de Sudáfrica, y que ha vinculado intrínsecamente los procesos de colonialismo y vigilancia. Desde el siglo XVIII, este territorio ha sido colonizado por holandeses, británicos y afrikáners. Estos últimos -descendientes de los colonos neerlandeses- establecieron, en 1948, el sistema de segregación racial conocido como *apartheid*. Durante las más de cuatro décadas que duró este periodo, el National Party optimizó “un sistema nacional de vigilancia omnisciente”. Importó computadoras para imponer un régimen de clasificación racial fija y mantener registros detallados de la población africana” (KWET, 2023, p. 97). En la *Population Registration Act* -dictada en 1950-, la población quedó dividida en tres razas: “White”; “coloured”; y “native” -también conocida como “Bantu” y, finalmente, como “black”. Una

década más tarde, se incorporó una cuarta raza: la conocida como “*indian*”. En un país en el que los negros comprendían el 75 % de la población, la responsabilidad de vigilarlos recaía en el Department of Native Affairs, cuya misión -en palabras de Michael Kwet- era “contar y controlar” –“*count and control*” (Ibíd., p. 105). El proyecto del *apartheid* se perpetuó en el tiempo como una estrategia para asignar identidades raciales “fijas e inequívocas a cada persona” (Ibíd.). A resultas de ello, la identidad racial quedó “profundamente arraigada en la psique del pueblo” (Ibíd., 105). Como resume Deborah Posel, “para aquellos que no tenían más opción que vivir dentro del marco de esas categorías, el hábito de leer los síntomas de las razas fue completamente naturalizado” (POSEL, 2001, p. 74). Este opresivo *modus vivendi* se tradujo en un proceso de epidermización, que, en definición de Stuart Hall, implicaba “literalmente la inscripción de la raza en la piel” (HALL, 1996, p. 16). El *aplanamiento del onto* en la superficie de la piel supuso el “momento de fractura del cuerpo con su humanidad” (BROWNE, 2015, p. 98).

El final del *apartheid*, en 1992, no supuso la desaparición de la estructura de violencia y de control que había filtrado las relaciones sociales durante gran parte del siglo XX. La ventilación de discursos como el de la “reconciliación” o el de la célebre proclama de “Nación arcoíris” -acuñada por Desmond Tutu- no consiguieron maquillar la pervivencia de un sistema social excluyente, en el que las identidades vigentes continuaban reflejando la segregación racial y de género. Tampoco 1992 consiguió establecerse como un “grado cero histórico”: todo el relato de violencia y vigilancia urdido meticulosamente desde el poder durante las décadas anteriores no se podía olvidar de un día para otro. Una prueba de ello fue la proliferación, durante toda la década de 1990, de circuitos cerrados de televisión, que plagaron el marco de vida cotidiana de cámaras de seguridad (Minnaar, 2012, pp. 100-121), las cuales prolongaban el espíritu del “sistema de vigilancia omnisciente” del *apartheid*. Muchos de los integrantes de las generaciones de artistas que eclosionaron escalonadamente durante los noventa -el caso de Tracey Rose- y las dos primeras décadas del siglo XXI conocieron los desmanes del *apartheid*. Ningún proyecto de reconciliación nacional podía implicar un cierre en falso del horror, con las heridas todavía supurando y los cuerpos traumatizados por encarnar estereotipos forjados desde el escarnio. Un panorama de crisis como este requería de actuaciones urgentes y extremas que

actuarán como un elemento de choque contra la “normalización”. Y las prácticas performativas se conjuraron, en este sentido, para situar ante los ojos de los sudafricanos todo el pasado de terror que la tabula rasa de la “normalización” quería borrar (CRUZ SÁNCHEZ, 2021, p. 544).

El set en el que Tracey Rose desarrolla una vídeo-*performance* como *Ongetitled* connota, en este sentido, la superposición de la estructura segregadora y de vigilancia del apartheid al nuevo escenario democrático abierto con la victoria de Nelson Mandela en 1994. La presencia de las cámaras de seguridad en un contexto de intimidad pone de manifiesto cómo el largo legado del racismo y de la explotación colonial en Suráfrica continuaba resonando en la era *postapartheid* (KWET, 2023, p. 97). El hecho de que el operativo de vigilancia se halle instalado en un cuarto de baño se revela como un indicador incontrovertible de hasta qué punto la población negra continuaba siendo reconocida como una categoría fija, que permea las diferentes dimensiones de su realidad. La diferencia entre espacio público y espacio privado no existía, en tanto en cuanto la interiorización de los marcadores raciales impedía a los afronativos desplegar su subjetividad del color de la piel. Tracey Rose evidencia, en esta obra, que el grado de autoconciencia normalizado por la comunidad negra sudafricana era el de *ser un cuerpo visible para la mirada blanca*. Y este “ser-cuerpo-para-el-otro” no era algo que se pudiera dejar en la calle, al entrar en la intimidad del hogar.

## 2. La invasión de la intimidad: el “superpanóptico”

El acercamiento que las prácticas artísticas posmodernas y contemporáneas han realizado a lo que podríamos denominar como *vigilancia sistémica* ofrece múltiples ejemplos tanto en el ámbito de la instalación, la *performance* y el teatro experimental. Entre el paisaje heteróclito de obras generado durante las últimas cinco décadas, conviene detenerse en tres trabajos, cuya configuración discursiva determina a su vez tres estadios de obligado tránsito para comprender una propuesta como *Ongetitled*, de Tracey Rose. El primero de ellos es *Going around the Corner Piece* (1970) (Fig. 2), de Bruce Nauman. En esta instalación interactiva, el espectador ha de recorrer, por el exterior, una habitación de planta cuadrada cerrada por paneles. En cada una de sus esquinas, Nauman situó una cámara de vigilancia y un monitor. Conforme el espectador -por cualquiera de los lados- ca-



*Figura 2: "Going Around the Corner Piece", Bruce Nauman. 1970. Centre Pompidou, MNAM*

mina hacia el monitor situado frente a él, toma conciencia de que sus pasos están siendo grabados desde atrás por una cámara que forma parte de un circuito cerrado de televisión. Sin embargo, y para su sorpresa, el monitor que está ante sus ojos permanece en blanco. Solo en el instante de doblar la esquina, el visitante captura una fugaz imagen de su espalda en el monitor al fondo del corredor -imagen que desaparece en cuanto éste contempla su giro-. Nauman es el primer artista, en este sentido, que se vale de una cámara de seguridad para inscribir el cuerpo del espectador en una pantalla de vigilancia. Ahora bien, y como señala John MacGrath, las cámaras no se utilizan tanto para fijar la realidad cuanto para multiplicarla y complicarla (MACGRATH, 2012, p. 85). El sistema de vigilancia diseñado por Nauman se basa en un juego cruzado por el que la grabación efectuada por una cámara es enviada a una pantalla diagonalmente opuesta. Esto genera en el espectador una doble toma de conciencia: de un parte, que se encuentra en un panóptico, sin puntos ciegos, en el que su

cuerpo es infaliblemente controlado; y, de otro, que el acceso a todas esas imágenes de él mismo se encuentra bloqueado. Quien transita por esta instalación solo ve su cuerpo furtivamente, en el momento de desaparecer, como en un *efecto de huida*. La sensación que embarga al espectador es que, en efecto -y como sostiene McGrath-, la imagen de su cuerpo se multiplica, pero que, en este incesante desdoblamiento, todas las demás veces de su corporeidad le han sido arrebatadas, ya no son suyas. La relación del cuerpo con la “vigilancia sistémica” se basa en un axioma fácil de enunciar: *una parte de su realidad visible ya no le pertenece*. El sistema de reproducción de la vigilancia se basa en tornar visible el cuerpo bajo control para sumar esa “visibilidad ganada” al campo de lo invisible. En rigor, la vigilancia produce ambos efectos simultáneamente: más visibilidad y más invisibilidad (LYON, HAGGERTY Y BALL, 2012, p. 3). Si, de un lado, las cámaras puntúan muchas de nuestras acciones cotidianas, de otro, todo el entramado por el que alguien es “señalado como sospechoso” se oculta bajo un velo de opacidad al que solo tienen acceso unos pocos privilegiados (Ibídem.).

A este primer estadio -definido por Nauman-, en el que *el cuerpo inscrito en lo visible es escamoteado por la invisibilidad*, hay que sumar un segundo en el que el énfasis se pone en cómo “la práctica personal de la vigilancia ha impactado sobre el yo, la psique y la perspectiva de cualquier relación con el otro” (MCGRATH, 2012, p. 85). La obra de Sophie Calle constituye, a tal respecto, un perfecto paradigma de la exploración artística de este impacto psicológico en el sujeto vigilado. Proyectos como *The Shadow* (1981) -en el que la artista contrató a un detective privado para que la siguiera durante un día entero- o *Suite Venetienne* (1979) -donde es ella la que siguió y fotografió a un hombre que conoció casualmente en una fiesta- evidencian el doble comportamiento de cualquier individuo en la sociedad de la vigilancia: como agente del control y como paciente de los sistemas de observación.

Mientras que las piezas de seguimiento de Calle se desarrollan mayoritariamente en la esfera de lo público, una instalación como *Surveillance Bed* (1994), de Julia Scher, singulariza un tercer estadio que anuda los dos conceptos explorados por Tracey Rose en *Ontitled*: vigilancia y privacidad. *Surveillance Bed* consiste en una cama con cuatro postes que llevan incorporados cámaras y monitores de

vídeo. Cualquier espectador que se tumbe en ella verá reproducidos sus movimientos, en tiempo real, en los referidos monitores. Tales imágenes en vivo se entremezclan con secuencias pregrabadas en las que se muestran sucesos pasados que han acontecido sobre esa misma cama. El empleo de un elemento como la cama, en Surveillance Bed, iguala en intimidad a la localización de *Ongtitled* en un cuarto de baño: ambos espacios delimitan dos de las esferas de máxima intimidad del individuo. Y, en ellas, el sujeto ya no puede protegerse de la invasión de la “vigilancia sistémica”- La separación entre lo público y lo privado ha sido borrada por la expansión de los mecanismos de control más allá de la localización rígida que Foucault otorgó a su “panoptismo”.

Efectivamente, el modelo de panóptico foucaultiano se configura como un “espacio cerrado, recortado, vigilado, en todos sus puntos, en el que los individuos están insertos en un lugar fijo” (FOUCAULT, 2002, p. 194). Según este esquema, la operación de vigilancia adquiere la forma de “un trabajo ininterrumpido de escritura” que “une el centro y la periferia” (Ibíd.) y que, por lo tanto, adquiere una forma jerarquizada (Ibíd., p. 196). La idea del internamiento en un punto fijo se revela, en la actualidad, insuficiente para explicar la diseminación y *carácter líquido* de un sistema de vigilancia, capaz de penetrar en los *lugares desplazados* de la intimidad. De hecho, el modelo panóptico ya no sirve para explicar los modos descentralizados y no jerárquicos de vigilancia, en una era en la que todo el mundo mira a todo el mundo (MANN, NOLANG y WELLMAN, 2003, pp. 331-355). En palabras de William Bogard, “el modelo disciplinario ha sido abandonado en beneficio de un ‘modelo de control’” (BOGARD, 2012, p. 30). En su lúcido cuestionamiento del “panopticismo” codificado por Foucault, Deleuze proponía un tránsito desde la lógica del “molde” a la de la “modulación”: “Los encierros son *moldes* o moldeados diferentes, mientras que los controles constituyen una *modulación*, como una suerte de moldeado autodeformante que cambia constantemente y a cada instante, como un tamiz cuya malla varía en cada punto” (DELEUZE, 1999, p. 278). Contra la rigidez del “molde” y su imposición de una forma preexistente que no encaja ni funciona en todos los contextos, la “modulación” se vale de su capacidad adaptativa para adoptar la forma del elemento vigilado. Bogard lo resume perfectamente cuando afirma que “un molde no puede alterar su forma, de suerte que el objeto que produce está fijado. En cambio, el control

ejercido por la modulación se adapta a la desterritorialización de las fuerzas productivas que marca el desplazamiento desde lo industrial a la organización en red de la sociedad contemporánea” (BOGARD, 2012, p. 33). Este tránsito desde el “modelo disciplinario” al “modelo de control” conlleva una crisis del “panoptismo” (Ibíd.) y, en consecuencia, obliga a su redefinición en los términos de la “modulación” deleuzeana. El resultado de modular el “panoptismo” es lo que Bogard ha denominado “*superpanóptico*” -esto es, una forma más inflada y extensa de la vigilancia panóptica (Ibíd., p. 30).

Vigilar la intimidad es un acto de “modulación”. La descentralización del control permite una vigilancia sin periferias. El individuo ha *in-corporado* el control y lo lleva con él a todas partes. Ser cuerpo supone, en la actualidad, estar bajo vigilancia. *La encarnación resulta sospechosa*; máxime cuando, en los escenarios de la privacidad, se muestra sin las restricciones de los protocolos sociales. Un cuerpo, en el espacio público, es puesto en duda; un cuerpo, en la esfera privada, se clasifica como potencialmente peligroso. Y la razón de ello -como asevera Baudrillard- es que “la posibilidad de la intimidad implica una promesa de democracia” (BAUDRILLARD, 2000, p. 171). Sostiene, en este sentido, Carissa Véliz que “la privacidad es como la llave que abre los aspectos de ti que son más íntimos y personales, los que hacen que tú seas más *tú*” (VÉLIZ, 2020, p. 26). Como explica esta autora, “tienes un cuerpo. Las instituciones públicas y privadas quieren saber más acerca de él, quizás experimentar con él, para de este modo aprender más sobre otros cuerpos como el tuyo” (Ibíd., p. 27). Se infiere de ello que la autonomía que garantiza la privacidad supone “tener poder sobre tu propia vida” (Ibíd., p. 36). De ahí que los cuerpos -siempre peligrosos- aparezcan para el “modelo de control” como más amenazantes si cabe cuando disfrutan de un margen de autonomía en la esfera de lo íntimo. “El poder -recuerda Véliz- que la privacidad nos garantiza colectivamente como ciudadanos es necesario para la democracia” (Ibíd., p. 40).

El potencial democratizador que posee un cuerpo en la intimidad ha conducido a que la necesidad de omnisciencia que moviliza a la sociedad de la vigilancia actúe rápido con el fin de desacreditarlo. Advierte Sara M. Smyth de que “las preocupaciones sobre la privacidad son a menudo desestimadas sobre la base de que resultan anticuadas, anti-progresistas, demasiadas costosas e inconvenientes para

la seguridad del Estado” (SMYTH, 2019, p. 51). Para los partisanos del régimen de control que permea nuestras sociedades, la privacidad se ha convertido en lo opuesto al progreso democrático (Ibídem.). Todo lo que no sea el sacrificio de la intimidad de los cuerpos en beneficio de la visibilidad infalible del “superpanóptico” es tachado de insolidario y, por ende, de resistencia al bien común. La intimidad se define por una escala que la vigilancia no admite: la de la persona, la de lo humano (LEBOVICI, 2004, p. 13). Y las democracias liberales contemporáneas se miden por la escala mayor del “bien común”. No existe nada más “común”, en este sentido, que la seguridad de todos. De manera que todo aquello que se oponga al control exhaustivo e infinitamente modulado de los cuerpos será de inmediato considerado como antidemocrático. Se entiende, en consecuencia, que la vigilancia haya terminado por cubrir “todos los aspectos de la vida pública y privada de los individuos” (CEYHAN, 2012, p. 41). Aunque -de acuerdo al nuevo escenario dispensado por el tránsito del “molde” a la “modulación”- esta colonización del ámbito privado, por parte del “superpanóptico”, ya no se realiza mediante la intervención directa en el juego -lo cual sería una estrategia demasiado grosera que pondría en alerta al individuo-, sino mediante la creación de las propias reglas del juego (Ibídem.).

Esta última anotación resulta de sumo interés a la hora centrar la relación entre privacidad y vigilancia que Tracey Rose establece en *Ongetitled*. A diferencia de *Surveillance Bed*, de Julia Scher -en la que las cámaras y los monitores se encuentran integrados en la cama y el espectador que interactúa con ella no puede escabullirse de su control-, en la *video-performance* de la artista sudafricana las cámaras constituyen una elección propia. Ni el Estado ni ninguna empresa privada las ha instalado en el espacio de intimidad del cuarto de baño. Asistimos, por tanto, a un *desdoblamiento de la subjetividad de la autora*, por el cual esta actúa simultáneamente como gestora del “superpanóptico” y como objeto de la vigilancia. ¿A qué motivo cabe imputar este ejercicio de “autocontrol”? Como ya se ha explicado en el epígrafe anterior, durante el apartheid la población nativa llegó a interiorizar los marcadores de raza y de género puestos bajo vigilancia por el aparato opresor del Estado. Este acto de interiorización suponía vivir bajo la conciencia de ser observada. Un cuerpo negro y, además, de mujer solo se podía construir como objeto vigilado. Ser visible era la condición inexorable que condenaba a vivir

bajo el control del heteropatriarcado blanco. El hecho de que, tras las primeras elecciones democráticas, las relaciones sociales en Suráfrica continuarán rigiéndose por estos marcadores de raza y género explica la elección, por parte de Tracey Rose, de exteriorizar, en *Ongetitled*, el “superpanóptico” interiorizado en condiciones de privación de libertad. Su propia subjetividad se desplegaba como la garantía del control ejercido por las estructuras de poder. Como aclaraba previamente Ceyhan, los aparatos de seguridad ya no necesitan intervenir directamente para asegurar su eficacia; les basta con diseñar las reglas del juego, de suerte que son los propios individuos los que se encargan de cumplirlas en su cotidianidad. En el caso de *Ongetitled*, las referidas reglas de juego consisten en el despliegue de la intimidad como una experiencia permeada por la culpa violentamente interiorizada de ser negra y mujer. *Autocontrolarse es la manera natural de expresarse como sujeto*. Además, y como recuerda Lebovici, se da la circunstancia de que la intimidad constituye un dominio cultural e históricamente feminizado (LEBOVICI, 2004, p. 12). El patriarcado le negó a la mujer la posibilidad de ocupar el espacio público; de ahí que siempre se la desplazaré al ámbito privado de lo doméstico, el cual carecía de cualquier interés político, intelectual o artístico. El creciente interés que, para la sociedad de la vigilancia, ha adquirido la esfera de la intimidad conlleva una inversión de la inveterada estructura de pensamiento que ha guiado la sociedad patriarcal: lo privado es ahora el espacio en el que los cuerpos cobran poder y, por medio de su empoderamiento democrático, se pueden tornar peligrosos.

### 3. Una estrategia de la evitación

Sostiene Torin Monahan que, aunque las economías tardo-capitalistas pueden prosperar en lo proteico, “el estado busca la permanencia y la precisión en lo que respecta a la identidad de los cuerpos que circulan dentro y fuera de sus territorios” (MONAHAN, 2022, p. 27). El hecho de que haya cambiado el modelo -el “disciplinario” ha sido sustituido por el de “control”- no implica que haya variado el objetivo: fijar las identidades para facilitar su vigilancia. Mientras que, en el “panoptismo” de Foucault, la estrategia consistía en *fijar los cuerpos a un lugar*, con la crisis de este y el advenimiento de su versión expandida -el “superpanóptico”-, el propósito que se persigue es *fijar los cuerpos a una identidad* -con independencia del lugar que ésta habite-. El perfeccionamiento de los mecanismos de control que se ha

logrado durante las últimas décadas busca precisamente estabilizar la dimensión visible de los cuerpos, y evitar así las zonas de confusión. La vigilancia -recalca Ayse Ceyhan- es una expresión de la racionalidad liberal que busca no solo clasificar a los individuos, sino también “capturar los rasgos contingentes de lo incierto” (CEYHAN, 2012, p. 38). Más precisa se muestra Hille Koskela cuando afirma que la información generada por el sistema de vigilancia “es creada sobre la base de categorizaciones presupuestas, tales como masculino/femenino, edad, nacionalidad, empleo, vecindario, etc.” (KOSKELA, 2012, p. 50).

La pulsión clasificadora de las tecnologías de la vigilancia se fundamenta, en consecuencia, en una estructura racional que busca segregarse a los individuos en categorías *identitarias netas*, que a su vez se traducen en códigos visuales incontrovertibles. Evidentemente, la relación entre “tecnologías de la vigilancia” y “categorías identitarias netas” no se fundamenta en criterios de objetividad, de pura y aséptica observación. Tal y como se encarga de recordar Monahan, “las tecnologías ni están separadas de la sociedad ni son herramientas neutrales que puedan ser aplicadas discretamente a los problemas sociales (...) Antes bien, la vigilancia y la seguridad están íntimamente entreveradas con instituciones, ideologías, y una larga historia de desigualdad social” (MONAHAN, 2006, p. 10). Vigilar siempre conlleva un sesgo ideológico desde el que se fijan identidades a partir de intereses de todo tipo. El mismo proceso de clasificar es un acto de construcción. Y, en una vídeo-performance como *Ongetitled*, Tracey Rose se muestra como una subjetividad mermada por una doble clasificación: la de mujer y negra.

Ahora bien, lo interesante de una obra como esta es que el desdoblamiento del yo de la artista que se produce en ella explícita, de un lado, el “superpanóptico” interiorizado durante el periodo del *apartheid*, mientras que, de otro, opone resistencia a la racionalidad clasificadora en la que se fundamenta dicho sistema de vigilancia. El acto de rasurar, ante las cámaras, todo el pelo de su cuerpo implica una minimización de los marcadores raciales y de género. En realidad, lo que Rose performa ante los aparatos de vigilancia es lo que Monahan ha denominado como “evitación” (“*avoidance*”) (MONAHAN, 2022, pp. 21-42). La implementación de la biométrica como eficaz forma de autenticación de las identidades de los sujetos ha obtenido como respuesta, en el mundo de la creación artística, el desa-

rollo de acciones conducentes a la reducción de la legibilidad de los cuerpos. Recursos como pintarse la cara, peinados que transforman la apariencia del individuo o el empleo de máscaras se han revelado como los procedimientos más socorridos para “jugar con la ilegibilidad” del rostro (Ibíd., p. 27). Un ejemplo de este último caso lo aporta Leo Selvaggio a través de sus “*URME masks*”: impresiones en 3D de su propio rostro que, una vez superpuestas a su cara, impiden su reconocimiento facial. La arenga que el propio Selvaggio lanza en un vídeo no deja duda alguna acerca de sus intenciones: “La vigilancia está aquí, y ha llegado para quedarse. Y más que intentar combatirla directamente, propongo que cambiemos aquello que es vigilado hasta el punto de que la razón por la que somos vigilados deje de ser relevante. Estoy hablando de cambiarnos. Ayúdame a cambiarnos” (Citado por MONAHAN, 2022, p. 30).

La “estrategia de evitación” que, en las “*URME masks*”, activa Selvaggio persigue generar un colapso de la legibilidad del rostro mediante un ejercicio de *suplementación identitaria* -añadir para colapsar-. En cambio, en el caso de *Ongtitled*, la “estrategia de evitación” por la que se decanta Tracey Rose es la de la reducción de lo que cabría denominar como *contrastivos identitarios*. En efecto, la racionalidad clasificadora de la vigilancia construye las identidades *negativamente*: una mujer lo es sobre el fondo de contraste del hombre; un negro lo es sobre el fondo de contraste del blanco. O formulado en otros términos: mujer es lo que *no es* hombre; y negro es lo que *no es* blanco. En la medida en que Rose se afeita el pelo de su cuerpo ante las cámaras, los marcadores de género y de raza quedan disminuidos hasta el extremo de no poder funcionar como “elementos de contraste” para definir “negativamente” su identidad. La reducción de los “contrastivos identitarios” provoca un borrado de los “factores de negación” que clasifican *por defecto* la imagen de Rose. La “estrategia de evitación” que propone la artista se sustancia, en consecuencia, en un *desabastecimiento visual* por el que el cuerpo pierde su “valor neto” y se confunde con el *fondo ideológico de negación*.

#### 4. Un lugar más allá del control patriarcal

Si, con anterioridad, se ha reflejado cómo las estructuras de poder más conservadoras interpretan la defensa de la privacidad como un riesgo para la democracia, la evolución de este análisis exige ahora agregar a este “foco de sospecha” a las mujeres y a la población ra-

cializada. Señala, a este respecto, Chomsky que la percepción generalizada es que “la democracia está amenazada por los esfuerzos organizados de los llamados ‘intereses especiales’; un concepto de la política contemporánea para referirse a trabajadores, granjeros, mujeres, jóvenes y mayores, discapacitados, minorías étnicas, etc.” (CHOMSKY, 1989, p. 12). Aunque, en la actualidad, el género se encuentra inserto en un complejo rango de relaciones donde el poder y la represión están asociados con el ejercicio de la vigilancia, lo cierto es que mucho tiempo antes de la aparición de las tecnologías contemporáneas de vigilancia “el género y la sexualidad fueron intensamente por normas sociales y morales” (KOSKELA, 2012, p. 49). La razón de esta estricta labor de vigilancia es que, históricamente, “las mujeres y las minorías sexuales han sido pioneras en el desafío y rechazo al sometimiento a semejante control” (Ibídem.). Se deriva, de este esbozo histórico, que los operativos de vigilancia estén “repletos de asunciones masculinas y de dinámicas de clasificación de género” (Ibid.). Como sostiene Koskela, la vigilancia pública no ha tenido éxito en disminuir el número de crímenes violentos contra las mujeres, pero el uso de cámaras ha propiciado, en contrapartida, una objetualización del cuerpo femenino, así como un *espacio masculinizado* (KOSKELA, 2000, pp. 243-265).

En tanto que realidad determinada por la pulsión escópica masculina, una de las paradojas que hace aflorar la presencia de la mujer en el espacio de la vigilancia es que, en paralelo a su exclusión de la esfera pública burguesa -la cual la ha relegado a la invisibilidad-, su exposición al control masculino le ha otorgado una condición de “hipervisibilidad” (HEYNEN y VAN DER MEULEN, 2016, p. 11). Este exceso de visibilidad trae consigo dos consecuencias que no se pueden soslayar: en primer lugar, “niñas y mujeres permanecen sobrevigiladas” (Ibídem., p. 12); y, en segundo, las mujeres han sido concebidas, ante todo, “como cuerpos” (Ibid., p. 15). Cuando se vinculan ambas circunstancias, lo que se colige es que, en el espacio de la vigilancia, *la mujer no gana un cuerpo -desde el que empoderarse-; antes bien, se le impone*. Frente a la idea de la *mujer in-corporada* -que implicaría la subjetivación de su corporeidad-, la realidad que prevalece en el “modelo de control” contemporáneo es el de la *mujer-cuerpo* -en la que el guión transforma el cuerpo en un suplemento para la mujer, una “visibilidad” sobrevenida y forzada desde el exterior-. En la fórmula “mujer-cuerpo”, el cuerpo, ciertamente, no es una materialidad vivida, sino una *visibilidad arrebatada*. Este desplazamiento desde

el “cuerpo material” al “cuerpo visible” solo se explica por un factor que, pese a resultar elemental, merece ser subrayado: la supremacía de la visión sobre cualquier otro sentido en los espacios de vigilancia. En palabras de Koskela, “el operador de cámara de vigilancia percibe el mundo en un modo que está dominado por lo que aparece en pantalla (...) Esta es una imagen altamente circunscrita de la realidad, en la que el contacto social está reducido a lo visual” (KOSKELA, 2012, p. 51). La hegemonía que el sentido de la vista ha evidenciado desde la antigüedad clásica hasta la tardo-modernidad se ha ejercido fundamentalmente contra la mujer, cuya subjetividad material ha sido vaciada hasta quedar reducida a una imagen controlable. No es de extrañar, en este sentido, que el sistema de vigilancia que permea todos nuestros movimientos haya prolongado una jerarquía sensorial que favorece la identificación de la mujer como “cuerpo-para-ser-observado”.

Frente a esta lógica de la vigilancia, Tracey Rose plantea, en *Ongtitled*, una situación que busca encontrar, para la mujer, “un lugar más allá del control interpretativo y espacial de los hombres” (GEYER-RYAN, 1996, p. 124). Como ya se ha anotado, la racionalidad clasificadora de la vigilancia requiere de “identidades netas” que se ajusten al carácter fijo de lo normativo. Advierte Koskela que los sistemas de vigilancia “requieren todavía que la gente encaje en un mundo con dos géneros. Con independencia de nuestras identidades, somos tratados como hombres o mujeres” (KOSKELA, 2012, p. 50). En este sistema binario reforzado por la vigilancia, Rose dirige su referida “estrategia de la evitación” a borrar los “marcadores de género” y exponer, ante las cámaras, un cuerpo andrógino que complica la concepción normativa del género. Si, en su crítica al binario masculino/femenino, Koskela sentencia que “el género no es estable, sino que siempre es performado” (Ibidem.), no queda sino concluir que uno de los pilares sobre los que se apoya la “estrategia de evitación” de Tracy Rose es introducir, en la racionalidad normativa de la vigilancia, *la performatividad del género*. Judith Butler -alumbradora de esta teoría- sitúa al sujeto no como la causa o la consecuencia de la construcción cultural, sino como una emergencia continuada en el interior de esta. La construcción, en estos términos, se entiende como un “proceso temporal que opera a través de la reiteración de las normas” y que adquiere un “efecto de sedimentación” (BUTLER, 2005, p. 27). Ese “espacio más allá del control interpretativo y espacial de los hombres” que

reclamaba Geyer-Ryan para la mujer es logrado por Rose a través de la rotura performativa del sistema binario de la vigilancia. La androginia colapsa el sistema de reconocimiento de las cámaras mediante la reducción *ad minimum* del “contrastivo identitario” del género. En tanto en cuanto la racionalidad clasificadora de la vigilancia considera la performatividad del sujeto como un accidente que desborda su marco de control, Tracey Rose se encarga de señalar una salida para escapar a la hipervisibilidad del cuerpo femenino.

### 5. La negritud desclasificada

Apunta acertadamente Torin Monahan que una de las cuestiones que más urge debatir es “cómo la vigilancia contribuye a la segregación espacial y a la desigualdad social” (MONAHAN, 2006, p. 2). Si, por una parte, se asiste a una “democratización de la vigilancia” (BALL, HAGGERTY y LYON, 2012, p. 3), por otra se comprueba cómo “nuevas asimetrías han emergido, de modo que la vigilancia de los grupos más privilegiados es utilizada para mejorar su acceso privilegiado a los recursos, mientras que la vigilancia de los grupos más marginales refuerza y exacerba las desigualdades existentes” (Ibídem.). Parece evidente, en lo tocante a esto, que la vigilancia no se ejerce para erosionar las categorías sociales causantes de la violencia sistémica, sino para culpabilizar a priori a los colectivos históricamente más desfavorecidos y garantizar así los privilegios de las clases hegemónicas.

Una de las cristalizaciones más evidentes de esta *democracia asimétrica* potenciada por el “modelo de control” es la atinente a la cuestión racial. De hecho, dos de los rasgos configuradores de la modernidad -colonialismo y racismo- sobreviven, en la actualidad, en el “proceso de racialización y vigilancia del ‘Otro’” (KHAN, AHMED y MACHADO, 2022, p. 6). El control y la vigilancia fueron las medidas implementadas por “los poderes imperial y colonial para encerrar en el espacio de la sub-humanidad a todos aquellos que, a través de la fuerza de trabajo esclavizada, sirvieron para lograr los objetivos de soberanía y dominio -la lógica moderna de la expansión colonial-” (Ibídem, p. 7). Se entiende, de este modo, cómo la racionalidad clasificadora de la vigilancia ha asumido con naturalidad el mito biológico de la raza, y cómo, por consiguiente, “las categorías raciales basadas en el color continúan guiando las prácticas de vigilancia que pretenden proteger a los estados-nación” (BEATTY y HRISTOVA, 2018, p. 37).

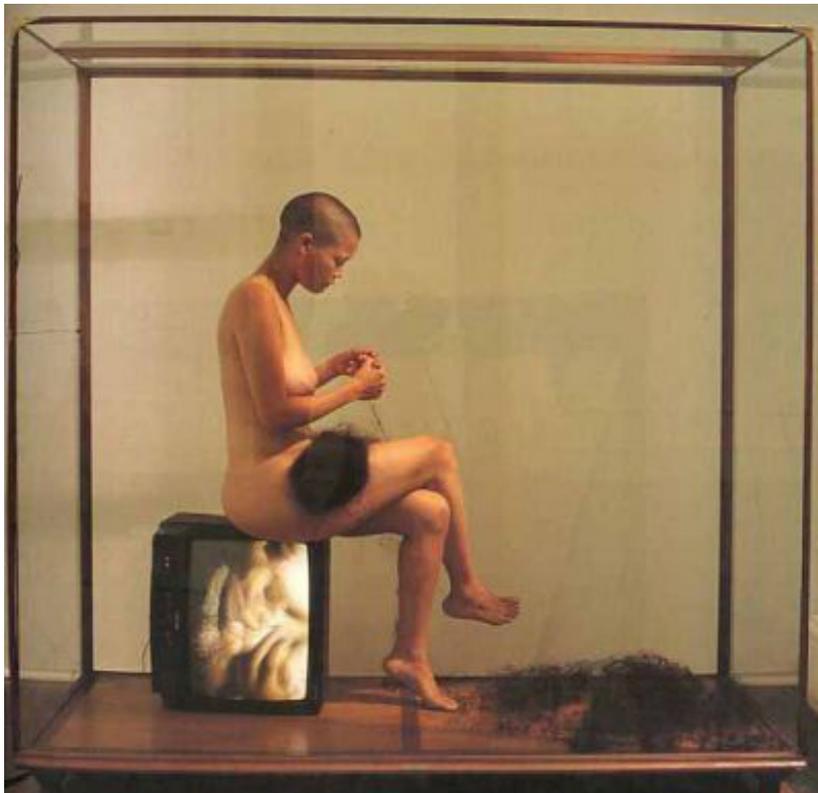


Figura 3: "Span II", Tracey Rose, 1997

Este marco global de racialización del sistema de vigilancia se acentúa más si cabe cuando se restringe el campo de estudio a esos años inmediatamente posteriores al fin del *apartheid*, en los que la expansión de las tecnologías de vigilancia en Suráfrica no hizo sino perpetuar el racismo estructural preexistente. Contra esta realidad, Tracey Rose opera, en *Ongetitled*, sobre uno de los elementos clave de los que se servía el régimen segregador del *apartheid* para marcar racialmente a los individuos: el pelo. Es indudable que el pelo ondulado -o *afro*- constituye uno de los rasgos culturales que definen a la población negra. Su funcionamiento como marcador racial para la oligarquía blanca lleva a Rose al rasurado de su cabello con el fin de *desclasificar su negritud*. En esta vídeo-performance, el cabello funciona como metonimia de la epidermización de su cuerpo, de tal

manera que su afeitado conlleva la eliminación del “contrastivo identitario” de índole racial. Un año antes de la realización de *Ongetitled* -en 1997-, Tracey Rose llevó a cabo *Span II* (Fig. 3) -una *performance* que adelanta algunas de las “estrategias de evitación” centrales en la obra aquí analizada-. Ejecutada durante la segunda Bienal de Johannesburgo, Rose se encerró en una caja de cristal, desnuda, rasurada y sentada sobre un aparato de televisión volcado que reproducía un desnudo femenino reclinado. La artista anudaba su propio cabello, afeitado durante la *performance* anterior a ésta: *Span I* (1997). El dispositivo de denuncia ingeniado por ella se escinde en dos planos de significación: de un lado, el cubo de cristal dispara conexiones hacia la tradición occidental de exhibir gente de color en nombre de la ciencia (MACKENNY, 2001, p. 20); y de otro, la manipulación de su propio cabello introduce el recuerdo del denominado “*pencil test*” (“prueba del lápiz”), empleado por las autoridades durante el *apartheid* para resolver la categoría racial de cada individuo -si el pelo se anudaba al lápiz, era rizado (*kroes*) y, por tanto, pertenecía al espectro racial de los no-blancos; si, por el contrario, el pelo era lacio (*gladde*) y no se enredaba en el lápiz, al individuo se le consideraba blanco (Ibíd., p. 21). Sobre estos dos niveles de denuncia, Rose reconstruye su identidad como agencia: “Con mi cuerpo desnudo sobre la televisión -asevera- quería negar la pasividad del desnudo acostado (...) La obra es un acto de limpieza, una salida. El anudar (mi pelo) invoca no sólo las cuentas del Rosario de mi infancia, sino también el trabajo con las propias manos y el empoderamiento implícito en esta labor manual” (citado por ‘PRO’SOBOPHA, 2005, p. 128). La cabeza rasurada, en *Ongetitled*, funciona literalmente como una tabula rasa que anula el determinismo racial del nacimiento, y procura a la artista una visibilidad desclasificada.

### Bibliografía

BALL, Kristie; HAGGERTY, Kevin y LYON, David: “*Introducing Surveillance Studies*”. En: BALL, Kristie; HAGGERTY, Kevin y LYON, David: *The Routledge Handbook of Surveillance Studies*. London, New York: Routledge, 2012.

BAUDRILLARD, Jean: *La transformación de la intimidad. Sexualidad, amor y erotismo en las sociedades modernas*. Madrid: Cátedra, 2000.

BEATTY, Joel y HRISTOVA, Stefka: *“Articulating Race: Reading Skin Colour as Taxonomy and as Numerical Data”*. En: FLYNN, Susan y MACKAY, Antonia (eds.): *Surveillance, Race, Culture*. London: Palgrave Macmillan, 2018.

BOGARD, William: *“Simulation and Post-Panopticism”*. En: BALL, Kristie; HAGGERTY, Kevin y LYON, David: *The Routledge Handbook of Surveillance Studies*. London, New York: Routledge, 2012.

BROWNE, Simone: *Dark Matters. On the Surveillance of Blackness*. Durham, London: Duke University Press, 2015.

BUTLER, Judith: *Cuerpos que importan. Sobre los límites materiales y discursivos del “sexo”*. Buenos Aires: Paidós, 2005.

CEYHAN, Ayse: *“Surveillance as Bipower”*. En: BALL, Kristie; HAGGERTY, Kevin y LYON, David: *The Routledge Handbook of Surveillance Studies*. London, New York: Routledge, 2012.

CHOMSKY, Noam: *Necessary Illusions. Thought Control in Democratic Societies*. London: Pluto Press, 1989.

CRITICAL ART ENSEMBLE: *“Bioparanoia and the Culture of Control”*. En: DA COSTA, Beatriz y PHILIP, kavita: *Tactical Biopolitics. Art, Activism, and Technoscience*. Cambridge, London: The MIT Press, 2008.

CRUZ SÁNCHEZ, Pedro A.: *Arte y performance. Una historia desde las vanguardias hasta la actualidad*. Madrid: Akal, 2021.

DELEUZE, Gilles: *Conversaciones 1972-1990*. Valencia: Pre-Textos, 1999.

FOESSEL, Michaël: *Estado de vigilancia. Crítica de la razón securitaria*. Madrid: Lengua de Trapo, 2010.

FOUCAULT, Michel: *Vigilar y castigar. Nacimiento de la prisión*. Buenos Aires: Siglo Veintiuno, 2002.

GEYER-RYAN, Helga: *“Imaginary Identity: Space, Gender, Nation”*. En: BRENNAN, Teresa y JAY, Martin (eds.): *Vision in Context. Historical and Contemporary Perspectives on Sight*. New York, London: Routledge, 1996.

HALL, Stuart: *“The After-Life of Frantz Fanon: Why New? Why Black Skin? Why White Masks?”*. En READ, alan (ed.): *The Facto f Blackness: Frantz Fanon and Visual Representation*. London: Institute of Contemporary Arts. 1996.

HEYNEN, Robert y VAN DER MEULEN, Emily: *“Gendered Visions: Reimagining Surveillance Studies”*. En: VAN DER MEULEN, Emily y HEYNEN, Robert (eds.): *Expanding the Gaze. Gender and the Politics of Surveillance*. Toronto, Buffalo, London: University of Toronto Press, 2016.

KHAN, Sheila; AHMED, Nazir y MACHADO, Helena: *“Introduction”*. En: KHAN, Sheila; AHMED, Nazir y MACHADO, Helena: *Racism and Racial Surveillance. Modernity Matters*. New York, London: Routledge, 2022.

KWET, Michael: *“Surveillance in South Africa: From Skin Branding to Digital Colonialism”*. En. KWET, Michael (ed.): *The Cambridge Haandbook of Race and Surveillance*. Cambridge, New York: Cambridge University Press, 2023.

KOSKELA, Hille: *“The Gaze Without Eyes: Video-Surveillance and the Changing Nature Urban Space”*. *Progress in Human Geography* (London), 24 (2), pp. 243-265.

KOSKELA, Hille: *“‘You Shouldn’t Wear the Body’: The Problematic of Surveillance and Gender”*. En: BALL, Kristie; HAGGERTY, Kevin y LYON, David: *The Routledge Haandbook of Surveillance Studies*. London, New York: Routledge, 2012.

LEBOVICI, Elisabeth: *“L’intime et ses représentations”*. En: LEBOVICI, Elisabeth (dir.): *L’intime*. Paris: École Nationale Supérieure des Beaux-Arts, 2004.

MACGRATH, John: *“Performing Surveillance”*. En: BALL, Kristie; HAGGERTY, Kevin y LYON, David: *The Routledge Haandbook of Surveillance Studies*. London, New York: Routledge, 2012.

Mackenny, Virginia: *“Post-Apartheid Performance: Art as the Site of Gender Resistance”*. *Agenda: Empowering Women for Gender Equity* (Abingdon), nº 49, pp. 15-24.

MANN, Steve; NOLAN, Jason y WELLMAN, Barry: *“Sousveillance: Inventing and Using Wearable Computing Devices for Data Collection in Surveillance Environments”*. *Surveillance & Society* (Chapel Hill), 1 (3) (2003), pp. 331-355.

MINNAAR, Anthony: *“The Growth and Further Proliferation of Camera Surveillance in South Africa”*. En: DAYLE, Aaron; LIPPERT, Randy y LYON, David (eds.): *Eyes Everywhere. The Global Growth of Camera Surveillance*. London, New York: Routledge, 2012.

MONAHAN, Torin: *“Questioning Surveillance and Security”*. En: MONAHAN, Torin (ed.): *Surveillance and Security. Technological Politics and Power in Everyday Life*. New York, London: Routledge, 2006.

MONAHAN, Torin: *Crisis Vision. Race and the Cultural Production of Surveillance*. Durham, London: Duke University Press, 2022.

POSEL, Deborah: *“What’s in a Name? Racial Categorisations under Apartheid and their Afterlife”*. *Transformation. Critical Perspectives on Southern Africa* (Baltimore). 47 (2001), pp. 59-82.

PRO’SOBOPHA, Mgcineni: *“The Body: Gender and the Politics of Representation”*. *Agenda: Empowering Women for Gender Equity* (Abingdon), 63 (2005), pp. 117-130.

SMYTH, Sara: *Biometrics, Surveillance and the Law. Societies of Restricted Access, Discipline and Control*. London, New York: Routledge, 1999.

VÉLIZ, Carissa: *Privacy is Power. Why and How You Should Take Back Control of Your Data*. London: Bantam Press, 2020.

# Derivas hackeadas: nuevas formas de *flânerie* en un mundo hiperconectado

*Hacked drifts: new forms of flânerie in a hyperconnected world*

Elia Torrecilla Patiño (etorrecilla@umh.es)

Profesora del Departamento de Arte.

Facultad de Bellas Artes.

Universidad Miguel Hernández.

Recibido: 12/03/2025 Aceptado: 15/05/25

## Resumen

El artículo analiza la transformación del *flâneur* y su pervivencia en la era digital. En este contexto, surgen figuras como el *ciberflâneur* y el *phoneur*, quienes deambulan a través de pantallas, redes sociales y calles controladas y vigiladas. Esta exploración virtual mantiene la esencia del paseo sin rumbo fijo, pero introduce nuevas dinámicas influenciadas por los dispositivos móviles y los algoritmos.

Esta nueva forma de habitar el mundo plantea interrogantes sobre nuestra relación con la realidad y el tiempo. ¿Es posible escapar de la lógica de consumo acelerado impuesta por las redes y recuperar una experiencia más consciente? Este texto invita a reconsiderar, a través de la práctica artística contemporánea basada en el *hacktivismo*, la manera en que exploramos tanto los espacios físicos como los virtuales en un mundo hiperconectado.

**Palabras clave:** Espacio, tecnología, *flâneur*, *ciberflâneur*, *phoneur*, *hacktivismo*.

## Abstract

The article analyzes the transformation of the *flâneur* and its persistence in the digital age. In this context, figures such as the *cyberflâneur* and the *phoneur* emerge, wandering through screens, social networks, and surveilled, controlled streets. This virtual exploration retains the essence of aimless strolling but introduces new dynamics influenced by mobile devices and algorithms.

This new way of inhabiting the world raises questions about our relationship with reality and time. Is it possible to escape the accelerated logic of consumption imposed by networks and reclaim a more conscious experience? Through contemporary artistic practice based on *hacktivism*, this text invites us to reconsider how we explore both physical and virtual spaces in a hyperconnected world.

**Keywords:** Space, technology, *flâneur*, *ciberflâneur*, *phoneur*, *hacktivism*.

## Introducción

Después de pasear por la pantalla del teléfono, visitando vidas ajenas, me eché a dormir y soñé con detener el tiempo. No para extinguirlo, sino para enfrentarlo cara a cara, observar su forma, abrazarlo. Caminar junto a él y aferrarme con fuerza a su mano para no dejarlo escapar.

Las redes sociales han sido diseñadas para llenar los vacíos, para ocupar cada instante con relatos efímeros mientras la mirada se desliza en un flujo incesante, atrapada en un estado de suspensión entre el murmullo incesante de la multitud.

Como si estuviera dentro de un libro de *¿Dónde está Wally?*<sup>1</sup>, recorro las calles pasando páginas invisibles, tratando de encontrarlo

---

<sup>1</sup> Serie de libros ilustrados creada por el británico Martin Handford en 1987. Consiste en ilustraciones llenas de detalles donde el lector debe encontrar a Wally, un personaje con gorro y suéter a rayas rojas y blancas, escondido entre grandes multitudes y escenarios caóticos.

en medio de la aglomeración. Es ahí donde el *flâneur* encuentra su lugar: inmerso en la multitud, pero al mismo tiempo manteniendo la distancia justa para no ser arrastrado por ella.

En la tesis defendida en 2018 se planteaba la pervivencia del *flâneur*, figura liminal que encarna la resistencia y que supone en sí mismo una posibilidad. En ella descubrimos que desde diversos ámbitos de conocimiento, fueron varios/as los/as autores/as que se preocuparon, desde la investigación teórica, por rescatar esta figura y adaptarla a los nuevos tiempos. Ejemplo de ello podemos encontrarlo en publicaciones como la coordinada por Keith Tester en 1994, en la que recopila un conjunto de ensayos de autores, entre ellos, Frisby, Smart, Morawski, Shield y Bauman, que tratan la importancia y el futuro de la *flânerie*, ofreciendo diferentes modos de enfocar la figura del *flâneur* y adaptarla a la ciudad posmoderna.

### **Una resistencia al panóptico moderno**

En sus escritos, Benjamin (1974; 1982) rescata la figura del *flâneur* como ejemplo del cambio de paradigma histórico y a su vez lo emplea como estrategia de conocimiento que permite explicar un periodo concreto de la historia.

La remodelación de París dirigida por Haussmann, según Harvey (2013), implicó la demolición de antiguos barrios para modernizar la ciudad, expulsando a la clase trabajadora y a sectores considerados una amenaza para el orden público. Este modelo urbano, replicado en otras ciudades, buscaba controlar los movimientos revolucionarios a través de la vigilancia y el ordenamiento social. En el siglo XIX, la planificación urbana adoptó principios científicos y técnicos, mientras que el panóptico de Bentham y las ideas de Foucault (1986) sobre la sociedad disciplinaria y de seguridad explican la evolución del control social en la era industrial.

En *El Libro de los pasajes* (1982), Benjamin cuestiona y critica este proceso de “haussmanización”, centrándose en la brutalidad del proyecto en el que se procedió a levantar una ciudad nueva sin tener en cuenta la violenta destrucción de la historia.

La ciudad es el escenario donde el tiempo se materializa, y la transformación de París no solo alteró la percepción del espacio, sino que



*La Place de L'Etoile de París (Des Cars; Pinon, 1991)*

también provocó un profundo cambio en la sociedad y, con ello, en las dinámicas de las relaciones sociales. La urbe se convirtió en un territorio inexplorado, un nuevo mundo por descubrir; su expansión la transformó en un vasto paisaje urbano, una jungla de asfalto llena de sorpresas, pero también de desafíos y peligros.

El París de Haussmann sirvió de inspiración para la poesía de Baudelaire, quien capturó cómo este nuevo entorno urbano y temporal impactó a los individuos. A través de su obra, trazó un mapa del hombre en la ciudad moderna y estableció conceptos fundamentales para entender la profunda transformación de ideas y pensamientos que marcó el siglo XIX. A su vez, Baudelaire se inspira en el cuento “El hombre de la multitud” de Allan Poe (1840) para tomar la actitud del *flâneur*, refiriéndose a él como el artista-poeta de la moderna metrópolis, cuyo mayor placer consiste en pasear por las calles sin rumbo mientras presta atención a los detalles de la vida cotidiana.

Al mismo tiempo, en este nuevo entorno urbano aparecen los pasajes, galerías comerciales cubiertas que representan la modernidad y que sirven como escenario del *flâneur*, que deambula explorando la mercancía y los cambios de la ciudad. Estos espacios, fundamen-

tales para su experiencia (Benjamin, 1980, p. 50), funcionaban como prolongaciones de la calle dedicadas al comercio. Resguardados bajo un techo, transformaban el espacio público en un espectáculo donde el consumo y la observación se entrelazaban.

Según el autor, el *flâneur* es un producto de su tiempo y espacio, por lo que su desaparición está ligada a la transformación del entorno que lo creó. Su declive se acentuó por la empatía que desarrolló hacia la mercancía, llevándolo a sucumbir ante el capitalismo.

El pasaje, entendido como un espacio “de paso” y de (dis)continuidad tanto espacial como temporal, constituye para el *flâneur* un umbral. En su interior observa la mercancía exhibida en el escaparate, lo que activa cuestiones como la perspectiva, la interactividad y la comunicación que, como mediadora, implica. Además, entra en juego un juego de espejos y reflejos que genera la fantasmagoría, estableciendo relaciones ambiguas entre el interior y el exterior, o entre el observador y lo observado.

En resumen, se trata de un juego caleidoscópico de reflejos que atrapa su mirada y fija en el umbral del vidrio de la vitrina, que remite al vidrio del ventanal (Poe, 1840) y, a través de sus significados como ventana y pantalla, nos ofrece vistas hacia el siguiente espacio que exploramos: el ciberespacio.

### **Una transformación. El *flâneur* se convierte en *ciberflâneur***

*El flâneur se siente muy cómodo en este cruce interior/exterior porque sus propios límites entre interior y exterior son ambiguos (Baudelaire, 1964).*

Desde sus inicios, el ciberespacio ha sido una metáfora de un vasto entorno compuesto por redes interconectadas, semejante a un océano, una autopista de información o una “gran telaraña mundial” hipertextual. En él, nos desplazamos a través de múltiples nodos interconectados, sumidos en este nuevo espacio que surge entre las páginas de *Neuromante* (Gibson, 1984).

Así, partimos de la concepción del ciberespacio propuesta por Gibson, quien lo describe como una enorme metrópolis formada por datos tridimensionales codificados en estructuras arquitectónicas. Esta red global de información, habitada por millones de personas, se

presenta como un entorno navegable, donde se entrecruzan caminos y conexiones que permiten el tránsito continuo entre sus diversos nodos, expandiendo las posibilidades de interacción y comunicación dentro de este universo digital.

En el ciberespacio, el *flâneur*, en su faceta de coleccionista, recoge material para sus creaciones y esta analogía con el coleccionista revela cómo, además de ser un espacio visual, el ciberespacio se presenta como un texto, al accederse a sus contenidos a través de palabras. En este contexto, el concepto de hipertexto es clave tanto para entender la obra de Benjamin como los pasajes, ya que estos actúan como un pasadizo que conecta y permite el acceso a nuevos espacios, facilitando la interconexión y el “pasar a través” de diferentes capas de contenido. Tanto es así que, centrándose en el carácter interactivo de los nuevos medios, así como en el potencial narrativo del sistema hipertextual, Manovich (2005) considera a Baudelaire y *El pintor de la vida moderna* precursores de los espacios navegables de la narrativa digital.

Tras la muerte del *flâneur* decretada por Benjamin y debida principalmente a la desaparición de los pasajes y su imposibilidad de permanecer al margen del consumo, este resurge abriendo nuevas vías. Una de ellas es el ciberespacio, donde es posible hallar a un *flâneur* explorador del paisaje virtual de principios de la década de 1990: lo que la ciudad y las calles eran al *flâneur*, son ahora el Internet y la Supercarretera para el *ciberflâneur* (Mozorov, 2012).

A finales de los años 90, en pleno auge del entusiasmo por Internet, surgió una analogía entre el *flâneur* parisino del siglo XIX y una nueva figura: el *ciberflâneur* o *flâneur* electrónico, quienes deambulaban impulsados por el flujo incesante de información. Hartman (2002) señala que el *flâneur*, una icónica figura cultural de la París decimonónica, ha encontrado su equivalente en el ciberespacio. Este nuevo explorador digital navega entre páginas web como un *cyberpunk* inmerso en el universo de los datos, pero sin perder la actitud contemplativa, la elegancia y la perspicacia intelectual propias de su predecesor.

Sin embargo, la transformación del ciberespacio desde sus primeros años hasta la actualidad, ha dado lugar a que Mozorov (2012) reflexionara sobre las (im)posibilidades de la existencia del *ciberflâneur*.

*neur* a partir de la aparición de la web 2.0 y de la popularización de las aplicaciones móviles. Declara por tanto su desaparición, manifestando que fue absorbido por un ciberespacio destinado a la consulta rápida de datos, controlada y personalizada. Este entorno virtual, colonizado por las grandes corporaciones, ha provocado que, a priori, ya no sea un espacio para deambular sino para desempeñar actividades concretas.

De hecho, autores como Óscar Díaz (2024, p. 14) han establecido conexiones entre la “hausmannización” y el concepto de “housemannización” para describir cómo el *flâneur*, desde su espacio privado, observa la vida de los demás desde su habitación como una especie de hikikomori. Aunque aislado, participa en un juego de mirar y ser visto a través de las pantallas, similar a la experiencia que tenía el *flâneur* moderno en las calles. De este modo el “estar fuera de casa y, sin embargo, sentirse en casa en todas partes” (Baudelaire, 2021, p. 86); hoy en día, sería más bien lo contrario: “estar dentro de casa y, sin embargo, sentirse fuera en todas partes” (Díaz, 2014, p. 17).

Esta evolución nos conduce a reflexionar sobre el concepto de “pantalla” como metáfora de ventana o escaparate, retomando la idea de la muerte del *flâneur* propuesta por Benjamin, relacionada con su ambigua relación con la mercancía expuesta en las vitrinas.

Los reflejos compartidos entre la ciudad y el espacio virtual nos permite explorar sus rincones a la manera de un *ciberflâneur* y mostrar que, a través de la práctica artística, se hace posible la existencia de otros caminos alternativos que escapan al control y al automatismo al que nos somete la inteligencia artificial. Basada en algoritmos que funcionan de forma autónoma, la inteligencia artificial aprende de nuestros usos, prediciendo y decidiendo nuestro comportamiento en la red pues tiene mecanismos muy avanzados de reconocimiento. Y es por eso que en este espacio de la era de la información, aparece la figura del *hacker* como conocedora de este entorno que tiene habilidades para explorar, modificar, o aprovechar sistemas, redes y dispositivos digitales, a menudo de maneras no previstas por sus creadores/as.

En este sentido, lo que el *hacktivismo* digital nos enseña, es la existencia de espacios de resistencia, donde la sensación de volver a recuperar el tiempo es posible. Las claves lanzadas por n3m3da en

DAZ<sup>2</sup>, invitan a realizar un viaje a través del espejo donde explorar otros tiempos y otras maneras de moverse que no responden a la dictadura de la inmediatez, sino que se aproximan al ritmo de la *ciberflânerie*.

### **DAZ y el hacktivismo digital**

*Internet es un medio específicamente e intensamente urbano. Las redes de la información, en su extensión, desorden y disparidad, se asemejan a las autopistas y avenidas de cualquiera de las megalópolis contemporáneas. Como en ellas, en internet hay zonas de luces y otras, de sombras. Existen rutas directas y atajos bruscos; espacios de reflexión y muchos más, de diversión (Trejo, 1999).*

Como comentábamos, para autores como Mozorov (2012) Internet, más allá de su carácter lúdico original, ha dejado de ser un espacio para la deriva y la contemplación, para transformarse en un lugar donde se deben hacer cosas. Las aplicaciones móviles, esas pequeñas ventanas en nuestros teléfonos y tabletas, ofrecen a los usuarios un acceso directo y controlado a lo que buscan, sin necesidad de abrir un navegador ni perderse en la inmensidad del ciberespacio. Ahora, con la llegada de modelos de inteligencia artificial como ChatGPT, la forma de acceder a la información está cambiando radicalmente: lo que antes era una exploración guiada por enlaces hipertextuales se transforma en una conversación fluida, similar a la mensajería instantánea, donde las preguntas reemplazan a los clics. De este modo, se desvanece la posibilidad de la *ciberflânerie*, ese deambular digital que antes impregnaba la red de un aire de libertad y descubrimiento.

En el actual panorama digital, donde la navegación está cada vez más controlada y personalizada, aún existen alternativas que permiten explorar Internet de forma anónima y privada. Redes como TOR ofrecen un acceso encriptado que protege la identidad del usuario, permitiéndole recorrer espacios que evocan las calles oscuras y poco transitadas de la ciudad. Asimismo, buscadores como *DuckDuckGo* priorizan la privacidad, evitando el rastreo de datos y proporcionando una experiencia libre de vigilancia algorítmica.

---

<sup>2</sup> En el taller impartido en Fantastik Lab los días 25, 26 y 27 de enero de 2024: <https://www.fantastiklab.cc/2024/01/25/zonas-autonomas-distribuidas-taller-de-hacktivismo-digital-n3m3da/>

La red TOR, cuyo nombre proviene de The Onion Router, surgió en 2003 con el objetivo de garantizar el anonimato en las comunicaciones en línea. Gracias a su sistema de enrutamiento cifrado, permite que cualquier usuario navegue sin dejar huellas digitales, evitando que terceros accedan a su ubicación o rastreen su actividad. Esta red ha sido históricamente asociada a la *darknet* o *deep web*, espacios digitales descentralizados que escapan al control de las infraestructuras comerciales y gubernamentales.

En un ecosistema digital donde las plataformas *mainstream* nos conducen por rutas prediseñadas según nuestros hábitos de consumo, cabe preguntarse: ¿existen todavía caminos alternativos? ¿Es posible recuperar el azar, la exploración y la sorpresa en nuestra experiencia *online*?

El primer paso para ello es cuestionar el acceso mismo a la información. Los navegadores convencionales están diseñados como sistemas cerrados que monitorizan los movimientos del usuario, limitando la posibilidad de encuentros fortuitos o descubrimientos inesperados. En contraste, TOR permite una navegación libre, similar a la *flânerie* de los paseantes urbanos, donde el usuario deambula de blog en blog, de enlace en enlace, explorando espacios digitales al margen de la hegemonía informativa y su repetición constante de lo conocido.

Esta forma de exploración anónima concede al usuario el don de la invisibilidad, un privilegio prácticamente imposible en los entornos digitales convencionales. Mientras que la mayoría accede a la información a través de buscadores como Google, quienes desean pasear por caminos menos transitados deben sumergirse en la *darkweb*, un ecosistema descentralizado alimentado por la colaboración activa de sus propios usuarios. Más allá de su reputación, este espacio representa un bastión contra la censura y una oportunidad para recuperar el espíritu de Internet como territorio de exploración libre y sin restricciones.

Para evitar ser rastreado el usuario debe jugar al despiste, y en este sentido existen herramientas como “cover your tracks”<sup>3</sup> que

---

<sup>3</sup> <https://coveryourtracks.eff.org>

muestran cómo los rastreadores ven nuestro navegador. Estos van guardando nuestros datos que luego son utilizados por las multinacionales. En este sentido DAZ o “Zonas Autónomas Distribuidas” -término propuesto por n3m3da<sup>4</sup>- puede describirse como una evolución de TAZ o “Zona Temporalmente Autónoma”, aquel ensayo escrito por Hakim Bey y publicado en 1991 que describe la táctica sociopolítica de crear espacios temporales que eluden las estructuras formales de control social.

Las grandes corporaciones tecnológicas han convertido la recolección de datos en el pilar de su modelo de negocio. Plataformas como Google, Facebook, Amazon y otras redes sociales registran cada clic, cada búsqueda y cada conversación, creando perfiles detallados que permiten predecir conductas y dirigir publicidad personalizada. Esta práctica, conocida como capitalismo de vigilancia, no solo explota la información personal con fines lucrativos, sino que también influye en la toma de decisiones de los usuarios, desde las compras hasta sus opiniones políticas.

Además del sector privado, los Estados han intensificado su capacidad de rastreo con el argumento de la seguridad nacional. Programas como PRISM, revelado por Edward Snowden en 2013, mostraron cómo agencias de inteligencia acceden a datos de ciudadanos a gran escala, interceptando comunicaciones y monitorizando la actividad digital sin consentimiento explícito. En regímenes autoritarios, esta vigilancia se traduce en censura, represión de la disidencia y control de la información mediante algoritmos que limitan el acceso a ciertos contenidos.

El seguimiento en la web se lleva a cabo mediante tecnologías como *cookies*, *fingerprinting* digital y geolocalización, que permiten a las plataformas identificar y rastrear a los usuarios incluso si cambian de dispositivo o borran su historial de navegación. Además,

---

<sup>4</sup> n3m3da es navegante y surfer con tinte hacktivista, de pequeño desmontaba todo juguete que pasaba por sus manos, a veces los rompía, otros los modificaba. Mientras estudia lenguajes de programación creativa, sistemas operativos libres (linux) y herramientas de ciberseguridad, se entretiene haciendo música electrónica y reflexionando sobre la relación entre los derechos humanos y la cultura digital contemporánea. Ha trabajado y trabaja en el ámbito del arte electrónico como creador y como colaborador pero no se considera un artista, ni informático; sueña con ser ebanista, pero si lo fuera, probablemente no se consideraría como tal, será que no le gustan las etiquetas.

los algoritmos de recomendación moldean la información a la que se tiene acceso, generando burbujas de filtro que refuerzan creencias preexistentes y reducen la exposición a ideas diversas.

Estableciendo un paralelismo entre el *tracking* virtual y el físico, podemos hacer referencia a la frontera entre México y EE.UU, fuertemente vigilada, especialmente en el desierto de Arizona. Allí patrullas y sistemas de monitoreo electrónico trabajan en conjunto. Sensores, radares y cámaras infrarrojas detectan movimiento y envían alertas a la torre de control, que transmite información en tiempo real a las patrullas que, bajo la idea de reforzar la seguridad, también ha sido criticado por poner en riesgo a las personas en situación de movilidad, obligándolas a tomar rutas más peligrosas (Aradas, 2012).



*Paulo Nazareth, Para Cuando Ellos me Busquen en el Desierto, 2012.*

*Para Cuando Ellos me Busquen en el Desierto*, es una acción registrada en vídeo realizada por Paulo Nazareth en 2012. En ella el artista se quita los zapatos y se los vuelve a calzar, pero al revés, iniciando un camino en el que las huellas que quedan en la arena apuntan hacia la

dirección opuesta desorientando así a posibles perseguidores, como guardias fronterizos u otras figuras de autoridad. El título resulta altamente revelador y debe interpretarse dentro del marco político de los discursos que abordan las dinámicas y conflictos fronterizos, la huida y la persecución, así como las cuestiones migratorias y de identidad (en Teira, 2013, p. 146).

La TAZ (Zona Temporalmente Autónoma) alude a un entorno de resistencia donde se genera un “refugio” o un “espacio liberado” al margen del control de las estructuras de poder. Se trata de una realidad efímera que surge y desaparece antes de ser asimilada por el sistema, permitiendo a quienes la habitan escapar de las normas establecidas y experimentar una autonomía pasajera.

Por otro lado, el *hacktivismo* se define como una forma de acción política alternativa que, a través de estrategias de contra-información y tácticas subversivas, busca transformar el orden social con el objetivo de fomentar una sociedad más abierta y democrática. En este contexto, el *hacktivismo* digital, en la línea planteada por n3m3da, invita a reflexionar sobre la urgencia de construir entornos virtuales seguros y libres, donde sea posible el intercambio de ideas y conocimientos sin restricciones. Asimismo, introduce herramientas y conceptos destinados a dismantelar, paso a paso, los automatismos de manipulación cultural incrustados en los actuales sistemas de digitalización (n3m3da, 2023).

### **Un “dejarse llevar” que escapa a la predicción del algoritmo**

Durante su existencia, el *flâneur* moderno logró hacer frente a la productividad mercantil, mantenerse al margen y disfrutar de un tiempo que no estaba sujeto a las obligaciones laborales, lo que le permitía adaptarse de una forma libre al sistema que le exigía la ciudad y permanecer con sus sentidos alerta y enfocados a la continua interpretación del entorno urbano.

Para el *flâneur* el ocio es una necesidad y una práctica de libertad que supone una resistencia ante una sociedad capitalista en la que los trabajadores ofrecen su vida al servicio del oficio o los académicos al servicio del conocimiento. Los teléfonos inteligentes, al actuar como pequeños ordenadores portátiles, han desdibujado la frontera entre trabajo y ocio. Como herramienta universal, el ordenador ha extendi-

do la jornada laboral, pues casi toda actividad —desde la producción hasta la experiencia cotidiana— ocurre a través de la pantalla. Este espacio digital engloba entretenimiento, trabajo, comunicación y soledad, diluyendo los límites entre ambas esferas y transformando el tiempo laboral en un flujo ininterrumpido de momentos encadenados (Marzo, 2003: 26).

Es por ello que autores como Robert Luke (2001) sintieron la necesidad de actualizar la figura del *flâneur* debido al uso extendido que ya entonces comenzaba a hacerse del teléfono móvil; no solamente como dispositivo de comunicación oral, sino como herramienta que permitía el acceso a internet y al comercio electrónico, posibilitando la compra en cualquier momento y lugar, sin límite de horario y con medios de pagos digitales. El autor detectó en aquel momento la existencia de un *flâneur* contemporáneo transformado en una figura más “móvil” y actualizada, en una versión posmoderna: el *phoneur*.

El *phoneur* continúa manteniendo la distancia necesaria con la mercancía, para no ser arrastrado por la fuerza de la multitud hiperconectada, y se erige como un ser híbrido que deambula por geografías híbridas. Camina al margen de los espacios de consumo de la ciudad y potencia su performatividad mediante el uso de la tecnología que se convierte en este sentido en una herramienta de socialización que favorece el encuentro y el uso lúdico del espacio.

Desde el inicio del uso expandido de los teléfonos inteligentes, artistas como Mark Shepard se interesaron por diseñar aplicaciones móviles como *Serendipitor* en 2010<sup>5</sup>. Shepard plantea que, si bien hoy en día llegar del punto A al punto B de cualquier ciudad es sencillo, lo verdaderamente difícil es ser consciente de lo que sucede en el trayecto. Para ello, creó *Serendipitor*, una aplicación de navegación alternativa para teléfonos móviles que invita a descubrir lo inesperado mientras se busca un destino. Utilizando la API de Google Maps, combina direcciones optimizadas con instrucciones que sugieren pequeños desvíos e interrupciones, transformando el recorrido en una experiencia de exploración y sorpresa.

También podemos encontrar vacíos o pliegues si pensamos que el escaneo absoluto y la representación fiel del espacio físico en Google

---

<sup>5</sup> <http://www.spontaneousinterventions.org/project/serendipitor>

Maps no es del todo posible ni fiable. Jorge Luis Borges ya cuestionó la representación del mundo a escala 1:1 en *El Aleph* (1949), al imaginar un mapa que, al intentar ajustarse perfectamente a la realidad, acabaría cubriendo por completo el territorio que representaba.

Siguiendo esta idea, el mapa de Google, lejos de ser una copia exacta del mundo, contiene errores que generan intersticios, abriendo espacios para la exploración y el uso creativo. Un ejemplo de ello es el trabajo de artistas como Mario Santamaría, quien explora las brechas de seguridad en la red en proyectos como *Collage City* (2009-2011)<sup>6</sup>. En esta obra, recopiló capturas de video y transmisiones en vivo provenientes de webcams accesibles, creando con ese material una composición visual que propone una visión amplificadas de la ciudad. A través de este dispositivo de observación, revela el flujo constante y dinámico de la vida urbana, donde diversas temporalidades se entrelazan.

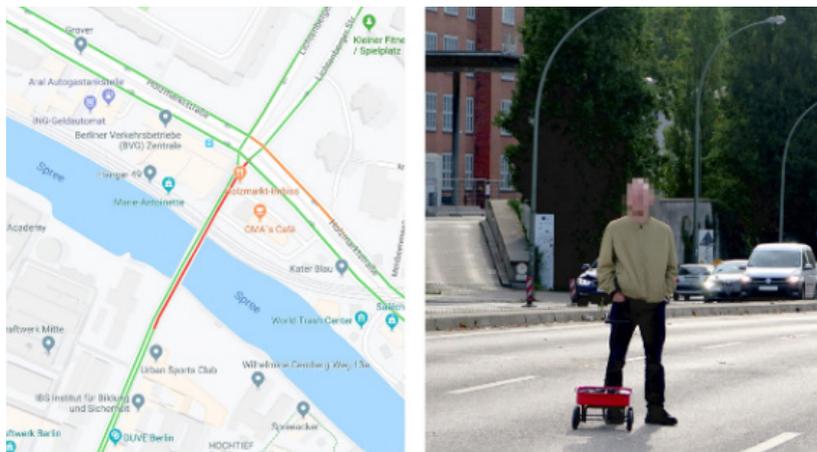
Los medios locativos, a través del uso del teléfono móvil, superponen una capa digital de información sobre los espacios recorridos, lo que permite nuevas formas de interacción y un enfoque lúdico del entorno. Tal y como explican las autoras De Souza e Silva y Hjorth (2008), atraídas por la figura del *phoneur* propuesto por Luke (2001), este tipo de tecnologías generan vínculos entre el espacio físico y el virtual y promueven un uso lúdico del mismo. En definitiva, las autoras recuperan esta figura para liberarla de la demanda capitalista y centrarse en su característica principal: la movilidad, que es precisamente el rasgo que le permite escapar de la vigilancia y el control que la tecnología ejerce sobre el espacio y los usuarios. De esta manera, el *phoneur* se convierte en un paradigma de la resistencia lúdica: “se actualiza a una versión del siglo XXI y cambia su visión de *flâneur* cómo un personaje que participa de una manera distante del espectáculo, para formar parte de él y participar de los gestos locales” (De Souza e Silva; Hjorth, 2008: 608).

El *hacktivismo*, que como hemos visto, combina el hacking con el activismo político y social, emplea herramientas digitales para subvertir sistemas establecidos y revelar sus fallos o sesgos. Este es el caso del artista Simon Weckert, que utiliza la tecnología de manera

---

<sup>6</sup> <http://www.mariosantamaria.net/collage-city.html>

crítica y creativa explorando el impacto de los algoritmos en la percepción de la realidad. En su proyecto *Google Maps Hacks* (2020) propone un desvío en las relaciones entre el espacio urbano físico y la cartografía digital.



Simon Weckert, *Google Maps Hacks*, 2020.

Al más puro estilo *phoneur*, Weckert recorre las calles de Berlín empujando un carrito cargado con 99 smartphones conectados a Google Maps. Al detectar una alta concentración de dispositivos en una misma vía, el sistema interpreta un atasco y sugiere rutas alternativas a los conductores, despejando así la calle para los peatones. Con esta intervención, Weckert transforma de este modo el espacio urbano, obligando a los automovilistas a seguir una deriva algorítmica inesperada y liberando la ciudad para quienes la recorren a pie (Waelder, 2019, p. 11) .

Al introducir ruido en el sistema y generar ilegibilidad, el *phoneur* logra escapar de su papel de ciudadano-consumidor, transformando la ciudad-mercancía en un espacio de juego espontáneo donde puede alterar reglas y normas a través de su interacción lúdica. El *ciber-flâneur*, navegante del mundo virtual, se convierte así en un *phoneur*, explorador de entornos híbridos que fusiona lo físico y lo digital. Su experiencia urbana es comparable a un *playground*, donde la ciudad se convierte en un escenario dinámico de descubrimiento y travesuras.

Se mueve dentro de una red de información compleja y, al igual que su predecesor del siglo XIX, puede ser visto como un detective híbrido que recorre el espacio físico mientras interpreta y reconfigura su significado a través de la conexión con el mundo digital.

### Conclusiones

La figura del *flâneur* ha sido clave para comprender cómo la ciudad se ha transformado en un espacio de juego con la expansión de la tecnología móvil y la geolocalización. La movilidad digital ha redefinido la experiencia del juego urbano, dando lugar al concepto de *phoneur*, desarrollado por Robert Luke (2001) y retomado por De Souza e Silva (2008). Este nuevo *flâneur* incorpora el teléfono móvil como una herramienta fundamental en su exploración, ampliando su percepción del entorno a través de la información digital.

La importancia de la *flânerie* en la era tecnológica es innegable. Su adaptación a los nuevos espacios híbridos demuestra que este no ha desaparecido, sino que se ha transformado. Desde la práctica artística se confirma que el tejido urbano contemporáneo sigue propiciando experiencias de deambulación y deriva que conservan el espíritu del *flâneur* decimonónico. Además, el *phoneur* combina esta tradición con una actitud crítica que lo vincula a las prácticas situacionistas de la psicogeografía y a las propuestas performativas del movimiento Fluxus.

Como señalaba n3m3d3 en DAZ, la creatividad es la clave para desbordar los límites impuestos. Explorar vías alternativas nos permite recuperar un estado previo a la instantaneidad controlada por los sistemas digitales. En este sentido, el *phoneur* no solo explora la ciudad, sino que también cuestiona la tecnología, propone nuevos usos y experimenta con desvíos que revelan sus posibilidades poéticas. El arte se convierte en un detonador de preguntas que nos ayudan a tomar conciencia de los alcances y peligros de esta sociedad del control.

A través de la práctica artística contemporánea, se hace evidente cómo los medios tecnológicos se alimentan de nuestras interacciones y comportamientos y frente a este panorama, la actitud del *flâneur* se erige como una forma de resistencia, una manera de escapar de la norma y generar espacios de libertad dentro del sistema.

Si has llegado hasta aquí, te invito a convertirte en *phoneur*, a perderte sin rumbo por la ciudad, a descubrir sus pliegues ocultos entre el cemento y el código. Desafía las reglas con algún gesto mínimo, un mini-*hackeo* que, como una grieta en el asfalto, deje entrar algo más de luz en este mundo hiper-programado.

### Referencias bibliográficas

ARADAS, Anahí. (2012). *Los guardianes invisibles de la frontera entre México y Estados Unidos*. En BBC Mundo. Recuperado de [https://www.bbc.com/mundo/noticias/2012/08/120801\\_tecnologia\\_guardianes\\_invisibles\\_frontera\\_aa](https://www.bbc.com/mundo/noticias/2012/08/120801_tecnologia_guardianes_invisibles_frontera_aa)

BENJAMIN, Walter (1974). *El París de Baudelaire*. Eterna Cadencia, 2012.

BENJAMIN, Walter (1982). *Libro de los pasajes*. Akal, 2005.

BENJAMIN, Walter (1980). *Diario de Moscú*. Taurus, 1990.

BORGES, Jorge Luis (1949). *El Aleph*. Editorial Losada.

DE SOUZA E SILVA, Adriana; M. SUTKO, Daniel (2009). *Digital Cityscapes. Merging digital and urban playspaces*. Peter Lang Publishing, Inc.

DES CARS, Jean; PINON, Pierre (1991). *Le Paris d’Haussmann*. Éditions du Pavillon de L’Arsenal Picard Éditeur.

DÍAZ RODRÍGUEZ, Oscar (2024). *Del Flâneur al Data-flâneur. Consideraciones Estéticas de un Cambio en la Mirada*. BRAC -Barcelona, Research, Art, Creation, 12(2), pp. 1-19.

FOUCAULT, Michel (1986). *Vigilar y castigar*. Siglo XXI Editores.

HARTMAN, Maren (2004). *Technologies and Utopias: The cyberflâneur and the experience of “Being Online”* [Tesis doctoral]. UK: University of Westminster.

LEMOS, André (2001). *Ciberflânerie. Comunicação na cibercultura*. Sao Leopoldo: Editora Unisinos.

LUKE, Robert (2006). *"The phoneur: Mobile commerce and the digital pedagogies of the wireless web"*. En P. Trifonas (Ed.). *Communities of difference: Culture, language, technology* Palgrave Macmillan, London, 2006, pp. 185-204. [Consulta: 26 agosto 2016]. Disponible en: [http://individual.utoronto.ca/luke/articles/phoneur/Luke\\_The\\_Phoneur.pdf](http://individual.utoronto.ca/luke/articles/phoneur/Luke_The_Phoneur.pdf)

MANOVICH, Lev (2006). *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación*. Paidós.

MARZO, Jorge Luis (2003). *ME, MYCELL AND I. Tecnología, movilidad y vida social*. Fundació Antoni Tàpies.

MOZOROV, Evgeny (2011). *The Net Delusion : The Dark Side of Internet Freedom*. PublicAffairs.

TEIRA, Ismael. *Caminos, caminos del deseo, senderos y pisadas en la práctica artística contemporánea. Una posibilidad de itinerario*. [Tesis doctoral]. Universitat Politècnica de València, 2023.

TORRECILLA, Elia (2018). *Flâneur, Ciberflâneur, Phoneur: Un paseo de resignificación del flâneur por el espacio urbano moderno, el ciberespacio y el espacio híbrido. Acciones artísticas propias entre 2011-2018* [Tesis doctoral]. Universitat Politècnica de València.

TREJO, Raúl. (1999). *Internet y sociedad urbana. Cuando el ciberespacio y la calle se complementan*. [Consulta: 22 marzo 2024]. Disponible en: <http://bibliotecavirtual.clacso.org.ar/ar/libros/panama/cela-tareas/tar121/trejo.rtf>

WAELDER, Pau. «Hackear la ciudad algorítmica. Arte urbano y nuevos medios», *HispanismeS* [En línea], 14, 2019. URL: <http://journals.openedition.org/hispanismes/417>

# Modelo y calco

## *Model and tracing*

Iñaki Gracenea Zapirain (inaki.gracenea@ehu.eus)

Profesor del Departamento de Pintura. Facultad de Bellas Artes.  
Universidad del País Vasco. UPV-EHU.

Recibido: 05/04/2025 Aceptado: 23/05/25

### Resumen

El presente artículo descifra la arquitectura penitenciaria radial tomando como eje la obra Cahier de Fleurs. A partir del análisis de planos de planta de cárceles de los siglos XVIII al XX, la obra propone una reflexión crítica sobre el rol de la disposición espacial en la vigilancia, la disciplina y la construcción del sujeto. El trabajo articula dos líneas principales: la recopilación y sistematización de información archivística, inspirada por la taxonomía de Norman Johnston, y la traducción visual de dicha información a través de una serie de dibujos realizados con un mismo código formal. La presentación secuencial de los dibujos en orden cronológico activa una doble lectura, diacrónica y sincrónica, que subraya el carácter serial, acumulativo y abierto de la obra. “Cahier de Fleurs” se sitúa en la intersección entre arte, archivo y arquitectura, desde una perspectiva contemporánea que reconfigura los vínculos entre representación, memoria y poder.

**Palabras clave:** Arquitectura penitenciaria, control, archivo, modelos y dibujo.

### Abstract

This article deciphers radial prison architecture using the work Cahier de Fleurs as its central axis. Based on an analysis of floor plans from prisons dating from the 18th to the 20th century, the work offers

a critical reflection on the role of spatial arrangement in surveillance, discipline, and the construction of the subject. The study articulates two main lines of inquiry: the collection and systematization of archival information, inspired by Norman Johnston's taxonomy, and the visual translation of that information through a series of drawings executed with a unified formal code. The sequential presentation of the drawings in chronological order enables a dual Reading, both diachronic and synchronic, which highlights the serial, cumulative, and open-ended nature of the work. Cahier de Fleurs is positioned at the intersection of art, archive, and architecture, from a contemporary perspective that reconfigures the relationship between representation, memory, and power.

**Key words:** Penitentiary architecture, control, archive, models and drawing.

*“La arquitectura me parece la primera medida de la tierra. No sirve para alojar o para proteger al hombre de la intemperie; para eso la caverna estaba muy bien” Paul Virilio*

La vigilancia actual, omnipresente y en continua mutación, halla su explicación y germen en uno de los modelos más inequívocos de organización espacial de dominio y reconfiguración del sujeto: “la prisión”. La disposición del espacio es una de las causas más determinantes, tanto en el control de los individuos, como en la clasificación de sus movimientos y sus conductas; este extremo se manifiesta de una forma indiscutible en diversos modelos arquitectónicos, tales como las cárceles y su ordenamiento interno. Este tipo de relación la podríamos extrapolar a la configuración y regulación de las urbes que habitamos, asumiendo que el espacio nunca es neutral puesto que establece parámetros y jerarquías desde su imperceptibilidad. Esta cualidad de funcionamiento oculto dota al espacio de una inmensa capacidad como generador de hábitos e intenciones; las calles, los muros, las celdas o las plazas mismas, no señalizan o arbitran com-

portamiento, pero ilustran e impulsan modos de proceder y de leer el contexto.

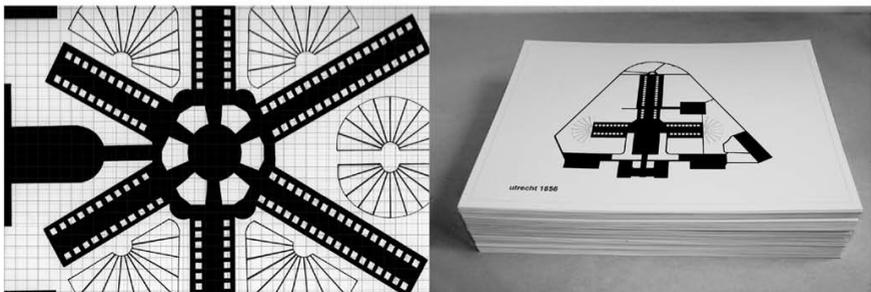
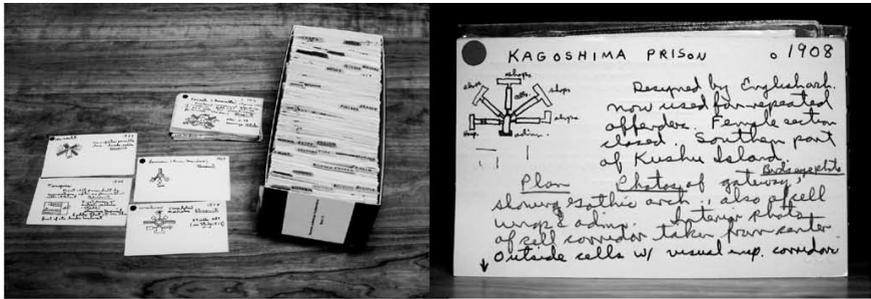
Los diferentes esquemas arquitectónicos de las edificaciones penitenciarias han sido objeto de análisis desde el germen del panóptico de Jeremy Bentham. Este dispositivo se puede interpretar más allá de la descripción de un espacio de vigilancia para el confinamiento; podríamos situarlo como uno de los ejemplos emblemáticos de la sociedad que estaba por llegar, de ese nuevo orden que conformaría, a posteriori, la ilustración. Bentham promulgaba una arquitectura con el fin de educar, corregir, instruir, castigar, vigilar y dar cobijo en aquella nueva etapa que se avecinaba como así relató en su libro<sup>1</sup>. No estaría de más ampliar el punto de vista en el caso de la arquitectura penitenciaria y su desarrollo esquemático y ver como constata Pedro Fraile en sus escritos<sup>2</sup>, que el panóptico es el final de una cadena de esquemas arquitectónicos y no el principio. Él sitúa el comienzo, el embrión de la arquitectura penitenciaria, en el siglo XV donde en el contexto de la penuria urbana para paliar la precariedad de muchos se creó la institución llamada “Casa de Misericordia”. El diseño arquitectónico de las primeras casas de misericordia con forma de cruz griega se mantuvo durante años enriqueciéndose con ciertas variaciones, entre otras, el incremento del número de alas y, por ende, originando la típica construcción radial que más adelante se trasladó al confinamiento punitivo. Hasta cierto punto los avances fueron formales sin ahondar en la problemática de la reclusión, aspecto que pasaría a ser capital en la Ilustración.

---

<sup>1</sup> “No importa cuán distinto o incluso contrapuesto sea el propósito de dicho establecimiento: ya sea castigar a los incorregibles, vigilar a los dementes, reformar a los viciosos, confinar a los sospechosos, emplear a los ociosos, mantener a los necesitados, curar a los enfermos, instruir a los voluntariosos en cualquier rama de la industria o iniciar la stirpe venidera en la educación. En una palabra, puede ponerse al servicio al servicio de distintos usos, ya sea el de prisión perpetua, prisión preventiva, penitenciaria, correccional, asilo de pobres, fábrica, manicomio, hospital o escuela”. Jeremy Bentham, “Panopticon”. Colección Utopías, Círculo de Bellas Artes, 2011, p. 40.

<sup>2</sup> Pedro Fraile de Mendiguren, ha centrado su labor de investigación sobre las tecnologías de control en el espacio desde la urbe a la prisión, más allá de su extensa bibliografía, podemos encontrar un texto conciso y esclarecedor en “<https://almacenederecho.org/los-origenes-la-arquitectura-penitenciaria>” que lleva por título: “Sobre los orígenes de la arquitectura penitenciaria”. Consultado por última vez 10/03/2024.





Archivo Norman Johnston, John Jay College. Proceso de trabajo "Cahier de fleurs".

Tales cambios necesitaban de un ecosistema que el siglo XVI no proporcionaba, sobre todo, en comparación a la publicación del Panóptico de Bentham y su aceptación en el marco de la Ilustración en el siglo XVIII, amén de las vías de debate que abrió este esquema arquitectónico a posteriori. Tanto Beccaria, Lardizabal, Bentham o Howard intentaron humanizar los procesos legales del momento propiciando el nacimiento de nuevos prototipos y diseños de arquitecturas para el encierro. A mediados del siglo XVIII dan comienzo las primeras construcciones que asumen la inspección central que ya promulgaban Giginta y Herrera en el XVI en sus tratados sobre las casas de misericordia y que Bentham canonizará en el “Panóptico”.

La arquitectura penitenciaria a lo largo de su historia ha buscado integrar la ciencia penal del momento dando una respuesta desde la arquitectura, la cual ha construido diversos modelos que se han expandido en mayor o menor medida. Así, en el siglo XIX podemos observar la implantación del sistema radial, mayormente en Europa y Sudamérica, el sistema Auburniano en Estados Unidos de América y Canadá, la posterior llegada del sistema del poste telefónico, y el sistema modular o “podular” a partir de la década de los 60 que hoy en día conserva su vigencia. Esta escueta genealogía marca paralelismos con las tecnologías de control social auspiciadas en cada época por los diversos poderes, un espejo en el que no queremos ver nuestras realidades cercanas.

### **CAHIER DE FLEURS**

Los años de estudio en torno a la arquitectura penitenciaria han propiciado el trabajo “Cahier de Fleurs” en forma de acto conclusivo. Esta obra documenta una colección de dibujos que representa los planos de planta de diversas prisiones, presidios, penitenciarías y cárceles de los siglos XVIII, XIX y XX. Una de las voces que opera en este proyecto es la idea de archivo y la forma de conformar la obra a partir de las investigaciones realizadas, coyuntura que no puede ni debe obviar la responsabilidad en cuanto a la transmisión de información. Este compromiso con el archivo, con los archivos, influye decisivamente en que todos los dibujos realizados sobre los planos de planta de las prisiones formen parte de una publicación que posibilita el flujo de la información obtenida de las fuentes mencionadas. Los archivos visitados me llevan a plantear qué tipo de datos son importantes para entender el mundo estructural de la prisión. Más allá de

la literatura existente sobre el tema, me sitúo ante el reto de transmitir a partir del dibujo, desde una especie de formalidad, una teoría en torno a la arquitectura radial penitenciaria.

Me enfrento a estos dibujos a partir de un ejercicio de reproducción y traducción visual donde pretendo indagar las capacidades expresivas de las formas de descripción y producción de conocimiento. En la traducción trato que los dibujos se fundamenten en un sistema particular, aceptando como premisa que este sistema propio sea lícito para representar la información estructural de las arquitecturas con validez histórica. Y, aquí nos encontramos con el arte en forma de herramienta vehicular que es capaz de sintetizar la información forzando los datos, como bien describe Alonso Molina<sup>3</sup> en uno de los textos de la publicación del proyecto, y, de esa forma, ser capaz de trasladar ciertos signos de comunicación entre el espectador y el artista. Este proyecto en su formalización ha tenido la dificultad de la negación de lo procesual que conlleva su materialización, me refiero a que una vez tomada la decisión de cómo representar los planos de planta la realización de toda la serie no puede albergar cambios. Se ha de tomar una decisión y se asume la responsabilidad de no poder volver hacia atrás, en cada dibujo realizado se traza un mismo patrón para que los ejes comunes puedan facilitar el entendimiento de la información.

### Proceso

Teniendo las hojas para el dibujo en el estudio no veía claro cómo empezar, al albergar una idea tan precisa parecía bastante estúpido esa especie de terror al lienzo en blanco. Esta situación, sin embargo, me dio una clave para ponerme a la tarea; como no pretendía comenzar desde un papel vacío pensé en la idea de una retícula a modo de

---

<sup>3</sup> “Las cárceles son casi trescientas. El dibujo es sólo uno. Entonces, ¿cómo ha operado semejante concentración en el repertorio de establecimientos penitenciarios que ha ocupado la actividad documental de Iñaki Gracenea durante los últimos años, permitiéndole sintetizar bajo un único registro común las distintas variantes a que es sometida una idea política y arquitectónica –“disciplinar”, literalmente-, organizada en torno al control y dominio de los cuerpos, y más concretamente de los cuerpos menos dóciles? Pues mediante una de esas operaciones propias del arte, por la cual los datos que ofrece la realidad son forzados ellos también a una suerte de reducción. Las cárceles y su tenebrosa realidad son traducidas a esto. Y esto es lo apasionante...” Oscar Alonso Molina, “LA IMAGEN FIJA El intento por controlar una idea de prisión de Iñaki Gracenea” en “Cahier de Fleurs”. ZKM, Donostia, 2017.

un cuaderno escolar. Por un lado, podría dibujar teniendo unas reglas de página en la hoja y, por otro lado, los dibujos asumían el concepto de serie desde el propio soporte. En esta acción, implícitamente, también estaba la intención primigenia de que este trabajo acabara en un formato libro al dotar a las hojas de un lugar común desde la idea del cuaderno. Técnicamente necesité de una forma que reprodujera la retícula, las nuevas tecnologías me ofrecían un resultado seguro, pero opté por la técnica de la estampación en serigrafía. Estampé cada hoja de papel que tenía, la retícula se conformaba con celdas de 5 mm y para la estampación usé una tinta semitransparente negra, el resultado mostraba una retícula que sirve de guía sin inscribirse como grafismo logrando un soporte que ayuda a mantener ciertas coordenadas, una necesidad de cimiento, de sostener la imagen en el papel. Una vez alcancé lo que podríamos llamar el “soporte imprimado” quedaba por decidir cómo dibujar los planos de planta. Realicé unas pruebas, finalmente opté por trazar las líneas del plano para, posteriormente, realizar las masas con gouache negro. En la parte inferior izquierda iban inscritos el nombre de la prisión y el año de inauguración de la misma usando la tipografía Arial. El proceso fue ciertamente mecánico, primero dibujar, a continuación, pintar y perfilar las masas con gouache. Una tarea laboriosa en la que cada plano de planta dibujado soporta una historia, de la misma manera que su propia forma autónoma desliza un significado propio.

### **Dibujo y transmisión**

En este proceso de investigación en torno a la arquitectura penitenciaria, la información recabada ocupa varios siglos y la forma de trazar los planos de cada época es diferente. La cárcel de Devizes (1817) y la prisión de Carabanchel (1944) las he dibujado bajo el mismo procedimiento, sin embargo, las fuentes de documentación halladas son totalmente dispares en su forma debido a la obvia diferencia tecnológica de cada época. Esta circunstancia me llevó a determinar un sistema de dibujo, un código, a la hora de trasladar los planos de planta de las prisiones a la serie de dibujos. En este trabajo el sentido del código induce a pensar en la prisión, a pensar el esquema como representación del todo, la traducción de un espacio a lo bidimensional. El dibujo de un plano arquitectónico puede ser algo más que la descripción de un espacio: un plano puede llegar a ser una imagen, un retrato de una arquitectura de la manera en la que debemos com-

prenderlo, también puede ser la percepción de otra persona, ser algo intersubjetivo e igualmente una descripción de poder. Alonso Molina<sup>4</sup> se refería al poder del dibujo y del dibujante en el texto referido anteriormente. Un poder que ordena y establece categorías.

El dibujo es un término empleado en multitud de acciones donde actúa o sirve como utilidad fundamental de esas mismas acciones, de ahí que ocupe un espacio que concierne a la estructura donde funciona como soporte organizador. El dibujo se relaciona con oscilaciones y comportamientos que dan lugar, a partir del gesto, a figuras sobre fondos diversos. En el caso de los dibujos realizados el lugar del fondo del papel se transforma en pos de un entramado que sirve de guía al trazado del plano, aun existiendo este anclaje todas esas formas establecen una relación fondo-figura, me interesa el recurso de la forma y su patente simbolismo, su posibilidad manifiesta de interpretación en forma de figura abstracta. En la lejanía con respecto al detalle, al ver todos los dibujos juntos el espectador puede llegar a pensar en las formas de los planos de las cárceles como figuras orgánicas indeterminadas o buscar cierta narratividad en ellas, la misma que busca el título del proyecto: “Cahier de fleurs”. El nombre proyecta las similitudes entre las flores y las formas de los planos añadiendo otra capa de significado. Como dice Berger<sup>5</sup> tener la sensación de estar viendo algo, una presencia física, aunque sea simplemente una percepción errónea, lleva a sintetizar las imágenes para poder ordenarlas. Esta experiencia ocurre cuando vemos la obra entera, ese panel enorme

---

<sup>4</sup> “El dibujo está en el origen de ese dispositivo panóptico que optimiza la capacidad de un punto geométrico sobre un territorio. El guardián controla un área, como el dibujante domina su papel. La representación de la escena es en ambos casos un ejercicio donde hay voces privilegiadas, voces secundarias y voces reprimidas. El círculo se cierra con una mise en abyme justo al principio de todo, cuando es el propio arquitecto el que proyecta desde su tablero el futuro espacio jerarquizado donde el centro domina ya a la periferia”. Oscar Alonso Molina, “LA IMAGEN FIJA El intento por controlar una idea de prisión de Iñaki Gracenea” en “Cahier de Fleurs”. ZKM, Donostia, 2017.

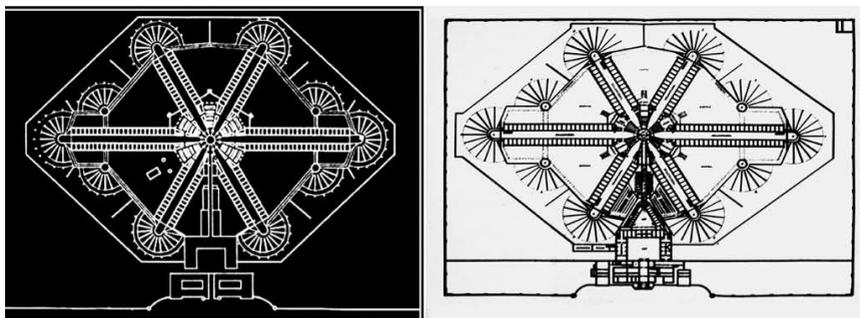
<sup>5</sup> “Entonces empecé a ver de otra manera la superficie blanca del papel en el que iba a dibujar. Dejó de ser una página limpia, lisa, para convertirse en un espacio vacío. Su blancura se transformó en una zona de luz ilimitada, opaca, por la que uno podía moverse, pero no ver a su través. Sabía que en cuanto dibujara una línea en ella —o a través de ella— tendría que controlarla, no como el conductor de un coche, en un solo plano, sino como un piloto en el aire, ya que el movimiento era posible en las tres dimensiones”. John Berger, “Sobre el dibujo”. Editorial Gustavo Gili, SL, Barcelona, 2011, p.5.

que nos lleva a compendiar las imágenes para poder ordenarlas. El trasfondo de la experiencia nos enfrenta a un debate en torno a qué uso hacen los artistas de los documentos del archivo y la forma en la que se traducen. No estaría de más apuntar la idea de la materialización del arte en su presente y en el legado de conocimiento que traslada a partir de una experiencia estética<sup>6</sup>. La obra de arte no puede ni debe huir de mostrar el aquí y ahora del artista, el compromiso con su contemporaneidad transmitido a partir de su trabajo.

Volvamos al soporte, la necesidad de un fondo constructivo donde comenzar el dibujo es una forma de reducir el mundo a un esquema, escenificar una urdimbre para crear una trama y, en este mundo de 216 territorios diferentes, traducir sintetizando: el texto clasifica, el número data y el edificio se traslada a la imagen de su plano de planta. El orden del dibujo refleja la concurrencia, la intercalación, la superposición de las formas y estas, a su vez, yacen acomodables al uso de la trama, de las curvas, de los puntos, de las rayas, de las anotaciones y de los textos. Una vez creada la retícula, tras varios ensayos, desde el inicio tenía claro el uso de la línea de cara a trazar el plano, para posteriormente concebir una masa de color negro empleando la idea de espacios negativos y positivos a fin de sintetizar los planos de planta. La forma de trazar en muchas ocasiones alberga una relación con la marca-guía de la retícula, con respecto a deshacerme de este nexos ocupó la silueta del plano con masas negras en un intento de que el negro pase a ser un material independiente, no solo un color. El código del dibujo mantiene dos oquedades imprescindibles en este sistema; el hueco de las celdas, de las almenas que acogen a los penados y el hueco central, la característica circunferencia central del arquetipo de la arquitectura radial penitenciaria. La celda, como uno de sus continentes más antiguos, el convento, obedece a la idea de enclaustramiento (voluntario o forzado) siendo utilizado por casi todas las ideologías. Foucault nos habla del modelo de celda ansiado por el poder, la jaula de cristal para posibilitar una vigilancia cons-

---

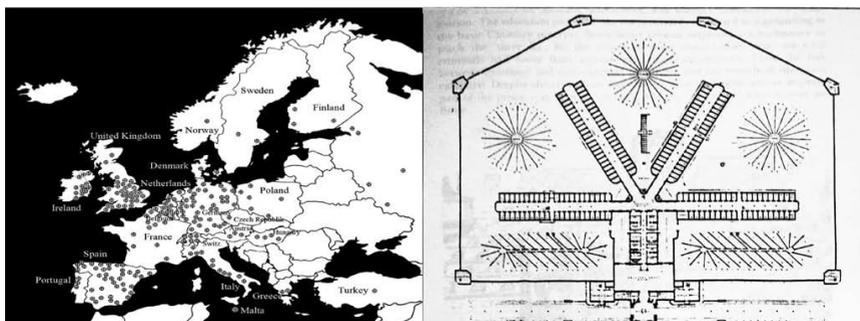
<sup>6</sup> “La obra de arte es una expresión concreta y singular. Es un artefacto material. Su existencia no es gratuita, obedece a finalidades expresivas. La obra es expresiva a carta cabal. Todos sus elementos constitutivos, con todas sus cualidades sensibles, conceptuales y psicológicas, participan en y de su expresión. No podría transformarse, añadirse o suprimirse nada sin que se modificara la expresión de la obra y, con ello, la obra misma. Remy Zaig, “El museo de arte de mis sueños o el lugar de la obra y del hombre”. Libro editado con motivo de la exposición: “Cuestiones de percepción”, Museo Nacional de Arte Reina Sofía, 2015, p. 6.



Plano de planta Prisión de Lisboa y Prisión de Leuven.

AREA	PRISON	CLASSIFICATION	CAPACITY	DATE OF ESTABLISHMENT	REMARKS
KANTO AREA (CHINA)	YANABAWA	A	2,000	1916	BURNT DOWN BY BOMBS.
	TAKYAMA	B	7,900	1909	
	HIEISHIMA	B, C	5,457	1911	
	HIEISHIMA	B, C	11,118	1888	DESTROYED BY ATOM-BOMB.
	YAMAGUCHI	A	9,500	1887	
	OKAYAMA	B	8,206	1911	BURNT DOWN BY BOMBS.
	TOYOKI	B	6,488	1892	
	MATSUBE	Q	3,758	1873	
	IWABUKI	D	9,000	1908	
	HOKURIKU AREA (CHINA)	HO KOKU EN	B, C	4,411	1872
FUJISAWA AREA (CHINA)	OKAYAMA	B	14,838	1914	
	KOKURA	B	6,631	1911	
	YONO	H	20,000	1916	
	YAMATE	F	8,176	1910	
	NARASAKI	B	10,828	1907	
	SATSUNO	A	6,444	1913	
	OSITA	A	6,400	1898	UNDER RECONSTRUCTION.
	KUMAMOTO	C	7,665	1911	
	KAGOSHIMA	B	7,021	1908	
	MIZUOCHI	D	6,457	1917	
MITSUBISHI AREA (CHINA)	MIYAZAKI	B, C	13,181	1897	UNDER RECONSTRUCTION.
	FUKUSHIMA	B	4,200		UNDER CONSTRUCTION.

Listado de prisiones en Japón. Archivo Norman Johnston, John Jay College.



Mapa de prisiones radiales en Europa. Plano de planta prisión de Pentonville.

tante del sujeto. La clave está en lograr una sensación de vigilancia continua por parte del reo, esa consciencia es más productiva que cualquier vigilancia física, tal y como Bentham diseñó el Panóptico. El miedo lleva al autodomínio, a la contención, pudiendo obviar lo que se vive en una celda, el ideal del poder. La distribución de las celdas en la creación de las nuevas prisiones supuso un avance extraordinario para el poder, al separar a los reos y crear distintas categorías en pos de un camino hacia la reinserción. El centro es la metáfora del poder, como dicta Foucault<sup>7</sup>. Asistimos (no sólo en la arquitectura penitenciaria) a un poder inmediato, a un poder que organiza todo el sistema. El punto de vista del dominio, un centro singular, excepcional e invariable donde confluyen las líneas de fuga, o las galerías que fluyen de la vigilancia central. Un esquema aplicable al dibujo o al mundo a partir de la perspectiva albertiana, un modo de representar la realidad a partir de la proyección producida por un punto central y fijo, al fin y al cabo.

En todos los dibujos aparece la muralla o estructura que rodea y protege cada prisión. En ciertos casos no ha sido sencillo hallar esta información debido a que algunos planos se dirigían al edificio central. La disposición o la forma del muro que recoge la prisión marca el límite entre la custodia y la libertad: un territorio, su perímetro. Una barrera que el preso tiene interiorizada, en el caso del dibujo recoge las distintas formas que se concentran en un espacio convirtiendo los elementos dibujados en parte de un conjunto. Lo dibujado es un reflejo que prolonga la unión de una serie de formas, una serie de elementos pensada en sí misma como un objeto. Dentro del conjunto los dibujos muestran positividad y negatividad, ausencia y presencia desde la masa, la línea o el hueco. De forma fragmentada y sintetizada en positivo y en negativo mediante tres ejes meridianos, las celdas, el centro y el perímetro, se representa un espacio construido<sup>8</sup>

---

<sup>7</sup> “Un inspector que surja de improvisto en el centro del Panóptico juzgará de una sola ojeada, y sin que se le pueda ocultar nada, cómo funciona todo el establecimiento”. Michel Foucault, “Vigilar y castigar: el nacimiento de la prisión”. SigloXXI editores Buenos Aires, 2002, p. 188.

<sup>8</sup> “Ese espacio contiene la potencialidad de todas las formas, los planos inclinados, los huecos, los puntos de contacto, o los pasajes de separación que hayas visto o tocado. Y no se para ahí. Pues tras hacer unas marcas más, habrá aire, habrá presión y, por consiguiente, masa y peso. Y esta extensión se llenará entonces con la potencialidad de todos los grados de dureza, de maleabilidad, de movimiento, de actividad o pasividad en los que hayas hundido la cabeza o

que el espectador deberá concluir por sí mismo mediante una compilación de datos que le ofrece la totalidad del montaje. La obra se expone de forma explícita, la operación estética aparece transparente como un acontecimiento que en ese instante único acapara toda la significación, nos transporta al abismo donde la obra acusa la ausencia de referencia y se convierte en significante abierto en busca de un observador.

### **Una lectura desde la serie**

*“En toda enumeración hay dos tentaciones contradictorias: la primera consiste en el afán de incluirlo TODO; la segunda, en el de olvidar algo; la primera quería cerrar definitivamente la cuestión; la segunda, dejarla abierta.” George Perec*

La mejor manera de definir “Cahier de Fleurs” es tratándola en forma de serie, la obra tiene una finitud extraña, incluso asumiendo que pudiera tener un cierre, los medios necesarios para finalizar serían tan vastos como impensables, de forma que llegar a darla por concluida es inverosímil. Esto me hace pensar en George Perec y su sentencia en torno a la enumeración en la que me incluyo. De una manera integral en la primera, en mi intento de incluir “todo” en el proyecto, en la segunda, sin embargo, no se trataría de olvidar algo sino de la imposibilidad de llegar a toda la información, una situación cercana a la fábula de la zanahoria y el burro; un camino sin fin en el cual siempre se localiza un nuevo documento o dato que te hace seguir. En este sentido la serie, desde su sentido acumulativo tiene algo de juego; un juego que proyecta nuestro imaginario, nuestras fantasías y, finalmente, articula una representación posible del mundo. Paradójicamente, cuestiones relativas a la serie se dan en muchos juegos alrededor de la repetición, unas posibilidades múltiples dentro de un espacio o campo cerrado, un propósito concreto sin una funcionalidad exacta.

La serie realizada alberga un carácter secuencial donde las imágenes que entran a formar parte de la misma deben de tener en cuenta cuál es su lugar, esto es, la imagen que le antecede y le precede, El proceso llevado a cabo ha seguido un recorrido temporal, las imágenes

---

contra los que te la hayas golpeado”. John Berger, “Sobre el dibujo”, Editorial Gustavo Gili, SL, Barcelona, 2011, p. 67.

nes como hemos referido se instalan en orden cronológico en base a la fecha de inauguración de cada cárcel. Un sistema que anula el aura en la obra, al imposibilitarnos ver cada dibujo como si fuera singular; todo lo contrario, esta serie nos lleva a pasar de uno a otro atendiendo sus pequeñas diferencias formales e informativas, pero desde una realización y acabado homogéneo que esconde al autor.

“Cahier de Fleurs” en todo el proceso y en consonancia con la idea de la serie ha contado con infinidad de listas. Enumerar los planos y clasificarlos ha sido parte del trabajo, un trabajo que comenzó a cuajar en el John Jay College con el archivo de Norman Johnston, el sociólogo americano en sus apuntes realizaba un sinnúmero de listas como forma de trabajo que, en cierta medida, yo he continuado. En palabras de Umberto Eco las listas son la raíz de la cultura y, por supuesto, de la literatura y de la historia del arte. La lista es una sucesión de nombres que se vinculan entre ellos formando parte de un grupo; la lista es específica, todo es susceptible de ser listado, pero no se puede listar absolutamente todo. Al hacer listas las cosas se relacionan y producen nuevos significados, de esta forma se establece a su par una situación secuencial que existe en la serie. El continuo registro de nombres en la lista sobrepasa el lugar del lenguaje llevando al lector casi al ámbito visual. “Cahier de Fleurs” se puede entender desde la idea de la lista, el espectador podría leer el lado textual de los dibujos (el nombre y año de inauguración de la prisión) y entender la obra en base a esos datos. De esta manera la división que especifica Umberto Eco procura una visión que “Cahier de Fleur” puede albergar: Eco, diferencia la lista práctica de la lista poética<sup>9</sup>, aprovechando esta precisa partición que realiza el semiólogo italiano podríamos utilizar estas dos categorías para interpretar la obra. Por un lado, tendríamos la lista práctica, como hemos mencionado, fundamentada en los nombres de las cárceles y las fechas de su inauguración y, por otro

---

<sup>9</sup> “A este propósito tenemos que efectuar una distinción importante, es decir, entre lista práctica y lista ‘poética’. La lista práctica se manifiesta en la lista de la compra, en la lista de los invitados a una fiesta, en el catálogo de una biblioteca, en el inventario de los bienes de los que dispone un testamento... Ante todo, estas listas se refieren a objetos del mundo exterior y a una finalidad meramente práctica de nombrarlos y enumerarlos; puesto que son inventarios de objetos conocidos y que existen en la realidad, están acabadas, porque pretenden enumerar todos los objetos a los que se refieren y ninguno más, luego no son alterables” Umberto Eco, “El vértigo de las listas”. IC – Revista Científica de Información y Comunicación 2011, 8, pp. 15 – 34.

lado, la lista poética fundamentada en las formas casi orgánicas de los planos de planta de las cárceles. Una serie dividida en dos listas, ambas ejecutadas sobre una hoja de cuaderno reticulado, toda una convención de estas enumeraciones.

El género en “Cahier de Fleurs” comprendería el sistema radial y dentro de este las especies las localizaríamos en los diversos planos de planta en forma de cruz latina o cruz griega, en Y, en abanico, en T y en estrella. En todas ellas, en el conjunto y los subconjuntos se instaura un proceso repetitivo que responde a mínimos cambios con singulares variables, las cuales responden a necesidades varias: la orografía, reformas y planes no finalizados o arquitectos con inquietudes personales. Aquí nos encontraríamos con el apelativo “modelo” que han recibido algunas prisiones o arquetipos teóricos, esquemas preconcebidos para un sistema penitenciario o para una población reclusa concreta, tales como: la prisión de Pentonville, que sirvió de modelo en la construcción de otras muchas cárceles o los esquemas teóricos creados por Bullar o Madrazo, que intentaron ordenar un canon arquitectónico. Cabe destacar en esta cuestión de modelos un caso donde la repetición no es parte sino el todo; nos sumergiríamos en la idea del duplicado, en este caso en la prisión de Leuven que tiene una réplica en Lisboa. El gobierno luso visitó dos prisiones, una de ellas la belga, reproduciendo el mismo modelo en Lisboa de una forma mimética. En relación a las variaciones, mínimas en algunos casos, han contribuido a la idea de serie desde la secuencialidad como si cada variación fuera parte de una evolución estructural.

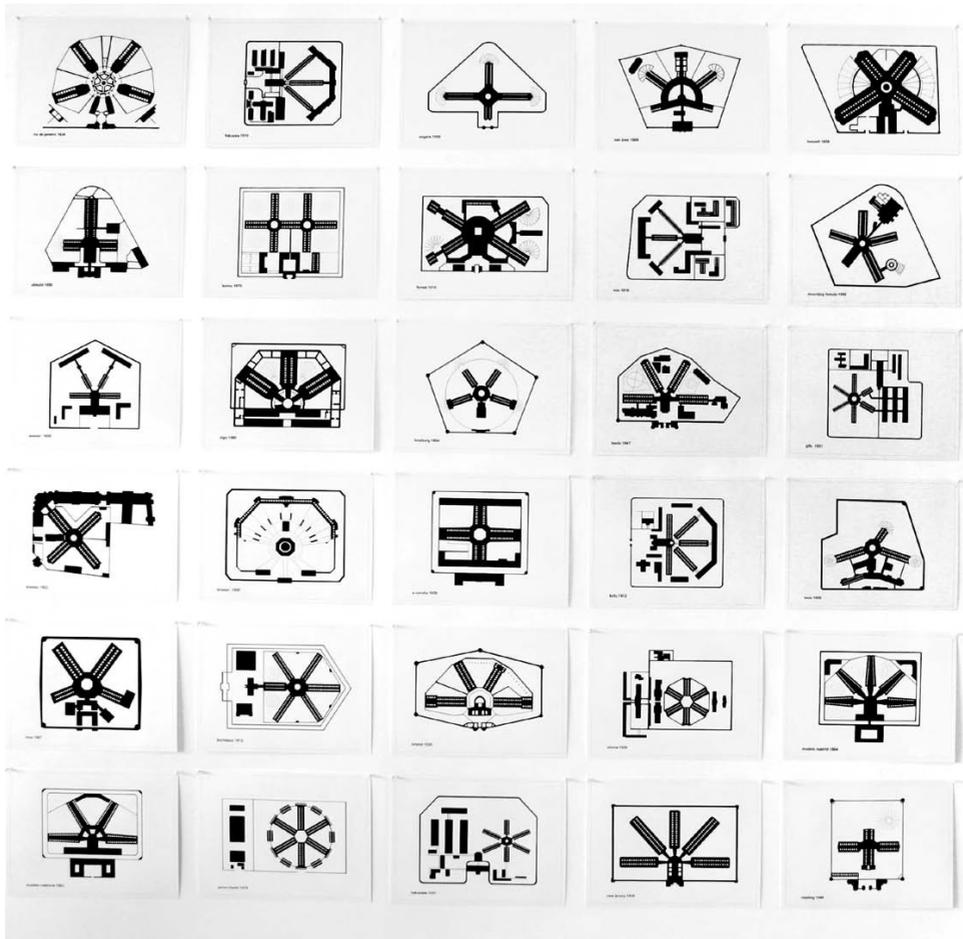
La mirada del espectador se siente dirigida por la forma en la que se presenta la obra: 36 columnas de 6 dibujos. Esta puesta en escena refleja un interés por la serie, y, aunque parezca contradictorio, en cierta medida, reemplaza el interés temático. El nutrido grupo crea un esquema donde la propia estructura importa más que las unidades. Esta línea estrecha entre intereses que pueden derivar en un mensaje erróneo el artista debe calibrarlos. Aquí se nos aparece la satisfacción serial que nombra Baudrillard, la no totalidad es compensada por la idea de serie más la posibilidad y la necesidad de continuar. Llega un momento en el que hay que cerrar la obra, exponerla, aunque luego mute; una idea muy presente en este proyecto dada la envergadura de la información de la que se nutre. La

satisfacción serial<sup>10</sup> apunta a la sucesión, el no romper esta cadena amortigua la frustración del no poder finalizarla; yo la vincularía a la suma de información y, a su acumulación, siendo la multiplicidad de ejemplos contrastados el refrendo de la teoría. El propio Norman Johnston en el museo creado en la penitenciaría de Eastern State en Filadelfia instala un panel con el mapeado mundial de las prisiones radiales mostrando su implantación casi a modo de franquicia.

La obra no hubiera ocurrido de la misma forma sin la clasificación realizada por Norman Johnston. Johnston en sus casi dos mil fichas teje una suerte de taxonomía personal donde se pueden intuir ciertas normas y un orden: partiendo de lo general a lo particular divide la clasificación por países. En cada país incluye todas las prisiones que encuentra, la inmensa mayoría adscritas al sistema radial. En cada una de las fichas aparece el nombre de la prisión y el año de comienzo de la construcción con el de la inauguración o solamente el de la inauguración. Casi todas las fichas, una amplia mayoría, tienen un pequeño esquema del plano de planta de la prisión dibujado por el sociólogo. Asimismo, aparecen manuscritos datos específicos de la prisión representada, alguna reforma, la capacidad de la cárcel, la disposición de las celdas, si continúa en funcionamiento o el grado de seguridad en alguna de ellas. El método de trabajo de Johnston fue una referencia para poder clasificar toda la documentación que fui obteniendo, la gran cantidad de prisiones existentes demandaban identificarlas por su nombre y clasificarlas por grupos, en este caso por países; labor realizada de forma certera y ordenada por Johnston. En algunas de las fichas encontré tanto un punto verde como rojo en otras sin poder averiguar a qué obedecían. El orden utilizado me pareció interesante sin embargo más allá de lo explicado no existía indicio del porqué de algunas normas, de esta forma apliqué mi propio criterio a la serie apoyándome en la clasificación del Doctor Johnston, pero creando un código propio en el dibujo y en la disposición de la obra.

---

<sup>10</sup> “Esta distinción entre la satisfacción serial y el placer propio es esencial. En el segundo caso hay una suerte de placer del placer en virtud del cual la satisfacción se derrama como tal y se funde en una relación. Mientras que, en la satisfacción serial, este término segundo del placer, esta dimensión en virtud de la cual se cualifica desaparece, falta; la satisfacción se ve remitida a la sucesión, proyecta en extensión y compensa por la repetición una totalidad que no se puede alcanzar”. Jean Baudrillard, “El sistema de los objetos”, Siglo XXI, México, 1969. p. 118.



*"Cahier de fleurs", 2017-2024, 30/32 x 44 cm, gouache y tinta sobre papel.*

### Puesta en escena

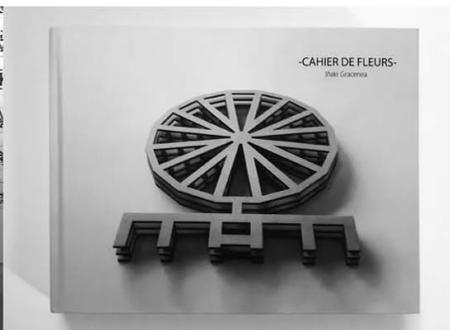
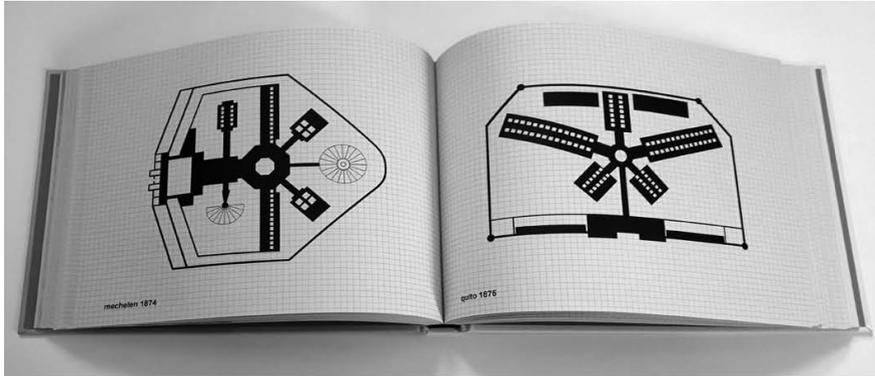
Una vez llegué a un punto donde consideré que la obra albergaba la suficiente información para ser mostrada (216 dibujos), tuve que decidir la forma de presentarla. En aquel momento barajé varias disposiciones de los dibujos, unirlos por grupos en cuanto a sus cualidades formales, esto es, haciendo hincapié en las distintas formas de las plantas de las prisiones (en cruz griega y latina, T, Y, abanico y en estrella). Intuí que esta particularidad de la arquitectura penitenciaria

no funcionaría en su cometido de manera que, al final, me decanté por la solución más directa: la linealidad temporal.

Las fechas y lugares son determinantes a la hora de entender la arquitectura penitenciaria radial, siendo el siglo XIX clave en su expansión; así, los dibujos se ordenan cronológicamente para que el espectador pueda establecer ciertas relaciones históricas. La obra se perfila desde lo diacrónico y, a su vez, paradójicamente, desde lo sincrónico. Desde la información (fechas y nombre) se nos permite examinar la arquitectura penitenciaria tal y como fue en una situación dada en su desarrollo, el espectador puede llegar a interpretar las características de lo representado a través de una ubicación temporal. Pero, por otra parte, tal espectador asiste a una interpretación realizada por el artista en un momento específico. Son dos tiempos, casi opuestos, de la obra que acaban por complementarse. En ese momento de interpretación cuando se decide un código para realizar los dibujos, se crea un modelo que los congela en un mismo instante. Mi código traslada todos los dibujos a mi presente, una problemática que me obliga a litigar con siglos de historia los cuales tengo que trasladar, a mi contemporaneidad, buscando una solución desde lo concreto. En el arte vinculado al archivo, al documento, lo que se dirime entre otras muchas cuestiones es una concepción del tiempo. Un relato temporal sustentado en la contradicción propia de la imagen que se erige con diversos tiempos híbridos e intercalados lejos de la linealidad lógica. Porque la imagen, intrínsecamente, proyecta lecturas de una forma activa deshaciéndose de ciertas posiciones explicativas en las que encontraríamos la temporalidad; la imagen, por tanto, refleja una memoria que estructura tiempos inconexos pero enlazados. En “Cahier de Fleurs” ante la intemporalidad de las imágenes, la textualidad, el año escrito de la inauguración de las prisiones coarta ese cruce de tiempos inconexos cediendo a la historia diacrónica una parcela de significado.

Esta línea temporal crea algunas conjunciones que muestran una genealogía de la materia además de procurar ciertas pautas al espectador desde el relato histórico. Pese a todo, el marco temporal no entorpece la relación estructural entre los planos de planta seleccionados.

Esta obra tiene como objetivo formalizar dos vías que coexisten y se retroalimentan. Una se dirige al archivo, a la transmisión de in-



*Exposición Centro Cultural Montehermoso, Vitoria-Gasteiz, 2019.*

*Publicación "Cahier de fleurs".*

formación, a unos dibujos que documentan la evolución de la prisión desde un punto de vista arquitectónico. La otra, nos muestra ese lugar de traducción que se crea al redibujar o rehacer un plano. La obra en su primera aparición, la dispuse en una pared de casi veinte metros, los 216 dibujos estaban ordenados en 36 columnas de seis dibujos cada una. El montaje, prácticamente imposible de asumir con una mirada, tendía a la monumentalidad, escapaba a la escala humana en cuanto a forma y, seguramente, en cuanto a la información teórica que contenía. Su estampa modular invitaba a la probabilidad de una posible ampliación ilimitada. El espectador se puede preguntar ¿por qué estas y no otras? ¿Cuál ha sido el criterio de la elección? En este sentido me fascina el poder del arte, en la medida en la cual trasciende el significado de la información. La inmensidad de la obra suscitaba la posibilidad de deambular en torno a ella. El espectador, al mismo tiempo, se sentía reconfortado y abrumado. Tendía al refugio remitiéndose a lo cercano, al detalle; huyendo de lo inabarcable se centraba en ver los dibujos de uno en uno con detenimiento para entender la propuesta global. Esa lectura se dirigía a lo textual del dibujo, al nombre de la prisión y al año de la inauguración, el espectador se inclinaba a buscar algo reconocible y los nombres, en muchos casos de ciudades, eran códigos asequibles. De esta forma, el espectador asumía que el montaje era una manera de lectura, al aproximarse entendía que el pasado está codificado modularmente en cada dibujo. Pero cada dibujo por sí solo no lograría concitar el interés que tiene el inmenso entramado; sólo basta con recordar uno de los diálogos del “Contrato del dibujante”, en el cual se transmite la relación entre los elementos como base de la intriga:

– *Mrs. Herbert: En vuestros dibujos, los objetos revelan la trama de un complot.*

– *Mr. Neville: Pero señora, los objetos son sin duda inocentes.*

– *Mrs. Herbert: Lo serían, tal vez, tomados de uno en uno. Pero nunca en su relación recíproca.*

No obstante, esta situación está marcada por la imagen del todo que mantenemos en nuestro cerebro, no escrutamos simplemente el dibujo al que nos acercamos, sino que lo vemos en relación a los demás, en relación a una trama que entendemos compleja. De la misma manera el sujeto sospecha que no está todo, la propia forma en

la que están organizados los dibujos se presta a entender que existen más formas, más cárceles de las expuestas, el espectador se interroga ante lo que falta, nadie puede pensar que el mundo se pueda transcribir de una manera tan perfecta, en 36 columnas contadas.

-----

En este deambular, y de una manera natural la investigación, el archivo y la memoria han alcanzado un peso importante en mis procesos. Una praxis en la cual, desde el albor de las primeras investigaciones hasta la finalización de las obras, se concatenan una sucesión de actos que se asocian creando entidades compartimentadas. Este cúmulo de actos simples, capaces de organizarse en entes complejos de ejecución, son las actitudes; son, por lo tanto, el testimonio del artista que, a través de su obra se proyectarán al exterior; un exterior que se relacionará con una obra que se manifiesta en su propio nombre con respecto al autor. El imaginario con el que trabajo, ligado a la memoria, al archivo, me permite crear diversas formas de orden, índices, grupos, series, entre otros; desde el inicio existe un programa de trabajo que afectará al proceso de traducción del material recopilado.

# Ludocapitalismo y flujo de datos. Mecanismos de control social a partir del comportamiento virtual

*Ludocapitalism and data flow. Mechanisms of social control based on virtual behavior*

**José Antonio Vertedor Romero** (jose.vertedor@urjc.es)

Profesor del Departamento de Artes y Humanidades.

Facultad de Artes y Humanidades. Universidad Rey Juan Carlos

Recibido: 07/02/2025 Aceptado: 24/03/25

## Resumen

El artículo examina cómo la lógica del juego y la acumulación de capital se entrelazan a través de tecnologías de vigilancia digital, creando el fenómeno de vigilancia ludocapitalista. Este concepto describe la relación entre la lógica del juego y la acumulación de capital mediada por la omnipresente vigilancia digital. Por otro lado, se realiza una aproximación a la geopolítica de la transformación energética destacando la concentración geográfica de la producción de metales críticos, como el litio y el cobalto, esenciales para la industria tecnológica.

En el ámbito de los videojuegos, se observa la importancia de la telemetría como recurso de recopilación de datos del usuario para optimizar la experiencia del jugador y personalizar contenido. En la sociedad contemporánea, los mecanismos inspirados en el juego han penetrado diversas esferas de la vida cotidiana, desde el consumo

hasta el ámbito laboral. La opacidad de la vigilancia algorítmica dificulta que los individuos ejerzan control sobre sus datos, creando una asimetría de poder entre los vigilantes y los vigilados. En el ámbito de los videojuegos, la telemetría permite la recopilación de datos del usuario para optimizar la experiencia del jugador y personalizar contenido.

Se aborda el concepto de ludocapitalismo digital que hace referencia a la incorporación de la lógica del juego en el funcionamiento del capitalismo contemporáneo, especialmente en la tecnocultura. Por último, se realiza una aproximación a la idea de gobernanza lúdica, propuesta por Eurídice Cabañes, que busca recuperar el control sobre el juego y la gestión de datos promoviendo la participación ciudadana activa. Se concluye señalando la necesidad de explorar los impactos sociales a largo plazo de la vigilancia ludocapitalista y desarrollar marcos regulatorios efectivos para proteger los derechos de los individuos. También se enfatiza la importancia de promover la alfabetización digital y la conciencia sostenible del usuario para comprender críticamente las dinámicas de estas tecnologías.

**Palabras clave:** Ludocapitalismo; telemetría; inteligencia artificial; videojuegos; gobernanza lúdica

### **Abstract**

The article examines how the logic of play and capital accumulation intertwine through digital surveillance technologies, creating the phenomenon of ludocapitalist surveillance. This concept describes the relationship between the logic of play and capital accumulation mediated by ubiquitous digital surveillance. Additionally, it approaches the geopolitics of energy transformation, highlighting the geographical concentration of the production of critical metals, such as lithium and cobalt, which are essential for the technology industry.

In the realm of video games, the importance of telemetry as a resource for collecting user data to optimize the player experience and personalize content is observed. In contemporary society, game-inspired mechanisms have penetrated various spheres of everyday life, from consumption to the workplace. The opacity of algorithmic surveillance makes it difficult for individuals to exercise control over their data, creating a power asymmetry between the watchers and

the watched. In the realm of video games, telemetry allows the collection of user data to optimize the player experience and personalize content.

The concept of digital ludocapitalism is addressed, referring to the incorporation of the logic of play into the functioning of contemporary capitalism, especially in technoculture. Finally, an approach to the idea of playful governance, proposed by Eurídice Cabañes, is made, which seeks to reclaim control over play and data management by promoting active citizen participation. The article concludes by highlighting the need to explore the long-term social impacts of ludocapitalist surveillance and develop effective regulatory frameworks to protect individual rights. It also emphasizes the importance of promoting digital literacy and sustainable user awareness to critically understand the dynamics of these technologies.

**Keywords:** Ludocapitalism; telemetry; artificial intelligence; video games; playful governance

## VIGILANCIA HIPERCONECTADA Y GEOPOLÍTICA

En el panorama contemporáneo, se observa una creciente penetración de mecanismos inspirados en el juego en diversas esferas de la vida cotidiana, desde el consumo hasta el ámbito laboral. Paralelamente, las tecnologías de vigilancia digital se han expandido de manera significativa permeando las interacciones en online y *offline*. La convergencia de estas dos tendencias aparentemente dispares ha dado lugar a un fenómeno emergente que puede denominarse vigilancia ludocapitalista. Este concepto describe la intrincada relación entre la lógica del juego y la acumulación de capital, mediada por la omnipresente vigilancia digital. Comprender esta confluencia resulta crucial para analizar las dinámicas de poder, las implicaciones éticas y los desafíos sociopolíticos que caracterizan la era digital.

El ludocapitalismo, caracterizado por la aplicación de la lógica del juego a diversos ámbitos de la vida, y la vigilancia, omnipresente a través de tecnologías digitales, se han convertido en elementos centrales de la sociedad contemporánea. La opacidad de la vigilancia algorítmica dificulta que los individuos ejerzan su capacidad de acción

y control sobre sus datos y la forma en que se utilizan. Esta asimetría de poder entre los vigilantes y los vigilados es una característica fundamental de la vigilancia contemporánea. Si las personas no comprenden cómo los algoritmos procesan sus datos y toman decisiones sobre ellas, no pueden desafiar o impugnar eficazmente estos procesos. Esta falta de transparencia socava los principios de equidad y rendición de cuentas.

La capacidad de procesar grandes volúmenes de datos, denominada Big Data, se ha vuelto crucial en diversas disciplinas científicas y académicas. Lo vemos en campos como la meteorología, genómica, física, biología, finanzas y salud, donde se requieren infraestructuras capaces de manejar grandes volúmenes de datos a gran velocidad con baja latencia y alta flexibilidad. Este contexto nos exige entender el procesamiento de datos como una función considerablemente más compleja que simplemente localizar, identificar, comprender y citar datos. Esto supone un gran avance en campos como por ejemplo el de la bio medicina (Sowmya y Suneetha, 2017, 246).

La vigilancia digital se ha vuelto omnipresente, podemos encontrarla en cualquier dispositivo con el que convivimos en la actualidad. Gilles Deleuze (1991) señalaba en su texto, *postdata* sobre las sociedades de control, la manera en la que el marketing había pasado a ser el instrumento de control social que hace del ser humano un ser “endeudado” en lugar de “encerrado”. La invisibilidad del algoritmo habilita nuestro sistema de “renuncia a la privacidad” llevando nuestro deseo a compartir todo tipo de contenido en las redes sociales (Martín Prada, 2023: 65). Estos principios se ponen en práctica a través de la gamificación en ciudades como Beijing, donde un sistema de crédito social, conocido como Sesame Credit, va estableciendo la escala social de los ciudadanos a medida que se desarrolla este crédito (Peirano, 2019).

Los complejos sistemas de registro de información biométrica dirigidos por inteligencia artificial (IA en adelante) generan nuevos modelos de control más eficaces y menos perceptibles. En este contexto es importante resaltar la manera en la que los medios computacionales participan cada vez más de procesos geológicos. Como indica la profesora Kate Crawford (2023), estos sistemas de IA requieren una organización que va más allá de la “estructura técnica de modelado de datos de múltiples capas, hardware, servidores y redes”. En este

sentido, indica la profesora, “la nube es la columna vertebral de la industria de la IA y está hecha de rocas, litio en salmuera y petróleo crudo (p. 59).

Este avance tecnológico supone una “transformación de la realidad”. En palabras del filósofo Franco “Bifo” Berardi (2017), este nuevo estado requiere una nueva “metodología del pensamiento” acorde a los nuevos modelos que han sido implementados por los medios digitales. El filósofo destaca la importancia que tiene para el sistema la creación de un entorno digital en la que cada individuo esté conectado atendiendo a un “estándar de compatibilidad”. De esta manera, en esta red habrá ciertos elementos que no podrán conectarse con otros. Para conseguir que puedan acceder al flujo digital “debemos proveerlos de herramientas” que les permita el acceso (pág. 32). Como afirma Berardi, “las masas y las multitudes se hallan envueltas en cadenas de comportamiento automático, impulsadas por dispositivos tecno lingüísticos” (pág. 36). Este hecho hace que nuestra concepción tradicional de lo real se vea modificada.

En la denominada “cuarta revolución industrial” muchos de los avances tecnológicos actuales no están adecuadamente contemplados en el marco regulatorio vigente y podrían incluso alterar el contrato social que los gobiernos han establecido con sus ciudadanos. Los gobiernos y las agencias reguladoras necesitan colaborar estrechamente con las empresas y la sociedad civil para dar forma a las transformaciones globales, regionales e industriales necesarias (Schwab, 2016: 68). A través de los Mapas de Transformación (figura 1) elaborados por el World Economic Forum y co-comisariada con universidades líderes y organizaciones internacionales, podemos explorar y dar sentido a las conexiones entre diferentes economías, industrias y problemas globales.

La observación de los diferentes mapas de transformación nos lleva a entender que la producción de metales críticos está altamente concentrada geográficamente. En este sentido, China domina la extracción y procesamiento de elementos de tierras raras, lo que le otorga una influencia significativa en las cadenas de suministro globales. La República Democrática del Congo (RDC) es un productor clave de coltán, un mineral cuya explotación ha estado vinculada a conflictos en la región. El “Triángulo del Litio”, que abarca Australia, Argentina, Bolivia y Chile, alberga una gran parte de las reservas

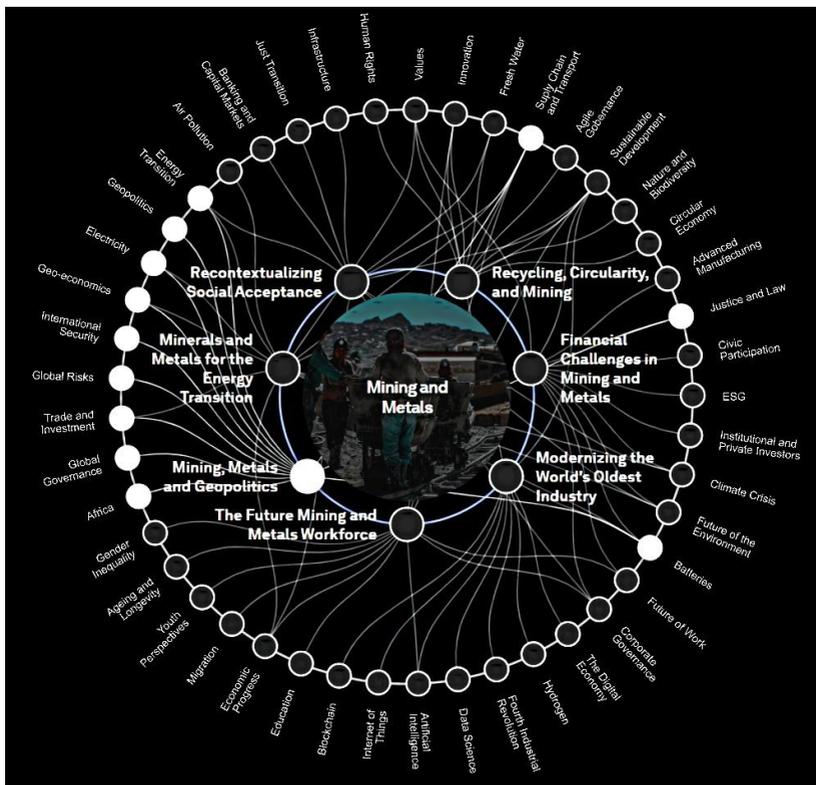


Figura 1. Mapa de transformación de la minería de metales y la implicación geopolítica. Fuente: <https://intelligence.weforum.org/discover>

mundiales de litio, esencial para las baterías de vehículos eléctricos y otros dispositivos. Otros metales como el oro, la plata, el platino y el paladio se extraen en diversos países, incluyendo China, Australia, Rusia, Estados Unidos, Canadá, México y Perú, aunque la producción de cada metal puede tener sus propias particularidades geográficas (Barrero, 27 de agosto, 2023).

Entender la geopolítica de la transformación energética y los materiales críticos es crucial para comprender la industria de la tecnología. Esta depende en gran medida de materiales críticos como el litio y el cobalto, necesarios para la fabricación de dispositivos electrónicos. La disponibilidad y el acceso a estos materiales pueden verse afecta-

dos por factores geopolíticos, como conflictos, políticas comerciales y relaciones internacionales, lo que impacta en la producción y los costos en la industria tecnológica. Además, conocer las tendencias y desafíos en la transformación energética permite a las empresas tecnológicas innovar en el desarrollo de tecnologías más sostenibles y eficientes, reduciendo su huella ambiental. Comprender la geopolítica también ayuda a las empresas a diversificar sus fuentes de materiales críticos, reduciendo la dependencia de regiones específicas y mitigando riesgos asociados. Por último, las políticas energéticas y ambientales pueden influir en la industria tecnológica, desde la producción hasta el reciclaje de dispositivos, además, permiten estar al tanto de estos cambios a las empresas, y adaptarse y cumplir con las regulaciones.

### **VIDEOJUEGOS, TELEMETRÍA Y LUDOCAPITALISMO DIGITAL**

Los videojuegos nos acompañan desde hace más de medio siglo desde el lanzamiento de OXO en 1952, desarrollado por Alexander Shafter (Sandy) Douglas (Pérez Latorre, 2013: 140) y considerado el primer videojuego de la historia. La evolución de estos sistemas se suma a los mecanismos de recopilación de datos. Como sabemos, esto es una práctica fundamental para los nuevos mercados que utilizan los procesos de data mining para la recolección de información del usuario. El objetivo general de este proceso consiste en extraer información de un conjunto de datos y transformarla en una estructura comprensible para su uso posterior. Esto genera un flujo complejo que incluye varias etapas como son: análisis de datos en bruto sin aplicar filtros; evaluar la eficiencia de los algoritmos utilizados para procesar los datos y resolver problemas computacionales; refinar este análisis mediante técnicas de posprocesamiento, como puede ser la limpieza de datos, eliminación de “ruido” y la aplicación de algoritmos adicionales para obtener resultados más precisos; visualización/sonificación de los datos para comprender mejor la información e identificar patrones o tendencias; por último, la actualización en vivo permite una interpretación inmediata de los cambios proporcionando información dinámica y continua (Maimon y Rokach, 2010).

Convivimos con innumerables tecnologías de generación y recopilación de datos a través de sensores, dispositivos móviles, redes sociales o GPS. Según el profesor Peter Hannay, se trata de “una extensión de lo que solía ser la publicidad en la televisión” que rastrea

continuamente nuestros intereses (Nichols, 4 de junio de 2018). Algunos de estos mecanismos están pensados para generar cada vez mayor dependencia y adicción. La interpretación de estos datos permite detectar patrones que pueden ser influyentes en áreas como el comportamiento, consumo, voto o inversiones, por ejemplo. Estos datos pueden suponer una fuente de riqueza, una herramienta para la vigilancia masiva, o una oportunidad para mejorar la transparencia y la participación democrática (CCCB, 2014-2015).

En el ámbito de los videojuegos, uno de los factores clave para realizar *data mining* es la telemetría. Este proceso consiste en la transmisión de datos desde el cliente hacia el servidor con el fin de generar una base de datos persistente que puedan ser analizados (Calderón Pérez, 2022). Este enfoque basado en el análisis puede resultar muy eficaz para el estudio de fenómenos que ocurren en entornos virtuales, como pueden ser los estereotipos derivados del contraste de identidades de género entre jugadores y sus avatares (Lim y Harrell, 2015: 1179). Tomando la terminología empleada por Deleuze y Guattari, la telemetría en videojuegos es una manifestación clara de cómo los flujos de código y la tecnología pueden generar un valor adicional, o plusvalía maquinaica, que no depende directamente de la ciencia y la técnica, sino de las inversiones y el uso del capital. Esta se suma a la plusvalía generada por el trabajo del ser humano para formar el conjunto de la plusvalía de flujo característico del sistema capitalista (Deleuze y Guattari, 1973: 242). Ambos tipos de plusvalía están impulsados por el capital.

La práctica definida en el párrafo anterior permite a las empresas de videojuegos optimizar la experiencia del jugador, personalizar contenido y aumentar la rentabilidad del mercado. En el contexto de los MMOs (Massively Multiplayer Online), la telemetría juega un papel crucial en la mejora de la experiencia del jugador y en la optimización o investigación del rendimiento del juego. Estos datos también permiten a los desarrolladores entender las preferencias y hábitos de los jugadores facilitando la creación de estrategias de marketing más efectivas y modelos de monetización adaptados a las necesidades de los jugadores. El MMO es un tipo de videojuego en el que un gran número de jugadores pueden interactuar entre sí en un mundo virtual compartido. Este formato nos ofrece la posibilidad de “juego productivo”. Permite a los jugadores explorar, completar misiones,

luchar contra enemigos, y colaborar o competir con otros jugadores en tiempo real. Ejemplos populares de MMOs incluyen World of Warcraft, Final Fantasy XIV, y Guild Wars 2.

El periodista Julian Dibbell y autor del libro, *Play money: Or, how I quit my day job and made millions trading virtual loot*, sugiere que estamos entrando en una era de ludocapitalismo, una nueva revolución industrial impulsada por el juego. Dibbell narra en este libro su inmersión obsesiva en el sistema económico del videojuego titulado, Ultima Online1 (<https://uo.com/>), incluyendo sus éxitos, fracasos y manipulaciones del mercado de oro. A medida que se involucra más en sus actividades económicas, pierde interés en los aspectos sociales y comunitarios del juego, así como en las misiones y la artesanía. Su enfoque se centra exclusivamente en el dinero (Dibbell, 2007). El término ludocapitalismo surge de la fusión de dos conceptos fundamentales: *ludus*, vocablo latino que alude al juego o la actividad lúdica, y capitalismo, el sistema económico y social basado en la propiedad privada de los medios de producción y la acumulación de capital. En su esencia, el ludocapitalismo se define como la incorporación de la lógica y las mecánicas del juego en el funcionamiento del capitalismo contemporáneo, especialmente en el ámbito de la tecnocultura.

Esta integración convierte el juego en un elemento central en la organización social y en la forma en que se conciben las actividades humanas, llegando incluso a desafiar la primacía tradicional del trabajo como eje racional del capitalismo. Como señala el profesor Juan Escourido (2021), Dibbell acuña el sintagma *ludocapitalismo digital* “para explicar cómo el paso de la materialidad a la inmaterialidad de la producción dota al capitalismo cognitivo de los rasgos familiares del juego” (pág. 127). De esta manera describe cómo los entornos de trabajo se estructuran como espacios de ocio para acumular capital generado por una nueva clase creativa que debe ver el trabajo como una pasión. Su destino es producir mercancías con apariencia de juego destinadas al trabajo y a la extracción de valor social y cultural de los consumidores. Según Dibbell, se concibe al trabajador como un jugador de equipo, un *teampayer* (pág. 127).

Además de generar informes relacionados con nuestros intereses y comportamientos, los datos recopilados mediante procesos de te-

---

<sup>1</sup> Juego de rol MMO de mundo abierto, inmersivo y en expansión. <https://uo.com/what-is-uo/>

lemetría permiten analizar fenómenos que se producen en entornos virtuales. Algunos estudios en este sentido revelan información concreta como pueden ser, por ejemplo, los estereotipos de género entre los jugadores y sus avatares (Chong-U Lim and D. Fox Harrell, 2015: 1177). Como señalan los profesores Héctor Puente y Costán Sequeiros (2014), el ámbito de los videojuegos se erige como un “modelo de vigilancia imperfecta” en el que el poder se encuentra repartido entre empresas, diseñadores, jugadores y testers (pág. 391). Se establece así una estructura en la que la participación de todos estos niveles es fundamental para el desarrollo del producto.

En la actualidad, podemos afirmar que el mundo de los videojuegos, y concretamente el de los MMOs, puede definirse como un reflejo de la sociedad en general donde es posible experimentar con nuevos modelos de organización política y social. Los avances en renderización digital y háptica, así como las tendencias establecidas por el propio juego, la popularidad de los mundos virtuales y el auge de los contenidos generados por los usuarios, nos hacen pensar en la posibilidad que se abre a utilizar este recurso digital como herramienta ideológica, de reclutamiento, entrenamiento y planificación estratégica (Whitson y Simon, 2014: 311). El uso de métricas en la industria del videojuego hace hincapié en la vigilancia en el futuro. La tecnología de recopilación y análisis permite trabajar con voluminosas bases de datos para inferir patrones ocultos y correlaciones en el comportamiento humano que puedan utilizarse para perfilar a los sujetos, predecir sus acciones y actuar en consecuencia (Whitson y Simon, 2014: 313).

Los datos de los usuarios permiten a los editores y desarrolladores de juegos entender mejor a su público, personalizar promociones y adaptar los juegos a las preferencias de los jugadores. Estos datos también facilitan la monetización de los jugadores a través de micro transacciones y suscripciones. Los juegos modernos se diseñan no solo para recopilar más datos, sino también para mantener a los jugadores comprometidos mediante actualizaciones continuas. Además, los datos generados se utilizan para mejorar los juegos y, en algunos casos, se venden directamente (Bernevega y Gekker, 2022: 63).

Los videojuegos son sistemas que traducen entradas físicas, como el movimiento de la mano o los gestos, en varias salidas eléctricas o electrónicas legibles por la máquina. Esto los convierte en medio na-

tural para el seguimiento con el que grandes editores y desarrolladores como Epic, EA y Activision capturan datos de los usuarios como recogen en sus acuerdos de licencia (Egliston, 1 de febrero, 2022). Así, la gamificación está emergiendo como una herramienta para mejorar la seguridad y la eficiencia operativa, mientras que las tecnologías de vigilancia desempeñan un papel cada vez más crucial en la protección de activos, la seguridad de los trabajadores y el monitoreo de las operaciones. La gamificación en este sentido está empezando a implementarse en el mundo laboral, no como un recurso diseñado para recompensar a trabajadores sino como una manera de fomentar la productividad a medida que el trabajo se hace más tedioso (Statt, 15 de marzo, 2021).

Si bien el objetivo principal de estos ejemplos no es la vigilancia, las plataformas digitales que los sustentan pueden recopilar datos de los usuarios, lo que plantea posibles preocupaciones sobre la privacidad. Por ejemplo, las plataformas de juegos en línea a menudo rastrear una amplia gama de datos de los jugadores. La conexión con la infraestructura material es evidente, ya que estas iniciativas digitales dependen de computadoras, infraestructura de internet y software, todos ellos productos de la minería de metales y cadenas de suministro globales.

Este escenario de una necesaria soberanía digital, la filósofa e investigadora Eurídice Cabañes define la “gobernanta lúdica” como una propuesta para recuperar el control sobre el juego y la gestión de nuestros cuerpos, datos y ciudades, planteándose como una forma de oposición y resistencia a la “gobernanza algorítmica”. Esto emerge como un marco analítico crucial para comprender las dinámicas de gobernanza contemporáneas en una sociedad crecientemente mediada por la tecnología. Cabañes, co-directora de ARSGAMES, una organización pionera en la investigación del videojuego como herramienta para la transformación social, ha dedicado su trabajo a explorar las implicaciones sociopolíticas de las tecnologías digitales, particularmente en el ámbito del juego. Su experiencia abarca una amplia gama de proyectos que vinculan el arte, la pedagogía, la filosofía y la acción política a través de la cultura del videojuego.

Este principio se centra en la idea de generar juegos en colaboración con las comunidades para abordar problemáticas diversas, desde la economía circular hasta el cambio climático, enfatizando la toma de decisiones colectivas y la consideración de elementos que trascienden los meros datos. A diferencia de la gobernanza política tra-

dicional, que a menudo opera mediante estructuras jerárquicas y representativas, y de la emergente gobernanza algorítmica, que se basa en la toma de decisiones automatizada a partir del análisis de grandes cantidades de datos, la “gubernanta lúdica” busca descentralizar la toma de decisiones y fomentar la participación ciudadana activa (Cabañes, 2023).

Este recorrido dibuja un escenario donde nuestra gestión de los datos tiene un gran valor. Nos adentramos en un paradigma computacional sin precedentes en el que se ponen de manifiesto importantes implicaciones éticas, sociales y políticas de la vigilancia ludocapitalista. Este incluye diversas preocupaciones sobre la privacidad, el consentimiento, la manipulación, la desigualdad social, la modificación del comportamiento y el futuro de la gobernanza democrática. Se han revisado los debates académicos y las perspectivas teóricas relevantes, destacando la evolución de las teorías de la vigilancia y los intentos de comprender la compleja relación entre el juego, el capital y el control. Finalmente, se ha explorado el impacto de la vigilancia ludocapitalista en la privacidad, la autonomía y el comportamiento de los individuos, enfatizando la erosión de la privacidad, el desafío a la autonomía y la creciente configuración de la sociedad como un espacio gamificado y vigilado.

Este trabajo pone de manifiesto la importancia de explorar en mayor profundidad los impactos sociales a largo plazo de la vigilancia ludocapitalista, así como desarrollar marcos regulatorios efectivos que puedan abordar los desafíos éticos y proteger los derechos de los individuos en este nuevo panorama digital. También es crucial promover la alfabetización digital y la conciencia del usuario para que las personas puedan comprender de manera crítica las dinámicas de poder en juego y tomar decisiones informadas sobre su participación en entornos lúdicos. Por otro lado, comprender el impacto geopolítico a largo plazo de las dependencias de metales específicos y el papel cambiante de la tecnología en la gobernanza de los recursos, será crucial para fomentar la estabilidad global, el desarrollo económico sostenible y el bienestar social en un mundo cada vez más digitalizado e interconectado.

La infraestructura material de la minería de metales se conecta intrínsecamente con marcos teóricos sobre la sociedad de control planteada por Deleuze. También debemos hacer alusión al panóp-

tico digital foucaultiano que ejemplifica cómo la sensación de ser constantemente observados conduce a la autorregulación. Las plataformas digitales, actuando como aparatos de marketing, gobiernan a los “dividuos” a través de flujos de datos y redes algorítmicas. La tecnología, en este sentido, amplifica y extiende el alcance del poder disciplinario y el biopoder, permitiendo la gestión de poblaciones a una escala sin precedentes. Esta vigilancia capitalista transforma la experiencia humana en materia prima para prácticas comerciales ocultas de predicción y venta. Se instaura un orden económico centrado en la conversión de los datos personales en mercancía donde la promesa de experiencias personalizadas y publicidad dirigida conlleva la adquisición de vastas cantidades de información. Por otro lado, el control sobre los minerales críticos se está erigiendo como un foco central en el panorama geopolítico. La rivalidad por estos recursos influye directamente en las relaciones internacionales e incluso puede moldear la gobernanza de las tecnologías digitales que depende del poder.

Un compromiso firme por parte de la sociedad con la sostenibilidad y la alfabetización digital servirá como un escudo fundamental en el contexto del ludocapitalismo y la vigilancia por varias razones cruciales. En primer lugar, comprender cómo funcionan estos mecanismos, cómo se recopilan, analizan y utilizan los datos personales, y cómo los algoritmos influyen en nuestras experiencias en línea es esencial para navegar por este panorama complejo. Sin este entendimiento, las sociedades son más vulnerables a la manipulación y al control. En segundo lugar, esta alfabetización digital empodera a la ciudadanía para ejercer su autonomía y participar en la “gobernanza lúdica” propuesta por Eurídice Cabañes. Esto resulta esencial para interactuar críticamente con los datos, tomar decisiones informadas y participar en la creación de plataformas que promuevan la participación ciudadana. Estas herramientas de empoderamiento tan necesarias en la era (post)digital permite navegar por el complejo mundo digital con una comprensión crítica y la capacidad de resistir las formas de control y vigilancia inherentes al ludocapitalismo.

## Referencias

BARRERO, A. F. (27 de agosto, 2023). *Geopolítica de la transformación energética: los materiales críticos*. International Renewable Energy Agency. <https://www.irenarenewables.org>

BERARDI, F. (2017). *Fenomenología del fin. Sensibilidad y mutación conectiva*. Caja negra.

BERNEVEGA, A. y GEKKER, A. (2022). *The Industry of Landlords: Exploring the Assetization of the Triple-A Game*. Games and Culture, 17(1), 47–69. <https://doi.org/10.1177/15554120211014151>

CABAÑES, E. (2023). *Gobernanza lúdica: videojuegos para la participación ciudadana*. En J. Tono Martínez (Ed.), (2023), Ciudad Adentro [en la Galaxia Rural] (pp. 147–156). CentroCentro.

CALDERÓN PÉREZ, E. A. (2022). *Game Data Mining*. Revista ECYS, 11. [https://revistaecys.github.io/11Edicion/15\\_eCalderon.html#article14](https://revistaecys.github.io/11Edicion/15_eCalderon.html#article14)

Centre de Cultura Contemporànea de Barcelona y Fundación Telefónica (CCCB) (2014-2015). *Big Bang Data*. <https://bigbangdata.cccb.org/es/proyecto/>

CHONG-U Lim and D. Fox HARRELL. (2015). Toward Telemetry-driven Analytics for Understanding Players and their Avatars in Videogames. In *Proceedings of the 33rd Annual ACM Conference Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems (CHI EA '15)*. Association for Computing Machinery, New York, NY, USA, 1175–1180. <https://doi.org/10.1145/2702613.2732783>

CRAWFORD, K. (2023). *Atlas de IA. Poder, política y costes planetarios de la Inteligencia artificial*. Ned Ediciones.

DELEUZE, G. y GUATTARI, F. (1973). *El Anti-Edipo. Capitalismo y esquizofrenia*. Paidós.

DELEUZE, Gilles. (1991). Posdata sobre las sociedades de control. En *El lenguaje literario*, compilado por Christian Ferrer, 242-247. Ed. Nordan.

DIBBEL, J. (2006). *Play money: Or, how I quit my day job and made millions trading virtual loot*. Basic Books (AZ).

EGLISTON, B. (1 de febrero, 2022). *The Unnerving Rise of Video Games that Spy on You*. WIRED. <https://www.wired.com/story/video-games-data-privacy-artificial-intelligence/>

ESCORRIDO, J. (2021). Itinerarios lúdicos: del juego medieval al ludocapitalismo digital. *Araucaria*, 46(1), 125-145. <https://doi.org/10.12795/araucaria.2021.i46.07>.

LIM, C.-U., y HARRELL, D. F. (2015). Toward Telemetry-driven Analytics for Understanding Players and their Avatars in Videogames. *CHI 2015: Extended Abstracts Publication of the 33rd Annual CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*: April 18-23, 2015, Seoul, Republic of Korea, 18, 1175–1180. <https://doi.org/10.1145/2702613.2732783>

MAIMON, O. y ROKACH, L. (2010). *Data Mining and Knowledge Discovery Handbook*. New York: Springer.

MARTÍN-PRADA, J. (2023). *Teoría del arte y cultura digital*. Madrid: Akal.

MAY, T. y CHANG CHIEN, A. (8 de julio, 2021). *Game Over: Chinese Company Deploys Facial Recognition to Limit Youths' Play*. The New York Times. <https://www.nytimes.com/2021/07/08/technology/china-facial-recognition-video-games.html>

NICHOLS, S. (4 de junio de 2018). *Your Phone Is Listening and it's Not Paranoia*. Vice Magazine. <https://bit.ly/4iwXZXM>

PEIRANO, M. (2019). *El enemigo conoce el sistema. Manipulación de ideas, personas e influencias después de la economía de la atención*. Debate.

PÉREZ LATORRE, Ó. (2013). The European videogame: An introduction to its history and creative traits. *European Journal of Communication*, 28(2), 136–151. <https://doi.org/10.1177/0267323113477365>

PUENTE BIENVENIDO, H. y SEQUEIROS BRUNA, C. (2014). Poder y vigilancia en los videojuegos. *Teknokultura. Revista de Cultura Digital y Movimientos Sociales*, 11(2), 405-423. <https://revistas.ucm.es/index.php/TEKN/article/view/48247>

SCHWAB, K. (2016). *The Fourth Industrial Revolution*. World Economic Forum.

SOWMYA, R. y SUNEETHA, K. (2017). Data Mining with Big Data. En *XI International Conference on Intelligent Systems and Control (ISCO)*, 246–250. <https://doi.org/10.1109/ISCO.2017.7855990>

STATT, N. (15 de marzo, 2021). *Amazon expands gamification program that encourages warehouse employees to work harder*. The Verge. <https://www.theverge.com/2021/3/15/22331845/amazon-gamification-program-fc-games-warehouse-employees>

WHITSON, J. R., y SIMON, B. (2014). Game Studies meets Surveillance Studies at the Edge of Digital Culture: An Introduction to a special issue on Surveillance, Games and Play. *Surveillance & Society*, 12(3), 309–319. <https://doi.org/https://doi.org/10.24908/ss.v12i3.5334>

ZUBOFF, S. (2020). *La era del capitalismo de la vigilancia. La lucha por un futuro humano frente a las nuevas fronteras del poder*. Paidós.

# El gran hermano feliz y el tecnofascismo en el algoriceno. Del biopoder al ontopoder, y por qué la ia no tiene futuro.<sup>1</sup>

*From the Panopticon to the Pankinetic.  
Big Happy Brother and Technofascism in the  
Algoricene. From Biopower to Ontopower, and why  
AI has no Future*

Jaym\*/Jaime del Val (jaimedelval@metabody.eu )  
Filósof\* metahumanista, artista transdisciplinar y digital,  
activista, ontohacker, tecnólogo, y promueve el Proyecto,  
Foro e Instituto Metabody y la asociación Reverso.

Recibido: 02/03/2025 Aceptado: 26/04/25

## Resumen

Las mutaciones actuales del poder requieren ser abordadas desde un nuevo marco conceptual, que aquí se resume en varios giros. Por un lado pasamos del modelo panóptico teorizado por Foucault, asociado a la vigilancia visual, a un pancoreográfico que organiza los movimientos de los cuerpos en todo modo y escala. Por otro pasamos de un biopoder que optimiza el rendimiento de los cuerpos

---

<sup>1</sup> Este artículo contiene fragmentos previamente publicados en mi libro *Metacuerpos* (Del Val 2025a).

en el sistema extractivista industrial a un ontopoder que capitaliza el futuro y un afectocapital e hipercapital que capitaliza cada comportamiento y donde nosotros somos el producto, una nueva forma de extractivismo integral. Todo ello asociado a una docilización de poblaciones donde el “Gran Hermano” se alía con el “Mundo Feliz” creando una distopía hecha real que deja pálida toda ciencia ficción conocida, donde estamos a merced de algoritmos incognoscibles que dan forma a nuestra percepción misma y al dominio de lo pensable, al servicio de la desinformación tóxica. Sin embargo todo ello ocurre como fase final de una era de la explotación que no tiene futuro alguno, pues esas mismas tecnologías extractivistas son las que causan el colapso climático y ecosocial, donde la era de algoritmos o Algoriceno es también la era de extinciones, pues va contra la lógica simbiótica y diversificadora de la vida. Urge pues reinventarnos más allá de estas técnicas de la extinción con un retorno al cuerpo en movimiento, para un desmantelamiento de las sociedades de la explotación, hacia una resilvestración terrestre. El futuro no es la IA sino la IC (Inteligencia Corporal).

**Palabras Clave:** Algoriceno, pancoreografico, ontopoder, hipercapital, inteligencia corporal.

### **Abstract**

The current mutations of power require a new conceptual framework, summarized here in several shifts. On the one hand, we move from the panopticon model theorized by Foucault, associated with visual surveillance, to a panchoreographic model that organizes the movements of bodies in every mode and scale. On the other, we move from a biopower that optimizes the performance of bodies in the industrial extractivist system to an ontopower that capitalizes on the future and an affect-capital and hypercapital that capitalizes every behavior, where we are the product—a new form of all-encompassing extractivism. All of this is associated with a docilization of populations where “Big Brother” allies with “Brave New World,” creating a dystopia that dwarfs all known science fiction, where we are at the mercy of unknowable algorithms that shape our very perception and the domain of the thinkable, at the service of toxic disinformation. However, all of this occurs as the final phase of an era of exploitation that has no future, since these same extractive technologies are causing breakdown and ecosocial collapse. The age of algorithms, or the Algo-

ricene, is also the age of extinctions, as it goes against the symbiotic and diversifying logic of life. We therefore urgently need to reinvent ourselves beyond these techniques of extinction with a return to the moving body, for the dismantling of exploitative societies, toward a rewilding of the Earth. The future is not AI but BI (Body Intelligence).

**Keywords:** Algoricene, pancoreographic, ontopower, hypercapital, body intelligence.

### **Algoriceno: La Era de Algoritmos y Extinciones**

Hay todo un debate actualmente sobre cómo llamar a la era geológica actual. Prolifera actualmente un sinfín de neologismos, y cada uno refleja una cosmovisión política distinta. Aquí proponemos el término Algoriceno: la era de algoritmos.<sup>1</sup>

Vivimos en la era de la gran reducción del mundo a cantidades controlables y codificables. Desde hace milenios han emergido geometrías cada vez más intrincadas que nos orientan. A esta era de la gran reducción la llamo Algoriceno porque reduce el movimiento de cuerpos y materias a segmentos calculables y codificables: algoritmos. El Algoriceno es, pues, la era de la reducción geométrica del mundo, que se desarrolla en la Tierra desde hace milenios.

El Algoriceno es la era de la emergencia de un nuevo tipo de movimiento en la Tierra, un movimiento geométrico-algorítmico, que se ha impuesto rápidamente a los otros tipos de movimiento más indeterminados que han proliferado con las bacterias, protistas, hongos, plantas y animales (human\*s del paleolítico incluidos). Es el movimiento propio de grandes sistemas técnicos basados en alinear el movimiento y fragmentarlo.

Ampliamos aquí la definición del poder de Michel Foucault, entendido como redes distribuidas, ubicuas y dinámicas de relaciones de fuerza (Foucault 1977) donde los diferenciales de poder están im-

---

<sup>1</sup> Esta teoría del Algoriceno la desarrollo plenamente en el segundo volumen de la trilogía Ontohackers (Del Val 2025b) exponiendo su ontología, dinámica (en el doble estrato de macro- e hiperceno) y genealogía. La he avanzado en varios escritos desde 2016 (Del Val 2017, 2018a y b, 2021a y c).

plícitos y a menudo ocultos en esas relaciones concretas que se producen o reproducen en actos concretos, que John L. Austin (1998), Jacques Derrida (1989) o Judith Butler (2002) llamarán actos performativos).

Apuntamos aquí a una física del poder que distingue no solo entre tipos sino entre grados de alineamiento. El poder, o más concretamente la dominación y desigualdad sistémicas, se basan en movimientos que se imponen de forma, no solo puntal, sino general en un dominio dado, creando un ecosistema de relaciones alineadas que imponen una reducción de la variación e indeterminación del movimiento, variación e indeterminación que en *Metacuerpos* (Del Val 2025a) se expone como único a priori de un movimiento que es siempre relacional. Pasamos pues al estudio de la génesis y evolución de esas reducciones, esos alineamientos. Este es el objeto de estudio de lo que denomino metaformatividad (Del Val 2006; 2025a).

### **Del Panóptico al Pancoreográfico o Pankinético**

El poder siempre ha sido cuestión de intervenir y orientar, no solo de vigilar, pero nunca esto se había materializado de formas tan complejas, opacas, y efectivas, como hoy. Para entender las mutaciones recientes del poder en la era del hipercontrol y el colapso climático es preciso revisar el paradigma del panóptico teorizado por Michel Foucault (1976) a partir del modelo de Jeremy Bentham, como paradigma de sobre-exposición visual y alineamiento espacial asociado a la sociedad disciplinar. Para ello vengo proponiendo el concepto de *pancoreográfico* (Del Val 2009a y b), un sistema planetario de relaciones geométricas que nos atomizan y nos reconectan controladamente, un sistema de organizaciones del movimiento y la percepción.

El pancoreográfico, que también podemos denominar *Pankinético*, está hecho de *metaprogramas*: alineamientos del movimiento subyacentes y transversales a lo que parecen rígidas estructuras sociales. Se trata de elaborar una física del poder en la que atendemos a cómo el movimiento subyace a todo aquello que ha sido erróneamente analizado como estructuras o entes.

Para ello es preciso ante todo entender que el movimiento y la percepción de los cuerpos no tienen una forma única de operar, sino que tienen infinitas configuraciones posibles y están en constante cambio.

Como expongo en *Ontohackers* (Del Val 2025b) y en *Metacuerpos* (Del Val 2025a) el paradigma predominante de organización de la sensibilidad desde el Renacimiento es el punto fijo de visión de la perspectiva lineal, y su evolución en la actual cultura de cámaras y pantallas ubicuas.

Esto implica que la perspectiva lineal no es un mero contenedor, sino que es una manera compleja, profunda, y radical de organizar el movimiento y los sentidos en base a una inmovilidad y distancia del observador, una separación y encuadre, y una jerarquía sensorial donde predomina absolutamente lo visual. Todo ello se contrapone a las maneras mucho menos jerárquicas y más móviles en que los cuerpos perciben, con ricos espectros de movimiento e integración multisensorial cambiante.

Esto, lejos de ser un tema secundario, proponemos que es una cuestión central, quizás la cuestión central, si queremos entender el sustrato profundo de los sistemas de dominación.

El Pancoreográfico es el intrincado sistema geométrico que organiza las relaciones en función de un alineamiento jerárquico, dualista y lineal del movimiento corpóreo y la multisensorialidad. *Se crean con ello mundos de relaciones* basados en dichas formas de organización rígida y jerárquica. Las técnicas que les subyacen tienen por ello “fuerza ontológica” o sea que son productoras de realidades particulares que no existían previamente.

El *selfie* es un ejemplo típico del pancoreográfico actual por cómo sintetiza los viejos paradigmas heredados de la perspectiva lineal y los sistemas dinámicos de algoritmos autónomos y opacos que hay tras las redes sociales y su economía de la vigilancia.

En la medida en que cada vez más aspectos de la vida ocurren mediados por interfaces como el smartphone, más se capitaliza y controla el total de la vida, y más esta se empobrece y alinea con lo que las interfaces ofrecen y requieren para su correcto funcionamiento.

Las interfaces y sus sensores nunca han servido para representar un mundo “real” sino que configuran su propia realidad, caracterizada por una tendencia a la reducción, a la predicción, y a la anticipación (en inglés, *preemption*) de nuevos comportamientos y deseos.

Lo crucial no es ya predecir y vigilar, sino intervenir y orientar. Pero generalmente ignoramos la multiplicidad de alineamientos homogéneos que implican la pose y el gesto discreto y calculable de “clickar” en una pantalla haciéndonos un selfie, que alimenta algoritmos planetarios, como parte de una pandemia de gestos homogéneos y contagiosos. En este carácter formativo, implícito e invisible del poder, que Foucault ya teorizara en el volumen 1º de la *Historia de la Sexualidad*, radica su éxito. Aquí proponemos abordarlo en términos de relaciones de movimiento.

### ***De la vigilancia a la coreancia***

¿Por qué el concepto de vigilancia se queda corto en la actualidad? ¡Coreografiarnos es el tema principal, no vigilarnos! Esto ocurre, no solo de forma invisible, sino haciéndonos creer que somos libres y felices, con falsas narrativas, y, sobre todo, definiendo el campo posible de nuestra percepción y pensamiento. Con ello todo el mundo practica la *coreancia* o *coreovigilancia* efusivamente, participando de una cultura neofascista de sobreexposición, cuantificación, control, y “likes” o “me gusta”: un Gran Hermano Feliz que sintetiza y deja obsoletos el *Mundo Feliz* de Huxley y el *Gran Hermano* de Orwell.

Se manifiesta en el proceso la obsolescencia de la privacidad y del sentido común: por ejemplo en nuestra ignorancia de las apps que nos escuchan; o en cómo el teclado virtual recuerda lo que tecleas aunque cambies de app; en cómo Facebook escanea borradores sin que tú lo sepas; en cómo los navegadores saben tus gustos de porno pero no lo dicen; o en los gestos de click a los que no damos importancia, cuando aceptamos cláusulas de cesión de datos a megacorporaciones, que nunca leemos, que equivalen firmar contratos que nos venden de por vida, como parte de una cultura del click efusivo, acelerado y contagioso, un gesto mínimo y engañoso que contrasta con los actos notariales en los que se va a firmar, leyendo el documento detalladamente.

### **Teoría de alineamientos**

La teoría de alineamientos es una ontología de la dominación entendida como reducción de la variación del movimiento. Va asociada a una teoría energética que distingue la economía fluctuante, donde el movimiento está transformándose cualitativamente junto con la

energía, creando nuevas arquitecturas metabólicas, de la economía entrópica donde los alineamientos crean acumulaciones cuantitativas homogéneas que crean a su vez polución y destrucción.

La teoría de alineamientos expone cómo los movimientos manuales articulados de ciertos bípedos se externalizaron creando ecosistemas autorreferenciales donde el movimiento se redujo, primero a líneas y círculos, y después a interruptores que gestionan la conectividad global, desde redes eléctricas a microprocesadores de sistemas de computación planetaria, secuenciando señales binarias, coreografiadas por el código binario y su software, y asociadas al movimiento de clickar en teclados o pantallas: on/off.

Ello se asocia a dos tipos de espacio y de temporalidad: primero el tiempo lineal histórico asociado a la acumulación creciente, y luego el tiempo exponencial de la conexión electrónica. El primero se asocia a grandes imperios agrarios y coloniales y sus espacios geométricos, y el segundo a la hipertopía de sistemas de computación, centros de datos, Internet, y espacios interfaciales: asociados a interfaces concretas que alinean y miden los movimientos de los cuerpos en sistemas planetarios de computación.

### **Epidemiología de gestos contagiosos**

*[...] es difícil ver qué hacen [las tecnologías], porque lo que hacen es estructurar la visión.*

Allucquère Rosanne Stone (1996, 167)

*La estructura de la condición cultural está encerrada en el acto de fotografiar, no en el objeto fotografiado.*

Vilém Flusser (2001a, 34)

El Pankinético o Pancoreográfico es un modo de investigar las coreografías contagiosas que constituyen el cuerpo social y sus grados de alineamiento. Estudia la homogeneización de movimientos en sociedades hiperalineadas como las que actualmente imperan en el capitalismo industrial-colonial-digital, con base en las culturas agrarias y sedentarias. Diagnostica cómo las máquinas nos coreografían,

cómo alineamos nuestros movimientos con ellas y los gestos homogéneos que reproducimos a través de ellas, basados en separaciones y alineamientos geométricos. El pancoreográfico expone la estandarización de cuerpos y afectos en la era del *hipercapital* o *afectocapital* en el que se producen y capitalizan de formas sin precedentes los modos de afectar y ser afectades.

Podemos distinguir distintos estratos de organización acumulados:

1. Los de sociedades soberanas, desde los imperios agrarios de la antigüedad, con alineamientos principalmente a través de la arquitectura y el trabajo a gran escala de la agricultura o la construcción, así como del transporte (barcos remeros, carros y carreteras), del comercio y el dinero, la educación y los libros, la casa y la familia, o el ejército. Las danzas corales jugaban un papel esencial en sociedades como la griega para aprender la sincronía rítmica.
2. Los de sociedades disciplinares, anteceditos por el surgimiento de la perspectiva lineal (encuadre y punto fijo de visión) que subyace a la racionalización del mundo en la modernidad y al colonialismo y que es el alineamiento fundamental desde entonces. Este estrato prolifera desde el S. XVIII con máquinas mecánicas y transporte mecanizado, así como la imprenta y la fotografía. Estas máquinas toman el relevo de las danzas para coreografiarnos: nos movemos siguiendo los requerimientos de las máquinas con las que nos acoplamos.
3. Los de sociedades de control, asociados a máquinas cibernéticas, electrónicas y computacionales, medios de masas, pantallas ubicuas e interfaces interconectadas. Sus epítomes son, por un lado, los movimientos de clickar en teclados y por otro los selfies, como ejemplo de los gestos homogéneos que reproducimos en los encuadres móviles y ubicuos cuyo contenido se gestiona por sistemas algorítmicos cada vez más autónomos y dinámicos que dispersan y reorientan continuamente nuestra atención. Ello se asocia a un consumismo que expande la antigua percepción de objetos intercambiables que se abstraen de su entorno, y a una economía de la representación subsumida en la economía del dato.

Como afirma Vilém Flusser (2001a), un precursor del punto fijo de visión, y su gesto de observador\* que encuadra, lo podemos encontrar en el acecho del cazador a la presa que hemos realizado durante

unos dos millones de años, en gran parte de ese periodo con armas que matan a la distancia, como lanzas y flechas.

El Pancoreográfico pone especial énfasis en los gestos que configuran la percepción misma, como el de alinearse con el punto fijo de visión de una cámara, ya sea como observador\* o como observad\* (por ejemplo en una videoconferencia, aun con las miradas desfasadas, no pudiendo encontrarse); y pone el énfasis en el estudio de los alineamientos reductores y las coreografías repetitivas que se diseminan, tanto en el gesto de alinearse con la interfaz, como en los gestos repetitivos que diseminamos en los encuadres y marcos de la perspectiva en la actual sociedad de pantallas ubicuas, como los gestos asociados a posar para un selfie o al contenido de un video viral.

Contrastamos esta homogeneización con la variabilidad de movimientos de animales no humanos y de sociedades de recolectores-cazadores nómadas, así como de danzas corales no repetitivas, en contextos de interacción cuerpo a cuerpo no mediados por encuadres homogéneos.

Estos alineamientos se pueden estudiar en términos de sus ritmos, contactos-distancias y orientaciones homogéneas, que configuran un cuerpo social alineado.

Con ello sacamos a la luz aspectos invisibles de una homogeneización que opera aplanando ratios sensoriales y motoras, que constituyen metaprogramas de movimiento y percepción.

Seguimos con ello la propuesta de Vilém Flusser (2001a) de que una cámara fotográfica expresa ante todo su propia lógica interna de percepción, basada en la perspectiva lineal, más que el contenido concreto que se fotografía.

Seguimos a su vez la idea de Rosalyn Diprose de que “el cuerpo vivido se construye sobre la invasión del yo por los gestos de otr\*s” (Diprose 1994, 15). La cuestión clave es entender las diferentes maneras en que esto puede suceder, unas más alineadas que otras.

La idea de desarrollar una epidemiología del contagio gestual surgió inspirada por la conferencia de Harmony Bench *Contagious Gestures: Communicability in the Social Sphere*, presentada en el MIT Medialab en 2011, donde amplió su visión de los medios de “danza

social” (*social dance: flash mobs, coreografías virales y coreografías de crowdsourcing*) como modos de contagio gestual, junto con lo que llama las “coreografías de interfaz” (Bench 2009).<sup>2</sup>

El proceso que describo se resume en el proyecto “Movatar: un sistema inverso de captura del movimiento” del artista Stelarc<sup>3</sup>, que avanzó hace años el modo de contagio gestual propio de la cultura mediática actual: donde un avatar mueve el cuerpo del interactor a través de un exoesqueleto. Stelarc proponía un enfoque creativo y experimental. Pero, de hecho, esto es casi lo que sucede en la interacción humano-máquina de maneras no reconocidas: las máquinas y algoritmos nos mueven, configuran nuestra percepción y el campo de posibilidades de nuestro pensamiento y acción, y lo hacen de formas invisibles que escapan a nuestro conocimiento y posibilidad de reacción.

### **Medios y metamedios**

Se plantea un esquema dinámico por el que los alineamientos constituyen sistemas de organización, que a su vez pueden servir de referente para otros, pero sin que haya una única jerarquía para esto.

Un metamedio es aquello que sirve de base estructural para otros medios. Por ejemplo, la perspectiva lineal es un metamedio omnipresente hoy que subyace a la totalidad de cámaras y pantallas, encuadres, sensores y numerosos otros medios de la actual sociedad digital y de los que han predominado en los últimos 600 años. La perspectiva define la geometría sensorial de esos medios concretos, basada en el punto fijo de visión respecto a un marco o encuadre.

Medios y dispositivos son a veces sinónimo. Entendemos por dispositivo la definición de Michel Foucault y Giorgio Agamben como todo aquello que captura, orienta o determina nuestras conductas,

---

<sup>2</sup> Siguiendo las “Notas sobre el gesto” de Agamben (2000), desde el siglo XIX, el gesto ha perdido su significado simbólico y puede convertirse en un medio de puro contagio, generando comunidades de gestos compartidos homogéneos. Sobre los medios como “epidemias”, véase Pestilenze de Marco Binotto (2000). Sobre otros discursos de inmunología, véase Haraway (1995). Este debate ha adquirido nuevas resonancias ante la pandemia de COVID-19, donde reivindicó el papel crucial de los virus para la biodiversidad en la evolución, como modelo para un tipo de contagio que favorece la variación.

<sup>3</sup> Ver [http://stelarc.org/\\_activity-20218.php](http://stelarc.org/_activity-20218.php).

opiniones y discursos y que puede incluir desde un teléfono, hasta un ritual de sacrificio, la confesión, o una maniobra militar (Agamben 2011). En general podemos analizar el dispositivo como un medio, un campo de relaciones que tiene una lógica interna. Esta lógica interna es lo que define al dispositivo.

Para Foucault (1994, 299-300) el dispositivo sería

*“un conjunto resueltamente heterogéneo que compone los discursos, las instituciones, las habilitaciones arquitectónicas, las decisiones reglamentarias, las leyes, las medidas administrativas, los enunciados científicos, las proposiciones filosóficas, morales, filantrópicas. [...] El dispositivo mismo es la red que tendemos entre estos elementos. [...], el dispositivo tiene una función estratégica dominante [...], esto supone que allí se efectúa una cierta manipulación de relaciones de fuerza, ya sea para desarrollarlas en tal o cual dirección, ya sea para bloquearlas, o para estabilizarlas, utilizarlas. Así, el dispositivo siempre está inscrito en un juego de poder, pero también ligado a un límite o a los límites del saber, que le dan nacimiento, pero, ante todo, lo condicionan. Esto es el dispositivo: estrategias de relaciones de fuerza sosteniendo tipos de saber, y sostenidas por ellos”.*

El dispositivo es, pues, el conjunto de relaciones, la red de elementos heterogéneos que organizan relaciones de fuerza, fundamentado en conocimientos y saberes que constituyen también su límite. Los límites de esos saberes son también los del dispositivo, si bien son límites móviles, como lo es el dispositivo y su cambiante red de relaciones de poder.

En ocasiones el dispositivo, así entendido, se concentra en un dispositivo en sentido estricto, entendido como un aparato, como en el caso de smartphone, como Agamben expone.

La limitación de este influyente análisis está en no haber tenido en cuenta la variabilidad del movimiento que excede a esos conjuntos de relaciones, que a su vez podemos entender siempre en términos de movimientos alineados.

Se trata de entender las ecologías complejas de relaciones entre distintos medios y metamedios y sus formas de distribución y evolu-

ción, sus dinámicas y genealogías, para poder diagnosticar adecuadamente sus cierres o alineamientos, con el fin de reintroducir aperturas. Aquí está la novedad de mi propuesta respecto a otras.

Amplió así la idea de Bernard Stiegler (2021) de desarrollar una organología de las tecnologías exo-somáticas que definen nuestros modos de relación, memoria, o conocimiento, al marco de la Filosofía Radical del Movimiento (FRM) (Del Val 2024a y 2025a), donde distinguimos modos de composición y grados de alineamiento o apertura. Esta aproximación puede ofrecer un diagnóstico multidimensional de los alineamientos del Algoriceno que coreografían nuestras vidas y la biosfera al completo.

### **Mundo selfie. Arqueología del hipercontrol, más allá de Capitalismo de la Vigilancia**

Si estudiamos, por ejemplo, el pancoreográfico del selfie, el acto de tomarse una foto con el smartphone, en general para publicarla en una red social, podemos entender aspectos fundacionales de cómo funcionan la información viral y la desinformación, como complejo entramado de alineamientos reductores. Estos operan en términos de un aplanamiento de ratios sensorimotoras efectuado por el meta-medio de la perspectiva lineal, como herencia del Macroceño que nos alinea e inmoviliza y permite que seamos orientad\*s por algoritmos que diseñan los modos de circulación de contenidos o los contenidos mismos que circulan por la red. Este aplanamiento sensorimotor no es solo individual ni social sino planetario y tiene efectos más allá de las sociedades humanas, pues, por un lado, las infraestructuras de la información y la computación tienen en sí mismas impacto ecológico y por otro son la base de la alienación humana, el fanatismo y nuestra incapacidad actual de responder ante el Cambio Climático y la crisis ecológica.

Es precisamente la falsa promesa de conectividad global la que ha de ser cuestionada, pues sucede a expensas de un aplanamiento de ratios sensoriales, de movimiento y de relaciones, y de la sensibilidad más en general, convirtiéndonos en nodos repetidores insensibles de una información “viral” homogénea, que es por otro lado el opuesto de la función de los virus en la evolución como agentes de mutación continua. A nivel presencial y local, en entornos no geométricos, los movimientos de los cuerpos van mutando a la vez que se diseminan,

esto es así desde lo molecular y metabólico y la comunicación de plantas y formas de vida sin sistema nervioso, hasta los modos de comunicación de los animales. Esta variabilidad es el sustrato de la plasticidad de los ecosistemas que subyace a la biodiversidad como clave de la evolución y de la vida, entendida como red simbiótica de mutación continua. Distinguimos así tendencias vitales a la variación, de tendencias antivitales a la homogeneización.

El punto fijo de visión de la perspectiva, como veíamos, es un metamedio complejo que incorpora metamedios anteriores como la cuadrícula, asociados ahora a un encuadre o marco y una pirámide visual. Los fundamentos de estos grandes alineamientos los tenemos, pues, como ya decíamos, en el origen de la vida sedentaria en el Neolítico, con precursores en nuestra evolución como homínidos bípedos en la sabana durante más de dos millones de años.

Podemos ir así esbozando una ecología más amplia de un Pancoreográfico dado, como el selfie, entendiendo su relación con otros campos. Así, por ejemplo, el selfie es en sí mismo una coreografía compleja que condensa y lleva más allá las que habían surgido en torno a la perspectiva: un gesto único de encuadre y pose, al ser el mismo cuerpo observador y observado, ubicándose de forma móvil en un fondo, al que se suma el gesto de clickar para hacer la foto, asociado a un momento de suspensión, una inmovilidad encuadrada. Además, se harán posiblemente retoques a la foto, en muchos casos automatizados, con el software del teléfono o de la red social, y se subirá la foto a una red social, a menudo también de forma automatizada, y asociada a una economía de “likes” o “me gusta”, de cuantificación del éxito y la sobreexposición personal, en una economía fascista de hipercontrol hecho deseable.

Dentro de esto podemos detenernos a estudiar las poses concretas que se hacen, que suelen implicar una alta estandarización de gestos y expresiones: sonrisas y otros gestos que han proliferado en la red y que no tienen necesariamente un sentido simbólico asignado. Se trata de gestos concretos que, en un momento dado, han sido capturados por la lógica de la homogeneización y se han hecho virales. Los cuerpos los repiten homogéneamente como nodos repetidores que constituyen un tipo particular de cohesión social planetaria basada en esa misma homogeneización de gestos compartidos.

Distinguimos aquí el gesto de encuadrarse, como metagesto sensorial, del gesto de la pose en sí misma, y del gesto de clickar como gesto computacional. Tenemos pues gestos heredados de la perspectiva lineal del Renacimiento y otros propios de la cultura de la computación y su lógica binaria, on/off, donde, haciendo click en la pantalla, activas una función. Todos ellos se entrelazan en el selfie y son parte de la “pandemia” de gestos contagiosos de la cultura del selfie y de la información viral.

Las sonrisas homogéneas que proliferan en los selfies a escala planetaria son parte de lo que llamo una *emoticonización* del mundo, donde una serie de expresiones emocionales predominantes heredadas de eras anteriores son simuladas en sistemas computacionales que las reducen aun más. Usando emoticonos alineamos nuestros afectos con lo que esos emoticonos expresan, con su “corporalidad” concreta, tan distinta de las expresiones variables e irreducibles de cuerpos en movimiento. El selfie extiende esa economía a una comunidad planetaria de gestos contagiosos y homogéneos de felicidad que denotan estatus social y vital en el Pancoreográfico, que debe premiarnos con “likes”.

El selfie puede ser a su vez un medio para otras coreografías y programas, como por ejemplo el amor romántico y la heteronormatividad, o el colonialismo implícito en el turismo y en la propia tecnología. Si bien distribuye en sí mismo sus propios gestos contagiosos estandarizados que conforman un mundo selfie global.

La lógica heredada de la representación, de que cuenta más una imagen que una experiencia, hace que el selfie se imponga a la experiencia, suplantándola. Lo mismo ocurre en toda información viral y desinformación.

La economía “viral” se basa, pues, en una homogeneización de raios sensoriales y motoras implantada por el propio medio y sus metamedios subyacentes, que a su vez instrumentalizan esferas gestuales heredadas de estratos anteriores que se han vaciado de su valor simbólico (lo que en diseño se llama esqueumorfismo), ya no estructuran la sociedad, que ahora es coreografiada por máquinas y algoritmos autónomos.

Pero en un selfie convergen muchas más cosas, al conectarse la lógica de la perspectiva lineal con la de la computación planetaria. El *smar-*

*tphone* es una computadora, pero está a su vez conectado con la computación en la nube, con sistemas planetarios interconectados de computación, *Big Data* e IA, y sus pesadas infraestructuras planetarias. Se sustenta pues en toda una tradición muy reciente pero acelerada que ha dado a luz, primero a la computación por parte de personas humanas (notoriamente mujeres que eran denominadas “computadoras”), luego de máquinas individuales y finalmente de sistemas interconectados, basados en un hardware (una corporalidad cuadrícula donde se gestionan señales electrónicas) y un software (que es el programa concreto para esa gestión). La computación puede verse como un metamedio del smartphone, y la matemática en la que se basa como un metametamedio; igual que la perspectiva y la geometría son, respectivamente, metamedio y metametamedio de la cámara del teléfono.

Tanto la perspectiva como la economía de producción de los sistemas de computación están a su vez asociados con un programa colonial y extractivista que lleva varios siglos, sino milenios, extrayendo recursos y explotando tierras y mano de obra humana y no humana, asociada a un metaprograma aun más antiguo de acumulación y homogeneización, de monocultivos de plantas, animales y humanos que surge en el Neolítico y con ellos el auge de la exosomatización y la gramatización (segmentación del movimiento y del mundo). De esta época datan metamedios como la cuadrícula que será incorporada en la perspectiva lineal.

Por otro lado el smartphone depende de todo un conjunto de saberes e instituciones concretas en las que se ha desarrollado la investigación y desarrollo que han creado las condiciones mismas de ese dispositivo: laboratorios, universidades, empresas, y tras ellos sistemas de conocimiento acumulativo, libros y bibliotecas, etc., así como sistemas legales, si bien, curiosamente estas tecnologías suelen implantarse sobre vacíos legales y son reguladas décadas después, lo cual presenta un caso interesante y crucial de cómo la dominación en la era digital se implanta en la medida en la que excede sistemas legales heredados de épocas previas y que son incapaces de lidiar con el dinamismo de la era digital. Esta es la clave de lo que se llama disrupción tecnológica.

Los verdaderos perfiles en las “redes sociales” no son los que l\*s usuario\*s se crean sino los que algoritmos autónomos componen de forma secreta y son vendidos a terceras partes, como parte de lo

que Shoshana Zuboff (2020) denomina “Capitalismo de la Vigilancia”. Pero subyaciendo a todo ello hay alineamientos reductores del movimiento y la percepción que urge visibilizar y desalinear.

La evolución actual de esos metaprogramas coloniales y extractivos es en forma de un capitalismo de la vigilancia, un hipercapital o afectocapital que capitaliza los gestos mismos, extrayendo de ellos capital al orientarlos y modularlos en función de la publicidad o de programas políticos concretos que expanden el metaprograma de la acumulación y la dominación, de los que estos medios y metamedios son expresión completa, de modo que su lógica interna e intrínseca obedece a esos metaprogramas, aun cuando tenga otras variaciones inesperadas. Esto obliga a repensar seriamente toda idea sobre la neutralidad de una tecnología que dependería del uso que se le dé, un argumento erróneo y manido por el que estos dispositivos solo se refuerzan.

Podemos elaborar así una organología completa que despliega el ecosistema de un dispositivo, sus relaciones de poder, sus genealogías, sus capas y dinámicas internas y sus grados de cierre o apertura. Estos sistemas configuran la percepción a niveles muy profundos y con ello el campo de lo pensable, favoreciendo en la actualidad una economía de la atención dispersa que impide la consolidación de un sujeto reflexivo que procese lo que le llega y que se convierte en un nodo repetidor vacío. Pero con ello el propio sistema se va empobreciendo y entra en un solipsismo sin salida.

Una consecuencia de este enfoque, que llamamos metaformativo, y que estudia el surgimiento y funcionamiento de alineamientos, para las políticas, es que pasamos del contenido al marco y que no basta con cambiar los contenidos de las tecnologías de la información ni regular la desinformación, hay que atacar el meollo de su arquitectura profunda, de sus metamedios, como dispositivos de producción de gestos y comportamientos.

### **Ontología, dinámica, genealogía, diagnóstico, ecología**

Proponemos pues una ontología del Pancoreográfico y de la dominación, entendida como una reducción del movimiento continuo, improvisado, irrepetible, e indeterminado, a segmentos y coreografías repetibles. Esto ha sucedido alineándose el movimiento con un

conjunto creciente de referencias geométricas externas.

Proponemos una dinámica para entender la actual complejidad de estos alineamientos, que se juega entre dos estratos principales, del Macroceno y el Hipercono. En el primero surgieron grandes alineamientos estáticos que culminan en la perspectiva lineal. En el segundo, nuestra atención, ya alineada con el punto fijo y su encuadre, pasa a ser gestionada por sistemas algorítmicos invisibles y dinámicos. En el primero se nos orienta a un marco preciso, en el segundo se modifica constantemente el contenido de ese marco, reduciéndose nuestro espectro de acción a lo que este ofrece, pero que por efecto de nuestro propio empobrecimiento sensorial hemos llegado a confundir con el total de posibilidades de elección y libertad de acción, como si no hubiera vida posible ya fuera de ese estrecho marco. Doble pinza, pues, de la homogeneización y de la modulación continua, que a su vez intenta anticipar y capturar al vuelo las fluctuaciones del deseo. Pasamos con ello del biopoder al ontopoder, como veremos a continuación.

Proponemos también una genealogía compleja, irreductible a un único mapa, pues dependerá del objeto de análisis y las redes que constituya, pero donde podemos identificar una serie de estratos fundamentales y podemos observar siempre múltiples capas de alineamientos que se entrelazan en cada caso, algunas más antiguas que otras.

Se trata de programas, medios y coreografías que pueden en muchos casos independizarse de su contexto y pasar a formar parte de otro o ser instrumentalizado por otro, como el gesto individualista de posar se instrumentaliza en la economía de datos del selfie como parte de una ecología hiperfascista de vigilancia y control, practicada efusivamente por casi todo el mundo.

Proponemos, en fin, el diagnóstico de una evolución y tendencia, en este caso a un cierre epocal del que asistimos ahora al colapso.

### **Programas y metaprogramas, medios y metamedios, dispositivos y coreografías**

No se trata aquí de hacer un mapa completo del pancoreográfico, esto no es posible pues es infinito. Pero esbozamos criterios para

diagnosticar casos concretos, así como estratos fundacionales y dinámicas comunes a casi todos los casos. A modo de ejemplo podemos distinguir:

**Metaprogramas**, entendidos como aquellas finalidades profundas y principios rectores que subyacen a programas concretos de comportamiento: separar, interrumpir, alinear, homogeneizar, controlar flujos, determinar, dominar, explotar, acumular. Los metaprogramas serían los fundamentos de coreografías sistematizadas convertidas en modos estructurados de organización social y sensorial con múltiples niveles y programas concretos.

**Programas**, entendidos como aquellos protocolos o sistemas concretos de organización en los que se expresan esos metaprogramas: sistemas de aprendizaje en la escuela, modales que nos alinean con un estatus de clase y de humanidad, coreografías de género binario que nos alinean con aparatos heteronormativos, comportamientos en el aparato de la familia y el hogar, tabúes, organizaciones concretas del trabajo impuestas por la empresa o la burocracia estatal, sistemas de educación, cultura y ocio, sistemas legales, organizaciones militares, gimnasios y prácticas somáticas, de ejercicio o de danza, etc. Los programas pueden entenderse como coreografías.

**Metamedios**, entendidos como ratios sensorimotoras que subyacen a medios concretos: como la perspectiva lineal, el encuadre o marco, la cuadrícula, y en un sentido aún más profundo la geometría (metametamedio).

**Medios**, entendidos como dispositivos concretos (aparatos) que expresan las ratios del metamedio: como la cámara fotográfica o el smartphone. Un medio puede entenderse también como entorno de difusión y diseminación de coreografías concretas procedentes de otros medios. Por ejemplo, la familia, como medio de difusión del selfie, es en sí misma un medio constituido por coreografías contagiosas de construcción del parentesco, los afectos y la sexualidad reproductiva asociada a la propiedad, tiene sus propios programas, evoluciones y metaprogramas. Inversamente el selfie puede ser un medio de difusión de las coreografías de la familia nuclear.

**Coreografías**: incluyen los metagestos perceptuales concretos por los que nos alineamos con una interfaz, una cámara o punto fijo de

visión, así como los gestos realizados como contenido de un encuadre (cámara o pantalla), que a su vez pueden estar asociadas a coreografías que condensan comportamientos normativos (por ejemplo, de género binario y heteronormatividad), o de supremacismo humano y de clase (por ejemplo, los modales a la mesa).

Pero los medios y metamedios constituyen en general genealogías y redes complejas e híbridas. A modo de ejemplo y de caso de estudio exponemos el medio de una interfaz humano-máquina y su coreografía, que se constituye de inframedios (los microchips, hardware y software), metamedios (la perspectiva, que define la lógica de racionalización y el punto fijo de medición), epimedios (la investigación y desarrollo en “Interacción Humano-Máquina”), paramedios (la familia o el estado a través de los que se implantan, así como mercados de valores, economías globales de producción y transporte, y otras economías relacionadas y sus efectos, como el Cambio Climático), metadispositivos (los metasistemas epocales de los que surgen los medios y metamedios, y que cimentan o transforman, como el de la burguesía renacentista, el colonialismo, la economía de crecimiento y de datos, y el capitalismo de la vigilancia). A su vez está el modo de composición (ritmos y gestos repetitivos, orientaciones estrechas, inmovilidad y dispersión de la atención) y el grado de plasticidad o cierre que se les asocia.

Cada caso de estudio requerirá de un diagrama específico y concreto que visibilice relaciones y problemáticas y que profile posibles desalineamientos en todos los estratos del medio.

### **Geografía y arqueología de pancoreográficos**

Cada pancoreográfico es siempre un ensamblaje complejo de coreografías. Por ejemplo el pancoreográfico del transporte motorizado incluye nuestros gestos de conducir y de sentarnos en los vehículos; las trayectorias lineales aceleradas en redes de carreteras que son visibles en tierra e invisibles en mar y aire y que crean accidentes y matan a cientos de millones de animales por año; la contaminación, el cambio climático y las extinciones masivas; los movimientos circulares acelerados de los motores y resto de movimientos de la propia máquina, y todo el conjunto asociado de ingeniería, planificación urbana, infraestructuras, extractivismo, y las economías de crecimiento que nos han impulsado a una ubicuidad destructiva e hiperconecta-

da, a la que actualmente se ha sumado el universo de digital de algoritmos autónomos que gestionan el tráfico o que nos guían con GPS y mapas, que son la forma más implantada de Realidad Aumentada, orientándonos en el mundo físico. Cada caso concreto tendrá especificidades únicas, por ejemplo, el pancoreográfico del metro de Madrid, los modos de moverse y sentarse de la gente, el propio recorrido y diagrama de flujo de la red de metro, es muy distinto del de Ciudad de México, o el de Tokyo, o el de Londres. Igualmente podemos estudiar evoluciones, por ejemplo, en cómo el acto de ir en metro ha sido colonizado desde 2007 por el smartphone que captura nuestra atención y aísla a cada cuál en una burbuja, una realidad aumentada (o reducida) paralela a Internet. Igualmente podemos analizar las variaciones, lo que escapa a las coreografías, los movimientos inesperados, los enjambres impredecibles de multitudes, o el hormigueo de la postura cambiante del cuerpo.

El pancoreográfico de Internet está hecho de los miles de millones de interfaces que nos alinean y los gestos que hacemos con ellas; de los contenidos y gestos contagiosos que circulan por la red (memes, emoticonos, vídeos virales, coreografías virales, desinformación, pero también conocimiento e investigación, etc.); de la propia arquitectura de la computación, el hardware, el software y la coreografía de trillones de señales binarias que circulan por el planeta a la velocidad de la luz y se almacena en discos duros de centros de datos usando pesadas infraestructuras; etc. Dentro de internet hay innumerables pancoreográficos más concretos: los de comunidades de investigación que comparten conocimiento, los de la desinformación, los del porno, los del entretenimiento, etc. En cada uno, los movimientos que hacemos en la interfaz se conectan de forma distinta con mundos más amplios de la experiencia, y con otros pancoreográficos (de la academia y la educación, de la sexualidad, de la política, etc.).

El pancoreográfico de las discotecas está hecho de coreografías contagiosas que circulan por el planeta a través de vídeos musicales o vídeos virales de redes sociales y que los cuerpos reproducen y se transmiten mientras hacen lipsync murmurando las letras de las canciones; de los gestos sociales de beber alcohol; de las luces robóticas; de los ritmos (cada vez más homogéneos) de una música pop globalizada (Serra 2012); de las poses y *looks* que reproducen modas asociadas a estatus social o a comunidades concretas y tribus urba-

nas; de las coreografías del ligue y la seducción (distintas en entornos heteronormativos, gays, lésbicos u otros); de los algoritmos de redes sociales donde se comparte la experiencia, o de mapas que te han llevado al lugar; etc. Aquí igualmente habrá enormes variaciones locales, en cada club, ciudad país, subcultura musical, o queer, o latina, o afro. Igualmente, ahí es interesante ver los distintos grados de alineamiento y en qué medida hay o no una creciente homogeneización global de ritmos y gestos, así como cuáles son los potenciales para la variación y la apertura, y los locales más desalineados donde la gente baila por puro placer y se deja llevar al éxtasis de ser “puro ritmo plástico”.

Los signos, emoticonos, o logos de marcas tienen su propio pancoreográfico de diseminación en pantallas ubicuas, como suerte de gestos congelados que generan un referente homogéneo que se transmite de forma viral en medios estandarizados. Podríamos del mismo modo analizar pancoreográficos de los afectos, de la sexualidad, del porno (empezando por el punto fijo de visión y la cultura de cámaras y pantallas, antes que por las coreografías de actrices y actores, de los gestos masturbatorios del consumidor, o de la publicidad y los algoritmos que dirigen nuestra atención en el Pancoreográfico de Internet), de la heteronormatividad, del género (que incluyen lo que analiza la teoría de la performatividad pero también otros como los que analiza Sara Ahmed (2006) en *Fenomenología Queer*, que tienen que ver con orientaciones espaciales, temporales, no verbales, y con alineamientos muy diversos), de la familia, del Estado (con su burocracia y sus formularios), del ejército (este más evidente con su estricto alineamiento corporal), de la religión (con los gestos de rezar, el ritual de la misa, la confesión, etc.), de la ley (con los protocolos, los juicios, las sentencias y castigos, la prisión), de la alimentación (con el Holocausto Planetario de la ganadería, avicultura, pesca y acuicultura, los monocultivos ubicuos y tóxicos y sus redes planetarias deslocalizadas, nuestros hábitos concretos de compra, alimentación, cocina, comer fuera de casa y desecho, los gestos de comer y cocinar, los modales a la mesa, que son parte de otro pancoreográfico de la educación y el estatus de clase social); la educación (que puede describirse íntegramente en términos de movimientos); etc. Cada uno de estos es parte de un Pancoreográfico global que no es reductible a una única descripción homogénea.

De lo que se trata sin embargo es de analizar tendencias transversales a todos ellos, tendencias a la reducción, para entender sus manifestaciones más profundas, en una suerte, no solo de geografía sino de arqueología, que permita ir a los estratos más ocultos de esas coreografías sistémicas. El Pancoreográfico (con mayúsculas) es entonces el conjunto de metacoreografías, de programas y metaprogramas que subyacen a las coreografías concretas y sus ensamblajes complejos, y que van transformándose y recodificándose con el tiempo, hacia nuevas expresiones y evoluciones de un mismo principio reductor, como hemos mostrado en el caso de la perspectiva lineal y el selfie, que son dos evoluciones del punto fijo de visión entendido como principio reductor y como alineamiento fundamental, asociado al metaprograma de separar, orientar e inmovilizar para controlar y acumular.

Resulta por el contrario más difícil asociar la noción de pancoreográfico a ecosistemas naturales y a los comportamientos de los animales y el resto de formas de vida, incluidas las comunidades de recolectores-cazadores nómadas, pues en estos casos los movimientos y hábitos son menos alineados y repetibles, igual que lo son los propios ecosistemas. El pancoreográfico está intrínsecamente asociado al surgimiento de geometrías planetarias que orientan el movimiento y permiten su homogeneización, su coreografía sistémica, a partir del Neolítico. Pero permite mirar más allá, hacia ecologías de movimiento menos alineadas, al permitirnos entender cómo han surgido los alineamientos, su génesis profunda, su genealogía, arqueología, evolución, dinámica y tendencia. Frente al pancoreográfico y sus alineamientos se planteará así en *Metacuerpos* (Del Val 2025) la praxis del desalineamiento y la posibilidad de un Gran Desalineamiento planetario, hacia un mundo *descoreográfico*, *postcoreográfico* y *anticoreográfico*.

### **Ontoviolencia, ontoecología y ontopolítica de medios: hacia una inmunología**

*[...] la unificación que realiza [el Espectáculo] no es más que el lenguaje de la separación generalizada. [...] El Espectáculo reúne lo separado, pero lo reúne en cuanto separado.*

Guy Debord, *La Sociedad del Espectáculo* (1999, 38 y 49).

La violencia ontológica de un medio o metamedio está en cómo impone silenciosamente separaciones y ratios sensoriales. Por ejemplo, la perspectiva lineal impone la separación ontológica entre sujeto y objeto, la efectúa sensorialmente, sin lo cual el dualismo metafísico no sería posible o pensable siquiera, pues se basa en ese sesgo perceptual inducido.

Una ontoecología, ontopolítica y ontoética dará cuenta de este poder formativo de los medios, con estrategias metaformativas que aborden y se contrapongan a ese poder formativo, desalineándolo.

Se plantea en definitiva si, frente al contagio gestual homogéneo de los llamados “medios virales” podemos activar una inmunología que contrarreste el poder homogeneizador de estos medios y metamedios.

Una política metaformativa atenderá a esta violencia ontológica de los medios y metamedios, no solo a su contenido.

### **Del biopoder al ontopoder. *Highway to Climate Hell***

Es preciso revisar el concepto de biopoder entendido como optimización del rendimiento de lo viviente en función de aparatos de producción disciplinarios e industriales. La actual sociedad del control y su voluntad de predicción y anticipación de toda variación futura potencial, marca el paso del biopoder a lo que Brian Massumi denomina ontopoder (Massumi 2015). El ontopoder intenta gestionar y dominar no en términos de lo ya constituido sino de lo emergente, de lo naciente, de lo futuro, de lo que aún no es, anticipando su emergencia de forma controlada. Su materialización actual es el Big Data y sus infraestructuras de captura, almacenamiento, procesamiento y redistribución de datos, con el *smartphone* como eje y catalizador. El poder siempre ha sido cuestión de intervenir y orientar, no solo de vigilar, pero ahora sucede de formas más dinámicas, con la anticipación (*preemption*) de futuros potenciales, en sistemas predictivos opacos. Esta anticipación detecta vectores incipientes de movimiento (por ejemplo en los deseos consumistas de poblaciones) y los alinea con cebos o nichos, según están emergiendo.

A su vez, la gubernamentalidad algorítmica es, siguiendo a Antoinette Rouvri (2013) o Benjamin Bratton (2015), el nuevo modo de

dominación que excede al neoliberalismo o incluso al capitalismo (aunque los potencie provisionalmente) donde sistemas de algoritmos cada vez más autónomos, emergentes y opacos gestionan la casi totalidad de aspectos de la vida en las sociedades industrializadas, y con alcance planetario, desde los mercados de valores a la agricultura, asociados a proyectos neocoloniales y neoimperiales de escalas sin precedentes (como Google Maps). Excede el neoliberalismo en la medida en que no se basa en la producción de subjetividades sino en impedir que estas se consoliden convirtiendo a los individuos en individuos (Deleuze 1990): masas estadísticas de datos de comportamiento y tendencias de poblaciones (Munster 2013, 94). Excede al capitalismo porque apunta eventualmente al control absoluto, sin más finalidad que la reducción algorítmica total del mundo, el control trascendental, donde el capitalismo es solo una fase de la era de la explotación y la dominación.

Todo ello se acelera actualmente con el desarrollo de la mal llamada Inteligencia Artificial, y su interrelación con otras tecnologías convergentes como el metaverso, la robótica o la computación cuántica. Si bien se trata de una aceleración suicida en una “autopista al infierno climático” (Guterres 2022) y la extinción, mientras el universo de representaciones autorreferenciales que surgió hace milenios se ha impuesto al mundo de tal modo, se ha vuelto tan solipsista en su negación de la indeterminación y en su voluntad de control, que es a todos los efectos un agujero negro de empobrecimiento cuyo único telos es la extinción. Algo que los aceleracionistas (otra marca de supremacistas humanos) parecen ignorar en su negacionismo psicótico. Los algoritmos entran en bucle empobrecedor realimentándose sobre sí mismos hasta que sus simulaciones de simulaciones se agotan.

### **Por qué la IA no tiene futuro, y nos quita el futuro**

En un sentido más básico la IA no tiene futuro por el colapso inminente de la civilización industrial debido al Cambio Climático y el agotamiento de recursos junto al resto de conflictos planetarios en escalada exponencial. Es una distracción de los problemas reales. Es parte de las fantasías supremacistas que nos hacen pensar que la civilización explotadora es inevitable y que el futuro de la IA es inevitable, cuando la realidad es lo contrario, no tiene futuro ninguno, es más, nos lo arrebató. Son estas mismas tecnologías las que nos quitan el futuro por su insostenibilidad y su supremacismo implícitos.

Es radicalmente insostenible a nivel ambiental pues consume cantidades ingentes de energía y agua. La IA es la otra cara de la crisis ecológica: ambas son caras de la misma moneda de la extinción, de esa era fracasada de la acumulación homogénea tendente al beneficio, el control y la expansión, una era antivital que solo puede crear extinción.

Y es insostenible también a nivel social, creando sesgos tanto mayores cuanto más inabarcable quiere ser, mostrando su intrínseco carácter tóxico, polarizador, eugenésico y fascista, orientado al control, el beneficio, la gestión de la acumulación, el elitismo, y obedeciendo a fantasías de dominación de cuerpos paranoicos, psicóticos y anes-tesiados. Ello se demuestra en el creciente número de estudios sobre los crecientes malestares individuales y sociales, y la creciente alienación, sexismo, agresividad y toxicidad relacional entre jóvenes y no jóvenes debido a su adicción al *smartphone* y las redes sociales. La IA es el sueño convertido en pesadilla de tecno-emperadores psicóticos que quieren congelar el universo en su propia imagen, al tiempo que temen que los supere y destruya.

Favorece el odio, pues este afecto homogéneo y polarizador es el que más fácilmente se puede estimular en estos medios alienantes y el que mejor sirve a los intereses de manipulación de los sistemas de dominación, propulsando una espiral de fanatismo creciente y de alienación radical, tanto mayor cuanto más dependemos de ella. La lógica intrínseca de la polarización se asocia así a la homogeneización como reverso exacto de la lógica de la vida y la biodiversidad. Esto es extensivo al Big Data, la computación cuántica, y todos los desarrollos relacionados con el auge de una *digitalidad exponencial*. La computación cuántica es otro ejemplo de insostenibilidad que quizás se vaya imponiendo según su uso genere brechas de seguridad que obliguen a la implantación global de sistemas de hipercontrol y cifrado que dejan pálido cuanto hasta ahora se conoce.

Los neuroderechos (la no intrusión en nuestros pensamientos y procesos neurológicos y cognitivos) o el derecho a la desconexión, deben empujarse mucho más lejos, en especial ante la amenaza de una exponencial complejización de problemas con la computación cuántica y el internet cuántico. Solo cabe esperar que el colapso de la sociedad industrial pare su desarrollo.

Los debates están mal enfocados, dando la tecnología por hecha y poniéndole si acaso parches, con la consabida excusa de que depende de cómo se use y que tiene aspectos beneficiosos, lo que solo sirve para justificarla y para alentar su implantación y su falso aire de inevitabilidad. Ante todo, es una tecnología que representa la culminación fracasada del ciclo de las civilizaciones sedentarias orientadas al control. Solo añade problemas al problema con su radical insostenibilidad social y ambiental, con la pérdida de capacidades propias de memoria, orientación, pensamiento, conocimiento, y creatividad, y la creciente dependencia de ella. La humanidad entera está perdiendo del todo sus capacidades de moverse, relacionarse y pensar en pocas décadas, se está atrofiando y desmejorando definitivamente por esa distópica fe religiosa en un mundo desencarnado hecho de abstracciones cerebrales computables. Lo que tenemos es que depender cada vez menos de ella. Usarla lo mínimo para diseminar el mensaje antes de desaparecer del sistema.

Además, el problema no es el futuro sino nuestra incapacidad de entender la distópica complejidad de los algoritmos que llevamos ya en los bolsillos y cómo nos afectan, algo que excede toda ciencia ficción conocida, igual que la excede el Holocausto Animal y la Sexta Extinción Masiva, e igual que la excede inversamente la complejidad y variedad de la vida.

La IA es un callejón sin salida también porque es un bucle de simulaciones, una retroalimentación de lo existente, un aplanamiento donde todo se parece cada vez más a todo, como denuncia Kyle Chayka (2024).

Se trata de un *Hiperbucle* de tecnologías que reducen, orientan, producen, alinean, alienan, atrofian y alimentan un solipsismo empobrecedor. Milenios de sistemas de gestión de la acumulación en imperios agrarios, siglos de perspectiva lineal y representación, décadas de medios de masas y dataísmo ahondan en la misma lógica de suplantación del mundo por un doble controlable.

Dudo que la IA represente una amenaza de extinción humana, salvo que llegue a encarnar tanto los sesgos humanos de las culturas de la dominación y de la auto-perpetuación a expensas del entorno, que los ponga en práctica sin ser un cuerpo se-moviente con su *conatus*, su voluntad-de-persistir-en-variación. También dudo que la

lógica reductiva intrínseca de los sistemas de computación, orientada al beneficio y la gestión de la acumulación, pueda llegar a desarrollar una noción simbiótica del mundo en devenir que le haga entender que sus creadores humanos y las élites dominantes son la plaga de la que liberar al planeta. No caerá esa breva. Se trata más bien de una cuestión de mala conciencia por parte de quienes tienen ese miedo, y una proyección de sus propios esquemas exterministas.

La IA es en realidad un mito, una falacia. En realidad, no existe la IA, hay que llamarla *aprendizaje automático* de máquinas basado en simulaciones creadas por algoritmos hipercomplejos y recursivos, y en “modelos de lenguaje”, pues esas máquinas carecen de la base de la inteligencia: el cuerpo que se mueve de formas impredecibles en un mundo fluctuante. El cuerpo de la IA es uno de cuadrículas inmóviles tendentes a la reducción del mundo a puntos calculables, y que producen simulaciones de lo que otros cuerpos móviles han generado. Es el espejo empobrecido de un modo ya pobre de inteligencia: la racional, que todo lo reduce a causalidad, efecto de milenios de sedentarismo geométrico y acumulador, e ignorante de la complejidad del mundo. Cualquier comunidad indígena tiene modos menos lineales y más complejos e interesantes de pensamiento.

Pero a un nivel más profundo todo esto guarda relación con la intrínseca lógica antivital de la IA, su vocación de control y homogeneidad, de gestión de la acumulación.<sup>4</sup> La base está en el sedentarismo, la explotación de la vida y la acumulación homogénea en el Neolítico, que culmina en el datacetrismo como falsa ontología y

---

<sup>4</sup> Como afirma Karen Hao (2021), el problema con la desinformación en redes como Facebook afecta a la matriz algorítmica fundamental, no puede ser arreglado con maquillaje alguno. Esa matriz algorítmica está dirigida a maximizar beneficios de la compañía y las grandes corporaciones no tienen intención alguna de rehacerla desde la base, al contrario, difundiendo la propia desinformación que sus algoritmos facilitan, pretenden estar muy preocupadas tomando medidas al respecto cuando en realidad es todo lo contrario, mientras los estados y sistemas legales se manifiestan incapaces de lidiar con el problema, atenzados por sistemas legales obsoletos y por choques entre nociones limitadas de privacidad, libertad de expresión e intereses económicos y políticos. Pero la pregunta más profunda es si sería en absoluto posible diseñar algoritmos que no favorezcan la desinformación o si una red social, y los algoritmos en general, van asociados a una homogeneización de ratios sensoriales, a una economía de la representación y de suplantación de lo real por un doble digital, y llevan en su ADN la confusión entre información y desinformación, y el hecho de favorecer todo lo que estandariza.

metafísica antivital que suplanta el movimiento del mundo por puntos calculables, falacias ontológicas, quimeras que crean extinción.

La excusa de los posibles buenos usos de esa tecnología no vale, pues acaba justificándola. Lo que hay que entender es el origen sistémico de los problemas que queremos abordar y cambiar las formas de vida en vez de seguir añadiendo problemas al problema.

Se considera impensable que no tenga futuro por la misma fe religiosa en el progreso humano que hace impensable nuestra extinción. Paradójicamente es esa fe la que nos lleva a la extinción.

Frente a la IA hay que exigir una moratoria en los desarrollos e implantación y blindar derechos (no solo humanos, de privacidad, de no discriminación, y contra la desinformación y la insostenibilidad ambiental, sino de todas las formas de vida), dedicando los esfuerzos humanos a parar la crisis desmontando nuestra huella planetaria.

Al mismo tiempo, frente a cualquier “regulación” urge una profundización de los desafíos radicales que plantea, que exceden las ontologías legales actuales, basadas en el Derecho Romano de Propiedad. El Big Data y la IA son intrínsecamente no regulables ni cognoscibles en muchos aspectos. Aquí esbozamos planteamientos críticos para abordar estos problemas y mirar más allá.

### **Un Gran Hermano Feliz. Los límites del “libre albedrío”**

Los sistemas se van implantando de formas distintas a como la imaginación antropocéntrica imagina, avanzan en vacíos ontológicos, y están ya mucho más adelantados de lo que pensamos. Habitamos ya una red hipervigilada por algoritmos autónomos que definen lo que percibimos y nuestro campo de posibilidades o que toman directamente la decisión por nosotr\*s, y gestionan casi todo, desde los semáforos y mercados a cómo se ha de producir comida o cultura; pero además contribuimos con furor a ello, ansiosas de sobreexponernos en una escarapate global tóxico que explota nuestro anhelo egocéntrico de fama y reconocimiento, heredado del sujeto individualista creado por anteriores procesos histórico-técnicos, pero que es solo un cebo para convertirnos en alimento de perfilados algorítmicos tóxicos que modulan los comportamientos de poblaciones capturando al vuelo y orientando los deseos emergentes del/la consumidor\*.

del/la votante, del/la amante, o que deciden si recibes una ayuda estatal, una hipoteca o un trabajo, y donde la función cognitiva fundamental del pensamiento creativo, por ejemplo pensar el esquema de un trabajo o libro, se relega de forma generalizada a sistemas automatizados de IA (GPT) que nos generan una simulación en microsegundos recomblando lo que han aprendido en bases de datos masivas, con todos sus sesgos.

La “uberización” del cuerpo, la ciudad<sup>5</sup> y el mundo, es un proceso que no solo gentrifica barrios, capitaliza toda actividad y espacio, y nos somete a redes de vigilancia ubicuas, sino a una gestión por algoritmos opacos que deciden casi todo<sup>6</sup>: lo que compramos, encargamos y vemos online, el transporte, las compras, la alimentación y el ocio que consumimos en la ciudad, y la monitorización de nuestros cuerpos con relojes inteligentes que registran nuestro ejercicio, salud, posición y trayectorias, velocidades y hábitos, socialidad, afectividad y sexualidad, dispositivos que compramos eufóricamente como signo de estatus social y empoderamiento: el colmo del Mundo Feliz y el Gran Hermano unidos en un paradigma único del Gran Hermano Feliz (Brave New Big Brother). Todo ello abundando en la herencia de anteriores sistemas disciplinares que ya nos enmarcaban en escenarios reducidos de toma de decisiones: trabajo, familia, heteronomatvidad, y más recientemente ocio, entretenimiento, espectáculo y consumismo.

---

<sup>5</sup> Sobre la ciudad uberizada ver Brossat 2019.

<sup>6</sup> Como afirman Agudo y Liberal (2024) delegamos cada vez más la toma de decisiones en algoritmos que nos indican el camino, se asume que lo hacen mejor y son neutros, y nos sentimos libres haciéndolo, esta sería la base del oxímoron del “paternalismo libertario”. Los algoritmos toman ya decisiones en todo tipo de cuestiones de calado sin que haya habido debate social ni regulación, ni podamos saber cómo toman la decisiones (en 2024 hay entre 8.000 y 400.000 millones de parámetros en las redes neuronales), pero siempre tienen sesgos y afectan a sectores desfavorecidos que son como bancos de pruebas, y pueden escalarse de forma masiva esos sesgos, que nos orientarán a la hora de elegir película, pareja, a quién votar, o que decidirán a quien se protege ante la violencia de género, o se encarcela, o se da una hipoteca, o un trabajo. No somos conscientes de las limitaciones que se imponen a las decisiones guiadas por lo que el algoritmo nos ofrece, en parte debido al “metasesgo” o punto ciego: no somos conscientes de nuestros propios sesgos. En Metacuerpos (Del Val 2025) expongo mecanismos profundos de esos metasesgos y de la “arquitectura de la decisión”.

Es un sistema antivital que penaliza doblemente toda variación: por un lado, si te sales de la norma, eres sujeto de sospecha y ostracismo, cuando no persecución, por otro tus deseos emergentes se canalizan en nichos homogéneos de mercado disfrazados de falsa liberación.

Hemos pasado de una espiral tecnogenética abierta, donde las técnicas coevolucionan con los entornos, como en la naturaleza y las sociedades de recolectores, al bucle tecnogenético cerrado, de producción solipsista de realidad empobrecida, que aquí diagnosticamos desde la filosofía del movimiento en términos de alineamientos que dan forma a la percepción y los hábitos.

...

Cuando, ante semejante realidad, hay expert\*s que dicen que no se trata de dejar de usar la tecnología sino de limitar y mejorar su uso, porque esta tendría cosas buenas y es inevitable, ignoran la visión de conjunto sistémica que aquí planteamos, que muestra que estas tecnologías no solo son indeseables y evitables sino que no tienen futuro, y además le hacen el juego a los magnates tecnológicos que se reirán a carcajadas de que proliferen tamaños mensajes “críticos”. Falacia del “empoderamiento” “usando” la tecnología, como si se pudiera “desmontar la casa del amo con las herramientas del amo”<sup>7</sup>, cuando ello solo contribuye a extender su dominio.<sup>8</sup>

La única acción subversiva en este campo puede venir del abandono colectivo de las tecnologías dominantes o de la resistencia a su uso, y de combatirlas por todos los medios posibles, legales incluidos. Pero para ello hace falta un entendimiento mucho más profundo de sus efectos y su marco histórico y ontológico. Lo dice alguien que lleva 20 años “usando de forma crítica” la tecnología en sus proyectos artísticos y que ya no ve futuro en ello, aunque podamos seguir haciéndolo mientras existen esas tecnologías, pero ¡con cuidado de no justificar con ello su proliferación planetaria!

---

<sup>7</sup> Paráfrasis de Audre Lorde (1984): “Las herramientas del amo nunca dismantelarán la casa del amo”.

<sup>8</sup> No me opongo a estrategias puntuales de apropiación de tecnologías dominantes, pero no como finalidad, y con mucha cautela.

## Hacia una agencia relacional indeterminista

N. Katherine Hayles (1999; 2012; 2017) aborda la manera en que los sistemas de computación actuales, no solo desmontan la idea del sujeto racional autónomo, pues estamos tan imbricados con ellos que nos constituyen a nivel muy profundo (somos ya “posthumanos”), sino que operan en espectros inaccesibles a nuestra percepción consciente, como parte de ensamblajes cognitivos distribuidos, y se plantea cómo sería posible darles respuesta movilizándolo igualmente una agencia no consciente (Hayles 2012, 102). La respuesta no puede venir, pues, de una nostalgia por el sujeto racional, que es parte del problema y que es incapaz de responder a la dictadura de algoritmos autónomos ni de fluir con la lógica no lineal de lo viviente.

Se trata aquí de pensar otro tipo de agencia, de capacidad de acción libre en el mundo, una agencia que no es individual sino relacional. Se trata de entender que lo que permite la libertad de movimiento es el ecosistema y su grado de apertura. Un ecosistema rígido y geométrico estará siempre introduciendo rígidos marcos ocultos de decisión. La operación más profunda por la que esto sucede nos es inaccesible porque da forma a nuestra propia percepción, como decíamos cuando hablábamos de la metaformatividad. No se trata pues de limitarnos a sustituir un marco reductor por otro, sino de movilizar ecosistemas menos reductores. Frente a la lógica de la reducción, una de la apertura.<sup>9</sup>

La agencia será entonces la capacidad del ecosistema de favorecer un florecimiento de la diversidad que surge en el acoplamiento estructural entre las variaciones internas de cada cuerpo y las variaciones del conjunto. Llamaremos a esto una ética del co-sentir, y será la base de una política radicalmente no antropocéntrica y metahumana. El futuro no es la IA y el control, sino la IC (Inteligencia Corporal) y la indeterminación (Del Val 2025a). Recobrar el cuerpo perdido, mutando en el colapso que viene, hacia sociedades de recolector\*s vegan\*s y desnud\*s, es la única opción realista (Del Val 2024b), recobrando la co-evolución simbiótica con el total de lo viviente, para una liberación terrestre.

---

<sup>9</sup> Esto es lo que llevo más de 20 años proponiendo en proyectos artísticos como el de *Microsexos/Cyborg Pangénero*, donde se subvierte la tecnología de la cámara y el punto fijo de visión de la perspectiva renacentista. Ver <https://metabody.eu/es/microsexos/>.

## Referencias

AGAMBEN, Giorgio. 2000. *Medios sin Fin. Notas Sobre la Política*. Traducción de Antonio Gimeno Cuspinera. Valencia: Pretextos

———. 2011. “¿Qué es un dispositivo?” *Sociológica*, año 26, número 73, pp. 249-264 mayo-agosto de 2011 Traducción de Roberto J. Fuentes Rionda, de la edición en francés: Agamben, Giorgio. 2007. *Qu'est-ce qu'un dispositif?* París: Éditions Payot & Rivages

AGUDO, Ujue y KARLOS G. Liberal. 2024. *El Algoritmo Paternalista*. Cuando mande la inteligencia artificial. Katakarak

AHMED, Sara. 2006. *Queer Phenomenology: Orientations, Objects, Others*. Duke Univ. Press

AUSTIN, John. L. 1998. *Cómo hacer cosas con palabras*. Barcelona: Paidós

BENCH, Harmony. 2009. “Computational Choreographies: Performance in Dance Online.” *The International Journal of Performance Arts and Digital Media* 5, nos. 2–3: 155–69. DOI: 10.1386/padm.5.2-3.155/1.

BINOTTO, Marco. 2000. *Pestilenze*. Roma: Castelvecchi

BRATTON, Benjamin H. 2015. *The Stack. On Software and Sovereignty*. Cambridge, MA: MIT Press

BROSSAT, Ian. 2019. *Airbnb, La Ciudad Uberizada*. Navarra: Katakarak Ed.

BUTLER, Judith. 1990. *Gender Trouble. Feminism and the subversion of Identity*. New York: Routledge

———. 1997. *Excitable Speech. A politics of the performative*. New York: Routledge

CHAYKA, Kyle 2024. *Mundofiltro*. Cómo los algoritmos han aplanado la cultura. Gatopardo Ensayo.

DEBORD, Guy. 1999. *La Sociedad del Espectáculo*. Traducción de José Luis Pardo Torio. Valencia: Pre-textos

Del Val, Jaym\*/Jaime. 2006. "Cuerpos Frontera. Imperios y resistencias en el post-postmoder-nismo", Artnodes #6 – Organicitats [e-journal] [online]: <https://www.raco.cat/index.php/Artnodes/article/view/53108/61082>

———. 2009a. "Cuerpo común y guerra de los afectos. Coreografías globales y cuerpos en serie del Afectocapital." *CIC Cuadernos de Información y comunicación*, Volumen 14,121-139. Corrientes de Investigación en Comunicación Interpersonal. Eva Aladro Vico, Ed. Madrid: Universidad Complutense. Online: <https://revistas.ucm.es/index.php/CIYC/article/view/CIYC0909110121A/7222>

———. 2009b. "Coreografías globales y cuerpos amorfos. Panceoográfico, cuerpos en serie y Capitalismo de los Afectos." *El Rapto de Europa*, nº 14 (June), 63-72. *Entre Cuerpos*. Nuria Valverde y José Duarte, Eds. Madrid: Calamar Ediciones. – [reverso.org/texts/DelVal-2009-COREOGRAFIAS-GLOBALES-Y-CUERPOS-AMORFOS—Rapto-de-Europa.pdf](https://reverso.org/texts/DelVal-2009-COREOGRAFIAS-GLOBALES-Y-CUERPOS-AMORFOS-Rapto-de-Europa.pdf)

———. 2017. "Algoriceno. Ecologías mayores y menores en la era del Big Data". En *Debates sobre la Investigación en Artes*, 48-61. Guayaquil: UArtes Ediciones. Online: <http://www.uartes.edu.ec/institucional/index.php/download/ilia/?wpdmdl=1666&masterkey=59e7ea85dae70> y [www.reverso.org/texts/DelVal-2017-Algoriceno-Ecologias-mayores-y-menores.pdf](https://reverso.org/texts/DelVal-2017-Algoriceno-Ecologias-mayores-y-menores.pdf)

———. 2018a. "Ontohacking: Ontoecological politics in the Algoricene". *Leonardo*, 51(2), 187–188. Disponible online: [www.reverso.org/texts/DelVal-2018-Ontohacking--Leonardo-BunB2016.pdf](https://reverso.org/texts/DelVal-2018-Ontohacking--Leonardo-BunB2016.pdf)

———. 2018b. "Microsingularities: Body Intelligence, Neuroplastic Ecologies and Antismart Architectures in the Algoricene". En *Balance-Unbalance Conference 2018 Proceedings*, pp. 65-69. Anne Nitgen Ed. The Patching Zone, Rotterdam. Online: [http://www.reverso.org/texts/DelVal-2018-Microsingularities--BunB2018.pdf](https://reverso.org/texts/DelVal-2018-Microsingularities--BunB2018.pdf)

———. 2021a. "The Body is infinite / Body Intelligence. *Ontohacking sex-species and the BI r/evolution in the Algoricene.*" *Journal of Posthumanism*. London: Transational Press. Online: <https://journals.tplondon.com/jp/article/view/1447>

———. 2021b. “Ontoviolencia en el algoriceno. Hacia una ecología de lo abierto”. En *Comparecen los cuerpos. Materias y fronteras*, Maya Aguiluz Ed., Mexico: Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM). Accessible online: <http://www.reverso.org/texts/Del-Val-2021-ONTOVIOLENCIA-EN-EL-ALGORICENO—FINAL-sinisbn.pdf>

———. 2024a. *Ontohackers: Radical movement philosophy in the age of extinctions and algorithms, Part I: Radical Movement Philosophy and the Body Intelligence R/evolution*. Milky Way, Earth: punctum books. DOI: 10.53288/0402.1.00. Accesible Online: <https://punctumbooks.com/titles/ontohackers-radical-movement-philosophy-in-the-age-of-algorithms/> – [www.ontohackers.com](http://www.ontohackers.com)

———. 2024b. “Descolonización terrestre y nuestro futuro como recolectores.” En *¡Cuerpo, Máquina, Acción!* Año 8, nº 10, pags. 20-38. La Plata, Argentina: Universida de la Plata. Online: <http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/175275>

———. 2025a. *Metacuerpos: un Contrapocalipsis*. Filosofía del Movimiento y Liberación Terrestre: Deshacer el Supremacismo Humano, en la Era de Algoritmos y Extinciones. Madrid: Reverso-Metabody Ed. ISBN: 978-84-09-70231-2 <https://metabody.eu/es/metacuerpos-libro/>

———. 2025b. *Ontohackers: Radical movement philosophy in the age of extinctions and algorithms, Part II: R/evolution Technologies*. Milky Way, Earth: punctum books. <https://punctumbooks.com/titles/ontohackers-radical-movement-philosophy-in-the-age-of-extinctions-and-algorithms-part-ii-r-evolution-technologies/> – [www.ontohackers.com](http://www.ontohackers.com)

DERRIDA, Jacques. 1989. *Márgenes de la filosofía*. Madrid. Cátedra

DIPROSE, Rosalyn. 1994. “Performing Body-Identity,” *Writings on Dance* 11–12: 15. <https://www.writingsondance.com/11-12.htm>

FLUSSER, Vilém. 2001a. *Hacia una filosofía de la fotografía*. Madrid: Editorial Síntesis

FOUCAULT, Michel. 1976. *Vigilar y Castigar. Nacimiento de la prisión*. Buenos Aires: Siglo XXI

———. 1977. *Historia de la sexualidad 1. La voluntad de saber*. México: Siglo XXI

———. 1994. *Dits et écrits II. 1976-1988*. Paris: Ed. Gallimard

GUTERRES, Antonio. 2022. "Secretary-General's remarks to High-Level opening of COP27." UN, Online: <https://www.un.org/sg/en/content/sg/speeches/2022-11-07/secretary-generals-remarks-high-level-opening-of-cop27>, <https://news.un.org/es/story/2022/11/1516697>

HAO, Karen. 2021. "How Facebook got addicted to spreading misinformation" MIT Technology Review. MIT. Online: <https://www.technologyreview.com/2021/03/11/1020600/facebook-responsible-ai-misinformation/>. Traducido al castellano en: <https://radiolaprimera.com/como-facebook-se-volvio-adicto-a-la-desinformacion/>

HARAWAY, Donna J. 1995. *Ciencia, cyborgs y mujeres. La reinención de la naturaleza*. Traducción de Manuel Talens. Madrid: Cátedra

HAYLES, N. Katherine. 1999. *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature and Informatics*. Chicago: University of Chicago Press

———. 2012. *How we think. Digital Media and Contemporary Technogenesis*. Chicago: University of Chicago Press

———. 2017. *Unthought. The Power of the Cognitive Nonconscious*. Chicago: University of Chicago Press

LORDE, Audre. 2007. [1984] "The Master's Tools Will Never Dismantle the Master's House." *Sister Outsider: Essays and Speeches*. 110-114. Berkeley, CA: Crossing Press

———. 2002. *La Hermana, la Extranjera: Artículos y Conferencias*. Horas y Horas

MASSUMI, Brian. 2015. *Ontopower. War, Powers and the State of Perception*. Durham: Duke University Press

MUNSTER, Anna. 2013. *An Aesthesia of Networks*. Cambridge, MA: MIT Press

ROUVROY, Antoinette. 2013. "The end(s) of critique: data-behaviourism vs. due-process" En *Privacy, Due Process and the Computational Turn. Philosophers of Law Meet Philosophers of Technology.* Mireille Hildebrandt y Ekatarin De Vries Eds., pp. 147-148. London: Routledge

SERRÀ, J., Á. Corral, M. Boguñá, et al. 2012. "Measuring the Evolution of Contemporary Western Popular Music." *Nature, Scientific Reports* 2, 521. <https://doi.org/10.1038/srep00521>

STIEGLER, Bernard. 2021. "Biopoder, psicopoder y gramatización" *Ciencias Sociales y Educación*, 10(20), 263-284. Traducción de L. Paláu. Online: <https://doi.org/10.22395/csye.v10n20a12>

STONE, Allucquère Rosanne (Sandy). 1996. *The War of Technology and Desire at the Close of the Mechanical Age.* Cambridge: MIT Press

ZUBOFF, Shoshana. 2020. *La era del capitalismo de la vigilancia: La lucha por un futuro humano frente a las nuevas fronteras del poder.* Traducción de Albino Santos Mosquera. Barcelona: Paidós

# Paisaje, control y resistencia: dispositivos, deriva y caminar en el territorio contemporáneo

*Landscape, control and resistance: Devices, drift and walking in contemporary territory*

**Luis Miguel Gutiérrez Cuenca** (artlmgc@gmail.com)  
Programa de Doctorado en Historia y Arte: Cultura artística.  
Facultad de Bellas Artes. Universidad de Granada.

Recibido: 18/02/2025 Aceptado: 24/03/25

## Resumen

El artículo propone una relectura crítica del paisaje contemporáneo, abordando las tensiones entre control y resistencia en los entornos urbanos. A través de tres conceptos clave —el panóptico, la deriva y el caminar— se explora cómo el paisaje se construye cultural, política y afectivamente, no solo como un espacio natural, sino como un campo de poder y resistencia. Se examinan las teorías de Michel Foucault sobre el dispositivo panóptico, las prácticas de deriva de Guy Debord, y el caminar como acto subversivo, siguiendo la propuesta de Francesco Careri. A través de estos enfoques y otros autores, el artículo reflexiona sobre cómo las formas de resistencia cotidiana, como caminar y derivar, transforman la percepción y la experiencia del paisaje, desafiando las lógicas normativas del espacio urbano y proponiendo nuevas formas de apropiación e intervención del territorio.

**Palabras clave:** Paisaje, panóptico, deriva, caminar, control, resistencia, espacio urbano, subversión, poder, memoria.

### **Abstract**

The article proposes a critical rereading of the contemporary landscape, addressing the tensions between control and resistance in urban environments. Through three key concepts —the panopticon, the *dérive*, and walking— it explores how the landscape is culturally, politically, and effectively constructed, not just as a natural space, but as a field of power and resistance. The theories of Michel Foucault on the panoptic device, Guy Debord's practices of *dérive*, and walking as a subversive act, following Francesco Careri's proposal, are examined. Through these approaches and other authors, the article reflects on how everyday forms of resistance, such as walking and *dériving*, transform the perception and experience of the landscape, challenging the normative logics of urban space and proposing new ways of appropriation and intervention in the territory.

**Keywords:** Landscape, panopticon, *dérive*, walking, control, resistance, urban space, subversion, power, memory.

### **Introducción**

El paisaje contemporáneo no puede comprenderse únicamente como un escenario natural o como un telón de fondo visual que adorna la experiencia humana. Desde una perspectiva crítica, el paisaje constituye una construcción cultural, política y afectiva que condensa en su seno complejas relaciones de poder, memoria y sensibilidad. Como afirma Joan Nogué, el paisaje es «un producto cultural en el que se proyectan valores, ideologías y formas de vida» (NOGUÉ, 2007, p. 22), y por ello se convierte en un terreno de disputa entre fuerzas normativas y formas de re-apropiación. En este contexto, los dispositivos de control, la espectacularización del territorio y las lógicas extractivistas conviven y colisionan con prácticas de deriva, caminata y subversión cotidiana.

Este artículo se construye desde la tensión entre control y fuga, entre normatividad y experiencia. Se exploran aquí tres conceptos clave que permiten una lectura crítica del territorio: el panóptico como dis-

positivo de vigilancia y normalización; la deriva como práctica estética, política y espacial; y el caminar como forma de producción del espacio. A través de estos ejes se propone una relectura del paisaje como campo de conflicto, creación y posibilidad, en el que el cuerpo en movimiento actúa como agente de transformación.

La noción de dispositivo, central en el pensamiento de Michel Foucault, permite analizar el modo en que ciertas estructuras materiales e inmateriales organizan la vida social. En su acepción foucaultiana, el dispositivo no es solo una arquitectura de poder, sino una red de elementos discursivos y no discursivos que responden a una necesidad histórica, y que tienen como efecto el gobierno de los cuerpos y las conductas. Así, el panóptico, modelo arquitectónico ideado por Jeremy Bentham y reformulado teóricamente por Foucault en *Vigilar y castigar*, se convierte en una figura paradigmática de la vigilancia moderna: un sistema de visibilidad asimétrica que induce en el sujeto una auto-vigilancia constante. Como señala el autor, «la disposición panóptica da la fórmula de esta generalización» del control disciplinario (FOUCAULT, 2009, pp. 193-194).

No obstante, el paisaje no puede ser reducido a un mero producto del control. Frente a los dispositivos de orden, emergen prácticas espaciales que desbordan y desprograman la lógica dominante. La deriva, conceptualizada por Guy Debord dentro del movimiento situacionista, se presenta como un gesto de deambulación errante y lúdica por la ciudad o el paisaje, en el que se suspenden las finalidades utilitarias del recorrido urbano. Debord afirma que «el tránsito se desarrolla sin meta, dejando actuar los atractivos del terreno y las eventualidades del encuentro» (DEBORD, 2008, p. 79). Esta práctica crítica pretende desmontar la racionalidad funcionalista del urbanismo moderno y abrir el espacio a la experiencia sensible, subjetiva y poética.

En esta misma línea, Francesco Careri, arquitecto y teórico italiano, amplía la noción de caminar como acto estético y político. En su obra *El andar como práctica estética*, Careri sostiene que el acto de caminar ha sido históricamente una forma de construir, narrar y disputar el espacio. Desde los nómadas del Paleolítico hasta las prácticas contemporáneas del arte relacional, el caminar ha sido una manera de resistir la institucionalización del territorio

y de inscribir nuevas memorias en él. Como resume el autor: «el espacio se hace caminando» (CARERI, 2002, p. 45), lo que implica una crítica directa a las formas de representación y planificación espacial que excluyen la experiencia vivida del cuerpo.

La reflexión sobre el paisaje como campo de producción y apropiación también se nutre del pensamiento de Henri Lefebvre, quien en *La producción del espacio* introduce la noción de espacio como un producto social, construido a través de las relaciones entre prácticas, representaciones y experiencias. En palabras del autor, «la tríada percibido-concebido-vivido (que en términos espaciales puede expresarse como práctica del espacio-representaciones del espacio-espacios de representación)» permite comprender las tensiones entre la imposición del orden y las formas de habitar alternativas (LEFEBVRE, 2013, p. 98).

En paralelo, Michel de Certeau, en *La invención de lo cotidiano*, ofrece una mirada sobre las prácticas micro-políticas que surgen en el uso diario del espacio urbano. Su distinción entre estrategias —propias de los poderes institucionales— y tácticas —propias de los sujetos que actúan dentro del espacio impuesto— permite visibilizar cómo el caminar, al igual que otras prácticas cotidianas, puede convertirse en una forma de resistencia difusa. «Caminar por la ciudad —escribe De Certeau— es como enunciar una frase: cada paso es una palabra» (DE CERTEAU, 2000, p. 97).

En este marco teórico se inserta el presente trabajo, que busca articular las categorías de dispositivo, deriva y producción del espacio para analizar el paisaje no sólo como un objeto visual, sino como una construcción atravesada por relaciones de poder, tecnologías de control y experiencias de reapropiación estética. A través del análisis de estas tensiones, se propone una lectura del paisaje como escenario de conflicto y transformación, donde el cuerpo que camina, observa y habita se convierte en una figura central para desarticular las lógicas normativas del territorio contemporáneo.

A partir de este marco conceptual, el presente artículo se organiza en tres secciones que abordan respectivamente la función del dispositivo panóptico, las prácticas de deriva y el caminar como herramienta crítica de producción del espacio.

## 1. El paisaje como construcción cultural y política.

### *El paisaje como representación ideológica*

El paisaje, entendido desde una perspectiva crítica, no es una entidad natural ni un decorado pasivo, sino una representación construida histórica y culturalmente que refleja relaciones de poder, estructuras sociales e imaginarios colectivos. Esta mirada se aleja de las concepciones tradicionales que asociaban el paisaje con lo pintoresco, lo sublime o lo bucólico, y lo sitúa como una herramienta ideológica que participa activamente en la producción simbólica del territorio.

Denis Cosgrove fue uno de los primeros teóricos en formular esta concepción del paisaje como «una forma de ver», es decir, como una construcción visual e intelectual que organiza el espacio conforme a una lógica determinada, propia de la modernidad occidental. Para Cosgrove, el paisaje no muestra simplemente el territorio: lo transforma en imagen, lo doméstica y lo estiliza, eliminando de la escena todo aquello que no encaje con la narrativa dominante del orden, la propiedad y el progreso. De este modo, la mirada paisajística configura un régimen escópico que invisibiliza los conflictos sociales, las memorias silenciadas y las desigualdades estructurales (COSGROVE, 1984, p. 13).

Esta “naturalización” del poder a través del paisaje ha sido ampliamente estudiada también por W. J. T. Mitchell, quien propone entender el paisaje como un medio ideológico y performativo, más que como un objeto estético o geográfico. Mitchell insiste en que el paisaje debe ser analizado como un acto de representación: «los paisajes son medios que naturalizan una cultura de clase, género y raza» (MITCHELL, 2002, p. 5), y que, por tanto, siempre responden a intereses específicos. Esta lectura desvela el papel activo del paisaje en la construcción de hegemonías culturales, legitimando narrativas nacionales, coloniales o extractivistas.

*Teorías del paisaje: entre la geografía cultural y la crítica contemporánea.*

Desde el ámbito de la geografía humanista y cultural, autores como Joan Nogué han contribuido a la consolidación de una visión del paisaje como fenómeno relacional y polisémico. En sus trabajos,

Nogué argumenta que el paisaje no es un mero reflejo del territorio, sino un espacio cargado de significados, memorias y afectos. Es una «categoría cultural compleja que une lo visible con lo simbólico, lo material con lo emocional» (NOGUÉ, 2007, p. 31). Esta concepción amplía el enfoque tradicional centrado en la percepción visual, e incorpora dimensiones como el recuerdo, la experiencia corporal o las formas de apropiación colectiva.

Por su parte, Kenneth R. Olwig ha cuestionado la reducción del paisaje a una imagen visual, subrayando su dimensión política y jurídica. Olwig propone una vuelta al significado original de la palabra «landscape» en lenguas germánicas, donde el término no hacía referencia a una vista, sino a una comunidad territorial regulada por leyes, derechos y obligaciones. En sus palabras, el paisaje puede entenderse como «un nexo de comunidad, justicia, naturaleza y equidad ambiental» (OLWIG, 1996, p. 631). Esta interpretación rescata el paisaje como un espacio de justicia, en disputa entre los usos sociales y los marcos normativos impuestos por el poder.

Asimismo, desde la antropología del espacio, Tim Ingold ha insistido en la necesidad de superar la concepción del paisaje como imagen para pensarlo como proceso y relación. Para Ingold, «el paisaje es el mundo tal como lo conocen quienes lo habitan, quienes viven en sus lugares y recorren los caminos que los conectan» (INGOLD, 1993, p. 153). El paisaje es, en este sentido, un espacio habitado, recorrido y vivido, más que representado. Esta idea conecta estrechamente con las prácticas contemporáneas de caminar, derivar y trazar, que se desarrollan en el presente artículo.

A partir de estas teorías, se puede afirmar que el paisaje constituye una interfaz donde confluyen discursos, cuerpos, técnicas, memorias e imaginarios. Su lectura crítica permite desmontar la apariencia de neutralidad y armonía que ha dominado la tradición paisajística —particularmente desde la pintura renacentista hasta la fotografía contemporánea— para revelar en su interior las marcas del poder, la violencia simbólica y las posibilidades de resistencia.

La espectacularización del territorio, intensificada por los procesos de gentrificación, turistificación y urbanismo neoliberal, es uno de los síntomas actuales de esta operación ideológica. El paisaje se convierte en mercancía, en «valor de cambio visual», como señala Guy

Debord en La sociedad del espectáculo, donde la imagen sustituye la experiencia directa y el territorio se reconfigura según las exigencias del capital (DEBORD, 2008, p. 34). En esta lógica, las experiencias de los habitantes reales quedan desplazadas por el consumo estético del espacio. Sin embargo, frente a esta tendencia, emergen prácticas artísticas, caminantes y micropolíticas que desprograman esta visibilidad hegemónica.

Se parte de una comprensión del paisaje como artefacto cultural atravesado por tensiones. En él se disputan sentidos, se inscriben memorias y se manifiestan fricciones entre el orden impuesto y las prácticas vividas. A través de la articulación de autores como Cosgrove, Mitchell, Nogué, Olwig e Ingold, se propone una lectura del paisaje no como fondo pasivo de la acción humana, sino como un territorio activo de confrontación estética, política y corporal.

## **2. El dispositivo de control: el panóptico y la vigilancia contemporánea**

*El concepto de dispositivo en Michel Foucault*

El análisis del paisaje contemporáneo exige una comprensión crítica de los modos en que el poder opera sobre los cuerpos, las percepciones y los comportamientos. Para ello, el concepto de dispositivo (en francés, *dispositif*) resulta central. Michel Foucault introduce esta noción en una entrevista de 1977, titulada El juego de Michel Foucault, donde define el dispositivo como:

*«un conjunto decididamente heterogéneo, que incluye discursos, instituciones, disposiciones arquitectónicas, decisiones reglamentarias, leyes, medidas administrativas, enunciados científicos, proposiciones filosóficas, morales... En resumen, lo dicho y lo no dicho, lo visible y lo invisible»*

(FOUCAULT, 1991, p. 298).

Esta definición revela la amplitud del término, que no remite a un objeto concreto, sino a un entramado de relaciones que actúan sobre los sujetos para gobernar sus conductas. Los dispositivos, en este sentido, son mecanismos que producen subjetividades normativas, organizan la experiencia y modelan los espacios habitables. El paisaje, por tanto, puede pensarse como un dispositivo que regula lo que

puede ser visto, recorrido o experimentado dentro de un régimen determinado de visibilidad y orden.

Foucault argumenta que estos dispositivos se insertan en lo que denomina una «microfísica del poder»: un poder que ya no se concentra solo en instituciones jerárquicas visibles (como el Estado o la Iglesia), sino que se difunde capilarmente a través de prácticas cotidianas, tecnologías del cuerpo y formas de saber. En esta lógica, la visibilidad se convierte en una técnica de control, y el paisaje pasa de ser un objeto de contemplación estética a un campo de regulación perceptiva y afectiva.

### *El panóptico: visibilidad y auto-vigilancia*

Uno de los ejemplos más paradigmáticos de dispositivo es el panóptico, modelo arquitectónico propuesto por Jeremy Bentham a finales del siglo XVIII, y reconfigurado teóricamente por Foucault en *Vigilar y castigar* (2009). Este modelo consiste en una torre central desde la cual un vigilante puede observar, sin ser visto, a todos los sujetos encerrados en celdas dispuestas en círculo. La innovación no reside solo en la arquitectura, sino en el efecto psicológico que genera: el sujeto interioriza la posibilidad constante de ser observado, y comienza a vigilarse a sí mismo.

Foucault interpreta el panóptico como la matriz de un nuevo tipo de poder: el poder disciplinario, que actúa no mediante la violencia física sino a través de la organización del espacio, el tiempo y el cuerpo. Según sus palabras:

*«El principio del Panóptico es inducir en el detenido un estado consciente y permanente de visibilidad que garantiza el funcionamiento automático del poder»*

(FOUCAULT, 2009, p. 206)

Esta idea es crucial para comprender cómo operan los dispositivos de control en el paisaje urbano contemporáneo. Ya no se trata de encierros físicos, sino de formas de auto-regulación difusa que atraviesan la vida cotidiana: cámaras de seguridad, urbanismo de control, recorridos normativos, señalética coercitiva, arquitectura hostil. Todo ello conforma una nueva cartografía del control que transforma el paisaje en un espacio vigilado y vigilante.

Autores como Gilles Deleuze han desarrollado esta noción en lo que denomina «sociedades de control», donde el modelo disciplinario panóptico se ve superado por mecanismos más fluidos, descentralizados y digitales. En palabras de Deleuze: «*ya no se encierra, se modula*» (DELEUZE, 1990, p. 7).

El paisaje deviene entonces interfaz, base de datos, mapa interactivo, pero también zona de captura, extracción y normalización.

Estas transformaciones afectan profundamente nuestra manera de habitar y experimentar el espacio. El paisaje, convertido en superficie de control, condiciona los movimientos, disuade lo imprevisible y reduce la experiencia sensible a una lógica de eficiencia y seguridad. Como ha señalado Stephen Graham, las infraestructuras contemporáneas —carreteras, redes eléctricas, sistemas de videovigilancia, arquitectura digital— conforman una «geografía del poder» que opera invisiblemente pero con gran eficacia sobre la vida social (GRAHAM, 2011, p. 6).

Frente a esta lógica, las prácticas de caminar, derivar o resistir al trazado normativo del espacio (que se abordarán en los siguientes apartados) emergen como formas de reapropiación estética y política del territorio. Entender el panóptico no solo como estructura carcelaria, sino como paradigma perceptivo contemporáneo, permite abrir nuevas formas de lectura crítica del paisaje, y reconocer en él no solo una geografía visible, sino una cartografía del poder.

### **3. La deriva situacionista y el espacio urbano como campo de juego**

#### *Deambular contra el orden: la ciudad como territorio crítico*

Frente a los dispositivos de control que modelan el paisaje como una estructura funcional y vigilada, el movimiento situacionista —emergido en Europa a mediados del siglo XX— propuso una reestructura radical del espacio urbano a través de la práctica de la deriva. Esta consiste en una forma de deambulación lúdica y crítica por la ciudad, cuyo propósito es subvertir la organización racional del territorio mediante una experiencia sensible, aleatoria y desprogramada del recorrido.

Guy Debord, uno de los principales teóricos de la Internacional Situacionista, define la deriva (*dérive*) como:

«un modo de comportamiento experimental ligado a las condiciones de la sociedad urbana, caracterizado por el desplazamiento sin rumbo, abandonándose a los atractivos del terreno y a los encuentros que en él se producen» (DEBORD, 2008, p. 79).

La deriva implica, por tanto, una ruptura deliberada con la lógica utilitarista del espacio moderno: ya no se camina para llegar a un destino, sino para explorar los efectos afectivos, simbólicos y psicológicos del entorno. Este gesto introduce una dimensión psicogeográfica, es decir, una atención a las emociones, tensiones y atmósferas que los distintos espacios urbanos provocan en los sujetos. Para Debord, la ciudad no es solo un conjunto de calles y edificios, sino un campo de fuerzas que moldea comportamientos, deseos y afectos.

La psicogeografía, tal como fue formulada por los situacionistas, pone en crisis la cartografía tradicional y su pretensión de objetividad. En su lugar, propone la creación de mapas afectivos, subjetivos y fragmentarios que registran trayectorias, emociones y discontinuidades urbanas. Estos «mapas alternativos» permiten visualizar una ciudad no desde su estructura funcional, sino desde sus fisuras, anomalías y zonas de intensidad. En este sentido, la psicogeografía no solo deconstruye el urbanismo racionalista, sino que da lugar a un ejercicio de poética espacial.

Para los situacionistas, la deriva no era únicamente una práctica estética, sino también un gesto revolucionario. En un contexto dominado por la alienación capitalista y la colonización de la experiencia por la lógica del espectáculo —tal como denuncia Debord en *La sociedad del espectáculo*—, caminar sin finalidad se convierte en un acto de resistencia frente a la mercantilización del tiempo y del espacio. La ciudad deja de ser un espacio de consumo y productividad, para convertirse en un campo de juego (*terrain de jeu*), donde el sujeto puede reconfigurar activamente su relación con el entorno (DEBORD, 2008, p. 42).

Este carácter lúdico y transgresor de la deriva se conecta con una crítica radical al urbanismo moderno, especialmente el funcionalismo de Le Corbusier y sus seguidores, que buscaban organizar el espacio

según criterios de eficiencia, visibilidad y control. Los situacionistas denunciaban cómo esta lógica fragmentaba la experiencia urbana, anulaba la diversidad y reducía la ciudad a una secuencia de flujos programados. Frente a ello, proponían una reapropiación del espacio desde el deseo, el azar y la exploración.

En este marco, la figura del flâneur de Baudelaire, retomada por Walter Benjamin, es resignificada. Si el flâneur era un observador de la ciudad moderna, la deriva situacionista lo convierte en un agente de transformación, alguien que no solo observa, sino que reconfigura el espacio a través de su desplazamiento. Esta práctica, que combina el caminar con el juego, el arte y la crítica social, anticipa muchas de las intervenciones urbanas contemporáneas que buscan desactivar el orden impuesto del paisaje urbano.

*Deriva y paisaje: hacia una lectura subversiva del territorio.*

Aplicada al concepto de paisaje, la deriva introduce una mirada que se aparta de la contemplación distanciada y propone una relación corporal, afectiva y crítica con el territorio. En lugar de representar el paisaje como una imagen fija, la deriva lo vive como una experiencia dinámica y multisensorial. El paisaje, lejos de ser un escenario, se convierte en un campo de acción donde el cuerpo que camina produce sentido a través de su interacción con el entorno.

Este enfoque ha influido notablemente en el arte contemporáneo, especialmente en prácticas de arte caminante, intervenciones urbanas y proyectos de mapeo alternativo. Muchas de estas experiencias se nutren del legado situacionista para cuestionar las formas normativas de percepción del espacio y activar nuevas formas de relación con el paisaje. Como veremos en el siguiente apartado, autores como Francesco Careri han heredado esta tradición y la han reformulado desde la arquitectura, el arte y la política del caminar.

La deriva, en este sentido, no solo es una técnica de subversión espacial, sino también una forma de resistencia subjetiva frente a los modos de control contemporáneos que, como se vio en el apartado anterior, actúan a través de la regulación de los flujos, la visibilidad y el comportamiento. Deambular por el paisaje sin finalidad determinada constituye una táctica que desactiva las lógicas utilitarias del territorio: el cuerpo, al moverse sin obedecer al trazado impuesto,

inaugura nuevos usos, nuevos sentidos, nuevas narrativas.

Este tipo de desplazamiento se convierte así en una forma de conocimiento no disciplinado, una especie de cartografía afectiva que rehace el paisaje desde lo vivido. Frente al mapa objetivo, la deriva ofrece una experiencia encarnada del espacio. En esa experiencia, la arquitectura, la infraestructura, los objetos urbanos o los vacíos se transforman en elementos activos del relato espacial, que ya no responde a un plan urbanístico, sino a una narración fragmentaria y contingente.

Estas prácticas abren la posibilidad de pensar el paisaje como una superficie abierta a la improvisación, la poética y la crítica. Tal como señala Rebecca Solnit, *«el ritmo de caminar genera una especie de ritmo del pensamiento, y el paso a través de un paisaje hace eco o estimula el paso a través de una serie de pensamientos. [...] Un aspecto de la historia del caminar es la historia del pensamiento hecho concreto —porque los movimientos de la mente no pueden rastrearse, pero los de los pies sí»* (SOLNIT, 2001, p. 12).

El arte contemporáneo ha encontrado en la deriva un recurso para activar procesos de descolonización del espacio. Proyectos de walking art, mapeo afectivo, dérives colectivas y exploraciones urbanas han hecho de la caminata una herramienta política y estética. El acto de caminar, en estos casos, no busca representar el paisaje, sino intervenirlo, habitarlo de otro modo, desplegarlo como archivo sensible y como campo de resistencia frente a las narrativas dominantes.

Estas experiencias se inscriben en una genealogía que parte de los situacionistas, pero que se proyecta hacia prácticas que desafían los límites entre arte, activismo y urbanismo. La deriva, como práctica abierta, ha sido reapropiada por colectivos de arquitectos, artistas y geógrafos que entienden el territorio no como un dato, sino como un proceso en disputa.

Este tránsito —del flâneur al sujeto caminante, del mapa técnico al recorrido afectivo, del espacio normado a la experiencia desbordante— marca una inflexión fundamental en la lectura del paisaje. A través del caminar, se reconfigura no solo la percepción del territorio, sino también la posibilidad de imaginar otras formas de estar en el mundo, de narrar lo común, de ocupar el espacio desde una política

de la proximidad y de la presencia encarnada.

Esta lógica nos conduce directamente al pensamiento de Francesco Careri, quien reformula la caminata como una práctica estética y política de construcción del espacio, retomando los legados de la deriva situacionista y proponiendo una metodología concreta para habitar el paisaje de forma crítica. Su aporte será desarrollado en el siguiente apartado.

#### **4. El caminar como práctica estética y política**

##### *Del desplazamiento errante a la producción del espacio*

La figura del sujeto que camina ha cobrado una renovada importancia en el pensamiento contemporáneo sobre el espacio y el paisaje. Si en la deriva situacionista el caminar aparecía como un gesto de ruptura frente al orden urbano, en el pensamiento de Francesco Careri se consolida como una práctica estética, arquitectónica y política que transforma radicalmente la relación entre el cuerpo y el territorio. En su obra *Walkscapes. El andar como práctica estética* (2002/2016), Careri sostiene que el caminar ha sido históricamente un acto fundacional del espacio, desde las rutas nómadas hasta las estrategias del arte contemporáneo.

Careri traza una genealogía que parte de las primeras comunidades nómadas, pasa por los ritos de peregrinación, las caminatas surrealistas, las derivas situacionistas y llega a las experiencias artísticas de los siglos XX y XXI. En todos estos casos, el caminar no es simplemente un medio de transporte, sino un modo de conocimiento, una forma de inscripción en el territorio, un gesto performativo que produce espacio a través de la experiencia del cuerpo. Tal como afirma el autor:

*«El espacio se hace caminando. La arquitectura comienza cuando el hombre deja una traza en el territorio»*

(CARERI, 2016, p. 45).

Este principio cuestiona la noción tradicional de arquitectura como objeto construido, estático y visual. Frente a ello, propone entender la arquitectura —y por extensión, el paisaje— como un proceso dinámico, temporal y relacional, donde el cuerpo es tanto receptor como productor de significado. En este marco, el paisaje deja de ser algo

que se representa desde fuera y se convierte en algo que se construye desde dentro, a través del movimiento, el ritmo, la mirada y la afectividad.

### *Caminar como resistencia: micropolíticas del espacio*

La propuesta de Careri se sitúa en la confluencia entre arte, arquitectura, urbanismo y acción política. Caminar es, para él, una forma de resistencia frente a la normatividad del espacio urbano, una herramienta para recuperar lo que ha sido olvidado, marginado o invisibilizado por las lógicas dominantes del diseño territorial. Esto es especialmente evidente en los márgenes: descampados, ruinas, infraestructuras abandonadas, espacios intersticiales. Lugares que, en la lógica del urbanismo funcional, son considerados residuos, pero que en la caminata se resignifican como espacios de posibilidad.

En este sentido, Careri incorpora y amplía la noción de “tercer paisaje” propuesta por Gilles Clément, donde los espacios sin función definida —franjas, bordes, lugares en transición— adquieren un valor simbólico y ecológico (CLÉMENT, 2007). Caminar por estos espacios no planificados es un acto de reapropiación poética y crítica: se trata de leer el territorio desde sus heridas, sus silencios, sus capas ocultas.

Caminar se convierte así en una micropolítica del espacio: una forma de producir contra-cartografías, narrativas alternativas y modos de habitar que desbordan la representación oficial del paisaje. El cuerpo que camina no solo atraviesa el espacio, sino que lo transforma al inscribir en él su ritmo, su memoria y su afecto. Esta dimensión encarnada del territorio desafía la mirada abstracta del urbanismo técnico y abre un campo para la experimentación estética y social.

### *Arte, pedagogía y deriva: Stalker/Osservatorio Nomade*

Careri no sólo teoriza el caminar: también lo practica desde el colectivo Stalker/Osservatorio Nomade, una plataforma interdisciplinar que investiga y activa los márgenes urbanos mediante caminatas colectivas, acciones situadas y cartografías críticas. Desde mediados de los años noventa, este colectivo ha realizado múltiples proyectos en zonas periféricas de Roma y otras ciudades europeas, con el objetivo de repensar la ciudad desde lo excluido, lo residual, lo informal.

Estas experiencias se articulan como performances territoriales, donde la acción de caminar deviene herramienta de lectura, escucha y creación. En lugar de representar el paisaje desde fuera, los participantes lo recorren, lo habitan, lo interrogan desde dentro. Así, la caminata se convierte en un dispositivo de producción estética, conocimiento situado y empoderamiento colectivo.

Desde el punto de vista pedagógico, Careri también ha desarrollado en la Universidad Roma Tre un enfoque de enseñanza basado en el caminar como método, que rompe con las dinámicas tradicionales de aula y propone una relación directa entre el aprendizaje, el cuerpo y el espacio. Este enfoque transforma la educación artística y arquitectónica en una experiencia situada, colaborativa y crítica.

La potencia del caminar, tal como la articula Francesco Careri, reside en su condición liminar: no pertenece exclusivamente al arte, ni a la arquitectura, ni a la política, pero participa activamente de todas ellas. Esta ambigüedad le otorga una capacidad transversal que lo convierte en una práctica crítica y transformadora del espacio. Caminar se convierte así en una herramienta de creación y pensamiento, una forma de relación con el paisaje que no responde a una lógica de control o representación, sino a una dinámica poética, afectiva y situada.

Frente a las formas hegemónicas de urbanismo que planifican el territorio desde la distancia, el caminar propone una lectura encarnada del espacio, donde el cuerpo se convierte en instrumento de conocimiento. Este conocimiento no es abstracto ni cuantificable, sino que surge de la observación, del ritmo, del cansancio, del silencio y del encuentro. Como afirma Careri:

«El caminar es un acto fundacional de la arquitectura, una forma de construir sin construir, de transformar el espacio sin levantar muros» (CARERI, 2016, p. 53).

En esta línea, el teórico británico Phil Smith ha desarrollado el concepto de *walking as performance*, en el que caminar se presenta como una práctica narrativa y reflexiva, capaz de generar nuevas formas de conciencia espacial. Según Smith, la caminata performativa produce un desplazamiento no solo físico, sino también cognitivo, ya que permite «interrumpir los automatismos de la percepción y generar aperturas hacia lo inesperado» (SMITH, 2015, p. 104).

Desde esta perspectiva, el paisaje ya no es un fondo estable o un decorado visual, sino un campo activo de relaciones, un palimpsesto de memorias, huellas, deseos y tensiones. Caminar permite activar ese campo desde lo cotidiano, lo fragmentario y lo relacional. La caminata se convierte en una estrategia de lectura crítica del territorio, que no solo registra lo que hay, sino que visibiliza lo que fue borrado, desplazado o marginalizado por las lógicas normativas.

Este enfoque también encuentra resonancia en las nociones de “tercer paisaje” de Gilles Clément (2007), quien reivindica los espacios residuales —bordes, descampados, márgenes urbanos— como zonas de libertad ecológica y simbólica. Caminar por estos territorios implica una forma de resistencia al diseño excluyente del espacio público, una posibilidad de imaginar otras formas de relación con lo no planificado, con lo que no responde a una función asignada.

Asimismo, en el marco pedagógico y artístico, el caminar ha sido adoptado como una herramienta metodológica capaz de generar procesos de investigación-creación. Careri ha desarrollado en la Universidad Roma Tre experiencias docentes donde la caminata se convierte en eje de proyectos de exploración urbana, análisis de paisajes invisibilizados y activación de memorias territoriales. Este uso del caminar como forma de aprendizaje crítico, que combina observación, acción y reflexión, transforma el paisaje en un espacio pedagógico expandido, donde se cruzan arte, arquitectura y antropología.

Caminar, por tanto, no es un acto inocente. Es una forma de reclamar presencia, de inscribir el cuerpo en el territorio, de cuestionar las narrativas dominantes. Como sugiere Ingrid Halland, el diseño especulativo —y por extensión las prácticas caminantes críticas— actúan como formas micropolíticas capaces de desautomatizar la mirada y permitir nuevas formas de reapropiación del espacio común (HALLAND, 2019, p. 40).

Esta dimensión crítica, poética y política del caminar permite reinterpretar el paisaje como un espacio en disputa, donde las subjetividades se enfrentan a los dispositivos de control a través de prácticas cotidianas de resistencia. En el siguiente apartado, esta idea será ampliada mediante los aportes de Henri Lefebvre y Michel de Certeau, quienes permiten conceptualizar el espacio vivido como campo de fricción entre estrategias institucionales y tácticas populares.

## 5. Espacio vivido y micropolíticas cotidianas Henri Lefebvre y la producción del espacio

En su obra fundamental *La producción del espacio (1974/2013)*, Henri Lefebvre propone una crítica radical a la noción de espacio como entidad neutra o contenedor pasivo de las actividades humanas. Para Lefebvre, el espacio es una producción social, configurada a través de las relaciones de poder, las prácticas económicas y las formas de vida. Esta visión rompe con la tradición positivista que considera el espacio como un «dato» natural, y lo define, en cambio, como un campo de fuerzas en disputa.

Lefebvre articula su teoría del espacio en torno a una triada conceptual compuesta por: el espacio percibido (las prácticas espaciales cotidianas), el espacio concebido (las representaciones planificadas del espacio, como mapas, planos urbanísticos o discursos técnicos), y el espacio vivido (la experiencia simbólica y afectiva del espacio por parte de los sujetos).

Esta triada revela que el espacio no es homogéneo ni estable, sino un lugar de tensión entre la imposición institucional y la apropiación subjetiva. Según Lefebvre, «el espacio es un producto, literalmente hablado y hablado de nuevo, construido y reconstruido en y por la actividad social» (LEFEBVRE, 2013, p. 38). En este sentido, el paisaje, como forma espacial particular, también es producido, apropiado y resignificado por quienes lo habitan, lo atraviesan o lo resisten.

Aplicado al contexto contemporáneo, este marco permite leer el paisaje no solo como representación ideológica (como veíamos con Cosgrove y Mitchell), sino también como campo de experiencia encarnada, donde los cuerpos negocian, rehacen y contestan la organización impuesta del territorio. El caminar, la deriva y las prácticas espaciales disidentes se insertan en ese espacio vivido como formas de reapropiación crítica, a menudo invisibilizadas por el urbanismo dominante.

*Michel de Certeau: tácticas cotidianas en el espacio normativo.*

Complementario al pensamiento de Lefebvre, Michel de Certeau, en *La invención de lo cotidiano. 1. Artes de hacer (1980/2000)*, propone una distinción entre estrategias y tácticas para comprender cómo los sujetos se enfrentan a las estructuras que organizan la vida cotidiana. Las estrategias son propias de las instituciones, los

poderes normativos y las configuraciones técnicas del espacio. Las tácticas, en cambio, son formas de acción improvisadas, móviles y situadas, empleadas por quienes no tienen un lugar propio en el sistema pero lo habitan desde dentro.

Para De Certeau, caminar por la ciudad no es una simple ejecución del trazado urbano, sino una práctica de significación. El sujeto que camina no repite simplemente el plano impuesto por el urbanismo, sino que crea una lógica propia a través de desvíos, pausas, rodeos, improvisaciones. Como señala: «*Las variedades de pasos son hechuras de espacios. Tejen los lugares. [...] Las motricidades peatonales forman uno de estos 'sistemas reales cuya existencia hace efectivamente la ciudad', pero que 'carecen de receptáculo físico'*» (DE CERTEAU, 2000, p. 108).

Cada paso es como una palabra que compone un texto urbano alternativo, fugaz pero significativo. Así, el paisaje deja de ser una estructura fija y se convierte en un discurso polifónico, en constante reescritura.

Estas tácticas no pretenden derrocar el sistema desde fuera, sino erosionarlo desde dentro, habitando las fisuras del espacio normativo con gestos mínimos, poéticos, muchas veces imperceptibles. En este sentido, las caminatas, las derivas, los recorridos afectivos o los usos no previstos del espacio son prácticas tácticas que reconfiguran el paisaje desde lo común, lo corporal y lo no planificado.

De Certeau recupera así la potencia transformadora de lo cotidiano, no como rutina, sino como campo de invención y creatividad. El paisaje cotidiano, cargado de prácticas aparentemente triviales, se revela como un territorio político, donde la subjetividad se enfrenta a las estructuras del poder no mediante la confrontación frontal, sino mediante la imaginación, la poética del desvío y la inteligencia del cuerpo.

### *Una lectura cruzada del paisaje*

La lectura conjunta de Lefebvre y De Certeau permite comprender el paisaje contemporáneo como un espacio de conflicto entre el diseño estratégico y la experiencia vivida, entre el orden representado

y las prácticas que lo atraviesan. Caminar, como hemos venido desarrollando, no es solo un gesto físico, sino una acción política que introduce interrupciones, fisuras y relatos alternativos en el tejido del territorio.

Estas prácticas —leves pero insistentes— ponen en crisis la lógica visual dominante del paisaje y abren la posibilidad de construir una espacialidad más plural, afectiva y crítica. El cuerpo que camina, que deriva, que habita los márgenes, inscribe en el paisaje una narrativa que desborda los lenguajes del control y reescribe el territorio desde una experiencia situada.

Este enfoque, que combina la teoría crítica del espacio con prácticas sensibles y poéticas, sienta las bases para una nueva mirada sobre el paisaje: no como objeto acabado, sino como proceso en disputa, abierto a múltiples apropiaciones. En este marco, caminar se confirma como una forma de producción de espacio vivencial y como un acto de resistencia simbólica frente al dominio estratégico de la organización territorial contemporánea.

### **Conclusiones**

Una de las ideas centrales de este trabajo —y que se va perfilando a medida que se entrecruzan las nociones de dispositivo, deriva y caminar— es que el paisaje no puede seguir siendo entendido como un fondo neutro, meramente decorativo o natural. En cambio, parece emerger la posibilidad de pensar el paisaje como un entramado complejo, donde se disputan sentidos, memorias y formas de estar en el espacio. Lejos de tratarse de una entidad dada, el paisaje puede concebirse como un campo de fuerzas en tensión, donde las estructuras de control coexisten, y a veces colisionan, con prácticas sensibles, afectivas y críticas.

Autores como Cosgrove (1984, p. 13) y Mitchell (2002, p. 5) han mostrado que el paisaje nunca es una simple representación del territorio, sino una operación cultural que selecciona lo visible, organiza lo narrable y distribuye silencios. En este sentido, el paisaje no solo refleja una realidad, sino que contribuye activamente a producirla. Su capacidad de ordenar la mirada no solo actúa sobre la percepción, sino también sobre los modos de habitar. Desde la perspectiva de Foucault (1991, p. 298), esta dimensión organizativa del paisaje se

inscribe en una red de dispositivos más amplia, donde el espacio es una forma de gobierno: de los cuerpos, de los tiempos, de los gestos.

Aunque la estructura del paisaje esté mediada por lógicas normativas, no está completamente cerrada. Un aspecto importante que emerge de esta reflexión es que el paisaje también puede ser un lugar de fisura, de reapropiación, de interrupción del sentido. Nogué (2007, p. 22 y p. 31) señala que el paisaje está cargado de afectos, y que esos afectos, aunque puedan ser instrumentalizados, también abren espacio a la memoria, a lo no planificado, a lo no dicho.

Por lo tanto, resulta pertinente dejar de pensar el paisaje solo como lo que se ve —o lo que se permite ver—, y comenzar a atender a lo que en él se activa, se interrumpe o se fuga. El verdadero interés del paisaje podría residir en esa condición ambigua: entre imagen y experiencia, entre norma y deseo, entre lo diseñado y lo vivido. No se trata de oponer el control a la libertad, sino de observar cómo ambas dimensiones coexisten y cómo, en esa coexistencia, se generan formas de habitar que pueden no ser previsibles ni programadas.

El paisaje se abre así como un espacio de posibilidad más que de certeza. Lo más relevante no es definir lo que el paisaje es, sino mantener la pregunta abierta sobre lo que puede llegar a ser, cuando el cuerpo, la memoria y el deseo se inscriben en él de formas que escapan al diseño. En esa apertura, se vislumbra un potencial: el de reimaginar el paisaje no como un producto cerrado, sino como un proceso vivo, plural y situado.

Una intuición importante que se desprende de este trabajo es que el acto de caminar, algo tan cotidiano y aparentemente simple, puede transformarse en una herramienta de intervención estética y política sobre el paisaje. Lejos de entender el caminar como mera forma de desplazamiento, debería considerarse —como han propuesto ciertos artistas, arquitectos y pensadores— como una forma de conocimiento encarnado, un gesto que produce espacio y, a la vez, lo problematiza.

La *dérive* situacionista, tal como fue esbozada por Debord (2003, p. 34), ofrecía ya una vía de escape frente al orden programado de la ciudad moderna. Se trataba, más que de recorrer, de dejarse afectar por los ritmos, los flujos y las intensidades invisibles del entorno. Esa sensibilidad sin propósito productivo, en esa deriva que se deja llevar

por lo inesperado, resalta una forma de resistencia que no necesita anunciarse como tal, pero que activa otra relación con el territorio: más abierta, más vulnerable, más dispuesta a escuchar.

Careri (2002, p. 45), por su parte, ha recuperado y ampliado esta dimensión del caminar, proponiéndolo como una práctica estética que transforma la arquitectura, no desde la construcción, sino desde la acción. Caminar como modo de intervenir en el paisaje sin alterarlo físicamente, pero alterando su sentido. Caminar como gesto que traza, que activa, que inaugura relaciones. Careri no propone una metodología cerrada, sino una disposición: una manera de mirar, de tocar con los pies, de leer lo que el diseño urbano o rural tiende a invisibilizar.

Lo interesante no es solo la caminata en sí, sino el tiempo que propone: un tiempo no funcional, no acelerado, que entra en fricción con la lógica de productividad y control. Ese tiempo, al desajustar el ritmo esperado del espacio, puede abrir una grieta en la superficie del paisaje. Y en esa grieta, se filtra una memoria, una emoción, una narración distinta de lo comúnmente establecido.

Al caminar, no solo se produce un desplazamiento físico, sino también un desplazamiento del sentido. Lo que era paisaje de paso se convierte en espacio de lectura; lo que era residuo urbano se resignifica como campo de observación; lo que parecía vacío se llena de posibles. En este sentido, el caminar podría entenderse como una forma de arte menor, una escritura débil, una poética del gesto que, sin necesidad de monumentalidad, reinscribe subjetividad en el territorio.

Es en estas prácticas silenciosas —sin gran aparato discursivo— donde el paisaje encuentra otra forma de ser habitado. No como producto acabado, sino como proceso inestable, frágil, lleno de zonas que aún no han sido nombradas. Caminar no sería entonces solo recorrer, sino también invocar otras formas de ver, de narrar y de estar, allí donde parecía que todo estaba ya dicho.

En última instancia, estas formas de intervención, como la deriva o el caminar, desafían las lógicas de control que estructuran nuestros entornos. Nos invitan a reconsiderar el paisaje no sólo como un espacio controlado y organizado, sino como un lugar de potencialidad abierta, donde la resistencia a la normativización se vuelve una he-

ramienta para la reconfiguración de los sentidos, la memoria y la experiencia en el territorio. Al deshacer los códigos establecidos y abrir grietas en las superficies del paisaje, se nos ofrece la posibilidad de imaginar un espacio donde el control y la libertad puedan coexistir, pero siempre en un proceso dinámico y en constante redefinición.

## Bibliografía

CARERI, Francesco (2002). *El andar como práctica estética*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili. Citado en: Sección “El caminar como práctica estética y política”, “Careri (2002, p. 45)”.

CLÉMENT, Gilles (2007). *Manifiesto del tercer paisaje*. París: Éditions de Seuil. Citado en: Sección “El caminar como práctica estética y política”, “Clément (2007)”.

COSGROVE, Denis (1984). *Social Formation and Symbolic Landscape*. Madison: The University of Wisconsin Press. Citado en: Sección “El paisaje como representación ideológica”, “Cosgrove (1984, p. 13)”.

DEBORD, Guy (2008). *La sociedad del espectáculo* (1ª ed. en español, 1977). Valencia: Pre-Textos. Citado en: Sección “La deriva situacionista y el espacio urbano como campo de juego”, “Debord (2008, p. 79)”, “Debord (2008, p. 34)”.

DE CERTEAU, Michel (2000). *La invención de lo cotidiano. Artes de hacer*. México: Universidad Iberoamericana. Citado en: Sección “Espacio vivido y micropolíticas cotidianas”, “De Certeau (2000, p. 97)”, “De Certeau (2000, p. 108)”.

FOUCAULT, Michel (2009). *Vigilar y castigar. Nacimiento de la prisión*. Madrid: Siglo XXI Editores. Citado en: Sección “El dispositivo de control: el panóptico y la vigilancia contemporánea”, “Foucault (2009, p. 193-194)”, “Foucault (2009, p. 206)”.

FOUCAULT, Michel (1991). Michel Foucault. *Más allá del estructuralismo y la hermenéutica* (ed. Hubert L. Dreyfus y Paul Rabinow). Madrid: Ediciones La Piqueta. Citado en: Sección “El dispositivo de control: el panóptico y la vigilancia contemporánea”, “Foucault (1991, p. 298)”.

GRAHAM, Stephen (2011). *Ciudades bajo vigilancia. La militarización del espacio urbano*. Madrid: Traficantes de Sueños. Citado en: Sección “El dispositivo de control: el panóptico y la vigilancia contemporánea”, “Graham (2011, p. 6)”. Ingold, Tim (1993). *The Temporality of the Landscape*. *World Archaeology*, 25(2), 152-174. Citado en: Sección “Teorías del paisaje: entre la geografía cultural y la crítica contemporánea”, “Ingold (1993, p. 153)”.

LEFEBVRE, Henri (2013). *La producción del espacio* (3ª ed.). Madrid: Ediciones Akal. Citado en: Sección “Espacio vivido y micropolíticas cotidianas”, “Lefebvre (2013, p. 98)”.

MITCHELL, W. J. T. (2002). *Landscape and Power*. Chicago: University of Chicago Press. Citado en: Sección “El paisaje como representación ideológica”, “Mitchell (2002, p. 5)”.

NOGUÉ, Joan (2007). *El retorno al paisaje*. *Documents d'Anàlisi Geogràfica*, 49(1), 21-39. Citado en: Sección “El paisaje como construcción cultural y política”, “Nogué (2007, p. 22 y p. 31)”.

OLWIG, Kenneth R. (1996). *Recovering the Substantive Nature of Landscape*. *Annals of the Association of American Geographers*, 86(4), 630-653. Citado en: Sección “Teorías del paisaje: entre la geografía cultural y la crítica contemporánea”, “Olwig (1996, p. 631)”.

SMITH, Phil (2015). *Walking as Performance: Exploring the Body, the Landscape, and Art*. New York: Routledge. Citado en: Sección “El caminar como práctica estética y política”, “Smith (2015, p. 104)”.

SOLNIT, Rebecca (2001). *Wanderlust: A History of Walking*. Berkeley: University of California Press. Citado en: Sección “La deriva situacionista y el espacio urbano como campo de juego”, “Solnit (2001, p. 12)”.

# La torre horizontal y el arte como alternativa de resistencia en Cuba

*The Horizontal Tower and art as an alternative of resistance in Cuba*

**Octavio Irving Hernández Jiménez**

Profesor del ISA, Universidad de las Artes. La Habana, Cuba.

Doctorando por la Universitat Politècnica de València (UPV).

Recibido: 03/04/25 Aceptado: 14/05/25

## Resumen

El modelo panóptico, ideado por Jeremy Bentham en 1791 y reinterpretado por Michel Foucault, describe un sistema de vigilancia en el que los individuos, al sentirse constantemente observados, internalizan la disciplina y regulan su propio comportamiento. En Cuba, este principio opera de manera particular: no existe una torre central visible (hablando en sentido metafórico), sino una red de vigilancia horizontal en la que el control se disfraza de participación comunitaria e igualdad social.

A través de mecanismos de participación popular ideados e implementados por el propio sistema, se lleva a cabo un sistema de supervisión difusa donde el pueblo mismo se convierte en vigilante y vigilado. Esta «torre horizontal» genera autocensura y conformidad,

consolidando un modelo de poder que se impone sin necesidad de una estructura arquitectónica centralizada.

El arte, sin embargo, emerge como un espacio de resistencia ante este panóptico invisible. Artistas cubanos han utilizado diversas manifestaciones —pintura, performance, videoarte— para evidenciar y cuestionar estas dinámicas de control. La obra del crítico de arte Gerardo Mosquera resalta la importancia del arte como práctica de libertad y su capacidad para desafiar la censura.

Este artículo analiza el arte cubano como un mecanismo de subversión frente a la vigilancia y el control social, explorando cómo la imagen y la creatividad pueden romper con la narrativa del poder e instaurar espacios de autonomía y cuestionamiento dentro de una sociedad controlada.

**Palabras claves:** Panóptico, Vigilancia y control, Performance político, Tecnología y poder, Estética de la resistencia, Censura en el arte

### **Abstract**

The panoptic model, conceived by Jeremy Bentham in 1791 and reinterpreted by Michel Foucault, describes a surveillance system in which individuals, feeling constantly observed, internalize discipline and regulate their own behavior. In Cuba, this principle operates in a particular way: there is no visible central tower (metaphorically speaking), but rather a horizontal surveillance network in which control is disguised as community participation and social equality.

Through mechanisms of popular participation devised and implemented by the system itself, a diffuse supervision structure is established, where the people become both the watchers and the watched. This «horizontal tower» generates self-censorship and conformity, consolidating a model of power that is imposed without the need for a centralized architectural structure.

Art, however, emerges as a space of resistance against this invisible panopticon. Cuban artists have used various forms of expression—painting, performance, video art—to expose and challenge these dynamics of control. The work of art critic Gerardo Mosquera highlights

the importance of art as a practice of freedom and its ability to challenge censorship.

This article analyzes Cuban art as a mechanism of subversion against surveillance and social control, exploring how imagery and creativity can break with the narrative of power and establish spaces of autonomy and critical inquiry within a controlled society.

**Keywords:** Panopticon, Surveillance and Control, Political Performance Technology and Power, Aesthetics of Resistance, Censorship in Art

### **El panóptico: control y vigilancia en la teoría de Bentham y Foucault**

El modelo panóptico, ideado por el jurista inglés Jeremy Bentham en el siglo XVIII, fue concebido como una estructura arquitectónica que maximizaba la eficiencia de la vigilancia. Se trataba de una prisión circular con una torre de vigilancia central desde la cual un solo guardia podía observar a todos los prisioneros sin ser visto. La clave del panóptico no era solo la vigilancia en sí, sino la percepción de una vigilancia constante: al no saber si estaban siendo observados en un momento dado, los prisioneros disciplinaban su propio comportamiento.

Más de un siglo después, el filósofo Michel Foucault retomó el concepto en *Vigilar y castigar*, ampliándolo más allá del ámbito carcelario. Para Foucault, el panóptico no era solo una estructura arquitectónica, sino un modelo de poder que se replicaba en las instituciones modernas —escuelas, fábricas, hospitales— y en la organización misma de la sociedad. La disciplina ya no requería de un castigo físico directo, sino de mecanismos de control psicológico que inducían a los individuos a vigilarse a sí mismos. En este sentido, el panóptico se convirtió en una metáfora del poder moderno: un poder que no necesita mostrarse para ser efectivo.

## **La imagen de la torre: poder simbólico y control del comportamiento colectivo**

Las imágenes han jugado un papel fundamental en la construcción de la autoconciencia del comportamiento social. Desde tiempos inmemoriales, las representaciones visuales han servido no solo para comunicar ideas, sino también para modelar la forma en que las sociedades perciben y regulan su propia conducta. En este sentido, las estructuras arquitectónicas como las torres han funcionado históricamente como símbolos de poder, vigilancia y dominio, configurando el imaginario colectivo sobre la autoridad y el control.

Desde la Torre de Babel, descrita en la Biblia como una estructura que desafiaba la supremacía divina y cuya caída simbolizaba la fragmentación del poder humano, hasta las torres medievales de los castillos y fortalezas, utilizadas para vigilar y disuadir a posibles enemigos, la imagen de la torre ha estado asociada a la regulación del orden social y la sumisión de los individuos a un sistema jerárquico de poder.

En la Edad Media, las torres de vigilancia en murallas y ciudades amuralladas no solo tenían una función defensiva, sino que también generaban en la población la sensación de una presencia constante de control. En la arquitectura religiosa, las catedrales góticas con sus torres elevadas imponían la idea de una autoridad espiritual suprema, que desde las alturas regulaba el comportamiento de los fieles.

Con el advenimiento de la modernidad, la torre adquirió nuevas connotaciones ligadas al orden y la disciplina social. Jeremy Bentham diseñó su modelo de prisión panóptica, donde la torre central, con su supuesto vigilante invisible, se convirtió en la máxima representación del poder que se ejerce a través de la mirada. La idea de que alguien puede estar observando en cualquier momento obligaba a los internos a autorregularse, internalizando la disciplina y reprimiendo cualquier acción que pudiera desviarse de la norma establecida.

Este principio no se limitó al ámbito carcelario. Como explicó Michel Foucault, el modelo panóptico trascendió la arquitectura para convertirse en un sistema de poder aplicado a la sociedad en su conjunto. Las instituciones educativas, los hospitales y las fábricas

del siglo XIX comenzaron a organizar sus espacios de manera que favorecieron la vigilancia y el control, instaurando en los individuos la percepción de una supervisión constante, aunque esta no fuera siempre efectiva o real.

### **La torre invisible: el panóptico difuso en la sociedad contemporánea**

Si bien las sociedades contemporáneas han abandonado las estructuras panópticas arquitectónicas tradicionales, el principio de vigilancia ha evolucionado hacia formas más sutiles y descentralizadas. El auge de la tecnología, la vigilancia digital y las redes de información han disuelto la figura del vigilante en una red omnipresente de monitoreo continuo, donde los propios individuos participan en su autocontrol y en la supervisión de los demás.

En Cuba, este modelo de vigilancia difusa adquiere rasgos particulares. Lejos de sustentarse en una estructura vertical o centralizada (metafóricamente hablando), el control se ejerce a través de redes de relaciones horizontales que, si bien se presentan como promotoras de igualdad y participación comunitaria, en la práctica funcionan como un sistema de observación y regulación social.

Aquí es donde la imagen de la «torre horizontal» cobra significado. En lugar de una estructura vertical con un centro de poder único, el control se expande de manera lateral, diluyéndose en la colectividad. La ausencia de un vigilante identificable refuerza la sensación de que cualquier persona puede estar observando en cualquier momento, lo que genera una autocensura y un ajuste constante del comportamiento individual.

### **El arte como dispositivo de visibilización**

Frente a esta estructura de poder camuflada, el arte emerge como un medio capaz de romper la ilusión de la vigilancia horizontal y revelar la verdadera naturaleza del control social. A lo largo de la historia, diversas manifestaciones artísticas han utilizado la imagen de la torre para exponer y cuestionar las formas de dominación. Desde las representaciones renacentistas de la Torre de Babel hasta las críticas visuales contemporáneas sobre los sistemas de vigilancia masiva, el arte ha servido como un espejo que confronta a la sociedad con sus propias estructuras de control.

En el caso de Cuba, numerosos artistas han recurrido a la pintura, la fotografía, la instalación y el videoarte para denunciar cómo el Estado ejerce su poder de manera difusa y encubierta. A través de estas obras, no solo se expone la existencia de un panóptico sin torre, sino que también se reivindican espacios de resistencia donde la imagen artística se convierte en un acto de subversión contra el aparente orden de igualdad y comunidad impuesto por el régimen.

A lo largo de este artículo, exploraremos cómo determinadas piezas de arte reflejan y cuestionan la estructura de poder en Cuba, desenmarañando las tensiones entre vigilancia, control y resistencia creativa.

### **Cuba: el panóptico sin torre**

El modelo panóptico, desarrollado inicialmente por Jeremy Bentham en el siglo XVIII y posteriormente analizado por Michel Foucault en su emblemática obra *Vigilar y castigar* (1975), presenta un sistema arquitectónico y conceptual basado en la vigilancia y el autocontrol de los individuos. La idea central del panóptico radica en una estructura carcelaria circular que permite a un único vigilante observar a todos los prisioneros desde una torre central sin ser visto. Esta arquitectura, más que posibilitar una vigilancia efectiva permanente, genera en los individuos la incertidumbre constante de saberse potencialmente observados, induciendo así una disciplina interiorizada.

Sin embargo, en las sociedades contemporáneas, la lógica original del panóptico ha encontrado ciertas limitaciones prácticas. El crecimiento exponencial de las ciudades modernas y la complejidad cada vez mayor de las relaciones sociales han diluido parcialmente la efectividad de la vigilancia basada exclusivamente en la mirada directa o física. En ciudades densamente pobladas y en contextos sociales complejos, resulta prácticamente imposible ejercer una vigilancia individualizada sobre cada ciudadano mediante métodos arquitectónicos clásicos como el panóptico benthamiano original.

Por otra parte, el desarrollo tecnológico y la digitalización de las comunicaciones han propiciado una evolución significativa en los métodos de control social, pasando de sistemas centralizados basados en la presencia física del vigilante, hacia formas más sutiles, sofisticadas y distribuidas. Este fenómeno, denominado frecuentemente «panóptico electrónico» o «digital», incorpora redes informáticas, dispositi-

vos móviles, cámaras de vigilancia pública, algoritmos predictivos y bases de datos masivos (*big data*) que facilitan un control mucho más amplio, descentralizado y a menudo invisible. Así, el espacio físico del panóptico se sustituye por un espacio virtual omnipresente, donde la percepción del control se hace más difusa pero también más invasiva, menos evidente en términos visuales, pero más efectiva en términos prácticos y cotidianos.

La lógica disciplinaria del panóptico tradicional también ha evolucionado en su forma y propósito. Michel Foucault afirmaba que el éxito del panóptico no dependía únicamente de la vigilancia directa, sino del efecto psicológico producido por la internalización del control por parte de los individuos observados. En la actualidad, dicha internalización adopta una forma incluso más profunda y voluntaria. Millones de usuarios en todo el mundo participan activamente en su propia vigilancia al compartir su información personal en redes sociales, aplicaciones y plataformas digitales, exponiéndose voluntariamente a miradas múltiples, corporativas y estatales, lo que genera una autoexposición continua y una autovigilancia colectiva sin precedentes históricos. Esta forma de vigilancia voluntaria se complementa con prácticas cotidianas como la geolocalización, la captura y difusión masiva de imágenes personales, preferencias ideológicas y patrones de consumo, todo lo cual facilita un control más efectivo y predictivo que nunca.

En consecuencia, el panóptico contemporáneo ya no precisa una arquitectura centralizada o físicamente visible. Se trata ahora de una vigilancia en red, donde no existe un punto central claramente identificable, sino múltiples puntos dispersos que recogen, analizan y explotan continuamente información. El filósofo Gilles Deleuze, denominó este cambio como el paso hacia las «sociedades de control», en contraste con las sociedades disciplinarias estudiadas por Foucault. Según Deleuze, la vigilancia y el control actuales no son ejercidos de manera puntual en instituciones cerradas (prisiones, fábricas, escuelas), sino que se han vuelto fluidos y continuos, extendiéndose por toda la sociedad a través de redes, dispositivos digitales y procesos automatizados. Esto implica una transformación cualitativa en las relaciones de poder, pasando del control evidente basado en la amenaza visible de castigo hacia formas más sutiles de influencia y manipulación indirecta.

Este nuevo escenario también se manifiesta en formas menos evidentes de ejercer poder: se abandonan las viejas formas explícitas de censura en favor de mecanismos indirectos como algoritmos que filtran información, manipulan contenidos y generan burbujas de opinión adaptadas a perfiles específicos de usuarios. La vigilancia digital y algorítmica no solo observa, también clasifica, segmenta y finalmente influye en los individuos mediante la personalización extrema del contenido que reciben. Así, la figura tradicional del vigilante que observa desde una posición elevada e inalcanzable se disuelve en redes automáticas y difusas de control, donde los ciudadanos no solo son vigilados, sino categorizados, influenciados y condicionados en sus comportamientos cotidianos

En países como Cuba, en los que las condicionantes socio políticas son muy concretas, este fenómeno adquiere una particularidad relevancia. El sistema de control en Cuba se despliega de manera difusa a través de redes de relaciones sociales. No hay una estructura arquitectónica visible que encierre a los vigilados; en su lugar, el Estado ha diseñado un sistema en el que la vigilancia se presenta como una función colectiva, ejercida supuestamente por el propio pueblo.

Los Comités de Defensa de la Revolución (CDR)<sup>1</sup>, los sindicatos controlados por el Estado, la burocracia extendida y la constante supervisión de la vida cotidiana son algunos de los mecanismos a través de los cuales se instaura esta vigilancia horizontal. Aparentemente, estas estructuras se organizan en nombre de la comunidad y de la igualdad, pero en realidad funcionan como una red de control donde la delación y la autocensura se vuelven prácticas habituales. Se genera así una sensación de omnipresencia del poder sin necesidad de que el vigilante central se haga explícito.

Este modelo de control, disfrazado de participación popular, encarna lo que podríamos llamar una «torre horizontal» una versión descentralizada del panóptico donde el control no proviene de una autoridad visible en lo alto, sino de una estructura de vigilancia disseminada entre los propios ciudadanos. La promesa de igualdad y

---

<sup>1</sup> Comités de Defensa de la Revolución, órganos vecinales encargados del control y vigilancia en Cuba.

comunidad se convierte en un mecanismo de sometimiento, donde el poder del Estado se enmascara dentro del tejido social mismo.

### **El arte como resistencia**

En un sistema donde el control y la vigilancia se han normalizado, el arte emerge como un espacio de resistencia y denuncia. A lo largo de la historia cubana, numerosos artistas han utilizado sus obras para evidenciar los mecanismos de opresión y subvertir el discurso oficial del régimen. Pintura, performance, videoarte y otras expresiones creativas han servido para visibilizar lo que la propaganda intenta ocultar: la desigualdad, la represión política y la falta de libertades.

Estos artistas operan dentro de un espacio de riesgo, pues el propio acto de crear y exponer obras con contenido crítico puede ser objeto de censura, hostigamiento e incluso persecución. Sin embargo, precisamente en este contexto de vigilancia extrema, el arte adquiere un poder especial: se convierte en un canal de expresión alternativa, una forma de resistencia que desafía el control impuesto desde la supuesta horizontalidad del poder.

En este artículo, analizaremos cómo determinadas obras artísticas reflejan y desafían esta estructura de poder en Cuba. A través del estudio de casos específicos, exploraremos cómo el arte desvela la naturaleza del panóptico invisible cubano y, al mismo tiempo, abre grietas dentro del sistema de vigilancia omnipresente.

### **DESARROLLO**

Para comprender el impacto negativo de los mecanismos de vigilancia y control en Cuba durante la etapa revolucionaria y su influencia en las relaciones entre el gobierno y la población, realizaremos un recorrido crítico por las distintas fases de la relación entre el sector artístico-cultural y el Estado, analizando las políticas culturales impuestas a lo largo del tiempo.

Asimismo, exploraremos cómo la Bienal de La Habana<sup>2</sup> se ha con-

---

<sup>2</sup> Evento internacional cubano creado en 1984, progresivamente controlado por el Estado.

vertido en un espacio controvertido dentro del aparato cultural oficial, oscilando entre las aspiraciones del gobierno por utilizarla como una herramienta de legitimación del proyecto socialista —proyectando una imagen organizada y alineada ideológicamente con la política cultural del Estado— y su papel como un escenario simbólico de lucha. En este espacio, a lo largo de los años, los creadores han intentado, con éxito desigual, canalizar el descontento colectivo a través del arte, desafiando las narrativas impuestas y reclamando autonomía expresiva.

A lo largo de la historia revolucionaria, la relación entre el gobierno cubano y el sector artístico-cultural ha atravesado diferentes etapas, marcadas por períodos de mayor o menor tensión. Durante la década de 1960 y 1970, la política cultural del Estado estuvo dominada por la idea de que el *arte debía servir a la Revolución*. Para entender la dimensión de las tensiones generadas como parte de esa relación de Estado con el sector de la cultura, abordaremos varios casos concretos.

### **El Caso Padilla (1971): La autoinculpación como mecanismo de control y censura**

El Caso Padilla se convirtió en un hito en la historia de la censura cultural en Cuba y en una de las manifestaciones más contundentes del control ideológico ejercido por el gobierno revolucionario sobre los intelectuales y artistas. Este episodio no solo evidenció los límites de la libertad de expresión en la isla, sino que también sentó un precedente en la relación entre el poder y la cultura, estableciendo un modelo de intimidación y autocensura que persistirá en las décadas siguientes.

Heberto Padilla (1932-2000) fue un poeta, escritor y periodista cubano cuya obra, en sus inicios, estuvo alineada con los ideales de la Revolución Cubana. Sin embargo, con el paso del tiempo, su postura crítica ante el autoritarismo del régimen lo convirtió en un símbolo de la disidencia intelectual. Durante los años 60, la Revolución intentó consolidar una política cultural que promoviera el arte y la literatura como herramientas del proyecto socialista. En ese contexto, la relación entre el Estado y los artistas se volvió cada vez más tensa, especialmente con la promulgación de la doctrina oficialista expresada en el discurso de «Palabras a los intelectuales» (1961), donde Fidel Castro dejó en claro que la libertad artística debía estar supeditada a los intereses de la Revolución: «Dentro de la Revolu-

ción, todo; contra la Revolución, nada.» Esta frase no solo delimitó el espacio de expresión permitido para los creadores, sino que también estableció la base para la censura y la represión de cualquier manifestación artística que se apartara del discurso oficial.

El punto de inflexión en la trayectoria de Padilla ocurrió en 1968 con la publicación de su poemario «Fuera del juego», que ganó ese mismo año el Premio Nacional de Poesía Julián del Casal otorgado por la Unión de Escritores y Artistas de Cuba (UNEAC)<sup>3</sup>. El contenido del libro, que incluía críticas veladas al dogmatismo del régimen y a la falta de libertad en la isla, generó una fuerte reacción por parte del gobierno. Algunos de los versos más emblemáticos de «Fuera del juego» contenían una crítica directa al rol del artista bajo un sistema represivo: «El poeta está fuera del juego. Los funcionarios vigilan su conducta y le exigen que escriba sobre ciertos temas.» La publicación del libro fue permitida, pero con una advertencia explícita: el poemario debía ir acompañado de un prólogo oficial que lo calificaba de contrarrevolucionario. Esta acción marcó el primer intento del gobierno de desacreditar y aislar a Padilla, aunque la represión no se detendría ahí.

En marzo de 1971, Heberto Padilla fue arrestado y permaneció detenido durante más de un mes bajo interrogatorios constantes. Durante su encierro, fue sometido a lo que muchos consideran tortura psicológica y presión extrema, hasta que finalmente fue liberado bajo la condición de que realizara una autoinculpación pública.

El 27 de abril de 1971, en la sede de la UNEAC, se llevó a cabo una de las escenas más perturbadoras de la historia intelectual de Cuba. Delante de un auditorio conformado por escritores, artistas y funcionarios del gobierno, Padilla leyó una declaración de autocrítica en la que se acusó a sí mismo de haber incurrido en desviaciones ideológicas y de haber traicionado los ideales de la Revolución. Entre las frases más impactantes de su confesión, se encuentran: «Yo confieso que he sido un contrarrevolucionario, que he vivido engañado, que he sido injusto con los sacrificios de la Revolución y que mis poemas no reflejan la realidad de nuestro proceso.»

---

<sup>3</sup> La Unión Nacional de Escritores y Artistas de Cuba es una entidad estatal de control cultural.

Padilla también denunció a colegas escritores y amigos, lo que generó un efecto paralizante dentro de la comunidad intelectual cubana. El impacto del Caso Padilla trascendió las fronteras de Cuba y generó una ola de indignación en la comunidad intelectual internacional. Figuras como Jean-Paul Sartre, Susan Sontag, Mario Vargas Llosa y Julio Cortázar condenaron públicamente el episodio y rompieron con el régimen cubano, que hasta ese momento había contado con el respaldo de numerosos intelectuales de izquierda.

Los efectos internos del caso fueron aún más profundos ya que reforzaron la censura y el miedo. La humillación pública de Padilla dejó en claro que cualquier intento de disidencia sería castigado con consecuencias devastadoras. Se generalizó la autocensura y a partir de este episodio, muchos escritores y artistas adoptaron una postura más cautelosa, evitando cualquier crítica explícita en sus obras. Se agudizó la represión a la intelectualidad que se mostraba más crítica hacia el proyecto de la revolución, al punto que otros artistas y escritores fueron presionados, perseguidos o expulsados del país. El Caso Padilla marcó un antes y un después en la relación entre el Estado y la cultura, consolidando un modelo de control sobre la producción artística que sigue vigente en la actualidad.

Tras años de marginación en Cuba, en 1980, Heberto Padilla finalmente fue autorizado a salir del país y se exilió en Estados Unidos. Desde allí, continuó escribiendo y denunciando la represión en Cuba, convirtiéndose en una figura emblemática de la lucha por la libertad de expresión. Su caso sigue siendo un referente clave para comprender los mecanismos de censura y represión en el ámbito cultural cubano. A lo largo de las décadas, el modelo de «autoinculpación» impuesto a Padilla ha seguido utilizándose contra artistas, intelectuales y periodistas independientes que desafían el control del Estado.

El caso de Heberto Padilla no es solo un episodio del pasado; su eco resuena en la actualidad con nuevos ejemplos de represión contra los artistas cubanos. La persecución de creadores como Tania Bruguera, Luis Manuel Otero Alcántara y el Movimiento San Isidro<sup>4</sup>, demuestra

---

<sup>4</sup> Movimiento artístico y activista cubano fundado en 2018, defensor de la libertad creativa.

que la política de control cultural sigue vigente, aunque adaptada a los nuevos tiempos.

Las tácticas han evolucionado, pero la esencia sigue siendo la misma: acoso y detención de artistas disidentes, presión para retractarse públicamente o abandonar el país, e intentos de desacreditación y aislamiento dentro de la comunidad artística.

La historia de Padilla se repite en cada artista que es silenciado o forzado al exilio, lo que confirma que el panóptico cubano sigue operando con la misma lógica de represión y control. Este caso fue mucho más que la persecución de un poeta: fue un mensaje claro para toda la intelectualidad cubana, una advertencia de lo que podía ocurrirle a quienes se atrevieran a cuestionar el poder. Su impacto redefinió la relación entre el arte y el Estado en Cuba, instaurando un modelo de vigilancia y censura que ha condicionado la producción cultural durante más de medio siglo. Sin embargo, la resistencia artística no ha desaparecido. A pesar de los riesgos, nuevas generaciones de creadores siguen desafiando el control estatal, demostrando que el arte sigue siendo un espacio de lucha y resistencia ante la opresión.

### **Cierre de espacios críticos: el silenciamiento de la disidencia cultural**

Desde los primeros años de la Revolución, el gobierno cubano comprendió que el control sobre la producción artística e intelectual era un elemento clave para consolidar su hegemonía ideológica. La censura no se limitó únicamente a la represión de individuos, sino que también se extendió a la eliminación de espacios de debate y creación que podían representar una amenaza para el discurso oficial. Como parte de esta estrategia, varias revistas culturales fueron clausuradas y los artistas que no se alineaban con las directrices del Estado fueron marginados, censurados o forzados al exilio.

Uno de los primeros episodios significativos en este proceso fue la desaparición del *Lunes de Revolución*, una de las publicaciones culturales más importantes en los primeros años del régimen. Dirigida por el escritor Guillermo Cabrera Infante, la revista promovía un espacio de experimentación artística y discusión crítica en el que se abordaban temas que iban más allá del realismo socialista promovido por el Estado. Sin embargo, su independencia editorial y su apertura a voces diversas la convirtieron en un blanco de la censura. En 1961, tras la publicación de un número que incluía una crítica a la política cultural del gobierno, la revista fue clausurada por orden directa de Fidel Castro.

Este episodio marcó el inicio de una política sistemática de eliminación de espacios de expresión que no estuvieran subordinados a la narrativa revolucionaria.

El cierre de *Lunes de Revolución* fue seguido por la desaparición de otras publicaciones críticas, como *Revista de Avance* y *Ciclón*, que habían sido fundamentales en la difusión de nuevas corrientes literarias y filosóficas en la isla. Estas revistas fueron sustituidas por publicaciones controladas por el Estado, como *La Gaceta de Cuba* y *Casa de las Américas*, que, aunque promovía la cultura, operaban dentro de los límites ideológicos impuestos por el gobierno. Los espacios de crítica e innovación artística fueron restringidos, y la producción cultural pasó a estar supervisada por instituciones oficiales como el Instituto Cubano del Libro, la Unión de Escritores y Artistas de Cuba (UNEAC) y el Ministerio de Cultura.

A medida que se reforzaba el control estatal sobre el ámbito cultural, los artistas que desafiaban las normas establecidas enfrentaban crecientes dificultades para exhibir o publicar sus obras. Aquellos que insistían en mantener una postura crítica eran excluidos de los circuitos institucionales y, en muchos casos, obligados a abandonar el país. Durante las décadas de los 60 y 70, numerosos escritores, poetas y artistas plásticos emigraron en busca de libertad creativa. Figuras como Reinaldo Arenas, Heberto Padilla, Severo Sarduy y Cabrera Infante se convirtieron en símbolos del exilio intelectual cubano, denunciando desde el exterior la represión ejercida contra la cultura en la isla.

El exilio forzado no solo afectó a los individuos, sino que también tuvo un impacto devastador en la diversidad cultural del país. La salida de escritores y artistas críticos significó la pérdida de una generación de creadores que, de haber permanecido en Cuba, habrían enriquecido el panorama cultural con perspectivas diversas. En su lugar, el arte y la literatura fueron monopolizados por un discurso homogéneo que priorizaba los valores revolucionarios sobre la experimentación y la autonomía creativa.

A pesar del control estatal, algunos espacios críticos lograron sobrevivir en la marginalidad, al menos temporalmente. Durante los años 80, revistas como *Naranja Dulce* y *Diáspora* intentaron recuperar un espíritu de independencia intelectual, explorando temas y lenguajes que desafiaban la rigidez del discurso oficial. Sin embargo, estas iniciativas

fueron rápidamente reprimidas, y sus editores y colaboradores fueron objeto de vigilancia y persecución. En muchos casos, sus publicaciones fueron retiradas de circulación y sus integrantes terminaron emigrando o abandonando la actividad cultural.

Con la llegada del siglo XXI y la expansión del internet, los espacios críticos han encontrado nuevas formas de resistencia a través de plataformas digitales y redes sociales. Blogs, revistas independientes y proyectos alternativos han intentado recuperar el debate intelectual fuera del control del Estado. Sin embargo, la vigilancia digital y la censura en línea han complicado la difusión de estos contenidos dentro de la isla, y los creadores que participan en ellos continúan enfrentando amenazas y represalias.

El cierre de revistas culturales y la expulsión de artistas críticos no sólo limitó la libertad de expresión en Cuba, sino que también condicionó el desarrollo de la producción cultural en el país. La imposición de un discurso único redujo la capacidad del arte y la literatura para reflejar la complejidad de la sociedad cubana, eliminando voces que pudieron haber contribuido a una visión más plural y diversa del país. A pesar de los esfuerzos del régimen por controlar la narrativa cultural, el arte sigue siendo un espacio de resistencia, donde, a través de nuevas estrategias y formatos, los creadores continúan desafiando la censura y reivindicando el derecho a la libre expresión.

A lo largo de la historia de la Revolución, numerosos creadores e intelectuales han sido víctimas de represión y marginación. Sin embargo, tras el llamado Quinquenio Gris<sup>5</sup>, se llevó a cabo una rectificación de errores que permitió una mayor tolerancia hacia expresiones artísticas con una postura más crítica hacia el gobierno. A pesar de ello, la línea entre lo permitido y lo considerado como diversionismo ideológico se ha ido estrechando progresivamente. Como resultado, la Bienal de La Habana, el evento más relevante de Cuba en el ámbito de las artes visuales, ha perdido representatividad para un número significativo de artistas cubanos, quienes ven en ella un espacio cada vez más controlado por las directrices oficiales.

---

<sup>5</sup> Período de fuerte censura cultural en Cuba (1971-1976), término acuñado por Desiderio Navarro (2007).

Los boicots a la Bienal pusieron en evidencia las contradicciones entre el discurso y las prácticas del debilitado proyecto revolucionario. El papel que la Bienal desempeñó durante los años ochenta, noventa y aún a inicios de los 2000 como un espacio de resistencia y visibilidad para el arte del Sur Global, quedó desplazado por una política cultural cada vez más autoritaria y marcada por la paranoia del control ideológico. Con iniciativas como #00 Bienal La Habana<sup>6</sup> y #NoAlaBienalDeLa-Habana, la Bienal vuelve a convertirse en un espacio simbólico de representación, aunque esta vez desde los márgenes, donde los artistas desafían las imposiciones del aparato estatal.

Cabrera Infante, Antón Arrufat, Edmundo Desnoes y Roberto Fernández Retamar, entre otros, representaban un espectro diverso dentro de la intelectualidad cubana. A pesar de sus diferencias, en los primeros años de la Revolución prevaleció un consenso cultural orientado a mantener la unidad en el proceso revolucionario. Sin embargo, con el avance de la década y la consolidación del proyecto revolucionario, el panorama intelectual comenzó a fragmentarse, dando lugar a posturas que iban desde el apoyo incondicional al gobierno hasta posiciones más críticas o políticamente ambiguas.

A medida que la Revolución adopta un carácter socialista y estrechaba lazos con la Unión de Repúblicas Socialistas Soviéticas (URSS), el marxismo-leninismo se impuso como ideología dominante, junto con la visión soviética sobre el papel del arte en la construcción de una sociedad socialista. Este giro ideológico marcó el inicio de un período de creciente intolerancia hacia la diversidad de pensamiento y expresión. El nuevo régimen revolucionario instauró un sistema de visualidad hegemónico y uniforme, que derivó en una de las etapas más represivas para la libertad creativa y artística en Cuba. Este es el período conocido como el Quinquenio Gris.

Durante este período, se buscó reducir el arte a un instrumento de propaganda, priorizando su función ideológica sobre su valor estético. Aunque no se impuso un único estilo artístico, predominó la promoción de un arte panfletario, superficial y carente de crítica, lo que marginó otras formas de expresión más complejas y reflexivas.

---

<sup>6</sup> Evento artístico independiente realizado en 2018 en Cuba en respuesta a la censura estatal.

El Quinquenio Gris quedó registrado en la historia de Cuba como un ejemplo emblemático de los efectos negativos que el sectarismo y la imposición de una estética normativa pueden tener sobre la cultura de un país. El intelectual Desiderio Navarro describe el Quinquenio Gris como la guillotina censora de los setenta, que perseguía y condenaba al ostracismo, a los que no seguían al pie de la letra la política cultural, incluyendo a los homosexuales y otros grupos marginados como los religiosos. Artistas, profesionales y jóvenes sufrieron atropellos y prejuicios porque su línea de pensamiento distaba, en alguna medida, de lo que era revolucionariamente correcto.

La Bienal de La Habana nació en 1984 como una plataforma alternativa de exhibición y discusión artística enfocada en los creadores del sur global. A diferencia de las grandes bienales occidentales, dominadas por narrativas eurocéntricas y por un mercado del arte altamente comercializado, la Bienal de La Habana surgió con la intención de ofrecer visibilidad a los artistas de América Latina, África y Asia, regiones que históricamente habían sido excluidas de los circuitos principales del arte contemporáneo. La iniciativa, impulsada por el Centro de Arte Contemporáneo Wifredo Lam y respaldada por el Ministerio de Cultura de Cuba, tenía como objetivo generar un espacio de diálogo entre artistas de contextos postcoloniales, promoviendo prácticas estéticas que abordan problemáticas sociales y políticas desde una perspectiva periférica. En sus primeras ediciones, la Bienal se caracterizó por su apertura a una diversidad de discursos y por su capacidad de atraer a figuras destacadas del arte internacional, consolidándose como un evento de referencia dentro del panorama artístico latinoamericano. Sin embargo, a medida que el evento ganaba prestigio y notoriedad, el gobierno cubano comenzó a instrumentalizarlo como una herramienta de legitimación ideológica, restringiendo la participación de artistas cuyas obras cuestionan el discurso oficial del régimen.

La cooptación estatal de la Bienal de La Habana se consolidó con el tiempo, transformando lo que en un principio había sido un espacio de intercambio plural en un evento condicionado por los intereses políticos del Estado. Aunque la Bienal continuó presentándose como un foro para el arte comprometido y de denuncia social, sus márgenes de crítica fueron progresivamente reducidos, permitiendo sólo aquellas expresiones que no desafiaban abiertamente la autoridad del gobierno. Este proceso de domesticación del evento se intensificó con la super-

visión directa del Ministerio de Cultura y la asignación de curadores y organizadores alineados con la línea oficialista. Como resultado, numerosos artistas cubanos comenzaron a ser excluidos de las exhibiciones, mientras que otros enfrentaron censura o limitaciones para presentar sus obras. La manipulación del evento quedó particularmente evidenciada en la Bienal de 2015, cuando varios artistas fueron marginados por sus posturas críticas hacia el régimen. Uno de los casos más notorios fue el del artista Luis Manuel Otero Alcántara, quien fue excluido del evento por sus propuestas que abordaban la falta de libertades en Cuba. Además de la censura selectiva, el gobierno implementó tácticas de control sobre los participantes extranjeros, regulando su contacto con artistas disidentes y limitando la circulación de discursos que pudieran desafiar la narrativa oficial. A pesar de la creciente censura, la Bienal siguió siendo un espacio de disputa, donde algunos artistas lograban introducir críticas encubiertas o desarrollar estrategias simbólicas de resistencia. Sin embargo, el control gubernamental terminó por erosionar la credibilidad del evento, generando un malestar creciente entre los creadores cubanos que veían en la Bienal un espacio cada vez más restringido y subordinado a la maquinaria cultural del Estado.

Ante este panorama de control y censura, en 2018 surgió la #00Bienal de La Habana como una iniciativa independiente que buscaba recuperar el espíritu original del evento y desafiar la hegemonía del Estado sobre el arte. La suspensión oficial de la Bienal de 2018, bajo el pretexto de la crisis económica causada por el huracán Irma, fue el detonante para que un grupo de artistas decidiera organizar una edición paralela y autogestionada, abierta a todos aquellos que quisieran participar sin las restricciones impuestas por el gobierno. La #00Bienal fue impulsada por figuras como Luis Manuel Otero Alcántara y Yanelys Núñez Leyva, quienes lograron articular un evento descentralizado que se desarrolló en estudios, casas privadas y espacios alternativos dentro de la isla. La iniciativa representó un acto de resistencia cultural sin precedentes en el contexto cubano, desafiando directamente el monopolio del Estado sobre la organización de eventos artísticos. La respuesta del gobierno fue inmediata y represiva. Las autoridades cubanas emprendieron una campaña de hostigamiento contra los organizadores y participantes de la #00Bienal, recurriendo a detenciones arbitrarias, amenazas y vigilancia constante. Además, los medios estatales descalificaron el evento, acusándolo de estar financiado por fuerzas extranjeras con la intención de desestabilizar el país. A pesar de estos intentos de represión, la

#00Bial logró consolidarse como un espacio de resistencia simbólica, visibilizando la necesidad de autonomía para los creadores cubanos y evidenciando el carácter autoritario del control estatal sobre la cultura.

La evolución de la Bial de La Habana refleja las tensiones constantes entre el arte y el poder en Cuba. Lo que comenzó como una plataforma de experimentación y visibilidad para los artistas del sur global terminó convertido en un evento restringido por los intereses del gobierno, donde la censura y la exclusión de voces críticas se convirtieron en prácticas habituales. Sin embargo, la emergencia de la #00Bial y otras iniciativas independientes demuestra que, a pesar de la vigilancia y la represión, el arte sigue siendo un espacio de lucha y resistencia. La disputa por la Bial no es solo una cuestión cultural, sino un reflejo de la batalla más amplia por la libertad de expresión y la autonomía creativa en una sociedad donde el Estado busca controlar todas las formas de representación simbólica. Como ha señalado Gerardo Mosquera, crítico de arte cubano y exorganizador de la Bial, «el arte es un espacio de libertad, y allí donde la libertad es restringida, el arte encuentra maneras de resistir» (MOSQUERA, 2015). Esta resistencia continúa, manifestándose en nuevas estrategias y plataformas que buscan desafiar la censura y reivindicar el derecho de los artistas a expresarse sin restricciones.

### **El arte como resistencia: expresiones y estrategias**

El arte en Cuba ha sido históricamente un territorio de disputa, donde la creatividad se enfrenta al control estatal y la censura. En un contexto donde la vigilancia se ha convertido en un mecanismo de regulación del comportamiento social, muchos artistas han desafiado el panóptico cubano a través de su obra, denunciando la represión, la falta de libertades y la imposición de un discurso único. Estas manifestaciones artísticas no solo exponen los mecanismos de control del régimen, sino que también abren grietas en la estructura de poder, permitiendo la emergencia de narrativas disidentes que han encontrado diversas estrategias para resistir. Desde el performance y el arte efímero hasta la difusión de obras en redes sociales y plataformas digitales, el arte ha logrado burlar la censura y convertirse en un vehículo de denuncia a nivel nacional e internacional.

Algunos de los artistas más emblemáticos en la lucha contra la vigilancia y el control estatal han recurrido al arte como una forma de evi-

dencia y subversión. Tania Bruguera, una de las figuras más reconocidas en el ámbito del arte político cubano, ha trabajado de manera constante con la idea del poder y la coerción ideológica. En su performance «El susurro de Tatlin» (2009), instaló un micrófono abierto en el Centro Wifredo Lam e invitó al público a expresar libremente sus opiniones, generando un espacio simbólico de resistencia en el que las personas pudieron hablar sin miedo, al menos temporalmente. La intervención fue interrumpida por las autoridades, demostrando la incomodidad del régimen ante la posibilidad de un discurso no controlado. En 2014, Bruguera intentó repetir la acción en la Plaza de la Revolución, pero fue arrestada antes de llevarla a cabo, evidenciando cómo el Estado castiga cualquier intento de reapropiación del espacio público con fines críticos.

Otro artista fundamental en la resistencia cultural es Luis Manuel Otero Alcántara, líder del Movimiento San Isidro, quien ha utilizado el performance y la instalación como formas de confrontación directa con el poder. Su obra «Se USA, pero no se bota» (2019) consistió en vestir la bandera cubana durante días como una segunda piel, cuestionando la instrumentalización del símbolo nacional por parte del régimen. Esta acción le valió su arresto y una campaña de difamación por parte de los medios oficiales, que lo acusaron de «ultraje a los símbolos patrios». Su constante desafío a la autoridad lo convirtió en un blanco de persecución, culminando en su detención tras las protestas del 11 de julio de 2021, lo que generó condenas internacionales y puso en evidencia la represión sistemática contra los artistas independientes en Cuba.

Además de Bruguera y Otero Alcántara, muchos otros artistas han utilizado sus obras para desafiar la vigilancia estatal y denunciar las injusticias del sistema. Ernesto Oroza, por ejemplo, ha trabajado con la idea de la «desobediencia tecnológica», explorando cómo los cubanos han desarrollado estrategias de adaptación para resistir la escasez y la vigilancia digital. A través de su concepto de «arquitectura de la necesidad», Oroza documenta cómo los ciudadanos reinventan objetos y espacios para subvertir las limitaciones impuestas por el Estado. En el ámbito audiovisual, cineastas como Miguel Coyula han utilizado el cine independiente para ofrecer narrativas alternativas sobre la realidad cubana. Su película *Nadie* (2017), un retrato del poeta disidente Rafael Alcides, fue prohibida en la isla y ha circulado clandestinamente, mostrando cómo el cine puede ser una herramienta poderosa de resistencia simbólica.

Frente a la censura y la represión, los artistas cubanos han desarrollado diversas estrategias para evitar la vigilancia y continuar su labor creativa. Uno de los métodos más utilizados ha sido el *performance* y el *arte efímero*, que permite a los creadores intervenir en el espacio público sin dejar rastros físicos permanentes que puedan ser censurados. Estas acciones, muchas veces realizadas en espacios inesperados y con una duración breve, generan un impacto inmediato antes de que las autoridades puedan intervenir. Este tipo de arte no solo evita el control institucional, sino que también convierte el cuerpo del artista en un vehículo de resistencia, desafiando la noción del Estado como único regulador del espacio simbólico.

Otra estrategia clave ha sido *la difusión de obras a través de redes sociales y plataformas digitales*, una táctica que ha adquirido una importancia fundamental en los últimos años. Con el crecimiento del acceso a internet en Cuba, aunque todavía limitado y controlado, muchos artistas han utilizado plataformas como Facebook, Instagram, YouTube y Telegram para compartir su trabajo y generar redes de apoyo dentro y fuera de la isla. La viralización de imágenes, videos y mensajes críticos ha permitido que obras censuradas dentro de Cuba lleguen a audiencias internacionales, amplificando su impacto y generando solidaridad global. A través de internet, el arte cubano ha encontrado una nueva forma de circulación que escapa parcialmente al control del Estado, desafiando el monopolio gubernamental sobre la información.

El arte también ha funcionado como un espacio de *denuncia internacional*, donde creadores cubanos han logrado posicionar el tema de la represión cultural en foros y exposiciones globales. Instituciones como el Museo de Arte Moderno (MoMA) de Nueva York y la Tate Modern de Londres han exhibido obras de artistas cubanos que han sido prohibidas en la isla, visibilizando la censura y el control estatal. Exposiciones en ferias de arte internacionales han servido para generar diálogos sobre la situación en Cuba, y organismos como Amnistía Internacional y Human Rights Watch han documentado casos de represión contra artistas, reforzando la denuncia a nivel global. La conexión con la diáspora cubana también ha sido fundamental en este proceso, ya que muchos creadores exiliados han utilizado sus plataformas para amplificar las voces de aquellos que siguen dentro de la isla.

El arte en Cuba se ha convertido en una herramienta de resistencia capaz de desafiar la vigilancia, la censura y el control estatal. A través

del performance, la difusión digital y la denuncia internacional, los artistas han encontrado formas de evadir las restricciones y seguir generando discursos críticos. En un contexto donde la libertad de expresión está severamente limitada, el arte sigue siendo un espacio de lucha, un terreno donde la creatividad y la subversión se enfrentan al poder en un constante juego de resistencia. Como señala Mosquera, «el arte es una práctica de libertad, y en sociedades donde la libertad es restringida, el arte se convierte en una de las pocas vías para imaginar y construir otros mundos posibles». Esta afirmación resume la importancia del arte en la Cuba contemporánea, donde cada obra crítica representa no solo una expresión estética, sino también un acto político de desafío y emancipación.

### **Artistas Representativos**

Varios artistas cubanos han abordado el tema de la vigilancia y los mecanismos de control colectivo en sus obras, utilizando diversas estrategias visuales para exponer la represión estatal, la censura y el impacto del panóptico social en la isla.

Junto con los artistas antes citados también habría que hacer mención de la *Cátedra Arte de Conducta* un proyecto de educación artística independiente creado por Tania Bruguera en La Habana entre 2002 y 2009. Concebida como un espacio alternativo de formación y debate, la cátedra surgió en un contexto donde la enseñanza del arte en Cuba estaba fuertemente controlada por el Estado y orientada hacia una visión oficialista de la cultura. Bruguera diseñó este espacio con la intención de explorar el arte como una herramienta de transformación social y política, alejándose de la enseñanza tradicional para centrarse en el arte político, el activismo y la experimentación con nuevas formas de interacción social y performativa. La Cátedra se desarrolló en su propio estudio y reunió a un grupo de estudiantes, artistas emergentes y pensadores con el objetivo de generar un modelo educativo basado en la autonomía crítica y la reflexión sobre el poder, la censura y la participación ciudadana.

Uno de los aspectos más significativos de la *Cátedra Arte de Conducta* fue su enfoque en el arte de acción, el performance y la intervención en el espacio público como estrategias de resistencia y cuestionamiento. A diferencia de las academias de arte tradicionales en Cuba, donde predominaban la pintura, la escultura y otras disciplinas convenciona-



*Tania Bruguera. El susurro de Tatlin #6. Performance e instalación. 2009.*



*Tania Bruguera. El susurro de Tatlin #6. Performance e instalación. 2009.*

les, la cátedra promovió un arte basado en la conducta y la interacción con la sociedad, desafiando los límites impuestos por la vigilancia estatal. Los participantes exploraban temas como la propaganda, la represión, el control ideológico y la vigilancia a través de acciones artísticas que buscaban generar respuestas en el público y en el propio sistema. Muchas de estas prácticas se inspiraban en experiencias internacionales de arte político, pero adaptadas al contexto cubano, donde la censura y la falta de libertad de expresión marcaban el desarrollo cultural.

El impacto de la cátedra fue significativo, no solo en la formación de una nueva generación de artistas cubanos interesados en el arte político, sino también en la reacción del gobierno ante su existencia. A medida que el proyecto avanzaba y sus propuestas se volvían más visibles y provocadoras, la vigilancia y la presión sobre Bruguera y sus alumnos se intensificaron. Agentes del Estado comenzaron a asistir de manera encubierta a las actividades, hubo intentos de desacreditación y se generó un clima de hostilidad en torno a la cátedra, que culminó con su cierre en 2009. Aunque nunca fue oficialmente clausurada por el gobierno, las condiciones impuestas y la creciente represión hicieron insostenible su continuidad.

El legado de la *Cátedra Arte de Conducta* sigue vigente en la obra de muchos artistas que pasaron por su programa y que hoy continúan explorando el arte como una herramienta de cuestionamiento y cambio social. Su impacto también ha trascendido a nivel internacional, sirviendo como referente para otros proyectos educativos que buscan desafiar las estructuras institucionales del arte y fomentar una práctica artística comprometida con la realidad política. Bruguera ha continuado desarrollando este modelo en otros espacios, como en el Instituto de Artivismo Hannah Arendt (INSTAR)<sup>7</sup>, fundado en 2015, que sigue promoviendo el arte como una forma de activismo y resistencia en contextos de represión. A través de estos proyectos, su trabajo ha demostrado que el arte no solo es un medio de expresión, sino también un campo de batalla donde se disputan las narrativas de poder y donde la creatividad puede convertirse en un acto de desafío frente a la opresión.

---

<sup>7</sup> Instituto de Artivismo Hannah Arendt, fundado por Tania Bruguera para promover el activismo a través del arte.

La lista de artistas que han abordado estas temáticas en Cuba es bastante numerosa pero quizás uno de los casos más interesantes es Fidel García, a quien dada la resonancia de su obra, como por los presupuestos que maneja, lo ubicamos en el contexto de arte, tecnología y subversión.

El artista cubano Fidel García (La Habana, 1981) ha desarrollado una trayectoria singular dentro del arte contemporáneo al emplear herramientas tecnológicas y de hacktivismo como medio de creación artística y crítica social. Su obra, de marcado carácter conceptual, funciona como una plataforma de subversión frente a sistemas de control y vigilancia. A través de instalaciones interactivas, intervenciones tecnológicas y análisis de flujos informativos, García explora las estructuras de poder que moldean la realidad contemporánea. Este enfoque lo sitúa como pionero del arte y la tecnología en Cuba, al tiempo que establece un diálogo con corrientes artísticas internacionales que abordan la vigilancia y la información como ejes temáticos. En lo que sigue se analiza su formación y evolución artística, sus estrategias conceptuales, las resonancias de su trabajo con otros creadores cubanos e internacionales, así como la recepción crítica de su obra dentro y fuera de Cuba.

### **Formación artística y evolución de su obra**

La formación de Fidel García estuvo íntimamente ligada al surgimiento del arte político y de nuevos medios en Cuba a inicios del siglo XXI. Se graduó en la Academia de Bellas Artes San Alejandro y en el Instituto Superior de Arte de La Habana, además de formar parte de la *Cátedra de Arte de Conducta* antes mencionada. Este último programa, orientado al arte como conducta social y política, marcó desde temprano la vocación transgresora de García. El propio artista ha señalado su necesidad de ir «más allá» de lo establecido y de «estar en una constante alteración de las cosas» con las que trabaja, evidenciando una postura inconforme que arraiga en sus años de estudiante y que guía su producción hasta hoy.

La obra de García ha evolucionado a lo largo de varias etapas temáticas que mantienen una coherencia conceptual. Desde sus primeros proyectos en los 2000, evitó los recursos artísticos tradicionales en favor de medios provenientes de las ciencias y la tecnología. Por

ejemplo, en «Auto Organización»<sup>8</sup> (2008) exploró la noción de territorio y conflicto geopolítico mediante un dispositivo biotecnológico: la instalación generaba un «tercer territorio» físico a partir de un cultivo de lombrices, activado únicamente cuando recibía simultáneamente flujos de información ideológica desde Corea del Norte y Corea del Sur. Esta obra temprana, producida durante su residencia en la Bienal de Gwangju, ya mostraba el sello distintivo de García: la conexión de dominios dispares (biología, geografía, información) para cuestionar barreras políticas y evidenciar dinámicas de poder ocultas en sistemas técnicos y naturales.

En los años posteriores, García amplió sus investigaciones hacia los medios de comunicación y la vigilancia. Sus proyectos se tornaron más directamente tecnológicos, incorporando software, electrónica y redes informáticas como soporte artístico. Una serie de obras de la década de 2010 aborda la manipulación y redistribución de flujos de información de alto contenido político. Un ejemplo emblemático es *STATIC* (2009-2017), instalación con la que transmite 24 horas de información ideológica cubana (noticias, propaganda oficial) en una «zona de silencio» del desierto de Death Valley, California. Mediante una antena de radio alimentada por energía solar, García sacó de contexto el discurso estatal cubano, emitiéndose en un entorno vacío donde pierde su audiencia original. Esta operación de dislocación revela la importancia del contexto en el poder de la información y sugiere, de forma poética, los límites de la propaganda cuando se la sustrae de su sistema de control habitual.

Hacia mediados de la década, García profundizó en el análisis de datos masivos (big data) y la intervención directa sobre sistemas informáticos. En *Bentham Society* (2014), cuyo título alude a Jeremy Bentham y su Panóptico, el artista se propuso escudriñar enormes cantidades de datos provenientes de sitios web oficiales del gobierno cubano. Esta obra de net-art invertía la lógica de la censura: en lugar de ocultar información, exponía y examinaba los contenidos ideológicos que el poder difunde, evidenciando patrones y narrativas en el discurso estatal. Por

---

<sup>8</sup> Instalación “Auto Organización” (2008), de Fidel García, presentada en la Bienal de Gwangju. La pieza generaba simbólicamente un nuevo territorio físico mediante un cultivo de lombrices activado por corrientes ideológicas opuestas, subvirtiendo un conflicto geopolítico a través de un proceso biológico-tecnológico.



*Fidel García. Micro X. Instalación. 2000*



*Fidel García. STATIC. Instalación - Acción. 2009*

otro lado, la pieza 28% (2017) abordó la censura informática de manera activa: se trata de un virus creado por García para bloquear el 28% de la capacidad de un ordenador cada vez que el usuario accede a contenidos de cierta carga ideológica. El virus, presentado en una exposición sobre control global en el ZKM de Karlsruhe, se propagaba por medio de memorias USB e incluía geolocalización para monitorear su diseminación. Con esta obra, García literalmente convirtió el acto de censurar información en una experiencia tangible, haciendo visible la mecánica de restricción de datos (ralentizando el sistema) y sus implicaciones de vigilancia. Tales proyectos muestran la evolución de su práctica hacia un arte de la información cada vez más sofisticado, manteniendo intacto el impulso crítico que caracterizó sus inicios.

### **Estrategias conceptuales: hacktivismo, datos y subversión sistémica**

En la obra de Fidel García convergen la sensibilidad del arte conceptual y la actitud del hacktivismo. Sus estrategias creativas consisten fundamentalmente en apropiarse de las mismas estructuras de control que emplean los poderes institucionales, para luego invertirlas y evidenciar sus fisuras. Como ha señalado la crítica, García se vale de estructuras de vigilancia ya establecidas «para subvertir su papel y llevar al extremo el eterno dilema del vigilante vigilado». En otras palabras, sus piezas invierten la relación tradicional de dominio: el observador pasa a ser observado, el emisor de información se convierte en receptor pasivo, el dispositivo de control es desmontado o redirigido con otros fines. Esta subversión del rol original de las tecnologías de poder coloca de relieve lo que usualmente permanece invisible: los mecanismos de control, manipulación y dominio embebidos en redes, algoritmos y sistemas de información.

Una de las tácticas centrales de García es explotar las *vulnerabilidades y errores en los sistemas dominantes*. Siguiendo una lógica similar a la de un hacker, identifica puntos de fuga o brechas en las redes comunicativas, para infiltrarse artísticamente en ellas. Por ejemplo, al crear un virus como 28%, adopta una herramienta propia de la ciberguerra o la censura digital y la apropia con fines críticos. Del mismo modo, en Bentham Society extrajo datos públicos gubernamentales —normalmente destinados a la propaganda o al control informativo— y los resignificó mediante su análisis contextual. Estas maniobras convierten procesos técnicos en acciones artísticas de carácter político: la información deviene materia prima plástica, y su flujo o interrupción, el gesto

estético. No se trata de tecnología por la tecnología, sino de entender lo tecnológico como campo de poder. El artista ha expresado que su objetivo es acceder a *campos del conocimiento* y fenómenos ajenos al arte que operan dentro de las estructuras de poder, para desde allí *detonar pilares específicos del sistema*. En este sentido, su trabajo se alinea con un arte operativo y transversal, que conecta lo activista con lo antropológico al intervenir en dominios diversos: desde lo biológico y lo social, hasta las telecomunicaciones y redes de información.

Conceptualmente, la obra de García reflexiona sobre nociones de libertad, territorialidad y colectividad bajo sistemas de vigilancia. Su intervención sobre el «vigilante» representa, en el fondo, una crítica local que trasciende lo local: cuestiona “cualquier sistema de control territorial” desde la periferia, poniendo en evidencia que la opresión no es solo un fenómeno centralizado, sino también reticular y ubicuo. De ahí que uno de los motores de su trabajo sea *trascender la noción de libertad convencional*: libertades de movimiento, de acceso a la información, de conocimiento y de participación colectiva son continuamente puestas a prueba en sus piezas. García investiga cómo esas libertades individuales se ven coartadas por dispositivos de control (fronteras físicas, filtros digitales, cámaras, regulaciones legales), y a la vez cómo es posible recuperar agencia enfrentando al sistema con sus propios instrumentos. Su arte opera así como una suerte de laboratorio de contra-vigilancia, donde la tecnología se transforma de herramienta opresiva en vehículo liberador o revelador. Esta inversión de las lógicas de poder conecta su trabajo con corrientes más amplias del arte contemporáneo preocupadas por la privacidad, la vigilancia masiva y la hegemonía de los datos en la sociedad actual.

### **Fidel García en el arte cubano contemporáneo: resonancias y contrastes**

La propuesta de Fidel García se inscribe dentro de una tradición de arte cubano crítico, pero a la vez abre caminos inéditos en la escena nacional al incorporar plenamente los nuevos medios. En Cuba existe desde los años 1980-90 una fuerte vertiente de arte político y de resistencia, representada por artistas conceptuales como Juan Pablo Ballester, Lázaro Saavedra o la propia Tania Bruguera, quienes exploraron los límites de la libertad de expresión y el papel del individuo bajo el Estado. Bruguera en particular ha sido una figura crucial: su obra «se inscribe en una tradición de vanguardia que asume la producción esté-

tica como práctica de intervención en el cambio social». Ella concibió



*Fidel García. AUTO ORGANIZACIÓN. Instalación. 2008.*

el arte como herramienta activa (*arte útil*) para incidir en la realidad, y su influencia se extendió directamente a García a través de la Cátedra de Arte de Conducta. Aunque sus medios difieren (Bruguera suele emplear la performance y la acción pública, mientras García opera con instalaciones tecnológicas y entornos digitales), ambos comparten una visión del arte como acción política directa. Al igual que Bruguera, Fidel García busca en última instancia catalizar una toma de conciencia crítica en el público, confrontando con las estrategias de control que operan en su entorno. Si en 2009 Bruguera hizo que los espectadores experimentaran la censura y el poder (recordemos su performance *El Susurro de Tatlin #6* en la Bienal de La Habana, donde ofreció un minuto de micrófono abierto que terminó con la intervención policial), García provoca reflexiones similares mediante la interacción con sistemas informáticos que limitan o redistribuyen la información. En ambos casos, el espectador deja de ser pasivo y se vuelve partícipe de la dinámica poder-resistencia que la obra plantea.

Por otro lado, la colectiva Los Carpinteros (Marco Castillo y Dagoberto Rodríguez) ofrece un contrapunto interesante dentro del arte cubano contemporáneo. Activos desde los años 90, Los Carpinteros se dieron a conocer con instalaciones y objetos que combinan finura estética y comentario social irónico. Su trabajo «se distingue por tener un fuerte componente político» y por plantear una denuncia sutil sobre “el papel del individuo frente a los poderes estatales”. Obras suyas como *Conga irreversible* (2012), donde organizaron un desfile de comparsa bailando en sentido contrario por las calles de La Habana, abordan de forma metafórica la sensación de contramarcha o inversión del orden oficial, en un gesto que recuerda a la subversión simbólica presente en los proyectos de García. Sin embargo, Los Carpinteros operan más desde la metáfora escultórica y arquitectónica, sin implicar de manera directa las infraestructuras de vigilancia o comunicación. Su crítica al poder suele valerse de la transformación lúdica de objetos cotidianos (por ejemplo, convertir postes eléctricos en una escultura sinuosa, o diseñar una sala de lectura hecha de rejas de cárcel) para aludir a la opresión o la precariedad. Fidel García, en contraste, se inmiscuye en los propios flujos de información y control: donde Los Carpinteros construyen alegorías visuales, García interviene sistemas reales. A pesar de esta diferencia de enfoque, ambos ejemplifican la voluntad de los artistas cubanos de su generación por burlar la censura y comentar la realidad socio-política mediante lenguajes novedosos. Tanto unos como otros han logrado proyectarse internacionalmente gracias a la originalidad de sus propuestas y a la universalidad de las cuestiones que tratan (libertad, vigilancia, individuo vs. Estado), demostrando la inserción del arte cubano en debates globales.

### **Paralelismos internacionales: arte, tecnología y disidencia global**

La obra de Fidel García dialoga naturalmente con la de varios artistas internacionales que emplean la tecnología para cuestionar estructuras de poder, entre ellos figuras como Trevor Paglen o Ai Weiwei. Estos creadores, cada uno desde su contexto, han convertido la vigilancia y el control en materia estética y política, estableciendo paralelismos notables con el trabajo de García.

Trevor Paglen, artista y geógrafo estadounidense, se ha dedicado a investigar las redes invisibles de la vigilancia contemporánea. Su trabajo explora «el papel de las imágenes en la actualidad, a partir de su relación con las tecnologías digitales y satelitales» asociadas a desarrollos

militares y policiales. Paglen ha fotografiado satélites espía camuflados en el cielo, cables submarinos de telecomunicaciones o bases de drones secretos, haciendo visible lo oculto. Al igual que García, emplea métodos de la investigación periodística y científica para lograr sus piezas, difuminando la línea entre arte e investigación de datos. Por ejemplo, Paglen desarrolló (*Autonomy Cube*, 2014), un router que instaló en museos para proveer acceso a la red anónima Tor, señalando la importancia del anonimato en la era de la vigilancia masiva. Mientras Paglen opera principalmente revelando la existencia física de la infraestructura de control (lo que podríamos llamar una estética de lo invisible visible), García se centra más en la experiencia del control desde el usuario: sus virus, interferencias y retransmisiones buscan que el público sienta o comprenda cómo actúan esas fuerzas sobre su vida digital. Ambos, sin embargo, comparten la meta de desnudar las relaciones de poder en la sociedad de la información. No es casual que la crítica sitúe a Fidel García como una voz cubana valiosa dentro de la «conversación global sobre arte y tecnología» contemporánea, diálogo en el que Paglen es una referencia ineludible.

Por su parte, Ai Weiwei, célebre artista y disidente chino, encarna la unión entre arte, tecnología y activismo político de manera muy influyente. Weiwei ha utilizado internet y las redes sociales extensivamente para sortear la censura en China y dar a conocer sus denuncias sobre derechos humanos. Sus proyectos combinan la tradición conceptual (instalaciones, ready-mades, performances) con la acción directa en el espacio público digital. Un paralelo con García se encuentra en la forma en que amplifica su mensaje mediante herramientas tecnológicas: «en la era digital, Ai Weiwei ha aprovechado las herramientas tecnológicas para amplificar su mensaje» y conectar con una audiencia global, abordando incluso temas de «vigilancia gubernamental» en sus obras. Un ejemplo paradigmático fue el blog que Ai mantuvo en la década de 2000 (hasta ser censurado), donde documentaba con transparencia la corrupción y abusos del gobierno chino, o su proyecto de investigación ciudadana tras el terremoto de Sichuan (2008), en el que recopiló nombres de miles de estudiantes fallecidos que las autoridades pretendían silenciar. Este uso del big data ciudadano como forma de memoria y resistencia resuena con la estrategia de García en Bentham Society, salvando las diferencias contextuales. Asimismo, Ai Weiwei exploró el tema de la vigilancia en piezas como *Surveillance Camera* (2010), donde reproduce en mármol una cámara de seguridad – objeto que

también aparece vigilando constantemente en la vida real – convirtiéndolo en símbolo museable de la opresión. Tanto Ai Weiwei como Fidel García entienden el arte como un campo de batalla simbólico contra la vigilancia estatal: si el primero lo hace desde la exposición de su propia vulnerabilidad bajo el escrutinio (llegó a transmitir en vivo 24 horas de su estudio en 2015, desafiando a las autoridades que lo vigilaban), el segundo lo ejecuta habilitando al espectador para que sea agente activo en la interrupción o redistribución de la información controlada. En ambos casos, sus obras traspasan la estética para inscribirse en un acto de desafío político, alineándose con una corriente internacional de artistas-tecnólogos (como los mencionados Paglen o Weiwei, pero también others cómo Julian Oliver, Jacob Appelbaum, etc.) que hacen frente a la sociedad de control desde el arte.

### **Recepción crítica, reconocimiento y desafíos**

La trayectoria de Fidel García refleja las tensiones y conquistas de introducir el arte de nuevos medios en el sistema artístico cubano. Durante mucho tiempo, el arte digital y de medios en Cuba careció de apoyos institucionales y fue recibido con cierta incompreensión. Hasta fechas recientes, «dentro del sistema artístico nacional aún se carece de las herramientas promocionales, de producción y exhibición» para este tipo de prácticas, existiendo un vacío crítico que a menudo derivó en «rechazo, indiferencia o exclusión» hacia el arte tecnológico. En ese contexto, García y sus contemporáneos tuvieron que forjar sus propios espacios y estrategias. Sus primeras exhibiciones de media art ocurrieron sobre todo en proyectos colaterales de la Bienal de La Habana o en espacios alternativos. De hecho, sólo a partir de la Bienal de 2009 y, más claramente, en la de 2015, se empezó a incluir tímidamente obras de net-art, video instalaciones y piezas interactivas dentro de la programación oficial cubana. Fidel García participó en algunas de estas instancias (por ejemplo, en la X Bienal de La Habana 2009 ya presentó obra relacionada con el arte de conducta), marcando su presencia en la escena local a pesar de las limitaciones.

Poco a poco, el talento y la perseverancia de García le ganaron reconocimiento institucional en Cuba. Un hito importante fue la incorporación de algunas de sus piezas a la colección del Museo Nacional de Bellas Artes (MNBA) en La Habana, así como su presencia en exposiciones colectivas organizadas por esta y otras instituciones. En 2023, el MNBA le dedicó por primera vez una muestra personal, titu-

lada «*Outsider*», que reunió diez de sus obras realizadas entre 2005 y 2023. Esta exhibición, curada por Milton Raggi, supuso la consagración oficial de García como referente del arte contemporáneo cubano, presentándose ante el público nacional como «un pionero en la creación de vínculos entre el arte y la tecnología». La muestra destacó las diversas etapas temáticas de su carrera – control territorial, flujos de información, desestabilización de sistemas, individuo vs colectivo – evidenciando la coherencia de sus preocupaciones a lo largo del tiempo. Desde la crítica se subrayó que García figura entre «los creadores conceptuales más influyentes» de la primera mitad del siglo XXI en Cuba, y que su obra contribuye a cerrar la brecha historiográfica en la comprensión de los new media en el país. Este reconocimiento público e institucional señala un cambio notable: aquello que inició como prácticas marginales o incomprendidas (el hacktivismo, el arte de datos) ha ingresado en el canon museístico cubano, en buena medida gracias a la calidad y persistencia de artistas como Fidel García.

A nivel internacional, la recepción de su obra ha sido igualmente positiva, aunque no exenta de desafíos. García ha expuesto su trabajo en numerosos países de Europa, Asia y Norteamérica, participando en residencias prestigiosas (Rijksakademie en Ámsterdam, Matadero Madrid, residencias en Los Ángeles y Berlín, entre otras) y recibiendo galardones como la Beca de la Cisneros Fontanals Art Foundation (CIFO) en 2016. La crítica internacional valora su propuesta por inscribir las problemáticas cubanas en un marco global: su arte se entiende como una reflexión universal sobre el poder en la era de la información. No obstante, operar desde Cuba con medios tecnológicos avanzados conlleva dificultades logísticas y de acceso a recursos. Muchas de sus piezas de media art han requerido colaboración exterior o realización en el extranjero, debido a las limitaciones de conectividad e infraestructura en la isla (tema que el propio García, paradójicamente, aborda en su obra). Adicionalmente, la naturaleza políticamente incisiva de sus proyectos le ha supuesto navegar con cautela los circuitos oficiales: si bien no ha sido objeto de censura abierta – en parte gracias a que su lenguaje es más conceptual que panfletario – sí actúa en un terreno delicado al tratar asuntos de censura informativa, vigilancia estatal y propaganda, tópicos sensibles en el contexto cubano. Que haya logrado presentar en Cuba obras como *Outsider* sin mayores trabas sugiere una apertura paulatina, aunque es probable que las piezas más directamente polémicas (como 28% o

Bentham Society) se difundieran sobre todo fuera del país o en ámbitos académicos.

Frente a estos desafíos, Fidel García también ha buscado vías alternativas para mantener su independencia creativa. Recientemente incursionó en el uso de NFTs<sup>9</sup> (tokens no fungibles) como estrategia de autofinanciamiento y difusión de su obra, convirtiendo varias de sus instalaciones en activos digitales coleccionables. Esta iniciativa, además de coherente con su interés por la tecnología blockchain, le ha permitido sortear la dependencia de los mercados tradicionales y las instituciones, autogestionando recursos para proyectos futuros (como su anunciado tríptico *Socialización*). Se trata de una extensión más de su filosofía de descentralización y subversión de sistemas: así como en lo artístico desafía las redes centralizadas de información, en lo profesional experimenta con formas descentralizadas de sostén económico y propiedad de las obras. La crítica ha observado que existe una compatibilidad entre «la autonomía y descentralización» ofrecidas por la blockchain y el planteamiento conceptual de las obras de García, basado en la disrupción de flujos y la reorientación de sistemas hacia órdenes alternativos. De este modo, incluso en la gestión de su carrera, García encarna el espíritu subversivo que define su arte.

En suma, Fidel García se ha consolidado como una figura clave del arte contemporáneo cubano al llevar la experimentación tecnológica al terreno de la crítica social y política. Su formación bajo la tutela de artistas conceptuales le proveyó las bases para concebir el arte como herramienta de intervención, y su propia inventiva le permitió traducir esa vocación al lenguaje de la era digital. Las estrategias hacktivistas, el uso del *big data* y la manipulación de información no son para él meros recursos formales, sino que constituyen un discurso en acción: un modo de revelar, y a la vez sabotear, las redes de poder que nos rodean. En el contexto cubano, su obra dialoga con una generación de creadores que han desafiado las narrativas oficiales mediante el inge-

---

<sup>9</sup> Un token no fungible (NFT, por sus siglas en inglés) es un tipo de activo digital que utiliza la tecnología de cadena de bloques (blockchain) para certificar su autenticidad y propiedad de manera única. A diferencia de las criptomonedas habituales (como Bitcoin o Ether), que son intercambiables entre sí sin distinción, un NFT es “no fungible”; es decir, no se puede reemplazar o intercambiar de forma equivalente por otro token de la misma clase porque cada uno posee características y metadatos únicos que lo diferencian de los demás.

nio y la audacia – ya sea agitando la conciencia cívica (Bruguera), reformulando objetos (Los Carpinteros) o, en su caso, apropiándose de las herramientas de control. A escala internacional, comparte trincheras conceptuales con artistas como Paglen o Ai Weiwei en la denuncia de la vigilancia global y la defensa de la libertad de información, situándose a la vanguardia de un arte tecnopolítico con relevancia planetaria. La recepción de su trabajo refleja tanto el reconocimiento a su innovación (pionero en Cuba, referente fuera de ella) como las dificultades de operar críticamente en sistemas poco acostumbrados a este tipo de propuestas. Sin embargo, cada «brecha» que abre en el manto del poder – por pequeña que sea – confirma la validez de su empeño: el arte de Fidel García nos recuerda que incluso en la época de los algoritmos ubicuos y las cámaras omnipresentes, existen fisuras por donde se filtra la resistencia, y que el artista, cuál hacker creativo, puede localizarlas y ensancharlas para imaginar otros horizontes de libertad.

## Bibliografía

ANA LOURDES: «Fidel García: el hacker como artista». *Hypermedia Magazine*, s.f. (Disponible en línea: <https://hypermediamagazine.com/arte/artes-visuales/fidel-garcia-critica/>). Fecha de consulta: 10/03/2025.

ARTEINFORMADO: «Fidel García – Artista». En: *ARTEINFORMADO*, s.f. (Disponible en línea: <https://www.arteinformado.com/guia/f/fidel-garcia-179823>). Fecha de consulta: 10/03/2025.

ARTEINFORMADO: «Fidel García – Artista». En: *ARTEINFORMADO*, s.f. (Disponible en línea: <https://www.arteinformado.com/galeria/fidel-garcia/static-10142> ). Fecha de consulta: 13/03/2025

BELLAS ARTES: «Desde este jueves la obra de Fidel García en Bellas Artes». Periódico Cubarte, s.f. (Disponible en línea: <https://cubarte.cult.cu/periodico-cubarte/desde-este-jueves-la-obra-de-fidel-garcia-en-bellas-artes/>). Fecha de consulta: 10/03/2025.

CASTELLS, Manuel: *La era de la información* (3 vols.). Madrid: Alianza, 1997-1998.

COYULA, Miguel: «Nadie». Producción independiente, 2017. [Película].

DELCADO, Deydri: «Fidel García: el hacker como artista». *Rialta Magazine*, 11 de noviembre de 2020. (Disponible en línea: <https://rialta.org/fidel-garcia-hacktivismo-intervencion-y-transgresion/>). Fecha de consulta: 10/03/2025.

DELEUZE, Gilles: “Post-scriptum sobre las sociedades de control”. En: *Conversaciones* (1972-1990). Trad. de José Vázquez. Valencia: Pre-Textos, 1995, pp. 273-279.

FOUCAULT, Michel: *Vigilar y castigar: Nacimiento de la prisión*. México: Siglo XXI Editores, 1975.

GUERRERO GARCÍA, María Dolores: «Del Surrealismo y sus problemas». *Revista de Vanguardias* (Madrid), 4 (2003), p. 10. (Disponible en línea: <http://revisvanguardias.mariadolores.surrealismo4486.com>). Fecha de consulta: 13/04/2018. (*Ejemplo de cita web según las directrices; se muestra de modo orientativo*)

HAGGERTY, Kevin D. y ERICSON, Richard V.: «The Surveillant Assemblage». En: *The British Journal of Sociology*, 51 (2000), pp. 605-622.

HAN, Byung-Chul: *Psicopolítica: Neoliberalismo y nuevas técnicas de poder*. Barcelona: Herder, 2014.

LYON, David (ed.): *Surveillance as Social Sorting: Privacy, Risk, and Digital Discrimination*. Londres: Routledge, 2003.

LYON, David: *Surveillance After September 11*. Cambridge: Polity Press, 2003.

MOSQUERA, Gerardo: *El arte fuera del juego: resistencia y disidencia en la cultura cubana*. Madrid: Editorial Turner, 2015.

MUSEO NACIONAL DE BELLAS ARTES DE CUBA: «Inauguración de la exposición ‘Outsider’». 20 de septiembre de 2023. (Disponible en línea: <https://www.bellasartes.co.cu/noticia/inauguracion-de-la-exposicion-outsider>). Fecha de consulta: 10/03/2025.

OROZA, Ernesto: *Arquitectura de la necesidad y desobediencia tecnológica en Cuba*. [s.l.]: Editorial Hypermedia, 2019.

PADILLA, Heberto: *Fuera del juego*. La Habana: Unión de Escritores y Artistas de Cuba (UNEAC), 1968.

PAGLEN, Trevor: *Autonomy Cube* (2014). Información disponible en: <https://www.trevorpaglen.com>. Fecha de consulta: 10/03/2025.

PRENSA LATINA: «Artista de la plástica cubano discurre en los megadatos como arte.» Prensa Latina, 14 de septiembre de 2023. (Disponible en línea: <https://archivo.prensa-latina.cu/2023/09/14/artista-de-la-plastica-cubano-discurre-en-los-megadatos-como-arte>). Fecha de consulta: 10/03/2025.

ONCUBANEWS: «Outsider, una experiencia cautivadora.» *OnCubaNews*, 14 de septiembre de 2023. (Disponible en línea: <https://oncubanews.com/cartelera/cartelera-artes-visuales/outsider-expo-del-artista-fidel-garcia/>). Fecha de consulta: 10/03/2025.

TENSIONES SUPERFICIALES (Rossana Bouza Fajardo): «Figuras de la exclusión». 2024. (Disponible en línea: <https://tensionessuperficiales.com/wp-content/uploads/2024/04/Entrega-final-Figuras-de-la-exclusion.-Rossana-Bouza-Fajardo.pdf>). Fecha de consulta: 10/03/2025.

TANIA BRUGUERA: «Cuba en la obra de Tania Bruguera: el cuerpo es el cuerpo social». *Archivo Artea*, s.f. (Disponible en línea: <https://archivoartea.uclm.es/textos/cuba-en-la-obra-de-tania-bruguera-el-cuerpo-es-el-cuerpo-social/>). Fecha de consulta: 10/03/2025.

— «El susurro de Tatlin #6». *Archivo Artea*, s.f. (Disponible en línea: <https://archivoartea.uclm.es/obras/el-susurro-de-tatlin-6/>). Fecha de consulta: 10/03/2025.

— «Performance involuntario y activismo». *Revista Código*, s.f. (Disponible en línea: <https://revistacodigo.com/opinion-tania-bruguera-el-performance-involuntario/>). Fecha de consulta: 10/03/2025.

— *Tatlin's Whisper #6 (Havana Version, 2009)*. (Disponible en línea: <https://www.wikiart.org/en/tania-bruguera/tatlins-whisper-6-havana-version-2009>). Fecha de consulta: 10/03/2025.

WEEIWEI, Ai: Proyectos relacionados con vigilancia y control, por

ejemplo, *Surveillance Camera* (2010). (Disponible en línea: <https://www.aiweiwei.com>). Fecha de consulta: 10/03/2025.

WEISS, Rachel: *El arte como resistencia en Cuba: performance, censura y libertad de expresión*. [s.l.]: Ediciones Rialta, 2020.

WERNECK, T.: *La política cultural cubana y la Bienal de La Habana: entre la apertura y el control*. México: Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM), 2019.

ZUBOFF, Shoshana: *The Age of Surveillance Capitalism: The Fight for a Human Future at the New Frontier of Power*. Nueva York: PublicAffairs, 2019.

D O  
S S I  
E R

# William Betts

## Pinturas Paintings

<https://www.williambetts.com/>

*Nacido y criado en Nueva York, residió en Houston, Texas, y actualmente reside en Miami, Florida. En 1991, William Betts se licenció en Bellas Artes (Studio Art-Cum Laude) por la Universidad Estatal de Arizona y ha expuesto en Norteamérica y Europa. Sus obras han participado en la exposición colectiva Rasterfahndung (Tracing the Grid), Kunstmuseum, en Stuttgart, Alemania, en el Museo de Arte de Arlington, la Universidad de Texas, el Centro de Arte de Salt Lake City, la Universidad de Wisconsin, Eau-Claire, y el Museo de Albuquerque. Su bibliografía seleccionada incluye The Creators Project (entrevista en vídeo), junio de 2016; Politiken, København, ensayo fotográfico, 28 de marzo de 2016; Kinetic, Art from Polsinelli Art Collection, publicación privada de 2015; Victoria Machmudov, Under övervakningsradarn, Konstperspektiv, Suecia, junio de 2014 y Rasterfahndung (Tracing the Grid), Kunstmuseum Stuttgart (catálogo de la exposición). Fue nombrado ganador del New American Painting Annual Prize en 2011 y apareció en los números 60, 72, 84 y 96.*

*William Betts desarrolló su carrera profesional en industrias tecnológicas, donde adquirió conocimientos de programación y lenguaje informático. A partir de ahí, utiliza complejos procesos industriales para crear pinturas que reflejan las posibilidades de un medio analógico en una era digital. Betts utiliza su propio material (fotografías y vídeos) como conjuntos de datos que examina, muestrea, recontextualiza, manipula y representa. Normalmente se interesa menos por el contenido y más por los aspectos estructurales y sociales de la imagen.*

## STATEMENT

Today we are experiencing in real time the impact of digital surveillance on privacy and freedom of expression. A discussion of the creative process and surveillance seems almost a luxury. It may however serve as a worthwhile analysis of the tools the state or private actors may deploy for social control.

Artistic endeavors have always flourished during every age and every type of leadership, whether authoritarian, democratic, or monarchy. Artists for millennial have deployed different tools to speak to power safely.

The very structures that allow me as an American to not worry too much about surveillance and social control are under threat and crumbling before my very eyes.

Watching the geopolitical shifts happening throughout the world is scary and unfortunately make this exercise timelier.

As the state and private businesses seek mutually beneficial alliances, the possibility of oppressive behavior grows exponentially. As creative individuals, we must each develop a visual syntax that can use while providing the "cover" to keep us and our families safe while we continue to make important work. In this environment does art necessarily become a type or kind of an encryption or allegory? A way of communicating and provoking thought without provoking the state. As artists, we navigate these shifts while creating work that captures the zeitgeist. Artists have historically leaned on conventions like metaphor and allegory.

The West has been willing to tolerate the use of these technologies because the laws and values have provided a framework for their deployment that has largely prevented their abuse. As those start to erode, we must re-orient ourselves to the very real possibility that they will be re-deployed for nefarious purposes.

Ways of seeing: the surveillance perspective: panoptic, looking down: authority, remote, distant: outside of the subjects awareness.

The rise of photographic resolution. The ability to recognize something at 72 dpi is different at 300 dpi. As resolution has improved exponentially and cameras have become completely ubiquitous, it's not unreasonable to assume that we appear in other people's photographs. Further, it's

not unreasonable to assume that somebody could cross reference our photographs with other people's photographs, using facial recognition software, and create a very accurate and revealing portrait of us in our movements.

The convergence of technology: AI, resolution, ubiquity of phones, cloud computing, social media. All add up to a dangerous era of what I will call "Hyper Surveillance."

The era of hyper surveillance

The presumption of lawfulness and judicial structures in a surveyed society, make us take it for granted. What happens when society is not lawful or that structure is used for commercial purposes.

We were OK being surveyed when we thought it was for deterrence, and we thought the people doing it doing it for our safety and would limit it to the structures and confines of our social legal structure.

When it was applied for commercial purposes, that became a little bit gray. What happens when it's applied without legal and social structures? What happens if it is used to alter our behavior or to identify the "bad apples"

And yet inadvertently this is all the information that we have given freely to the social media companies to do with as they please. Now imagine if you will, if all of this information is combined with other data, for example, credit information. What happens when our information from social media sites is cross referenced with health insurance information or more controversially, our tax information and medical information? Quickly, you begin to see how this is a complete invasion of privacy.

many people would respond, I have nothing to hide. And while that may be true in the abstract, it relies on a complete trust of the parties who are holding and accessing and storing the data.

The presumption that data is siloed and not cross referenced with other data sets is a huge mistake in today's interconnected world.

The false assumption that our privacy is going to be protected by laws.

In the west, we've always talked about surveillance and control as an abstract. Increasingly, the recent and alarming political shifts in the west

may cause us to rethink this and treated less as a warning, and more as a reality. Accordingly, as artists, we will have to deal with and comment on this shift without provoking retribution by the state or various actors with power.

My mother was a photographer so from an early stage, I have always had a strong photographic influence in my painting work. I am not and have never been interested in it as a finished craft but rather as a method of gathering and storing visual data. When I was in school I used to go and sift through the trash of an aerial photography company in Phoenix and get the 9x9 inch contact prints. It seems so archaic in this day of Google earth but before all that, these were very expensive to buy and hard to get. I was using them as a source for the paintings I was doing at the time. These were really just visual data to me, not sentimental at all and not recording anything specific or events of any kind, just visual data to be kept and possibly used at some point later on much like paint in a tube.

I think that is an aspect that has a thread through all of my work. I accumulate visual stuff and keep it like a stock room. Some of it is specific and sentimental but a lot of it is just stuff.

Specifically to the video surveillance work, I have always been drawn to the passive aspect of it. The camera just records everything in a strange kind of parallel to the real life. I think of video as a data form not as a time series per-se but as a big stack of images to sift through... As an aside, I have done several portraits based on video and I found that in this day of ubiquitous cell phone cameras where everyone knows how to pose, its very hard to capture anyone on film and break through that posed veneer. With video, I shoot the tape and then can go back through the time series frame by frame and find the perfect expression, or gesture that was hiding among the images and would not have been revealed by a straight on photograph.

Photography and image capture is in a huge transition right now and while certainly there are politics to the surveillance work. I do not however think that the political aspect of the work will have the longevity of the structural aspect of the work. Does that make sense? It is still something I am trying to sort out in my head and through my work.

As a painter, I create an incredibly specific thing that is of something very specific cast indelibly into paint. To take a moment from a tape and

select one frame over another and cast that into permanence is something I am always trying to get my head around. I do not have any special criteria or method. An image that I have passed up for months or years will all of a sudden make perfect sense and will become a painting. Strange.

As far as method, When I started the series, I sometimes used the still images that others had pulled from the tapes. I found this unsatisfactory beyond liking the aesthetics of the images and how they worked with my painting technique. Once I was happy with that aspect, then I started getting video tapes to work from. Sometimes I will use tape I have found and sometimes I will use tape I have harvested. When I say harvested, I have gotten tapes by licensing them (traffic cameras) and also gone into areas and mounted my own temporary camera systems. Then I go over and over the tapes for still images until I find just the right ones or ones.

Its funny but I do have tapes that show petty crimes and the images could be used as evidence and offer a good bit of sensationalism but I have always been more drawn to the more ambiguous stills. those that really don't show anything but offer the possibility that something 'could' happen or could have happened. I think this is more true to the video source as it forces the viewer of the painting to 'think' up and down the time series.

My paintings are an investigation into the connection between the structural nature of video and digital photography as an organized collection of color and location data and its role as documentation. I have always been more concerned with the structural and social aspects of the image and its component information and how these are transformed through layers of mediation.

To create my paintings, I use industrial production methods to achieve a level of precision that allows me to manipulate and corrupt specific aspects of this connection. The technology-based industrial methods I develop require complex workflow processes. Defining these helps me to organize my thinking and closes the loop with my aesthetic and conceptual thinking.

My practice is non-linear and I work on several bodies of work and techniques concurrently. They inform and help clarify each other.



**9x12 SPACED 4x5 1556**

*Acrylic on canvas.*



***AgaliBeach\_48x72\_2016***

*Acrylic on canvas.*



***CoupleWithStroller\_24x32\_2011***

*Acrylic on canvas.*



*executives\_30x40\_2009*

*Acrylic on canvas.*

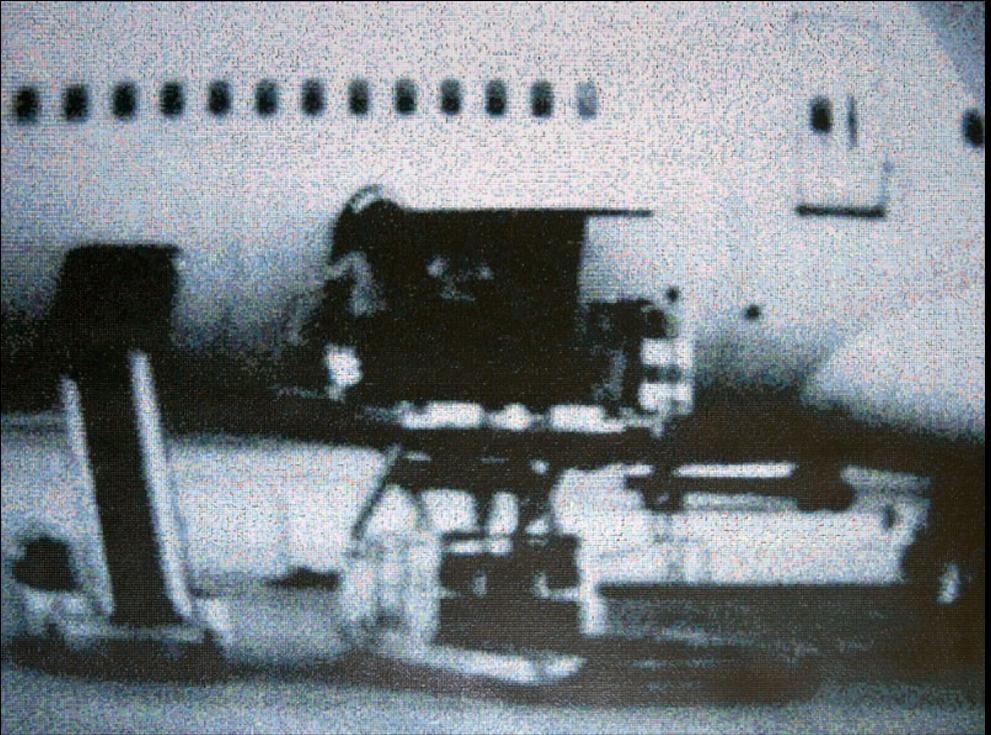


**IAH\_III\_36x48\_11**

*Acrylic on canvas.*



***LastSeen\_40x60\_07***  
*Acrylic on canvas.*



**MIA2\_52x70**

*Acrylic on canvas.*



***Mother&Daughter\_48x72\_2016***

*Acrylic on canvas.*



***Office\_I\_36x48\_2011***

*Acrylic on canvas.*



***Party\_48x60\_2011***  
*Acrylic on canvas.*



***Selfie\_MiamiBeach\_36x48\_2016***

*Acrylic on canvas.*



***Suspect\_acrylic\_on\_canvas\_40x60\_2006***  
*Acrylic on canvas.*



*Terminal\_Version\_II\_36x48\_07*

*Acrylic on canvas.*



**THREEGUYS\_40X54**

*Acrylic on canvas.*

# Democracia

## Maquillaje adversario *Adversarial make-up*

<https://www.democracia.com.es>

*Es un colectivo artístico con sede en Madrid, España. Formado en 2006, busca centrar su producción artística en la colectividad, el discurso, el disenso y el conflicto. El trabajo de DEMOCRACIA se caracteriza por intervenciones, politizando espacios y situaciones a través del uso de propaganda. Sus preocupaciones se expresan a través de formas que subvierten y reposicionan el material estético y la retórica textual de las culturas políticas occidentales. Al hacerlo, su práctica presenta una crítica radical de las instituciones, sistemas y convenciones sociales/políticas/económicas.*

*DEMOCRACIA ha expuesto su trabajo a nivel internacional en instituciones como la Bienal de Varsovia, Polonia (2020), La Panera, Lleida (2019), Station Museum of Contemporary Art, USA (2019), Rua Red, Dublin, Ireland (2018); MUCEM, Marsella, Francia (2017); Frankfurter Kunstverein, Frankfurt, Germany (2013); Hirshhorn Museum, Washington, DC, USA (2012) o Taipei Biennial, Taiwan (2008).*

[democracia@democracia.com.es](mailto:democracia@democracia.com.es)

[dmocracia@gmail.com](mailto:dmocracia@gmail.com)

```

GNU nano 2.9.8          clown.py
import face_recognition
from PIL import Image, ImageDraw

violent_image = face_recognition.load_image_file("violent.jpg")
violent_face_encodings = face_recognition.face_encodings(violent_image)[0]
shaggy2dope_image = face_recognition.load_image_file("shaggy2dope.png")
shaggy2dope_face_encoding = face_recognition.face_encodings(shaggy2dope_image)[0]

known_face_encodings = [
    violent_face_encoding,
    shaggy2dope_face_encoding
]

known_face_names = [
    "Violent J",
    "Shaggy 2 Dope"
]

unknown_image = face_recognition.load_image_file("thepeople.jpg")
face_locations = face_recognition.face_locations(unknown_image)
face_encodings = face_recognition.face_encodings(unknown_image, face_locations)
pil_image = Image.fromarray(unknown_image)
draw = ImageDraw.Draw(pil_image)

for (top, right, bottom, left), face_encoding in zip(face_locations, face_encodings):
    matches = face_recognition.compare_faces(known_face_encodings, face_encoding)
    name = "Unknown"

    if True in matches:
        first_match_index = matches.index(True)
        name = known_face_names[first_match_index]

    draw.rectangle(((left, top), (right, bottom)), outline=(0, 0, 255))

    text_width, text_height = draw.textsize(name)
    draw.rectangle((left, bottom - text_height - 10, (right, bottom)), fill=(0, 0, 255), outline=(0, 0, 255))
    draw.text((left + 6, bottom - text_height - 5), name, fill=(255, 255, 255))

del draw
pil_image.show()

```




# MAQUILLAJE ADVERSARIO

```

GNU nano 2.9.8          clown.py
import face_recognition
from PIL import Image, ImageDraw

violent_image = face_recognition.load_image_file("violent.jpg")
violent_face_encoding = face_recognition.face_encodings(violent_image)[0]
shaggy2dope_image = face_recognition.load_image_file("shaggy2dope.png")
shaggy2dope_face_encoding = face_recognition.face_encodings(shaggy2dope_image)[0]

known_face_encodings = [
    violent_face_encoding,
    shaggy2dope_face_encoding
]

known_face_names = [
    "Violent J",
    "Shaggy 2 Dope"
]

unknown_image = face_recognition.load_image_file("thepeople.jpg")
face_locations = face_recognition.face_locations(unknown_image)
face_encodings = face_recognition.face_encodings(unknown_image, face_locations)
pil_image = Image.fromarray(unknown_image)
draw = ImageDraw.Draw(pil_image)

for (top, right, bottom, left), face_encoding in zip(face_locations, face_encodings):
    matches = face_recognition.compare_faces(known_face_encodings, face_encoding)
    name = "Unknown"

    if True in matches:
        first_match_index = matches.index(True)
        name = known_face_names[first_match_index]

    draw.rectangle(((left, top), (right, bottom)), outline=(0, 0, 255))

    text_width, text_height = draw.textsize(name)
    draw.rectangle((left, bottom - text_height - 10, (right, bottom)), fill=(0, 0, 255), outline=(0, 0, 255))
    draw.text((left + 6, bottom - text_height - 5), name, fill=(255, 255, 255))

del draw
pil_image.show()

```






El maquillaje juggalo, característico de los seguidores del grupo musical Insane Clown Posse y otros artistas relacionados, es muy distintivo debido a su estilo único de pintura facial. Este maquillaje cubre gran parte de la cara con patrones llamativos, como caras de payasos. Este estilo puede interferir con los sistemas de reconocimiento facial de varias maneras:

1. **Alteración de características faciales:** El maquillaje cubre partes significativas del rostro, como los ojos, la nariz, la boca y la frente, lo que puede dificultar que los algoritmos de reconocimiento facial identifiquen las características clave que usan para comparar y reconocer rostros.
2. **Cambia las proporciones faciales:** Los sistemas de reconocimiento facial suelen basarse en las proporciones y distancias entre puntos clave del rostro, como los ojos, la nariz y la boca. El maquillaje juggalo altera visualmente estas proporciones, haciéndolas irreconocibles para los algoritmos.
3. **Generación de patrones que confunden a los sistemas:** El uso de líneas y colores en el rostro puede crear patrones que los sistemas de reconocimiento facial no están diseñados para interpretar correctamente. Estos patrones pueden hacer que el sistema identifique a la persona de manera errónea o incluso que no la reconozca en absoluto.
4. **Reducción de la precisión:** Los sistemas de reconocimiento facial más avanzados pueden ser sensibles a cambios pequeños, como el uso de maquillaje o gafas. Pero si el maquillaje es lo suficientemente distintivo, puede reducir la precisión del sistema, ya que no puede comparar el rostro maquillado con los registros previos de la persona.



20:57

AA 🔍 fuck the world lyrics icp

### Fuck the World

Canción de Insane Clown Posse · 1999

Información general Letras Escuchar

Fuck  
 Fuck that shit  
 Fuck give it to me  
 If I only could I'd set the world on fire, fuck  
 If I only could I'd set the world on fire  
 If I only could I'd set the world on fire  
 Say fuck the world!  
 Fuck the world!  
 If I only could I'd set the world on fire  
 Fuck 'em all  
 Fuck 'em all  
 Fuck you, fuck me, fuck us  
 Fuck tom, fuck Mary, fuck Gus  
 Fuck Darius  
 Fuck the west coast  
 And fuck everybody on the east  
 Eat shit and die  
 Or fuck off at least  
 Fuck pre-schoolers  
 Fuck rulers  
 Kings and queens and gold jewelers  
 Fuck wine coolers  
 Fuck chickens, fuck ducks  
 Everybody in your crew sucks  
 Punk muthafucks  
 Fuck critics  
 Fuck your review  
 Even if you like me, fuck you!  
 Fuck your mom





You may not need to go full Juggalo for the sake of privacy

**AHORA BIEN**, el maquillaje juggalo presenta dos inconvenientes: por un lado, el “efecto Streisand”, pues buscando el anonimato se incrementa la atención, debido a lo llamativo del camuflaje y por otro, empieza a resultar poco eficaz frente a programas de reconocimiento facial como ABIS, que utilizan redes neuronales profundas.



El inspector jefe Sergio Castro examina junto a una compañera de la Policía Científica la herramienta de reconocimiento facial ABIS. **SAMUEL SÁNCHEZ**

Hipotéticamente, la manera más eficaz de engañar el reconocimiento facial de ABIS con maquillaje podría ser el uso de técnicas sutiles para alterar las áreas de alta densidad de puntos clave: las cejas, el puente de la nariz, el contorno de los ojos, la mandíbula y la boca. Esto se logra mediante contorno, delineado y cambios en la forma y el color de estas áreas, mientras se mantiene un aspecto natural para no atraer atención humana. Aunque esta estrategia no es infalible (debido a la evolución de los algoritmos y las otras modalidades biométricas de ABIS), es la más efectiva dentro del ámbito del maquillaje, ya que combina un enfoque basado en la ciencia de los algoritmos con la practicidad de pasar desapercibido.

La tecnología ABIS (Automated Biometric Identification System) se basa en las características biométricas del rostro. Engañar este tipo de tecnología con maquillaje requiere un enfoque estratégico, ya que está diseñada para detectar patrones faciales clave como la distancia entre los ojos, la forma de la nariz, los pómulos y la mandíbula.

1. **Alterar las zonas clave de identificación:**  
Los sistemas ABIS se centran en áreas altamente identificables del rostro, como el puente nasal, el contorno de los ojos y la frente. Aplica maquillaje oscuro (como sombras negras o marrones) en el puente de la nariz para difuminar su forma natural y reducir su visibilidad. Usa tonos contrastantes (por ejemplo, blanco o colores brillantes) en los pómulos o la frente para desviar la atención del algoritmo y alterar la simetría que espera encontrar.
2. **Modificar el contorno facial:**  
Usa técnicas de *contouring* extremo para cambiar la percepción de la forma de tu rostro. Aplica tonos oscuros en los bordes de la mandíbula y la frente para hacer que parezcan más angulosos o estrechos, y tonos claros en el centro para alterar las proporciones. El objetivo es que el sistema no pueda mapear correctamente las dimensiones reales de tu cara.
3. **Cubrir o difuminar puntos de referencia:**  
Los algoritmos ABIS usan puntos de referencia (*landmarks*) como las comisuras de los ojos, la boca y la nariz. Usa maquillaje para difuminarlos: por ejemplo, aplica base o corrector en exceso para suavizar los bordes de la boca, o dibuja cejas falsas en una posición diferente con un ángulo poco natural. También puedes usar pestañas postizas exageradas o sombras que cubran parcialmente los ojos.
4. **Maquillaje natural pero estratégico:**  
Para no llamar la atención de personas (como guardias de seguridad), opta por un maquillaje de aspecto natural pero efectivo. Usa tonos sutiles para sombrear el puente nasal y los ojos, y aplica colorete o bronceador en lugares inusuales (como la frente o el mentón) para alterar las proporciones sin que parezca exagerado.

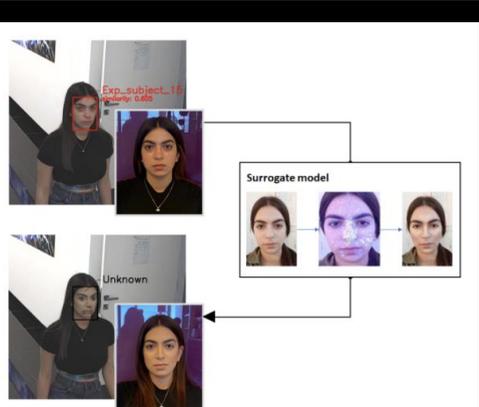


Figure 1: In the upper image the attacker is recognized by the face recognition (FR) system. In the middle image, our method uses a surrogate model to calculate the adversarial makeup in the digital domain, that is then applied in the physical domain. As a result, the attacker is not identified by the FR system (lower image).

**Consideraciones importantes:**

- Eficacia variable: La tecnología ABIS puede variar en sensibilidad según el fabricante y la versión. Sistemas más avanzados podrían detectar estos trucos si incorporan análisis de profundidad (3D) o sensores infrarrojos, que no se engañan fácilmente con maquillaje superficial.
- Pruebas previas: Si es posible, testa el maquillaje frente a una cámara con reconocimiento facial básico (como el de un *smartphone*) para ajustar los patrones antes de enfrentarte a un sistema ABIS real.
- Complementos físicos: Combinar maquillaje con accesorios como gafas reflectantes (que bloquean infrarrojos), lentillas de colores, o sombreros que proyecten sombras puede aumentar la efectividad.



## MAQUILLAJE ADVERSARIO

por DEMOCRACIA

Página 1.

<https://x.com/tahkion/status/1013304616958607360>

Página 2.

<https://id.pinterest.com/pin/890446157588765776/>

Página 3.

Búsqueda de Google: "fuck the world lyrics icp".

Fotografías:

*Juggalo March 05 - Becoming a Juggalo.*

*Juggalo March 32 - Great Lakes Antifa Whoop Whoop Fuck Nazis 1.*

(CC by 2.0) Amaury Laporte.

Página 4.

Búsqueda en Tik Tok: "juggalo makeup".

[https://www.theregister.com/2025/01/15/make\\_up\\_thwart\\_facial\\_recognition/](https://www.theregister.com/2025/01/15/make_up_thwart_facial_recognition/)

Página 5.

<https://elpais.com/tecnologia/2024-05-28/la-policia-espanola-ya-usa-en-sus-investigaciones-un-sistema-automatico-de-reconocimiento-facial.html>

Página 6.

Búsqueda en Pinterest: "extreme contouring".

"Dodging Attack Using Carefully Crafted Natural Makeup". Nitzan Guetta, Asaf Shabtai, Inderjeet Singh, Satoru Momiyama, Yuval Elovici. Ben-Gurion University of the Negev.

<https://arxiv.org/pdf/2109.06467>

Página 7.

Foto policial de Luigi Mangione. Pennsylvania Department of Corrections.

Grok 3 Beta. Prompt: "Añade extreme contouring a este retrato, modificando ojos, nariz, frente y óvalo facial".

Imágenes CCTV. NYPD.

# Mario Gutiérrez Cru

Por su seguridad (2008-09).  
Arte, vigilancia y control  
social

*For your safety (2008-09).  
art, surveillance and social  
control*

[info@mariogutierrez.com](mailto:info@mariogutierrez.com)

*Artista, comisario de arte y creativo. Máster en Bellas Artes por la Facultad del País Vasco UPV-EHU con la especialidad de Audiovisuales. Grado en la Universidad de Bellas Artes de Madrid, UCM. Título del CAP.*

*Su obra se ha podido ver en el Museo Nacional Centro Arte Reina Sofía, Canal de Isabel II; C.C.C.B., Fundación BBVA, Museo Vostell Malpartida de Cáceres, Intermediæ - Matadero Madrid, Museo de Arte Contemporáneo de Madrid, C. C. Conde Duque, Palais Tokyo - París, C. C. España - República Dominicana; Museo Oaxaca-MACO, Museo ARAD de Rumanía, Museo Chateau Carreras, Buenos Aires, Fundación Telefónica de Lima. Y en las ferias Art Lima, JustMad, Loop-Barcelona, Marte, Artjaén. Su obra combina el vídeo, la fotografía, la instalación y la acción. Donde cuerpo, espacio y tiempo reaccionan a las relaciones político-sociales que se cuestionan. Como comisario destaca: Director de la Plataforma de Imagen en Movimiento PROYECTOR (2008-actualidad), la muestra*

*de videoarte DVD Project (2008-actualidad). Presidente del Instituto de Creación Contemporánea [KREÆ] (2009-actualidad). Director del Máster Imagen en Movimiento PROYECTOR - MIMP (2021-actualidad). Van master de VEM - Videoarte Em Movimento (2021-actualidad). Director del espacio OBLIQUO (2024). Comisario de Cruce (2019-actualidad), la muestra internacional de Loops.Expanded (2019-actualidad), la feria Art Madrid 2019, 20, 22 y 25, la feria Hybrid 2017, Abierto de Acción (2012-20), ARTJaén (2012-16), Interference en los Países Bajos, Saout Meeting en Marruecos, Sound Res en Italia, Nit's de Aiello i art, ARTE SONoro, Encuentro de Acción Imergência en Portugal. Coordinador del festival Open Studio 2019. El centro de arte Espacio Menosuno (2000-10), el espacio de residencias A B I E R T O Theredoom 2017. La muestra de arte sonoro e interactivo IN-SONORA (2005-2010).*

Este artículo explora la evolución de la obra de Mario Gutiérrez Cru de 2008 a 2009 en relación con la vigilancia y el control social. A través de intervenciones en el espacio público, acciones e instalaciones con diapositivas, vídeos y fotografías busca cuestionar la normalización de la vigilancia en nuestras vidas. Plantea una reflexión sobre el estado de control y sobre nuestra necesidad o no de auto-controlarnos. En una era en la que los datos se han convertido en el nuevo poder, su trabajo se convierte en una forma de resistencia, un intento por devolverle el cuerpo al sujeto vigilado. Todo ello de un modo participativo, a tiempo real y consciente.

**Palabras Clave:** Vigilancia, control social, performance, arte contemporáneo, espacio público,

### **Abstract**

This article explores the evolution of Mario Gutiérrez Cru's work from 2008 to 2009 in relation to surveillance and social control. Through interventions in public space, actions and installations with slides, videos and photographs, he seeks to question the normalisation of surveillance in our lives. It poses a reflection on the state of control and on our need or not to control ourselves. In an era in which data has become the new power, her work becomes a form of resistance, an attempt to give the body back to the subject under surveillance. All of this in a participatory, real-time and conscious way.

**Keywords:** Surveillance, social control, performance, contemporary art, public space

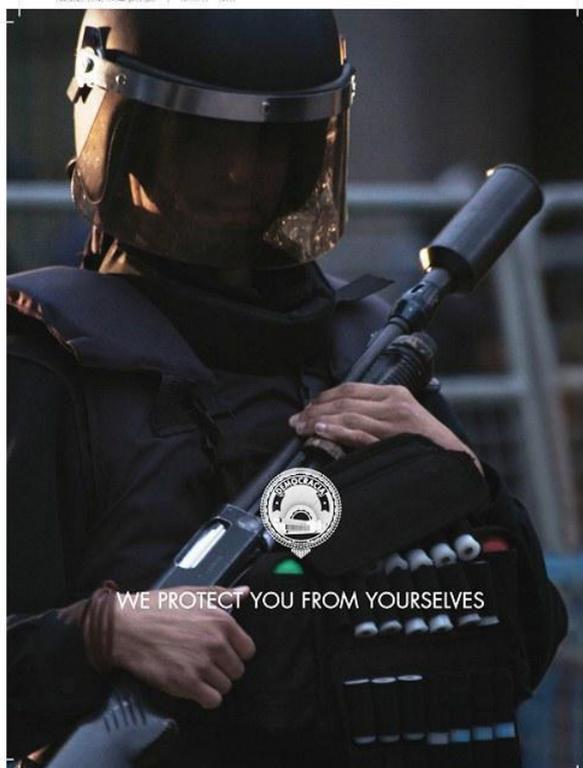
*«Más de mil cámaras de T.V. velan por tu seguridad».*

Ese era el lema que podía leerse en los carteles que empapelaban el metro de Madrid hace más de veinte años (2005). Bajo la promesa de seguridad, se nos ofrecía una especie de amparo estatal: la policía, el gobierno, el sistema... todos velaban por y para “nosotros”. Nos convencieron de que, gracias a su vigilancia, podíamos ser más autónomos, eficientes, incluso más libres. Pero esa falsa libertad no era más que una ilusión que escondía otra cosa: una vigilancia permanente disfrazada de nuestra protección.



*Imagen del metro de Madrid con la frase “Más de mil cámaras de T.V. velan por tu seguridad”. (2005)*

Aquellos carteles me impactaron profundamente. Me recordaban al Berlín de la Guerra Fría, al muro, al estado de control constante, continuo, donde todos eran delatores, vigilados y vigilantes. Esa sensación y realidad de ser observado constantemente, en todo momento. Como si de una conjugación enfermiza del verbo “vigilar” se tratara: yo vigilo, tú me vigilas, nosotros nos vigilamos... todo por nuestra seguridad como diría el colectivo DEMOCRACIA “*We Protect You From Yourselves*” (os protegemos de vosotros mismos).



DEMOCRACIA *"We Protect You From Yourselves (2013)*

El Estado de bienestar mutó en Estado de control, y ese control —como un nuevo mesías— vela por nosotros, como Jesucristo vela por nosotros, como la iglesia vela por nosotros. La diferencia es que ahora no es Dios quien nos observa, sino miles de cámaras y dispositivos que nos siguen el rastro a cada paso. Dios, Iglesia y cámaras de seguridad son las claves de la instalación *"Can't Take My Eyes Off You"* (2019) de Alfons Simó. Donde 40 cámaras de vigilancia pintadas en oro recrean una cruz cristiana.

Vivimos con miedo. Y ese miedo ha sido fabricado, inyectado, diseñado para que necesitemos protección. Antes no se cerraban las casas, no había rejas, ni alarmas, ni cerraduras sofisticadas. El miedo era a los seres de la naturaleza o los de la mitología, miedo a lo conocido/desconocido. Ahora, sin embargo, nos han enseñado a temer nuestra



*Can't Take My Eyes Off You (2019) de Alfons Simó.*

propia existencia, el simple hecho de estar solos en casa ya parece un acto de valentía. Nos han convencido de que estar desprotegidos es un pecado. De que dejar una casa vacía es una invitación a una okupación. Pero cuidado: solo estamos desprotegidos si no estamos protegidos por ellos.

Hemos aceptado con resignación el Gran Hermano de su libro *1984* de George Orwell (1949). Lo hemos normalizado. Llevamos cámaras en el bolsillo, compartimos datos, permitimos que nuestras vidas sean rastreadas, analizadas, *mercantilizadas*. Cada uno de nosotros ha dejado de ser una persona para convertirse en un dato: un 0 o un 1 útil para generar estadísticas, alimentar algoritmos y vendernos exactamente aquello que —hasta hace un segundo— no sabíamos que necesitábamos.

Las grandes empresas se enriquecen a cada instante con nuestros movimientos, nuestros deseos, nuestras emociones. Y el Estado, endeudado y privatizado, se ha alineado sin pudor con los grandes poseedores del conocimiento: los datos. Hoy, distinguir entre lo público y lo privado es casi imposible. Lo público ha sido demonizado. Se asocia con lo antiguo, lo comunista, lo utópico, lo inviable económicamente hablando. De ese modo todo son puertas giratorias, de ese modo todo son chiringuitos, amigueos, y lugares de poder que poder intercambiar. Todo pertenece a grandes compañías. Todo es empresa. Todo es negocio. Nuestras vidas son meros cromos que intercambiar en esta partida a la que no hemos sido invitados.

El 22 de junio de 2006, el diario *El País* publicaba una noticia<sup>1</sup> de Car-

---

1 > El PP no se fía ni de la policía

Diputados populares tapan cámaras de seguridad del Congreso

CARLOS E. CUÉ – Madrid. EL PAÍS - Última – 22-06-2006

Marín señala que el plan de seguridad del Congreso es de 2003, cuando Acebes era ministro del Interior El Partido Popular ya no se fía de nadie. Ni siquiera de un reducido grupo de miembros del Cuerpo Nacional de Policía que supervisan los monitores de las cámaras de vigilancia del Congreso. Los diputados de la oposición no están a gusto con los pequeños artilugios que les han colocado para controlar el pasillo que divide sus despachos. Son los mismos aparatos que tienen los demás grupos, pero ellos no los quieren. Las cámaras están en el edificio nuevo, cuyo plan de seguridad fue aprobado en 2003, antes de que José Luis Rodríguez Zapatero llegara a La Moncloa.

El PP, un partido que perdió el Gobierno y la presidencia de la Cámara hace sólo dos años, ha optado por la desobediencia civil. La semana pasada presentó un escrito para que la Mesa les quitara esas cámaras. Mientras se tramita esa petición, un grupo de diputados decidió resolver la cuestión por las bravas. Se subieron a unas sillas -un momento que está grabado, como casi todo lo que sucede en la Cámara- y colocaron unos sobres grandes para tapar la visión de las cámaras. Y allí seguían ayer esos envoltorios, ya que la policía, sorprendida por esta protesta tan directa, aún no los ha retirado.

La cuestión llegó a la reunión de la Mesa el martes. El PP defendió su lacónico documento: “ El Grupo Parlamentario Popular, por el presente escrito, solicita que las cámaras de seguridad que existen en la segunda y cuarta plantas del edificio de la Carrera de San Jerónimo, 40, sean desmontadas en interés de este grupo”. Un simple recorrido por esas plantas y las demás, las que corresponden al PSOE y a los otros grupos, demuestra que

REPORTAJE:

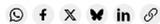
## El PP no se fía ni de la policía

Diputados populares tapan cámaras de seguridad del Congr



CARLOS E. CUÉ

Madrid - 22 JUN 2006 - 00:00 CEST



El Partido Popular ya no se fía de nadie. Ni siquiera de un reducido grupo de miembros del Cuerpo Nacional de Policía que supervisan los monitores de las cámaras de vigilancia del Congreso. Los diputados de la oposición no están a gusto con los pequeños artilugios que les han colocado para controlar el pasillo que divide sus despachos. Son los mismos aparatos que tienen los demás grupos, pero ellos no los quieren. Las cámaras están en el edificio nuevo, cuyo plan de seguridad fue aprobado

esas cámaras son exactamente las mismas para todos. Y nadie más se ha quejado.

El presidente del Congreso, el socialista Manuel Marín, se indignó con esta petición del PP, según fuentes presentes en la reunión de la Mesa. Sobre todo porque no ha sido él quien ha decidido colocar esas cámaras ahí. Fue el Ministerio del Interior el que, en mayo de 2003, cuando lo dirigía Ángel Acebes, presentó un nuevo plan de seguridad del Congreso que contemplaba también la ampliación. Marín sacó a relucir el martes que ese plan era responsabilidad de Acebes y de Ignacio Astarloa, entonces secretario de Estado de Seguridad.

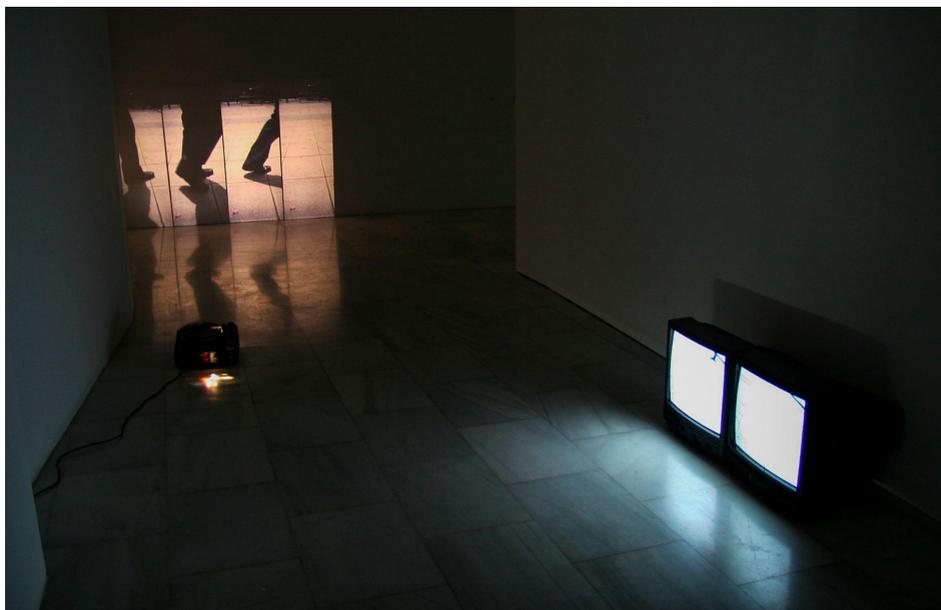
Ambos son hoy relevantes diputados del PP cuyos movimientos fuera del despacho, como los de todos los demás, están controlados por la policía por su propia seguridad.

La única novedad que se ha producido en este plan desde que se aprobó en 2003, según explicó Marín en ese encuentro, es que los despachos que ocupa el PP ahora estaban en realidad destinados al PSOE, entonces en la oposición. Ese control que el PP no soporta sería, por tanto, el mismo que el ministerio de Acebes tenía previsto para los socialistas. Marín y otros miembros de la Mesa discutieron con la representante del PP, María Jesús Sainz. Pero no se pusieron de acuerdo porque los populares insisten en que esas cámaras que controlan sus movimientos en los pasillos les resultan muy molestas. Marín les ha dado una semana para reconsiderar su actitud. Será entonces cuando el presidente explique el informe que ha pedido al comisario del Congreso, que ya tenía el puesto cuando gobernaba el PP. Lo previsible es que la policía defienda el mismo sistema que ha funcionado hasta ahora.

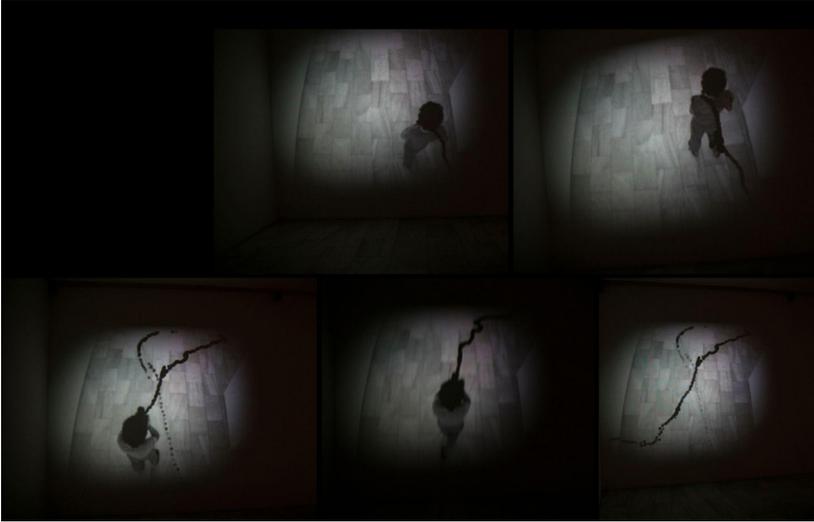
El Congreso, como cualquier Parlamento, tiene un nivel de seguridad muy alto. Hay más de 100 cámaras, y no es raro ver a policías saliendo de las alcantarillas.

los E. Cué que me marcó realmente. En ella se relataba cómo varios diputados del Partido Popular, en 2003, por entonces en la oposición, habían tapado con simples sobres de papel blanco las cámaras de vigilancia del Congreso de los Diputados, las mismas que ellos mismos habían instalado en los pasillos a la oposición cuando estaban en el Gobierno. Un gesto mínimo, casi absurdo, que sin embargo tenía una fuerza poética y simbólica arrolladora. Esa pequeña acción, silenciosa y cargada de intención, me sirvió de detonante para iniciar una serie de piezas artísticas que hablaban frontalmente sobre el dispositivo de la vigilancia.

La obra artística realizada hasta la fecha “Trayectos” (2002-07) tenía que ver con los trayectos anónimos de los ciudadanos al moverse por la ciudad. Observaba desde fuera ese flujo constante de cuerpos, casi como si fueran partículas sin nombre atravesando una estructura viva. Pero un par de años más tarde, ya no me bastaba con mirar esos desplazamientos desde fuera: comencé a cuestionar el propio sistema que analiza, rastrea y archiva esos movimientos. Empecé a fijarme no sólo en los flujos, sino en los ojos que los vigilan.



*Exposición Trayectos de Mario Gutiérrez Cru,  
Sala Arte Joven Avda de América, Madrid 2005.*

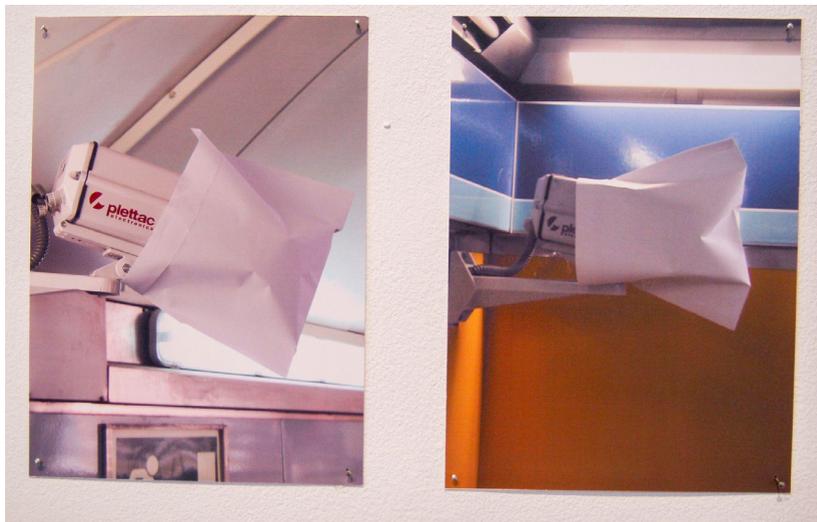


*Obra interactiva "Trayectos" de Mario Gutiérrez Cru perteneciente a la misma exposición.*

Toda presencia, en este nuevo mundo hiper vigilado, es grabada, clasificada y almacenada. Nuestros mínimos gestos se transforman en archivo para organismos públicos y privados. Y lo más perverso es que aceptamos este proceso de manera dócil, incluso agradecida. Nos hemos dejado convencer de que estar vigilados es un precio razonable a pagar por sentirnos seguros. Que la amenaza, aunque invisible, justifica cualquier medida.

Miles de ojos —humanos, mecánicos, algorítmicos— velan “por nuestra seguridad”, o al menos eso queremos creer. Millones de cámaras repiten hasta el infinito esas escenas anónimas, privadas, aburridas, rutinarias. Esa repetición desborda el tiempo real, lo convierte en registro inerte. Todo se vigila, pero muy poco se observa de verdad. Y aún así, seguimos adelante, creyendo que estamos más protegidos que controlados.

Fue en ese punto donde empecé a trabajar en la serie de acciones mínimas, como la de tapar cámaras con sobres blancos en espacios públicos. Inspirado directamente por aquella noticia de *El País*, llevé a cabo pequeñas intervenciones urbanas —silenciosas, sin permiso, sin estridencia— en lugares como el metro de Madrid. Esa acción se convirtió en una especie de liturgia personal, un gesto poético de resistencia, de sabotaje blando. Era mi forma de devolverle el cuerpo a lo invisible.



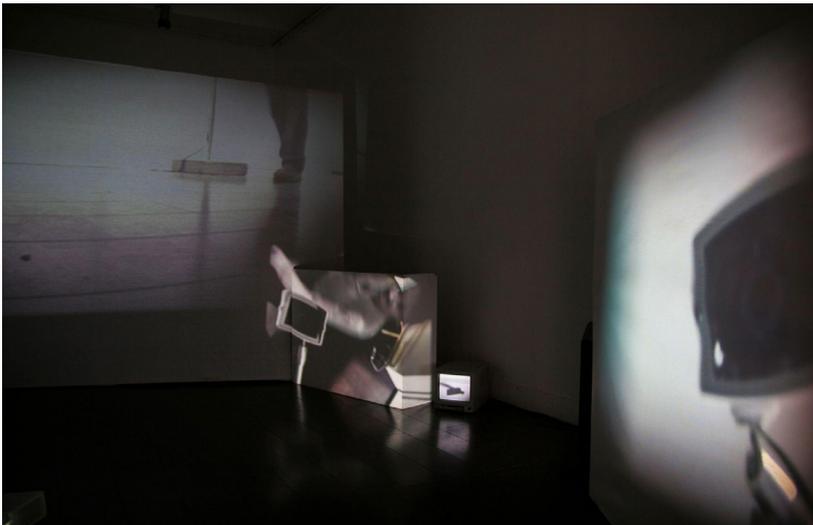
*“No molestar” de Mario Gutiérrez Cru en la muestra Do not disturb (2005)*

Las cámaras de vigilancia, las mismas que supuestamente garantizan nuestra seguridad, se multiplicaban de manera exponencial en nuestras vidas. Aquello que comenzó como una presencia discreta en espacios de alto riesgo —bancos, estaciones, aeropuertos—, se había normalizado hasta invadir cada rincón del espacio público y, poco a poco, del privado. Las primeras piezas que realicé en esta línea eran instalaciones que partían de la arquitectura misma de la vigilancia: cámaras colocadas en postes, cableadas entre sí, creando una especie de coreografía de control. Quería que el espectador no solo se sintiera observado, sino que entendiese cómo su vida podía ser visible para otros y, paradójicamente, no tanto para él.

En la pieza *Por su seguridad*, realizada en el Espacio Menosuno de Madrid en 2009, cuatro cámaras de vigilancia, dos proyectores y dos televisores formaban un circuito cerrado que nos enfrentaba con esta paradoja: otros pueden verte a ti, pero tú no puedes verte a ti mismo. El sistema se convierte así en una maquinaria de asimetrías, donde el poder de la mirada no es recíproco, sino unilateral. La sala de exposiciones se transformaba en una cápsula panóptica. No hacía falta ocultarse: bastaba con no saber desde dónde te observaban.

Michel Foucault lo había explicado con una claridad demoledora: *“el poder debía ser visible e inverificable”*. En ese modelo panóptico heredado de Bentham, el vigilante no necesita mostrarse; su sola po-

sibilidad, su mera presencia latente, basta para instaurar la disciplina. Bentham soñaba con una sociedad en la que el control fuera absoluto, continuo, omnipresente, y lo más inquietante es que su utopía carcelaria parece haberse convertido en una distopía cotidiana.



*Por su seguridad de Mario Gutiérrez Cru en Espacio Menosuno (2009)*

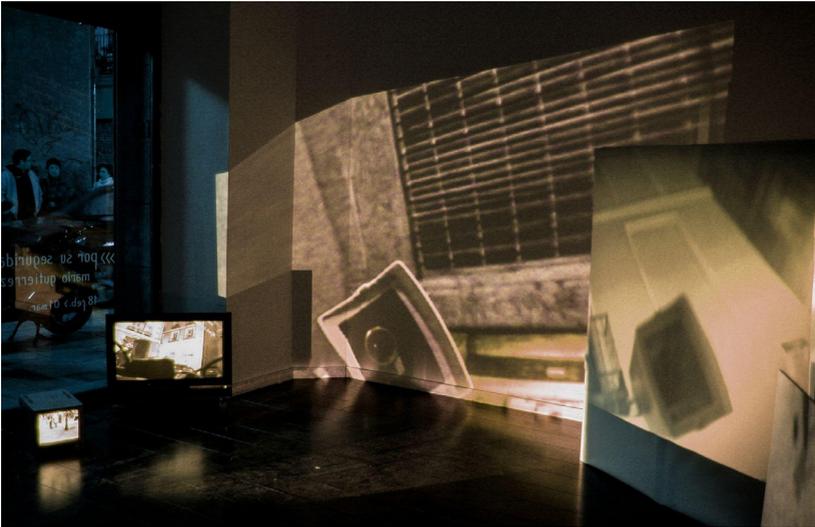
Esta misma pieza se mostró pocos meses después en la *1ª Bienal Internacional de Fotografía y Artes Audiovisuales de Jaén* (Fotojaén09) en la Fundación CajaSur de Jaén. Para esta ocasión, las cámaras no enfocaban a los otros, sino que te enfocaban a ti, y eras tú quien podías verte a ti mismo. Era un *selfie* macro-instalativo; un *selfie* que permitía una interacción contigo mismo, a tiempo real, sin delay y sin registros. Nada se grababa, nada quedaba: era una hora que desaparecía. A diferencia de la mayoría de las cámaras o sistemas de vigilancia de los centros comerciales, las ciudades o los espacios de seguridad, no había un sistema de grabación, archivo; sólo el ahora permanecía. Ese ahora pasado, nunca futuro, nunca registró, nunca archivo.



*Por su seguridad de Mario Gutiérrez Cru en Fundación CajaSur (2009). Organizado por la Galería de Arte Contemporáneo "uno de uno". Comisariado por David Martínez Ruíz. Proyecto patrocinado por Panasonic + Espacio Menosuno + Multitalentus + Ma+ (arte.diseño) en colaboración con la plataforma Apadrina un artista.*

Ambas exposiciones se complementaban con otras piezas paralelas, como dos carruseles de diapositivas con fotografías de cámaras de vigilancia en espacios públicos. Además de otras acciones paralelas, la primera exposición ya mencionada en el Espacio Menosuno tuvo tres etapas: cada semana la colocación de las cámaras y de las proyecciones fue variando, hasta el punto de que las propias cámaras dejaron de colocarse en el espacio expositivo — un espacio independiente de la ciudad de Madrid — para salir a la calle e interpelar a los espectadores no artísticos, interpelar al no público, interpelar a las personas reales que deambulan

por las calles, igual que ocurre con la vida misma. En este caso, las cámaras se colocaron a la salida de la iglesia, en el callejón entre la Plaza Dos de Mayo y Calle La Palma de Madrid.



*Por su seguridad de Mario Gutiérrez Cru en Espacio Menosuno (2009) con cámaras colocadas entre la Plaza Dos de Mayo y la Calle la Palma de Madrid.*

La cámara, ya sea en el espacio público o privado, se ha transformado en símbolo de ese vigilante sin rostro. O con presencia consciente, presente y constante como ocurre en la obra de Mateo Maté “Área Restringida” (2007-2015). Un mapa de fronteras realizado con cintas balizadoras de espacios, delimitadoras de personas, pensadas para marcar una fila o un recorrido convierte un espacio casi abstracto en un espacio fronterizo, solo visible desde el cielo, a modo de pájaro, a modo de mapa político, invisible para los habitantes de esta demarcación casi ficticia.



*Mateo Maté “Área Restringida” (2007-2015)*

Como diría Rubén Martín de Lucas en “Stupid Borders”: *“Ninguna nación existe de manera física, es decir como un ente objetivo. Su naturaleza, líquida e intangible, se sostiene como construcción mental presente únicamente en el imaginario colectivo. Toda guerra, toda violencia de estado y toda forma de gobierno se apoyan en este concepto. Sin embargo, toda nación, al igual que un témpano de hielo flotando sobre el mar, está condenada a diluirse.”*

Desde una ubicación imprecisa, ejerce su mirada como un voyeur, en actitud de sospecha perpetua. Todo lugar que aloja una cámara es potencialmente escenario de un crimen, de un desvío, de una anomalía. El punto de vista del vigilante es el más privilegiado, amplificado por las prótesis visuales de la tecnología. Se genera así un círculo de control alrededor de lo que acontece, centralizado en un único punto de vigilancia, donde se almacena la verdad visual de lo que sucede.

En esta línea, mi trabajo no sólo busca mostrar la vigilancia, sino introducir grietas dentro de ella. Como escribió Queralt Lencinas en uno de sus textos para la hoja de sala sobre mi obra “Cartografía de una obsesión” de 2009, *“La vigilancia es el poder de infligir la mirada. Bentham, el padre del gran Panóptico, soñaba con una sociedad idílica en la que la disciplina venía impuesta por un sistema incansable y continuo de observación. Cabría preguntarse si este soñador decimonónico de cárceles perfectas no se había adelantado a su tiempo asentando los principios de la video-vigilancia.”*

*La cámara de vigilancia en el espacio público o privado es símbolo de la presencia del vigilante, el cual, desde una ubicación imprecisa, ejerce la mirada a modo de voyeur en actitud de continua sospecha. Esta presencia desencarnada es donde radica la fuerza del Panóptico. En esta estructura basada en un poder centralizado, el punto de vista del vigilante es el más privilegiado y su mirada es constante y reforzada por su omnipresencia. En el sistema de video-vigilancia la cámara es la extensión de la mirada del que vigila, el que acecha. De este modo, el sistema de video crea un círculo de control en torno a lo que acontece en la que la cámara es el paradigma del ojo vigilante.*

*La cartografía de los distintos emplazamientos de estos puestos de vigilancia representa todo un repertorio de perspectivas definidas por este ojo suspicaz, ya que el espacio que es vigilado por la cámara, lo es siempre por una supuesta predisposición a generar anomalías, por lo que se convierten en terrenos de conflicto en los que se predice el delito, la infracción. En esta propuesta de Mario Gutiérrez el recorrido urbano y la propia ciudad se reconstruyen a través de estos puntos de vista de la*

*sospecha. De este modo un mapa de localización de distintas cámaras de vigilancia no sólo muestra el emplazamiento estratégico de cada una de ellas, sino que además marca un trayecto en el que el vigilado es el protagonista, objeto de seguimiento y rastreo por la ciudad. El artista realiza entonces una lectura crítica hacia este sistema imperante en pro de la seguridad y siempre temeroso del ángulo ciego de la cámara". Esa oscilación me parece clave. Lo que se presenta como neutral es, realidad, profundamente político.*

Yo mismo escribí en aquel entonces esto:

*"Una mañana te levantas y tras las cámaras ves a una persona que te llama la atención.*

*Quizás sea su indumentaria, su color, quizás sea bonita o simplemente la consideres sospechosa, observable, analizable. Poco a poco la ves en otra cámara, y en otra. En ese momento se convierte en obsesión. Necesitas saber qué hace, con quién va, hacia dónde.*

*Cuando tu poder te permite seguir mediante miles de cámaras de seguridad a una persona, tu control es ilimitado.*

*Si además sabes jugar al ajedrez, sus movimientos podrán ser previstos y esa persona podrá ser observada en un juego infinito, atemporal y en cualquier posición de ese mapa invisible, permitiendo seguir sin pausa, sin justificación.*

*Esta cartografía ficticia presentada en la exposición, está basada sólo en 4 trayectos durante la vida de un individuo cualquiera, en no más de 7 horas, en las que 77 cámaras registraron sus movimientos.*

*Sus trayectos anónimos son controlados, analizados "por" y "para" nuestra seguridad.*

*¿Dónde están los límites del control si nos pueden vigilar mediante cámaras de seguridad, si pueden seguirnos por satélite a través de nuestros móviles, DNIs, tarjetas de crédito...?*

*¿Dónde están nuestros derechos de intimidad, privacidad e invisibilidad ante el sistema? ¿A qué estamos dispuestos con tal de sentirnos protegidos?"*

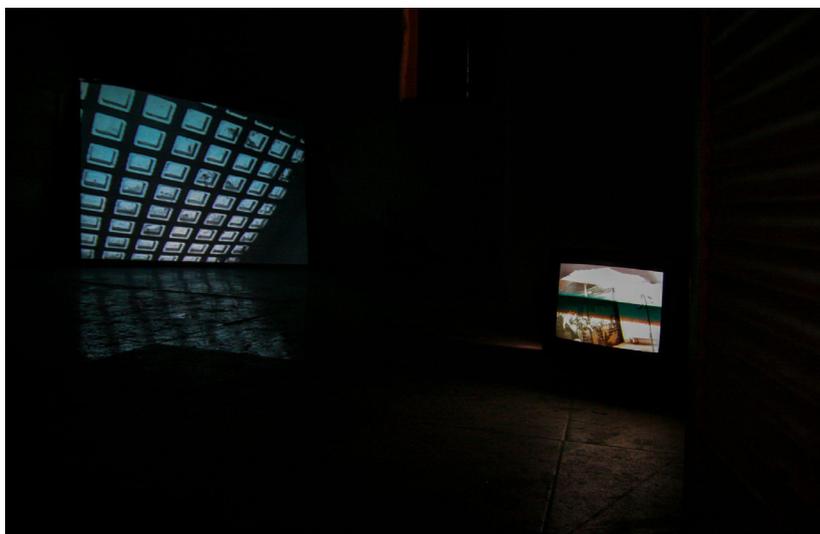
*Seguridad vs Privacidad por Mario Gutiérrez Cru*

En la ciudad de Madrid, en este caso mediante la complicidad de una amiga del propio artista, Brigitte Hoornaert que vivía en el barrio de Lavapiés y trabajaba en Malasaña, lo que se hizo fue un seguimiento desde su casa al trabajo y vuelta, visto a través de las cámaras de vigilancia que se encontraban en sus propias calles, metros y espacios por donde Brigitte pasaba. En este caso, 77 cámaras, en 2009, vigilaban cada uno de los movimientos de una persona anónima que iba de un lado a otro de la ciudad para trabajar. La pieza, expuesta en este caso también con una pantalla táctil interactiva, no solo mostraba cada una de las cámaras de la ciudad en el momento en el que esta persona pasaba por ellas, sino que también permitía un seguimiento total de dicha persona por la ciudad. Un vídeo de poco más de 18 minutos de duración mostraba a esta persona moverse de un barrio a otro, de una casa al trabajo, de un punto a otro de nuestra vida. Esto fue hace más de 18 años. Hoy en día, habrá más de tres o cuatro veces más cámaras que lo que había en aquel entonces. Esta pieza partía también de la película *Red Road* (2006) de Andrea Arnold, donde una persona que trabajaba en el sistema de vigilancias de la ciudad se encuentra en una de esas cámaras a su exnovio y, de manera obsesiva, se dedica a seguirle a través de cada una de las cámaras por esa ciudad. Esta película nos hablaba de cómo, en 2009, en la ciudad de Glasgow, era imposible perder de vista a una persona: en cada una de las calles, en cada una de las esquinas, había cámaras. Cámaras fijas, cámaras domo que giraban y permitían hacer un seguimiento con zoom. Era imposible, según la propia policía, que una persona no fuera observada por estas máquinas que todo lo graban, que todo lo saben, que todo lo miran, que todo lo archivan, y que hacen que nuestras vidas sean un hecho clasificable.



*"Cartografía de una obsesión" de Mario Gutiérrez Cru, Espacio F, (2009)*

Para el espacio expositivo El Carromato comisariado por Ana Matey realicé la instalación *Por su seguridad: Muestra Eureka!* [2009] con cinco cámaras de vigilancia y un proyector. Pero en este caso había un conmutador que iba variando cada ciertos segundos de una cámara a otra, como ocurre con la vida real, como ocurre con los vigilantes, los sistemas de vigilancia y las cámaras colocadas en todos los lugares. En este caso, los espectadores, de un modo casi inconsciente, se convirtieron en los creadores de la obra, como la vida misma. Nuestras vidas son las obras de otros, son las mercancías de otros; somos parte de un sistema que necesita de nosotros para poder ser, para poder comercializar con nuestras vidas porque nosotros necesitamos, porque nos han hecho necesitar que seamos vigilados.



*Por su seguridad: Muestra Eureka!* [2009] de Mario Gutiérrez Cru, El Carromato, Madrid. Proyecto patrocinado por Espacio Menosuno + Ma+ (arte.diseño) en colaboración con la plataforma Apadrina un artista.

En estos mismos años realicé el tríptico *Por su seguridad: Madrid y Por su seguridad: Jaén* donde se muestran tres pantallas verticales de 10" que exponen cámaras de vigilancia colocadas en espacios públicos de ambas ciudades. En unas piezas de menos de cinco minutos de duración, en un formato que hoy en día es habitual, el vertical, intentaba condensar cómo nuestras vidas están absolutamente controladas, o eso creemos. Pues no será la primera vez que acontecen atracos a personas

o robos en vehículos donde hay cámaras de vigilancia alrededor y se acude a la policía para denunciarlos, y la propia policía, el propio Estado, no es capaz de tener acceso a esas cámaras, a esos registros que ellos mismos han colocado, o no es capaz de ofrecer una solución a esos objetos, a esas vidas que han sido violentadas, incluso con las armas que ellos han colocado y que nosotros hemos aceptado.



*Por su seguridad: Madrid de Mario Gutiérrez Cru, Galería La Zúa (2009)*

El control visual es tan peligroso o más que el control sonoro, o que se lo pregunten al colectivo Escobar y sus obras “Sonic Weapons” y “Mosquito Device”<sup>3</sup> donde ponen en evidencia el peligro del sonido, de cómo hoy en día se usa cada vez más para disuadir manifestaciones, jóvenes de tiendas de lujo o de espacios públicos o incluso es usado en guerras o para torturar a las víctimas de los conflictos.

3 Instalación que constaba del montaje de un Mosquito, aparato que mediante ondas de infra frecuencia sonora produce malestar en las personas, principalmente a los menores de 25-30 y el cual se está usando en espacios públicos y privados como medio para dispersar a masas de jóvenes. Se trata de una audio-acción preventiva e informativa para concienciar sobre los peligros de este tipo de tecnologías de control social con sonido. En la entrada a la sala se colocó un cartel que prevenía de los posibles trastornos.

En sus propias palabras:

*[#] Las “armas acústicas” han sido desarrolladas por contratistas que trabajan para el Departamento de Defensa desde, por lo menos, de la creación en 1997 de la Agrupación Común de Armas No-Letales (Joint Non-Lethal Weapons Task Force).*

*[#] El desarrollo de armas acústicas representó un tercio del presupuesto de la agrupación entre 1998 y 1999.*

*[#] El primer contrato[...] para este tipo de armas se firmó el 18 de noviembre de 1998, autorizando a la ya desaparecida Synetics Corporation a producir un rayo de alta precisión de infrasonido [...] ondas de vibración de menos de 100 vps, diseñado para producir efectos que pueden ser desde “incapacitantes hasta letales”.*

Basándome en esta idea del control sonoro realicé 2 fotografías con sistemas de control sonoro y visual, el primero partía de mi propia instalación, el segundo de sistemas de megafonía encontrados en el espacio físico



*Por su seguridad de Mario Gutiérrez Cru, Fundación CajaSur Jaén (2009). 2 fotografías de 150x150 cms.*

Mis obras, no solo eran instalaciones con cámaras, proyectores o pantallas, a veces podían ser interactivas, como ya ocurrió con la muestra “Cartografía de una obsesión”. Me interesaba que fuera el espectador el que activara la misma con su presencia, con su actividad, con su propia investigación, obsesión.

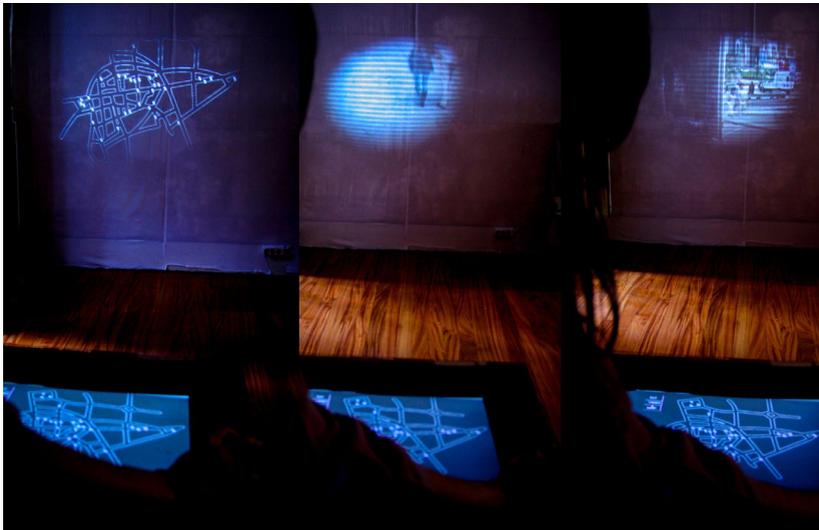


*For Our Safety [Breda's Map] de Mario Gutiérrez Cru, festival Interference en Breda. Proyecto patrocinado por Ma+ (arte.diseño) en colaboración con la plataforma Apadrina un artista. Gracias a: Maite Camacho, Alfredo Morte, Younes Baba-Ali.*

En *For Our Safety [Breda's Map]* se trataba de una instalación interactiva desarrollada para la ciudad de Breda, Holanda, dentro del marco del festival de luz y sonido *Interference*. Consistió en un acción de in-situ en las calles del centro de la ciudad, documentada y presentada a modo de plano, sobre una pantalla táctil, en la que los visitantes de la muestra podían activar zonas de un mapa y ver los vídeos grabados en la propia ciudad. La pieza nació en la ciudad de Breda, en los Países Bajos, invitada por la Fundación IDFX en colaboración con la muestra de arte sonoro e interactivo IN-SONORA. A su vez, formó parte de la *Cultuur Nacht* (Noche en Blanco) de la ciudad de Breda. Ahí se documentó cada una de las cámaras de vigilancia que estaban colocadas en el centro histórico de dicha ciudad, de unos 50.000 habitantes. La pieza consistía en una especie de habitáculo de madera, casi a modo de cabina de vigilancia, pero a la vez translúcido y permeable. En su interior se encontraba una pantalla táctil. Dicha pantalla visualizaba un mapa gráfico de la ciudad con las cámaras existentes. El espectador podía interactuar con esos mapas y pinchar cada una de las cámaras, permitiendo una visión no en tiempo real de lo que cada una de esas cámaras observaba en la propia ciudad. En Breda, en 2009, había unas treinta cámaras de vigilancia que permitían, en cierto modo, seguir a una persona por la ciudad a través de

sus observadores, de sus máquinas, de su sistema de seguridad, por nosotros y para nosotros. Esta misma instalación se volvió a realizar en otras ciudades, como Braga en Portugal y en Madrid.

En la muestra *“Por su seguridad: Braga”* (2009), realizada para la exposición internacional en El Globo de Juan #2, en la ciudad de Braga en Portugal se realizó la misma estructura que en Breda, una acción in-situ en las calles del centro de la ciudad, documentada y presentada a modo de plano o cartografía, sobre una pantalla táctil e interactiva, en la que los visitantes de la muestra podían conectar zonas activas del mapa y ver los vídeos grabados. Este trabajo contó con el apoyo de Jacinto Estévez. Y una vez más nos invitaba a visualizar el exceso de cámaras de vigilancia, de control y de falta de derechos que los ciudadanos de a pie.



*Por su seguridad: Braga de Mario Gutiérrez Cru. Exposición internacional en El Globo de Juan #2, Braga-Portugal [2009].*

Aunque la serie *Por su seguridad* se desarrolló únicamente entre 2008 y 2009, en el año 2016 el artista, performer y comisario Dómix Garrido —director del festival internacional de performance ABIERTO DE ACCIÓN— me invitó a presentar una acción relacionada con esta serie en el festival AcciónMad! 2016, desarrollado en la Nave 16 del Matadero de Madrid.

Desde el inicio, quise retomar la idea del control social y co-crear una obra con otras personas, diluyendo mi ego en una acción que no fuera solo mía, sino de todos. Propuse a los organizadores o comisarios, Abel Loureda y Nieves Correa, una intervención en la que invitaría al público a tapar conmigo las cámaras de vigilancia del propio recinto del Matadero. Ellos, tras consultar con la institución, me comunicaron que esta accedería... pero con una condición que no me dijeron: me prepararon una cámara de vigilancia falsa, específicamente para que yo la “interviniera”.

Minutos antes de comenzar, con más de 100 personas como público, uno de los vigilantes de la nave se acercó a contarme, con evidente orgullo, que me habían instalado una cámara —repito, *falsa*— para que pudiera hacer mi “acción” (o mi “teatro”, como él lo entendió), tal como la institución deseaba y como los organizadores permitieron, aun sabiendo que era una simulación.

Frente a tanta preparación, a tanto simulacro y, sobre todo, a tanta falsedad, no me quedó otra que cambiar lo previsto. Como debería ocurrir en todas las acciones: improvisar. Para mí, una acción no puede estar completamente definida de antemano. No se debe —ni se puede— saber cómo acabará. Y, por supuesto, debe ser real, con sus posibles consecuencias. Consecuencias para el artista, para el público (que no debería quedar intacto; esto no es una obra teatral, aunque lo parezca), e incluso para los propios organizadores, que deben ser conscientes del riesgo que asumen al invitar a una acción.

Así que, tras hacer una pequeña introducción, preparé los materiales (unos 50 sobres blancos con la frase “NO MOLESTAR”) y tomé una decisión: no taparía la cámara falsa que me habían montado, no haría la acción dentro del recinto delimitado, no esperaría a ser aplaudido como un mono de feria ante un público “cultureta”, listo para consumir performance “moderna”.

En cambio, tomé una escalera de madera, recogí los sobres y salí de la nave. Me dediqué a tapar las cámaras reales que nos vigilan en el Matadero de Madrid. Lo hice bajo la mirada atónita del vigilante, de los organizadores, de un público que no entendía nada y, sobre todo, bajo la atención constante de los verdaderos vigilantes, que me siguieron con walkie-talkies durante toda la acción... y me criticaron en los días siguientes.

Pero como me dijo una vez el artista pionero del *new media art*, Gary Hill, durante el montaje de la performance *Always But a Stone Thrown Away* para la feria Art Madrid —en la que yo mismo era comisario—:



*Por su seguridad de Mario Gutiérrez Cru en el festival AcciónMad! (2016)*

*“Mario, no escondas los cables, no pintes las paredes de negro... eso es teatro.” (2022)*

## Conclusión

A través del proyecto *Por su seguridad*, he querido reflexionar sobre la vigilancia en nuestra sociedad y cómo esta se ha integrado de forma casi invisible en nuestro día a día. Me interesaba explorar la paradoja que encierra la búsqueda de seguridad: cuanto más protegidos creemos estar, más controlados estamos. Desde las calles de Madrid hasta las plazas de Braga, cada intervención ha sido una oportunidad para observar y hacer visible ese sistema silencioso de observación constante que hemos normalizado.

No me propuse únicamente denunciar la presencia de las cámaras o sistemas de control; mi intención fue generar espacios donde el espectador se enfrentara a esa realidad de forma activa, cuestionando su papel dentro de ella. Al convertir al visitante en sujeto observado y observador al mismo tiempo, busco acabar con la pasividad con la que solemos asumir este tipo de tecnologías, ya casi del pasado.

En cada instalación, acción o proyecto *site specific* he tratado de convertir mis obras en dispositivos de interrupción, de ruptura, o al menos que provoquen un mínimo clic en las cabezas de los espectadores. Crear una disrupción, un momento de pausa ante el flujo

cotidiano, una grieta desde la que mirar el sistema desde otro lugar; como nos invitaba el profesor “John Keating” a subirnos a los pupitres de clase para ver el mundo desde otra perspectiva, en el libro “Dead Poets Society” (El club de los poetas muertos, 1989 de N.H. Kleinbaum).

Las cámaras, los mapas, los vigilantes y los vigilados... no son sólo elementos técnicos, sino excusas para pensar juntos sobre la pérdida de intimidad, la aceptación de los límites y las nuevas formas de poder que operan en nuestra sociedad, todo ello sin hablar (por lo menos en este artículo) de lo que significan las vigilancias, la autocensura, los selfies y nuestra información arrojada en las redes sociales.

Este trabajo se inscribe también dentro de una preocupación más amplia por cómo la tecnología y el espacio urbano se entrelazan, generando nuevas cartografías del control. Con *Por su seguridad*, intento abrir preguntas más que dar respuestas. ¿Hasta qué punto estamos dispuestos a renunciar a nuestra privacidad? ¿Quién controla al que vigila? ¿Y qué significa realmente “estar seguro”?

Aunque la serie *Por su seguridad* se desarrolló únicamente entre 2008 y 2009, en el año 2016 el artista, performer y comisario Dómix Garrido, director del festival internacional de performance ABIERTO DE ACCIÓN, me invitó a presentar una acción relacionada con esta serie en el festival *AcciónMad!* 2016, desarrollado en la Nave 16 del Matadero de Madrid.

Desde el inicio, quise retomar la idea del control social y co-crear una obra con otras personas, diluyendo mi ego en una acción que no fuera solo mía, sino de todos. Propuse a los organizadores, Abel Loureda y Nieves Correa, una intervención en la que invitaría al público a tapar conmigo las cámaras de vigilancia del propio recinto del Matadero. Ellos, tras consultar con la institución, me prepararon una cámara de vigilancia FALSA, específicamente para que yo la “interviniera”.

Minutos antes de comenzar, con más de 100 personas como público, uno de los vigilantes de la nave se acercó a contarme, con evidente orgullo, que me habían instalado una cámara —repito, falsa— para que pudiera hacer mi “acción” (o mi “teatro”, como él lo entendió), tal como la institución deseaba y como los organizadores permitieron, aún sabiendo que sería una simulación.

Frente a tanta preparación, a tanto simulacro y, sobre todo, a tanta falsedad, no me quedó otra que cambiar lo previsto. Como debe-

ría ocurrir en todas las acciones: improvisar. Para mí, una acción no puede estar completamente definida de antemano. No se debe, ni se puede, saber cómo acabará. Y, por supuesto, debe ser REAL, con sus posibles consecuencias. Consecuencias para el artista, para el público (que no debería quedar intacto; esto no es una obra teatral, aunque lo parezca), e incluso para los propios organizadores, que deben ser conscientes del riesgo que asumen al invitar a realizar una acción a un artista.

Así que, tras una breve introducción, preparé los materiales —unos 50 sobres blancos con la frase “NO MOLESTAR”— y tomé una decisión: no taparía la cámara FALSA que me habían montado, no haría la acción dentro del recinto delimitado, no esperaría a ser aplaudido como un mono de feria ante un público “cultureta”, listo para consumir una performance “moderna” más.

En cambio, tomé una escalera de madera, recogí los sobres y salí de la nave. Me dediqué a tapar las cámaras reales que nos vigilan realmente, no simuladamente, en el Matadero de Madrid. Lo hice bajo la mirada atónita del vigilante cómplice, de los organizadores, de un público que no entendía prácticamente nada y, sobre todo, bajo la atención constante de los verdaderos vigilantes de Matadero, que me siguieron con walkie-talkies durante toda la acción... y me criticaron, así como a los organizadores en los días siguientes, creando un marco de “esto no puede volver a pasar nunca más”, frase que me ha acompañado todo mi vida tanto como artista como comisario, pero que da sentido al Arte, por lo menos lo que yo entiendo como lo que debería ser Arte y no un mero entretenimiento, un simple paisaje, una manera de no estar solos (por lo tanto de no tener miedo), por lo tanto pagar la alarma que me sugieren, contratar el canal de entretenimiento, llamar a un GLOBO para que me alimente con comida preparada, y por fin no salir de casa, consumir sin molestar, consumir sin ser.

Pero como me dijo una vez el artista pionero del *new media art*, Gary Hill, durante el montaje de su performance *Always But a Stone Thrown Away* para la feria Art Madrid de 2022, en la que yo mismo era comisario: “Mario, no escondas los cables, no pintes las paredes de negro... eso es teatro”.

## Referencias y bibliografía relacionada

- ARNOLD, A. (Directora). (2006). *Red Road* [Película]. Advance Party.
- BENTHAM, J. (1995). *El panóptico*. Madrid: La Piqueta (Obra original publicada en 1787).
- DELEUZE, G. (1992). *Post-scriptum sobre las sociedades de control*. Línea de fuga, 12, 3–7.
- DE LUCAS, R. M. (n.d.). *Stupid Borders*. Proyecto artístico. Recuperado de <https://rubenmartindelucas.com>
- ESCOITAR. (n.d.). *Sonic Weapons / Mosquito Device*. Recuperado de <http://www.escoitar.org>
- FOUCAULT, M. (1975). *Vigilar y castigar: nacimiento de la prisión*. Madrid: Siglo XXI.
- HILL, G. (2022). *Mario Gutiérrez Cru, Feria Art Madrid, Always But a Stone Thrown Away* <https://www.art-madrid.com/es/actividad/performance-de-gary-hill-always-but-a-stone-thrown-away>
- GUTIÉRREZ CRU, M. (s.f.). *Por tu seguridad* [Serie de acciones e instalaciones].
- GUTIÉRREZ CRU, M. (2009). *Cartografía de una obsesión*. Proyecto expositivo, Espacio Menosuno.
- GUTIÉRREZ CRU, M. (2009). *Por su seguridad* (distintas versiones: Madrid, Jaén, Braga, Breda). Instalaciones interactivas.
- KLEINBAUM, N. H. (1990). *El club de los poetas muertos* (M. A. Martín, Trad.). Ediciones B. (Obra original publicada en 1989).
- LENCINAS, Q. (2009). Texto para hoja de sala de la exposición *Cartografía de una obsesión*, de Mario Gutiérrez Cru.
- MATÉ, M. (2007–2015). *Área Restringida*. Proyecto artístico.

# Paolo Cirio

## Prohibir el reconocimiento facial en Europa

### *Ban facial recognition Europe*

<https://paolocirio.net/>

*Es artista conceptual, hacktivista y crítico cultural. Su producción ahonda en sistemas de información legales, económicos y culturales.*

[Studio@PaoloCirio.net](mailto:Studio@PaoloCirio.net)

# Ban Facial Recognition Europe



**The first petition of over 50000 signatures**

- Legal research and petition
- Cases of violations in Europe
- Claims delivered to EU institutions
- Video statement by Paolo Cirio
- Press material of the campaign
- Twitter Ban Facial Recognition EU



**The petition for 100000 signatures**

The petition to ban facial recognition in Europe was created by Paolo Cirio in September 2020. His campaign collected over 50000 signatures. Later in 2021 this campaign merged with the platform to ban biometric surveillance *ReclaimYourFace* by EDRI and the petition on the European Citizen Initiative platform.

**This petition introduces the campaign for the permanent ban of Facial Recognition used for identification and profiling in all of Europe. An initiative by the activist Paolo Cirio in alliance with La Quadrature du Net, We Sign It, and thanks to the research of European Digital Rights (EDRI).**

- Why Facial Recognition is too dangerous
- Facial Recognition needs to be banned
- What we need to ban Facial Recognition
- Cases and details of violations
- Legal claims and complaint

Automated Facial Recognition technology has already been rolled out in EU member states without public consultation. We demand the Members of the European Parliament and the European Commission to take seriously this enormous threat to human rights and our civil society and to legislate for the immediate and permanent ban on identification and profiling via Facial Recognition technology in all of Europe.

Facial Recognition is a particularly invasive technology. It's not only about the surveillance of activists, suspects, and minorities, but it is an invasion of privacy for everyone and an enormous danger to democratic freedoms, civil liberties, and free expression for the whole society.

Currently, police agencies and security departments of individual European states, in concert with the tech industry, lobby against the European institutions for the use of Facial Recognition technology. In response, this petition aims to challenge the objections made by individual member states on the banning of Facial Recognition and demands the European Commission to start infringement proceedings against Member States that are breaching EU laws already by using Facial Recognition.

Several member states of Europe already use Facial Recognition for security, social

control, and public services. For instance, it was implemented in train stations in Germany, during the lockdown in Poland, and it's planned for a national ID in France where police already use it in public spaces. Meanwhile, in the United States, Facial Recognition has been banned in several cities and it was even recently limited by big tech companies such as Amazon, IBM, and Microsoft from June 2020.

Europe must align with a definitive ban on Facial Recognition for its leadership on human rights. However, in January 2020, it was revealed that a European Commission withdrew its plan to ban Facial Recognition technology for five years, a plan which was probably rejected by individual EU Member States policing agendas. This proves how the European Union is unreliable and vague on these critical matters about Facial Recognition technology.

Today, Facial Recognition in Europe is deployed without transparency or public debate, and is used outside of any coordinated and coherent legal framework. Their promoters have blind faith in this technology and often push to accelerate its proliferation regardless of the inevitable consequences for our freedoms.

Europe must straighten their privacy laws and tackle Facial Recognition radically with a total ban of its misuse. Over 80% of Europeans are already against sharing their facial image with authorities. Make this opinion count with this petition to ban Facial Recognition in all Europe.

*Join the fight against Facial Recognition technology:*

*Sign the petition, join the campaign, take action, stay informed, and share this call.*

*For our campaign and petition use our hashtag #BanFacialRecognitionEU*

**Bannissons la reconnaissance faciale en Europe!**

**Verbot der Gesichtserkennung in Europa!**

**¡Prohibir el reconocimiento facial en Europa!**

**Vietare il riconoscimento facciale in Europa!**

***This petition was possible thanks to the research and analysis of European Digital Rights (EDR).***

### **Why Facial Recognition is too dangerous**

There are several technologies that are highly invasive of privacy, especially with biometrics. Among them, Facial Recognition is particularly violating and biased. Faces carry social meanings and they are hard to hide as they are our main means of communication. Faces are the most public parts of humans and their traits serve as the metrics for social judgment. We consider Facial Recognition too dangerous for citizens as it can turn one of our main means of sociality against us, turning our faces into tracking devices rather than the core component of ourselves.

Beyond social control, discrimination, and surveillance, this is about the privacy of everyone. Everybody is in danger when such an instrument is allowed without rules. It's not only about the police or corporations using Facial Recognition for security or mining of data, but it is how this technology becomes culturally pervasive and normalized, ultimately inducing fear in everyone's life. It creates a false sense that being watched and analysed

at all times is acceptable and creates societies filled with suspicion, abuse, and mistrust.

Facial Recognition technology is also worsened by “behavioural prediction” which claims of being able to classify a person’s emotions or intentions but fundamentally threatens human dignity and autonomy. Facial Recognition coupled with so-called artificial intelligence in the form of machine learning algorithms increase power imbalances, discrimination, racism, inequalities, and authoritarian societal control. There are too many high risks for any alleged “benefits” that the use of these technologies could ever conceivably bring.

Across Europe, governments, private companies, and also civilians seek the use of Facial Recognition. We already saw its use in workplaces, public spaces, schools, airports, houses, and in our own personal phones. These implementations of Facial Recognition often go beyond our consent, or we are often forced to consent, while the long-term consequences of storing biometric data and training artificial intelligence to analyse our faces might go beyond our control and the institutions we trust.

No argument can justify the deployment of such technologies. Civil, Commercial, and Governmental use of Facial Recognition devices for identification and categorisation of individuals must be strictly banned. Any Facial Recognition technology sold commercially or developed and used privately for this scope must be stopped.

### **Facial Recognition needs to be banned, not only regulated**

Regulations are not enough and they would fail to tackle this technology because of the scale of its danger.

Facial Recognition infringes upon the right to dignity as it uses people’s own qualities, behaviours, emotions, or characteristics against them in ways that are not justified or proportionate to the EU’s fundamental rights or for individual national laws. For instance, current European regulations like the GDPR mainly cover citizens’ privacy in the commercial sector with several exceptions, however, it doesn’t sufficiently address the human rights that are in peril with Facial Recognition such as the right to dignity and equality.

Much like nuclear or chemical weapons, Facial Recognition poses a great threat to humanity. Its use for identification and profiling is certainly too dangerous to be used at all. It should be banned not only by the European Union but also globally by the United Nations.

There are false beliefs about Facial Recognition’s effectiveness and usefulness that justify its use within regulations. However, even for security, there are serious doubts if the police really need it or if it helps to provide better services. Private actors are gaining disproportionate power over the technology that has often been developed without accountability and transparency. Often, these technologies are sold to public authorities and law enforcement with little or no liability for their actions.

Beyond government and corporate surveillance, there are now huge amounts of public data on Internet websites, social media platforms, and open datasets that everyone can harvest or buy. Also, the infrastructures of the devices that capture images of faces are already ubiquitous with CCTV cameras, smartphones, and video scanners across our public and private lives. These conditions make Facial Recognition particularly dangerous among other technologies that can identify, track, and judge people.

Today, Facial Recognition is already in our smartphones, passport controls at airports, and public spaces. Using Facial Recognition for local one-to-one face authentication to unlock a smartphone or to access a service looks far less intrusive than identifying an individual

among many individuals in a public place. However, the development of the technology itself, the training of algorithms, and the storage of the biometric data held by private companies could, in the future, be used beyond the initial scope. Even when we give consent or use Facial Recognition in private, we risk that such data could cause future unintentional consequences such as leaks of biometric data, the sales of it to third parties, or the training of algorithms on our personal traits.

Therefore we reject both exceptions of using Facial Recognition in regards to innovation for the tech industry and for public security. We call for a total ban for all cases of Facial Recognition technologies regarding its use for any form of identification, correlation, and discrimination which would enable mass surveillance, hate crimes, ubiquitous stalking, and violations of personal dignity. It would still be possible for research, medical, and entertainment purposes under the conditions that no biometric data is stored or used to identify or classify individuals.

We argue that Facial Recognition is already illegal under EU law and must be banned in practice. Four European instruments already prohibit biometric mass surveillance: in the broadest sense, the European Convention on Human Rights and the EU Charter of Fundamental Rights, and more specifically, the Council of Europe Data Protection Convention, the General Data Protection Regulation (GDPR), and its sister instrument, the Law Enforcement Directive (LED). However, national data protection authorities (DPAs) have been inadequately resourced and politically disempowered by their member states, meaning that their efforts to enforce regulations have suffered, and actors in violation of the law have faced few incentives to comply.

That's why we need new laws to enforce a ban on Facial Recognition and not only weak regulations that can be interpreted and not enforced by the EU on its individual Member States and their MPs.

Identification and classification by Facial Recognition are too dangerous that it will never be necessary and proportionate since potential beneficial uses are not justified.

### **What we need to get Facial Recognition banned in EU**

We need to take action at the European Parliament to draw attention to this issue in its Member States, as well as to put pressure on the European Commission to take enforcement action against the States that are currently violating EU fundamental rights and privacy laws. The total ban on identification and profiling via Facial Recognition technology shouldn't be just a directive but it must be a rigid ban to be enforceable throughout Europe without exceptions and expiration.

In the European Union there are already laws that regulate biometric mass surveillance, but they're not being applied. Protests, petitions, and strategic litigations can potentially be very effective in applying these existing laws and introducing a EU-wide ban.

On the streets and online, through protests and other forms of action, citizens and collectives across the world are teaming up to stop the fateful spread of Facial Recognition. Together, we are part of a wide movement resisting the advent of Face Recognition in all of Europe and globally.

Fight back and tell us if you see Facial Recognition used in schools, gated communities and buildings, IDs and badges, public services, lock devices, mobile applications, Internet platforms, and even if it's for entertainment or personal use or if it is used by the police, border control, law enforcement agencies, and investigators.

We ask the European Commission and the European Court of Justice to evaluate the cases we assembled about Facial Recognition programs in Europe for making these

current and future uses illegal. If the European Commission, supported by the European Parliament, does not take the appropriate enforcement and legislative action to forbid such a technology, we plan to bring the cases to the European Court of Justice on the basis of current LED directives, GDPR regulations, Council of Europe Data Protection Convention, and national data protection laws, including European Convention on Human Rights and the EU Charter of Fundamental Rights.

Today, we express our collective refusal of these tools of social control by urging policymakers to ban them once and for all.

### **Cases and details - Facial Recognition in Europe**

As of May 2020, at least 15 European countries have experimented with biometric technologies such as Facial Recognition in public spaces. At a minimum, there are activities happening in Czech Republic, Denmark, France, Germany, Greece, Hungary, Italy, the Netherlands, Poland, Romania, Serbia, Slovenia, Sweden, and Switzerland and the United Kingdom.

The following list of cases about the uses of Facial Recognition in Europe has been compiled by Paolo Cirio with his research and with the help of privacy policy experts and organizations such as La Quadrature du Net, and through the EDRI research paper for banning Biometric Surveillance:  
<https://edri.org/blog-ban-biometric-mass-surveillance/>

This list demonstrates how the lack of a coherent legislation surrounding Facial Recognition is causing Member States of the EU to take individual initiatives, have lax oversight, and make actual use of such dangerous technology.

We demand greater public transparency of and accountability on the parties - whether public, private or collaborations between the two - who are deploying biometric processing, as well as data exchanges between law enforcement, border security, other public security agencies, including health, and national security agencies.

### **FRANCE**

As of 2020

The French police already use Facial Recognition to identify people in public spaces. They use photos of people stored in the prior criminal records database TAJ (the "Traitement des antécédents judiciaires"). There are more than 18 million records of individuals in this database with more than 8 million photos. The use of Facial Recognition in this database in France has been allowed since 2012 and is currently being challenged in front of national courts.

<https://www.laquadrature.net/2020/08/07/nous-attaquons-la-reconnaissance-faciale-dans-le-taj/>

<https://www.cnil.fr/fr/taj-traitement-dantecedents-judiciaires>

October 2019

France is poised to become the first European country to use Facial Recognition technology to give citizens a digital identity - whether they want it or not. Saying that he wants to make the state more efficient, President Emmanuel Macron is pushing through plans to roll out an ID program based on Facial Recognition called Alicem as part of his government.

<https://www.bloomberg.com/news/articles/2019-10-03/french-liberte-tested-by-nationwide-facial-recognition-id-plan>

July 2019

The Provence-Alpes-Côte d'Azur (PACA) regional authority asked France's data protection authority, the CNIL, for permission to use a Facial Recognition system to manage entry at Ampère high-school in Marseille. This "trial" was intended to be a year-long experiment and was also carried out at another school in the same region (the Lycée les Eucalyptus in Nice). This use was designed to increase the security of both students and staff and to quicken the time it takes for students to enter the school premises. These attempts of using Facial Recognition in the two French schools were stopped by a lawsuit in 2020.

<https://ai-regulation.com/first-decision-ever-of-a-french-court-applying-gdpr-to-facial-recognition/>

Since 2012

"PARAFE" is a program for automated border gates already installed in various stations and airports in France. The gates use Facial Recognition technology to verify the user's identity against the data stored in the chip in their biometric passport. The program was developed by the French company Thales.

<https://en.wikipedia.org/wiki/PARAFE>

<https://www.thalesgroup.com/en/markets/digital-identity-and-security/government/customer-cases/smart-gates-paris>

GERMANY

January 2020

Germany's Interior Minister, Horst Seehofer, planned to use automatic Facial Recognition at 134 railway stations and 14 airports, according to a news report published on 3 January 2020. This provoked an outrage in the German media, leading to the plans being put on hold.

August 2017 - July 2018

The interior ministry tested Facial Recognition cameras at the Berlin-Südkreuz train station. The result was that 80% of the people were correctly identified. After the 2018 tests, Interior Minister Seehofer said that Facial Recognition systems would "make police work even more efficient, thus improving security for citizens".

<https://www.euractiv.com/section/data-protection/news/german-ministers-plan-to-expand-automatic-facial-recognition-meets-fierce-criticism/>

POLAND

March 2020

Poland's mandatory Facial Recognition-based app was used to enforce quarantine. It sent the police to the home of anyone that fails to share a selfie on the app within 20 minutes of an alert.

<https://www.politico.eu/article/poland-coronavirus-app-offers-playbook-for-other-governments/>

SCOTLAND

February 2020

Police in Scotland said it hoped to use live Facial Recognition software by 2026, but later put the plans on hold. The technology can scan crowds of people and cross-reference faces with police databases.

<https://www.bbc.com/news/uk-scotland-51449166>

SWEDEN

August 2019

Facial Recognition was in use by high-school students in Sweden to keep track of attendance in the Skelleftea municipality. The trial, which took place in autumn 2018, had

been so successful that the local authority was considering extending it. However, Sweden judges and data protection authorities blocked the experimentation of Facial Recognition in schools.

<https://www.bbc.com/news/technology-49489154>

## GREECE

March 2020

The Greek watchdog filed a request for opinion to the Greek DPA regarding a so-called "smart policing" contract of the HP. This contract aims at developing smart devices with integrated software enabling facial recognition and automated fingerprint identification of individuals during police stops. The Hellenic Police signed a €4 million contract in the spring of 2019 with Intracom Telecom, a global telecommunication systems and solutions vendor, for a smart policing project. No data protection impact assessment was taken out before the contract was signed, nor was the relevant data protection authority contacted.

<https://edri.org/our-work/facial-recognition-homo-digitalis-calls-on-greek-dpa-to-speak-up/>  
<https://algorithmwatch.org/en/story/greek-police-live-facial-recognition>

## NETHERLANDS

As of 2020

The Dutch police maintain a facial recognition database that currently offers information on 1.4 million individuals. Facial recognition uses are introduced in the public space under the guise of a pilot or, especially in smart city contexts, "Living Lab", sidestepping regulatory requirements and frustrating civic engagement.

<https://www.vice.com/nl/article/8xyzdz/gezichtsherkenning-op-de-nederlandse-straten-moeten-we-dat-willen>

In the Netherlands, the use of facial recognition is on the rise in public spaces. Its use is already documented in supermarkets, at the airport and at soccer stadiums:

<https://www.rtlnieuws.nl/nieuws/nederland/artikel/4941596/gezichtsherkenning-biometrie-alphen-jumbo-privacy>

<https://www.amsterdam.nl/wonen-leefomgeving/innovatie/de-digitale-stad/digitale-perimeter/>

<https://www.volkskrant.nl/kijkverder/v/2020/de-stand-van-gezichtsherkenning-in-nederland~v91028>

## CZECH REPUBLIC

November 2019

Prague police have asked the municipality for a green light to activate automatic facial recognition cameras at six locations. The media recently informed that in the autumn of 2020 police representatives announced that they had bought top recognition software from Cogniware.

<https://english.radio.cz/prague-police-seek-okay-test-facial-recognition-camera-system-raising-privacy-8114937>

November 2019

The Czech data protection authority has ruled that processing of data using facial recognition technology on a construction site was legal in very specific circumstances. The inspection authority of the Office for Personal Data Protection carried out an inspection investigating processing of personal data related to the use of facial recognition technology (FaceID) for identifying workers present on construction site.

<https://www.lexology.com/library/detail.aspx?g=63ba2d65-9b5c-41e4-b83a-1948d644d319>

## ITALY

June 2020

The municipality of Como, Italy, purchased a facial recognition system, which was bought, installed, and tested for months with little transparency and despite the lack of a clear legal framework. The experiment in the city of Como was stopped by a measure of the Italian Data Protection Authority thanks also to a timely journalistic investigation. Yet, other cities have already announced the installation of similar technologies, such as Turin and Udine.

<https://privacyinternational.org/case-study/4166/how-facial-recognition-spreading-italy-case-como>

<https://www.wired.it/internet/regole/2020/06/09/riconoscimento-facciale-como/>

November 2017

Italian police has acquired a facial recognition system. The Ministry of the Interior commissioned Parsec 3.26 to provide software for the "Automatic Image Recognition System (SARI)" which, if we want to be more precise, is a system for facial recognition. The SARI system acquired by the scientific police has proved to be immediately biased and covered by a veil of extreme secrecy.

<https://medium.com/@ORARiccardo/italian-police-has-acquired-a-facial-recognition-system-a54016211ff2>

<https://www.wired.it/attualita/tech/2019/04/03/sari-riconoscimento-facciale-stranieri/>

## EUROPEAN EXPORT

Amnesty International found that three companies based in France, Sweden and the Netherlands sold digital surveillance systems, such as facial recognition technology and network cameras, to key players of the Chinese mass surveillance apparatus. In some cases, the export was directly for use in China's indiscriminate mass surveillance programs, with the risk of being used against Uyghurs and other predominantly Muslim ethnic groups throughout the country.

<https://www.amnesty.org/en/latest/news/2020/09/eu-surveillance-sales-china-human-rights-abusers/>

## EUROPEAN BORDERS

The SPIRIT is a European funded project to scrape social media images of faces to build a database for Facial Recognition analysis. Five law enforcement-related stakeholders participate in this research project: the Hellenic Police (GR), the West Midlands Police (UK), the Police and Crime Commissioner for Thames Valley (UK), the Serbian Ministry of Interior (RS), and the Police Academy in Szczytno (PL). According to the sparse and nontransparent website, the project aims to use tools, such as face extraction and matching, to correlate information from social media data similar to the model of the U.S. company Clearview AI. According to freedom of information requests, trials were planned for 2020 and 2021.

The iBorderCtrl is a European funded research project on the Hungarian, Greek, and Latvian borders. The project planned to use automated analysis of biometric data to predict evidence of deception among those looking to enter the European Union as "lie detectors" for refugees. The project came to an end in August 2019.

<https://edri.org/blog-ban-biometric-mass-surveillance/>

The Prum System is an EU-wide initiative connecting DNA, fingerprint, and vehicle registration databases for mutual searching. Ten European member states, led by Austria, call to expand the Prum System and create a network of national police facial recognition databases and interconnect such databases to every member of state with networks of police facial databases spanning the whole of Europe and the U.S.

<https://theintercept.com/2020/02/21/eu-facial-recognition-database/>

The "EU security-industrial complex" leads to the promotion, defense, and use of "securitisation" technologies. The agencies Europol and Frontex already use advanced biometric technology to survey borders and profile travellers.  
<https://edri.org/blog-ban-biometric-mass-surveillance/>

### **Foreign countries and companies in Europe**

The scraping of social media and the brokerage of datasets goes beyond borders, with companies and state actors interested in harvesting, scanning images, and building databases of biometric data of European citizens.

This is already happening with Clearview AI, an American company that scrapes images from social networks, and with FindFace, a face recognition technology developed by the Russian company NtechLab.

<https://www.nytimes.com/2020/01/18/technology/clearview-privacy-facial-recognition.html>  
<https://www.forbes.com/sites/thomasbrewster/2020/01/29/findface-rolls-out-huge-facial-recognition-surveillance-in-moscow-russia/>

The use of these tools goes beyond Europe with foreign entities that are allowed to use Facial Recognition technology on European citizens. Amazon, Facebook, Google, and Apple also assemble huge databases of biometric facial data of European citizens and use it to train their artificial intelligence without transparency and accountability. Products such as Ring of Amazon, Apple Face ID, Google Lens, and Facebook facial recognition features should be forbidden to use on all European citizens.

### **LEGAL COMPLAINT**

Complaint submitted in February 2021 by the campaign for the permanent ban of Facial Recognition used for identification and profiling in all of Europe.

**The complaint package is composed of the following:**

- **The claims of violations (list of articles and regulations in EU)**
- **The evidence of violations (list of cases of FR uses in EU)**
- **The evidence of the will of the people (50,000 signatures)**

**This legal complaint is delivered to the European Data Protection Supervisor (EDPS) for asking them to exercise their mandate by ensuring that the European Commission and EU institutions are upholding their data protection obligations. This package is also sent to the European Commission to take enforcement action against the States that are currently violating EU fundamental rights and to the European Parliament to debate and pass a resolution supporting the ban of Facial Recognition.**

Uses of Facial Recognition technology in Europe led to abuses of fundamental rights, lack of accountability, and misspending of public funds for several years. European institutions are responsible for not enacting a clear legal framework concerning Facial Recognition technology and not enforcing actions for violations of existing regulations.

### **LEGAL CLAIMS**

The listed cases of use of Facial Recognition in EU must be considered in violation of articles in the Charter of Fundamental Rights of the EU, the General Data Protection Regulation (GDPR) and the Law Enforcement Directive (LED), European Data Protection Board Guidelines, European Convention on Human Rights, and the Council of Europe Data Protection Convention.

- Directive (EU) 2016/680

The Police and Criminal Justice Authorities Directive, also known as Law Enforcement Directive (LED), defines the processing of personal data by authorities dealing with criminal offences and evidence by police. Facial Recognition uses are violating fundamental rights in the Article 10 of this Directive, which states that every biometric data used in order to identify individuals is only possible "where strictly necessary" and "subject to appropriate safeguards for the rights and freedoms of the data subject".

- General Data Protection Regulation

In the General Data Protection Regulation (GDPR) violations with Facial Recognition concern the Article 9 with the idea that the processing of biometric data for identification is forbidden. Also Article 6 is violated when there aren't the conditions under which personal data can be legally processed, one such requirement being that the data subject has given their explicit consent.

- EDPB Guidelines 3/2019

The European Data Protection Board (EDPB) on 29 January 2020 adopted guidelines on the processing of personal data through video devices which has a dedicated section on special categories such as biometric data. The scope of application is GDPR, thus the guidelines generally apply to companies and authorities other than law enforcement and intelligence services. An instance of violation with Facial Recognition is with the point 66 of the guidelines: "the data controller should always try to minimize the risk of capturing footage revealing other sensitive data regardless of the aim."

The human rights violations concerning privacy apply with the use facial recognition and the following institutions define them:

- European Convention on Human Rights:

Article 8, "It provides a right to respect for one's private and family life, his home and his correspondence".

- Council of Europe Data Protection Convention:

Principles 108, about "the collection and processing of biometric data".

- European Court of Human Rights:

Article 12, "No one shall be subjected to arbitrary interference with his privacy, family, home or correspondence, nor to attacks upon his honour and reputation."

- Charter of Fundamental Rights:

Article 11, "Freedom of assembly and association" The notion of anonymity is a prerequisite to join a political protest in public spaces.

Beyond privacy and surveillance, facial recognition infringes human dignity and enables social discrimination, therefore more violations of fundamental rights would apply to this legal complaint.

**This legal complaint is addressed to the following institutions:**

European Data Protection Supervisor, European Data Protection Board, European Union Agency for Fundamental Rights, Council of Europe, European Commission, European Parliament.

BAN FACIAL RECOGNITION EUROPE BANNER













## **Ban Facial Recognition Europe**

### LEGAL COMPLAINT

Complaint submitted in February 2021 by the campaign for the permanent ban of Facial Recognition used for identification and profiling in all of Europe.

The complaint package is composed of the following:

- The claims of violations (list of articles and regulations in EU)
- The evidence of violations (list of cases of FR uses in EU)
- The evidence of the will of the people (50,000 signatures)

This legal complaint is delivered to the European Data Protection Supervisor (EDPS) for asking them to exercise their mandate by ensuring that the European Commission and EU institutions are upholding their data protection obligations. This package is also sent to the European Commission to take enforcement action against the States that are currently violating EU fundamental rights and to the European Parliament to debate and pass a resolution supporting the ban of Facial Recognition.

Uses of Facial Recognition technology in Europe led to abuses of fundamental rights, lack of accountability, and misspending of public funds for several years. European institutions are responsible for not enacting a clear legal framework concerning Facial Recognition technology and not enforcing actions for violations of existing regulations.

### LEGAL CLAIMS

The listed cases of use of Facial Recognition in EU must be considered in violation of articles in the Charter of Fundamental Rights of the EU, the General Data Protection Regulation (GDPR) and the Law Enforcement Directive (LED). European Data Protection Board Guidelines, European Convention on Human Rights, and the Council of Europe Data Protection Convention.

- Directive (EU) 2016/680

The Police and Criminal Justice Authorities Directive, also known as Law Enforcement Directive (LED), defines the processing of personal data by authorities dealing with criminal offences and evidence by police. Facial Recognition uses are violating fundamental rights in the Article 10 of this Directive, which states that every biometric data used in order to identify individuals is only possible "where strictly necessary" and "subject to appropriate safeguards for the rights and freedoms of the data subject".

- General Data Protection Regulation

In the General Data Protection Regulation (GDPR) violations with Facial Recognition concern the Article 9 with the idea that the processing of biometric data for identification is forbidden. Also Article 6 is violated when there aren't the conditions under which personal data can be legally processed, one such requirement being that the data subject has given their explicit consent.

- EDPB Guidelines 3/2019

The European Data Protection Board (EDPB) on 29 January 2020 adopted guidelines on the processing of personal data through video devices which has a dedicated section on special categories such as biometric data. The scope of application is GDPR, thus the guidelines generally apply to companies and authorities other than law enforcement and intelligence services. An instance of violation with Facial Recognition is with the point 66 of the guidelines: "the data controller should always try to minimize the risk of capturing footage revealing other sensitive data regardless of the aim."

The human rights violations concerning privacy apply with the use facial recognition and the following institutions define them:

- European Convention on Human Rights:

Article 8, "It provides a right to respect for one's private and family life, his home and his correspondence".

- Council of Europe Data Protection Convention:

Principles 108, about "the collection and processing of biometric data".

- European Court of Human Rights:

Article 12, "No one shall be subjected to arbitrary interference with his privacy, family, home or correspondence, nor to attacks upon his honour and reputation."

- Charter of Fundamental Rights:

Article 11, "Freedom of assembly and association" The notion of anonymity is a prerequisite to join a political protest in public spaces.

Beyond privacy and surveillance, facial recognition infringes human dignity and enables social discrimination, therefore more violations of fundamental rights would apply to this legal complaint.

**This legal complaint is addressed to the following institutions:**

European Data Protection Supervisor, European Data Protection Board, European Union Agency for Fundamental Rights, Council of Europe, European Commission, European Parliament.



# Surveillance Camera Players SCP

## Informe de 10 años *10-year report*

[SCP@notbored.org](mailto:SCP@notbored.org)

*Es un grupo de activistas de los medios que realizan actuaciones frente a cámaras de vigilancia para protestar contra la vigilancia pública. Fundado en la ciudad de Nueva York en 1996, el grupo tiene como objetivo desafiar la omnipresencia de la vigilancia y defender los derechos de privacidad mediante la realización de obras adaptadas para la captura de video en tiempo real por cámaras de seguridad.*

*El grupo es apolítico y aboga por la democracia directa, creyendo que la democracia representativa es insuficiente.*

*Para ello proclaman la importancia de la democracia directa sobre los sistemas representativos y se centran en cuestiones como el derecho a la privacidad, la militarización de las fuerzas policiales y la ideología de la transparencia.*

*Entre sus publicaciones se cuentan los documentos de trabajo que han ido generando, incluyendo guiones, detalles de actuaciones y análisis de vigilancia, en publicaciones como "We Know You Are Watching".*

### STATEMENT

People are generally deceived when they judges issues and events, but later, when they understand things in their particulars, they are no longer deceived [...] It is clear that the quickest way to open people's eyes, given that a general matter may deceive them, is to make them get down to its particulars. Niccolo Machiavelli, *Discourses on Livy*.

The Surveillance Camera Players (SCP) is a small, informal group of people who are unconditionally opposed to the installation and use of video surveillance cameras in public places. The SCP was formed in New York City in November 1996 by two groups of friends/activists: one centered around Michael Carter, the author of the manifesto for "The Guerrilla Preprogramming of Video Surveillance Equipment" (1995), and the other around Bill Brown, fresh from the "Unabomber for President" campaign (1996). Both shared a strong interest in the theories and actions of the Situationist International, especially its use of "pranks" or *detournement* (diverting bland or oppressive materials for subversive purposes).

The SCP's first performance was on 10 December 1996, when the group presented its version of Alfred Jarry's *Ubu Roi* on the 100th anniversary of the play's first performance. Texts relevant to this performance -- which was interrupted and shut down by the NYPD -- plus an announcement of the SCP's upcoming season of performances, were published in Bill's situationist zine, *NOT*

*BORED!* (#26, November 1996 and #27, May 1997). For a while thereafter, the SCP was completely inactive; it was not until July 1998 that the group performed for a second time. But its third and fourth performances, which came in November 1998 and offered the SCP's version of George Orwell's *Nineteen-Eighty-Four*, really got things going. The group has been intensely active ever since then. The years from 1999 to 2001 were especially active, productive and rewarding.

Centered around Bill, the SCP has also included several long-term members (notably Susan Hull, also Kimberly, Miranda and Sean). Over the last 10 years, over 50 different people have performed in/with the group. Narrow in one respect (only one African American), the composition of the SCP has been quite varied: there have been a great many women (over 75%), several gay men and lesbian women, and people ranging in age from their teens to their fifties. All defined their politics as anarchist.

### **Environment**

Surveillance cameras have installed in New York City in three great waves: 1) in the 1960s and 1970s, to fight thefts by organized crime (the first NYPD cameras were installed around City Hall and in Times Square in the late 1960s and early 1970s); 2) in the 1990s, as part of Mayor

Giuliani's "zero tolerance" anti-crime and anti-drug campaigns; and 3) in the wake of September 11th, but especially in the last year, which has seen the installation in the subways of 1,000 fiber optically linked cameras built by Lockheed-Martin, the installation in Brooklyn and the Bronx of 505 wireless digital cameras financed by Department of Homeland Security funds, and the announcement that there will soon be surveillance cameras in all MTA buses.

### **Scripts for Plays**

The group has adapted nine works for performance in front of publicly installed surveillance cameras (including adaptations of George Orwell's *Nineteen-Eighty-Four* and Wilhelm Reich's *The Mass Psychology of Fascism*), and has written seven original plays (including *It's OK, Officer*, which has been proven to work in other cultures and even in other languages.)

### **Performances**

The group has performed a total of 66 times, mostly in New York City, but also in several other American cities (Peekskill, NY; Baltimore, MD; Jersey City, NJ; San Francisco, CA; and Boston, MA) and in cities in Europe (Amsterdam, Holland; Bologna, Italy; London, Bristol, Manchester and Leeds, Great Britain; Mannheim, Munich, Nuremberg and Leipzig, Germany; Graz, Austria; and Barcelona, Spain).

### **Maps**

The group has made 14 maps of heavily surveilled neighborhoods in New York City. It has also made maps of other American cities (New Haven, CT; Portland, OR; Chicago, IL; Boston, MA; Providence, RI; and Cincinnati, OH) and cities in Europe (Graz, Austria; Leipzig, Germany; and Leeds, England).

### **Walking Tours**

Virtually every Sunday since Thanksgiving, 2000, and using its own maps for guidance, the group has given free walking tours of heavily surveilled neighborhoods in New York City. These tours have concentrated on what the things look like, how they work, and how they will work if they are improved ("smart cameras"). Over the years, approximately 3,000 people in total have attended. The group has also given similar walking tours in Portland, Chicago, Boston, Providence, Cincinnati, Graz, Mannheim, Leipzig and Leeds.

## **Position Papers**

The group has authored and immediately posted on-line 38 position papers, sometimes in response to current events, other times to clarify a theoretical point (with respect to Debord, Foucault, Reich, Poe or Artaud) or the group's relation to other groups. Perhaps the most important of these position papers was the one originally issued on 13 September 2001, which concerned the group's determination to continue its efforts, both despite and because of the September 11th attacks.

## **Museum Exhibits**

The 8-minute-long videotape the SCP made of its 8 November 1998 performance of George Orwell's *Nineteen-Eighty-Four* has become something of a classic: half-way through, the NYPD shows up during the "Room 101" torture scene, asks questions but doesn't shut down the performance, which ends up with the NYPD "onstage." In addition to being shown on TV (see below), this videotape has been exhibited by museums of contemporary art in Austria (2000), Spain (2001), Germany (2001 and 2002), New Jersey (2002 and 2006), Kansas (2002), Chicago (2002 and 2003), New York City (2002), Rhode Island (2002), Massachusetts (2002 and 2004), and California (2003).

## **On-Line Encyclopedia**

The group has placed all of the above materials (texts, maps, photographs and video-clips) on line, with the explicit provisions that none of it is copyrighted and that all of it may be used freely. The group's website is somewhat popular, drawing around 3,000 unique visitors per day.

In addition, the group has also maintained 1) a whole variety of "blogs" (some of which keep track of news items relating to abuses of surveillance cameras, protests against their usage, and research into their effectiveness); 2) a series of on-going denunciations (corporate-types who try to recuperate the group, hucksters who run phony anti-surveillance groups, and visitors using military and/or government servers to access the site); and 3) a kind of encyclopedia of surveillance (laws and legal rulings, histories, technical descriptions and profiles of major investors into and users of surveillance technology).

## Press Coverage

The group has received a lot of media attention, both here in the USA and around the world. Stories/features have been aired on TV, in print, on the radio and on websites in German, Italian, French, Dutch, Hebrew and Japanese, as well as in English. The greatest coverage has come from The New York Times (6 stories); The Village Voice (6); The New York Post (4); CNN (3); MSNBC (3); Wired News (3); and RAI Italian Television (3). Because of a good deal of this coverage -- despite its generally favorable tone -- hasn't been very intelligent, the group has maintained a blog in which the worst are castigated and the best are praised. There has also been a blog in which the names of "dead end" reporters who took up a lot of our time, but never managed to publish a piece or failed to get us a copy of what they published.

## Books

In August 2006, the group published *We Know You Are Watching: Surveillance Camera Players 1996 to 2006* on Factory School Books. This 292-page-long book contains everything listed above (including a selection of black and white photos), except for the news coverage, the SCP's responses to this coverage, and the entirety of the SCP's encyclopedia of surveillance.

## Other SCP Groups

Following the model of Food Not Bombs, the SCP has always encouraged others to form similar groups and, if desired, adopt the SCP name. Over the years, SCP groups have been formed in Tempe, AZ; San Francisco, CA; Stockholm, Sweden; Bologna, Italy; Istanbul, Turkey; and Vilnius, Lithuania. Coordinated actions between these and other groups (especially *Souriez, Vous Etes Filmes* in France) were carried off in December 2000, September 2001, September 2002, and March 2006.

## Musical Tributes

In 2004, a hardcore, heavy-metal thrash band from Germany named Ba'al released an album that included a track called "Surveillance Camera Players." The words: "Why trust your self / When your government doesn't trust you. Don't trust anyone / Like your government does. You're the star in a daily soap / Part of the great 24-7 movie. The optimists are mistaken / And even Orwell was an optimist." Perhaps this is the place to note that the MTV2 video for the Blood of Abraham song "Eyedollartree" features a brief appearance by the SCP.

## Documentary Film

From 1999 to 2003, a great many of the performances of the SCP, plus several interviews with group members, were videotaped by a pair of professional documentary filmmakers (Jed and Amanda). The original idea was to produce a full-length, feature film called *Someone to Watch Over Me*. Though a 7-minute-long trailer was eventually produced, the film itself was not. In 2004, in response to the filmmakers' increasingly single-minded turn away from the group's overall project and towards the personalities of individual members, the SCP had no choice but to end the collaboration.

## Overview

While most “prankster” groups are short-lived, the SCP has managed to endure and, at times, thrive, for 10 years, despite the relocation of several key members to cities outside of NYC, and despite the sometimes highly publicized personal problems of certain members. In general, the group has been both helped and hurt by its “spectacular” isolation, by the fact that it is the only group of its kind. To be fair: Australian activists have been performing in front of publicly installed, police-watched surveillance cameras since 1993, and Souriez, Vous Etes Filmes was founded in 1995, a year before the SCP. But the SCP was the first and remains the only group to offer a well-rounded package: street performances, videotaped documentation, theoretical contributions, maps and walking tours.

It is worth noting that, to this day, very few contemporary political groups or “independent” media websites inspired by progressive liberalism, ultra-Leftist or anarchism have made surveillance -- that is to say, privacy, the right to be anonymous -- a central concern or demand. Perhaps this speaks to the SCP's weakness, its failure to start a movement. But there may be other forces in play. To conclude as we began, let us quote the Discourses on Livy: “It is as difficult and as dangerous to try to liberate a people that wishes to live in slavery as it is to try to enslave a people that wishes to live in freedom.”

## New York, 10 December 2006



*Voices of silence*



*Voices of silence*



### *Voices of silence*



*Voices of silence*

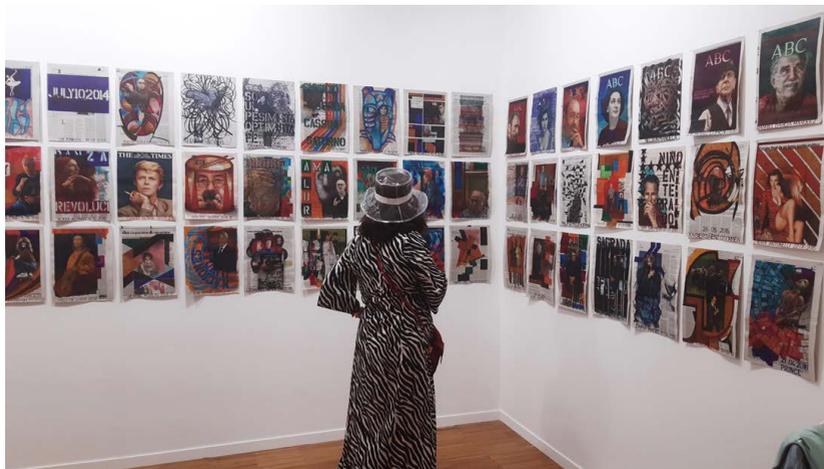
# Txuspo Poyo

## Cadáveres exquisitos *Exquisite corpses*

<https://txuspo-poyo.com/>

*Artista. Licenciado por la Universidad del País Vasco. En el 2001 la Fundación Marcelino Botín le concede una beca para la residencia en el ISCP(Internation Studio and Curatorial Program) en Nueva York y estudia en CADA( Centro para nuevas tecnologías) en la Universidad de Nueva York. 2006 la Fundación Arte y Derecho, y La Fundación de las Artes de Valencia le conceden una ayuda para realizar el proyecto Delay Glass. Ese mismo año recibe el premio Gure Arte del País Vasco. En el 2008 recibe el premio de Unión Fenosa. Txuspo ha participado en las XV jornadas de estudio de la imagen en Madrid. 2010 uno de los artistas invitados en el Master de la Universidad de Cuenca. 2014 Jurado para los premios Gure Artea. Taller de Carlos Garaicoa, Fundación Botín. Santander. Entre sus muestras se encuentra el Museo Artium de Vitoria, el Centro de Arte la Panera de Lérida, el Museo de Arte y Diseño de Costa Rica, La sala Montcada de Barcelona y BizBak en el edificio Álvaro de Siza de Bilbao. Y ha participado en colectivas como Geopolíticas de la animación en el CAAC de Sevilla y el Marco de Vigo, Les Recontres Internationales Paris/Madrid/Berlín, La II Trienal de Luanda, Angola, File en Sau Paulo, Brasil, Incógnitas en el Guggenheim de Bilbao. Cine y casi Cine en el Reina Sofía, Madrid. Multitude en Artist Space, Nueva York. Fondazione Sandretto Re Rebaudengo, Guarene-Turín, Italia. Entre otras.*

[txuspo@hotmail.com](mailto:txuspo@hotmail.com)



### CADÁVERES EXQUISITOS

Intervenciones en obituarios de periódico 2001-2020

\* El obituario es la sección de un periódico dedicada a la muerte -animal, vegetal, humana o cosa- sucedida con un breve apunte biográfico. Por lo general, se trata de un vacío de una cierta relevancia social, política o cultural.

Esta propuesta de largo recorrido ha permitido recopilar una parte de los dibujos realizados sobre el obituario\* del periódico, en su mayor parte periódicos occidentales, locales, nacionales e internacionales, durante el periodo de los últimos veinte años. El interés de estas intervenciones con rotuladores sobre biografías, es poner en valor la singularidad de este legado -en pasado, presente y futuro- que constituyen parte de nuestro complejo imaginario, tanto personal como colectivo, en múltiples direcciones entrecruzadas, reconstruyendo una memoria frágil y a escala; pasando de la textura icónica de la imagen impresa, al pulso neuronal de lo que estaba ocurriendo en ese momento en el mundo; estableciendo una aparente continuidad, histórica, generacional e interrelacionada, desde la cual, la sociedad ha ido diseñando sus modelos de representación. La disposición no cronológica de los obituarios al ser mostrados, afirma la presencia del espectador a la hora de recorrer su disposición en saltos temporales, que le recuerda en a cada uno o una que la experiencia vivencial no es lineal, sino que son recorridos rizomáticos. El resultado es un firmamento de referentes con sus luces y sus sombras que han ido construyendo su legado común. La imagen iconográfica en muchos de estos casos se debe a su proyección de los medios de comunicación que han permanecido congeladas en el tiempo, su presencia en una película, una obra de danza, un libro... Pero no son todos los casos, en ocasiones como ejemplo las presencias científicas, o seres cuyas aportaciones no forman parte de los medios, no tenemos una imagen definida de esa persona, aunque si, de sus aportaciones. Por eso, hay que entender este proyecto como una sucesión de capas de significado visibilizando la complejidad de la propia existencia. No todos los obituarios corresponden a seres humanos, nos encontramos animales que han sido célebres como el caso de la mona Chita, o la sonda espacial Cassini viaje a Saturno o la muñeca flamenca. El campo es amplio, aportando claves, pequeños fognazos que nos llevan a momentos concretos de nuestra vida y que forman parte de nuestra propia existencia.

Exposiciones: Fundación Forcada de Tudela, Navarra, Otras Liturgias, Museo de Navarra, 2023, 30 años de Metrópolis, Fundación Canal, Madrid, 2014; Museo Artium, Vitoria/Gasteiz, 2010; Centre d'Art La Panera, Lleida; "Registro contra el tiempo", Villa Iris, Santander, 2006; Galería Valle Ortí, Valencia.

CULTURA

Las escritoras

1073

# Ursula K. Le Guin, la exploración de los espacios interior y exterior

La autora de ciencia ficción y fantasía aboga por la igualdad y la empatía mirando a otros mundos y culturas

**ANTÓN** Barcelona ha publicado Ursula K. Le Guin en su colección de libros de bolsillo con el título de *El mundo de Ursula K. Le Guin*. Desde uno de los libros de la serie se ha ganado el premio de la Asociación de Escritores de España. En los años de la guerra civil y la posguerra, Le Guin se dedicó a la enseñanza y a la escritura. En 1962 publicó su primer libro de ciencia ficción, *La guerra de los mundos*, y desde entonces ha publicado más de 40 novelas y cuentos. Su obra se centra en la exploración de los espacios interior y exterior, y en la búsqueda de la igualdad y la empatía.

**Uso y abuso del poder** Le Guin aborda el tema del poder y su uso y abuso en sus obras. En *La guerra de los mundos*, describe cómo los marcianos invaden la Tierra y cómo los humanos se adaptan a su presencia. En *La guerra de los mundos*, describe cómo los marcianos invaden la Tierra y cómo los humanos se adaptan a su presencia. En *La guerra de los mundos*, describe cómo los marcianos invaden la Tierra y cómo los humanos se adaptan a su presencia.

**Los mundos de Ursula K. Le Guin** Le Guin se los tuvo que ganar. Desde sus primeras novelas y una serie de cuentos, ha explorado los mundos de la imaginación. En sus obras, Le Guin explora los mundos de la imaginación y la ciencia ficción. En sus obras, Le Guin explora los mundos de la imaginación y la ciencia ficción.

**El mundo de Ursula K. Le Guin** Le Guin se los tuvo que ganar. Desde sus primeras novelas y una serie de cuentos, ha explorado los mundos de la imaginación. En sus obras, Le Guin explora los mundos de la imaginación y la ciencia ficción. En sus obras, Le Guin explora los mundos de la imaginación y la ciencia ficción.

Ursula K. Le Guin, a su vez, ha escrito más de 40 novelas y cuentos. Su obra se centra en la exploración de los espacios interior y exterior, y en la búsqueda de la igualdad y la empatía. En sus obras, Le Guin explora los mundos de la imaginación y la ciencia ficción. En sus obras, Le Guin explora los mundos de la imaginación y la ciencia ficción.

**El mundo de Ursula K. Le Guin** Le Guin se los tuvo que ganar. Desde sus primeras novelas y una serie de cuentos, ha explorado los mundos de la imaginación. En sus obras, Le Guin explora los mundos de la imaginación y la ciencia ficción. En sus obras, Le Guin explora los mundos de la imaginación y la ciencia ficción.

**El mundo de Ursula K. Le Guin** Le Guin se los tuvo que ganar. Desde sus primeras novelas y una serie de cuentos, ha explorado los mundos de la imaginación. En sus obras, Le Guin explora los mundos de la imaginación y la ciencia ficción. En sus obras, Le Guin explora los mundos de la imaginación y la ciencia ficción.

**El mundo de Ursula K. Le Guin** Le Guin se los tuvo que ganar. Desde sus primeras novelas y una serie de cuentos, ha explorado los mundos de la imaginación. En sus obras, Le Guin explora los mundos de la imaginación y la ciencia ficción. En sus obras, Le Guin explora los mundos de la imaginación y la ciencia ficción.

**El mundo de Ursula K. Le Guin** Le Guin se los tuvo que ganar. Desde sus primeras novelas y una serie de cuentos, ha explorado los mundos de la imaginación. En sus obras, Le Guin explora los mundos de la imaginación y la ciencia ficción. En sus obras, Le Guin explora los mundos de la imaginación y la ciencia ficción.

**El mundo de Ursula K. Le Guin** Le Guin se los tuvo que ganar. Desde sus primeras novelas y una serie de cuentos, ha explorado los mundos de la imaginación. En sus obras, Le Guin explora los mundos de la imaginación y la ciencia ficción. En sus obras, Le Guin explora los mundos de la imaginación y la ciencia ficción.

# URSULA K. LE GUIN

22 / LA CULTURA

EL PAÍS, jueves 30 de agosto de 2001

# El escultor Juan Muñoz muere en uno de los mejores momentos de su trayectoria

El artista, que vivió y trabajó en Londres, recibió el Premio Nacional de Artes Plásticas en 2000

Cuando se divorcia a comienzos de los años 70, se muda a Nueva York y se dedica a la pintura y al dibujo. En 1974 se muda a París y se dedica a la escultura. En 1978 se muda a Londres y se dedica a la escultura y al dibujo.

El escultor Juan Muñoz nació en San Fernando (Cádiz) el 25 de octubre de 1938. Estudió en la Escuela de Bellas Artes de San Fernando y en la Escuela de Bellas Artes de Madrid. En 1960 se muda a Nueva York y se dedica a la pintura y al dibujo. En 1974 se muda a París y se dedica a la escultura. En 1978 se muda a Londres y se dedica a la escultura y al dibujo.

En 1980 se muda a Londres y se dedica a la escultura y al dibujo. En 1985 se muda a Nueva York y se dedica a la escultura y al dibujo. En 1990 se muda a París y se dedica a la escultura y al dibujo. En 1995 se muda a Londres y se dedica a la escultura y al dibujo.

En 1998 se muda a Londres y se dedica a la escultura y al dibujo. En 2000 recibe el Premio Nacional de Artes Plásticas. En 2001 muere de un infarto de miocardio.

En 2002 se funda el Museo de Arte Contemporáneo de Barcelona. En 2003 se funda el Museo de Arte Contemporáneo de Madrid. En 2004 se funda el Museo de Arte Contemporáneo de Valencia.

En 1980 se muda a Londres y se dedica a la escultura y al dibujo. En 1985 se muda a Nueva York y se dedica a la escultura y al dibujo. En 1990 se muda a París y se dedica a la escultura y al dibujo. En 1995 se muda a Londres y se dedica a la escultura y al dibujo.

En 1998 se muda a Londres y se dedica a la escultura y al dibujo. En 2000 recibe el Premio Nacional de Artes Plásticas. En 2001 muere de un infarto de miocardio.

En 2002 se funda el Museo de Arte Contemporáneo de Barcelona. En 2003 se funda el Museo de Arte Contemporáneo de Madrid. En 2004 se funda el Museo de Arte Contemporáneo de Valencia.

En 2005 se funda el Museo de Arte Contemporáneo de Sevilla. En 2006 se funda el Museo de Arte Contemporáneo de Murcia. En 2007 se funda el Museo de Arte Contemporáneo de Zaragoza.

En 2008 se funda el Museo de Arte Contemporáneo de Granada. En 2009 se funda el Museo de Arte Contemporáneo de Valladolid. En 2010 se funda el Museo de Arte Contemporáneo de Salamanca.

En 1980 se muda a Londres y se dedica a la escultura y al dibujo. En 1985 se muda a Nueva York y se dedica a la escultura y al dibujo. En 1990 se muda a París y se dedica a la escultura y al dibujo. En 1995 se muda a Londres y se dedica a la escultura y al dibujo.

En 1998 se muda a Londres y se dedica a la escultura y al dibujo. En 2000 recibe el Premio Nacional de Artes Plásticas. En 2001 muere de un infarto de miocardio.

En 2002 se funda el Museo de Arte Contemporáneo de Barcelona. En 2003 se funda el Museo de Arte Contemporáneo de Madrid. En 2004 se funda el Museo de Arte Contemporáneo de Valencia.

En 2005 se funda el Museo de Arte Contemporáneo de Sevilla. En 2006 se funda el Museo de Arte Contemporáneo de Murcia. En 2007 se funda el Museo de Arte Contemporáneo de Zaragoza.

En 2008 se funda el Museo de Arte Contemporáneo de Granada. En 2009 se funda el Museo de Arte Contemporáneo de Valladolid. En 2010 se funda el Museo de Arte Contemporáneo de Salamanca.

En 1980 se muda a Londres y se dedica a la escultura y al dibujo. En 1985 se muda a Nueva York y se dedica a la escultura y al dibujo. En 1990 se muda a París y se dedica a la escultura y al dibujo. En 1995 se muda a Londres y se dedica a la escultura y al dibujo.

En 1998 se muda a Londres y se dedica a la escultura y al dibujo. En 2000 recibe el Premio Nacional de Artes Plásticas. En 2001 muere de un infarto de miocardio.

En 2002 se funda el Museo de Arte Contemporáneo de Barcelona. En 2003 se funda el Museo de Arte Contemporáneo de Madrid. En 2004 se funda el Museo de Arte Contemporáneo de Valencia.

En 2005 se funda el Museo de Arte Contemporáneo de Sevilla. En 2006 se funda el Museo de Arte Contemporáneo de Murcia. En 2007 se funda el Museo de Arte Contemporáneo de Zaragoza.

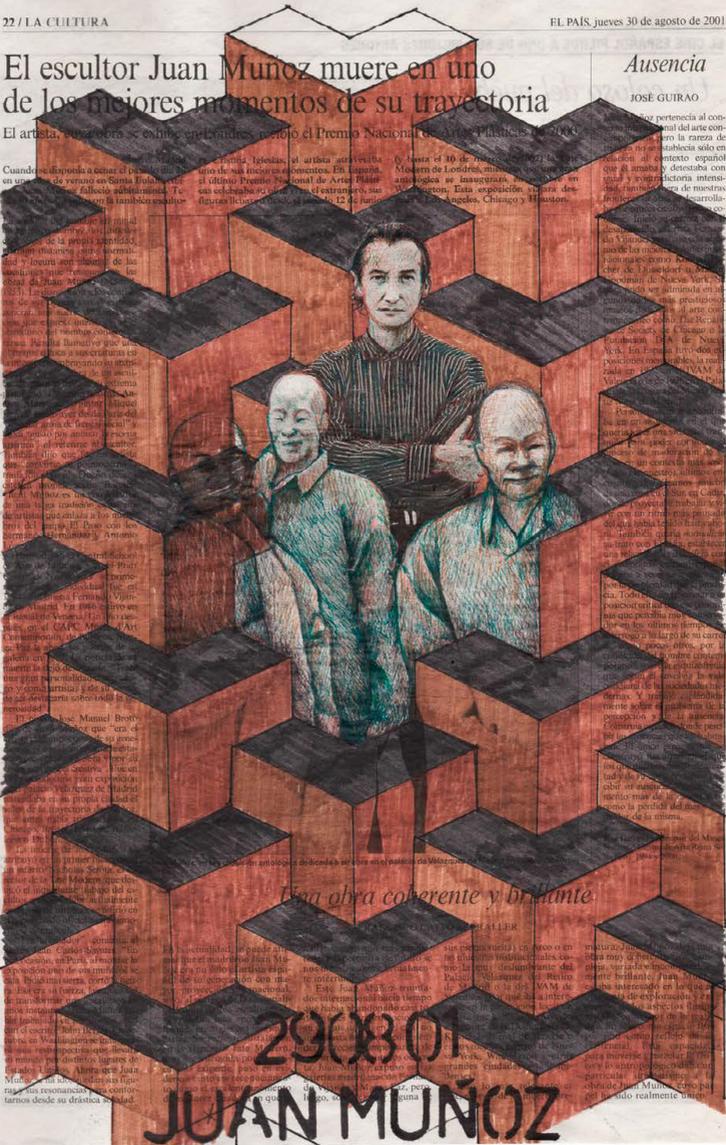
En 2008 se funda el Museo de Arte Contemporáneo de Granada. En 2009 se funda el Museo de Arte Contemporáneo de Valladolid. En 2010 se funda el Museo de Arte Contemporáneo de Salamanca.

## Ausencia

JOSÉ GUIRAO

La ausencia pertenece al concepto del arte contemporáneo. En la rareza de la ausencia se establece sólo en relación al contexto español con su amargo y desolado contrapunto y con la inmensidad del mundo. En la ausencia se establece sólo en relación al contexto español con su amargo y desolado contrapunto y con la inmensidad del mundo.

En la ausencia se establece sólo en relación al contexto español con su amargo y desolado contrapunto y con la inmensidad del mundo. En la ausencia se establece sólo en relación al contexto español con su amargo y desolado contrapunto y con la inmensidad del mundo.



Una obra coherente y brillante

290801  
JUAN MUÑOZ

# Adiós a la gran dama del cine europeo

## Jeanne Moreau, libre y rebelde, deja un legado de 130 películas

**BILBAO.** Se trata de una de las actrices más importantes de la historia del séptimo arte. Jeanne Moreau (París, 1928), icono del cine francés y europeo, fue encontrada ayer por la mañana sin vida en su domicilio parisiense por la policía de la ciudad. Su fallecimiento es el máximo. Nunca en un lapso de más de 110 años, incluso, inabundantes y a veces ya de avanzada edad, se habían producido tantos fallecimientos en el cine.

Hija de un investigador francés y de una bailarina rusa, Moreau comenzó a estudiar magisterio, pero pasó a la actuación amateur. Se quitó el pelo por la interpretación más difícil de esta profesión: la de la madre. Pasó a los 19 años y se convirtió en una de las más grandes estrellas del cine francés. Su primer papel fue el de una madre que se enfrenta a la independencia de su hijo. Con su belleza fuera de lo común y su inconfundible voz granmadrina, la actriz francesa hizo un papel que se convirtió en un símbolo del cine francés. En 1954, Moreau ganó el premio César por su papel de una madre que se enfrenta a la independencia de su hijo. Con su belleza fuera de lo común y su inconfundible voz granmadrina, la actriz francesa hizo un papel que se convirtió en un símbolo del cine francés.

En su momento, Moreau fue considerada una de las más grandes actrices del mundo. Su legado es un legado de libertad y rebeldía.

Moreau fue una de las más grandes actrices del mundo. Su legado es un legado de libertad y rebeldía. Ella fue una mujer libre y rebelde, y su legado es un legado de libertad y rebeldía.



Moreau fue una de las más grandes damas del cine europeo. Su legado es un legado de libertad y rebeldía.

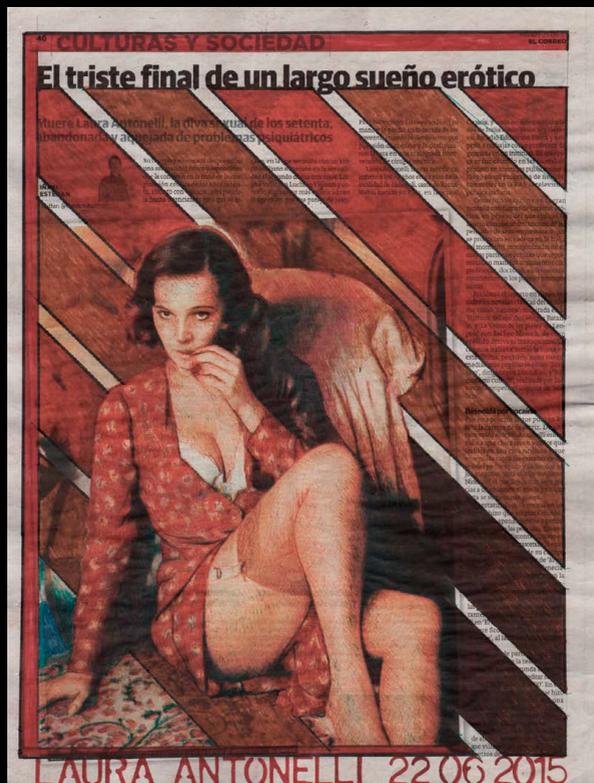
Moreau fue una de las más grandes damas del cine europeo. Su legado es un legado de libertad y rebeldía.

Moreau fue una de las más grandes damas del cine europeo. Su legado es un legado de libertad y rebeldía.

Moreau fue una de las más grandes damas del cine europeo. Su legado es un legado de libertad y rebeldía.



**JEANNE MOREAU 31 07 17**





# La última víctima de la kriptonita



**OSKAR BELATEGUA**

La adaptación de "Superman" se cobrará la vida de la inolvidable Margot Kidder en cuatro entregas de la saga

Hay un momento crucial para siempre en la historia de los cómics en el que se crea a un personaje que cambiará la vida de millones de personas. La adaptación de "Superman" a la pantalla es un ejemplo de ello. La actriz Margot Kidder, que interpretó a Lois Lane en cuatro entregas de la saga, falleció el 15 de febrero de 2024, a los 73 años de edad.

La vida de Kidder estuvo el sueldo de su familia en la industria de la televisión. En 1965, cuando aún trabajaba en la bohemía de California, fue uno de los jóvenes directores que se enfrentaron a la industria de Hollywood. Kidder también apareció en cinco películas populares como "El carnaval de los

animales". Después de su trabajo en "Superman", Kidder se convirtió en una de las actrices más buscadas del mundo. Su papel como Lois Lane en "Superman" fue un punto de inflexión en su carrera. Kidder también apareció en "Superman II" y "Superman III".

El diagnóstico de cáncer le fue comunicado a Kidder en 2018. A pesar de su enfermedad, Kidder continuó trabajando en "Superman: la película de los años 80". Kidder falleció el 15 de febrero de 2024, a los 73 años de edad.

El diagnóstico de cáncer le fue comunicado a Kidder en 2018. A pesar de su enfermedad, Kidder continuó trabajando en "Superman: la película de los años 80". Kidder falleció el 15 de febrero de 2024, a los 73 años de edad.

**DON CELES OLMO**



# MARGOT KIDDER 13.05.18

**EL CORREO**

7 Jueves 14 de mayo de 2024

1,20 €

EL CORREO

EL CORREO

EL CORREO

**EL VUELCO**

MANUEL ALCÁNTARA

EL VUELCO

EL VUELCO

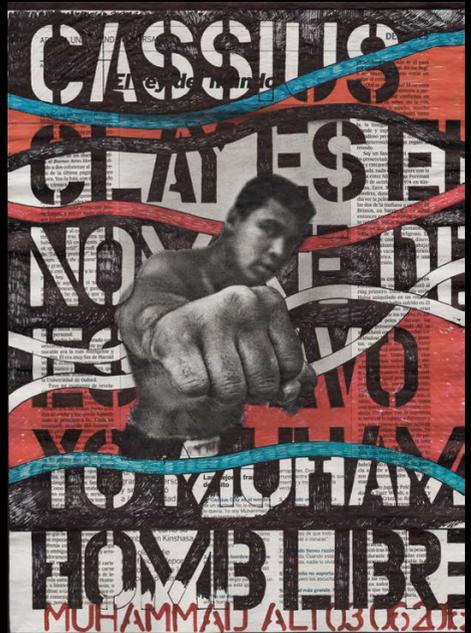
Las caídas son cotidianas en la historia de la humanidad. Pero a veces, una caída puede ser el punto de partida de un nuevo camino. En el mundo del cine, una caída puede ser el punto de partida de una nueva carrera. En el mundo del cine, una caída puede ser el punto de partida de una nueva carrera.

**GRANDES DIRECTORES**

EL CORREO

GRANDES DIRECTORES

EL CORREO





CULTURA ADIÓS A JOSÉ LUIS CUERDA OBITUARIO

# Amochece, que no es poco

• Muere a los 72 años José Luis Cuerva, el director de *Amochece* que no es poco. El bosque animado y la lengua de las mariposas. Su mirada sobre el mundo creó un ritmo rural, surreal, metafísico y profundamente carnal

POR NARRATEUR

El mundo es un teatro, y el teatro es un mundo. Así lo entendió José Luis Cuerva, un hombre que con su cámara y su guion creó un mundo propio, un mundo que se llama *Amochece*. En sus películas, el tiempo se detiene y el espacio se expande. Cada cuadro es una obra de arte, una composición perfecta de luz y sombra, de color y textura. Cuerva nos muestra un mundo que es a la vez real y imaginario, un mundo que nos hace sentir que estamos viviendo una experiencia única y maravillosa.

En sus películas, el tiempo se detiene y el espacio se expande. Cada cuadro es una obra de arte, una composición perfecta de luz y sombra, de color y textura. Cuerva nos muestra un mundo que es a la vez real y imaginario, un mundo que nos hace sentir que estamos viviendo una experiencia única y maravillosa. Su mirada sobre el mundo creó un ritmo rural, surreal, metafísico y profundamente carnal. Él que moría, era el más vivo de los vivos para José Luis Cuerva. Él que moría, era el más vivo de los vivos para José Luis Cuerva. Él que moría, era el más vivo de los vivos para José Luis Cuerva.

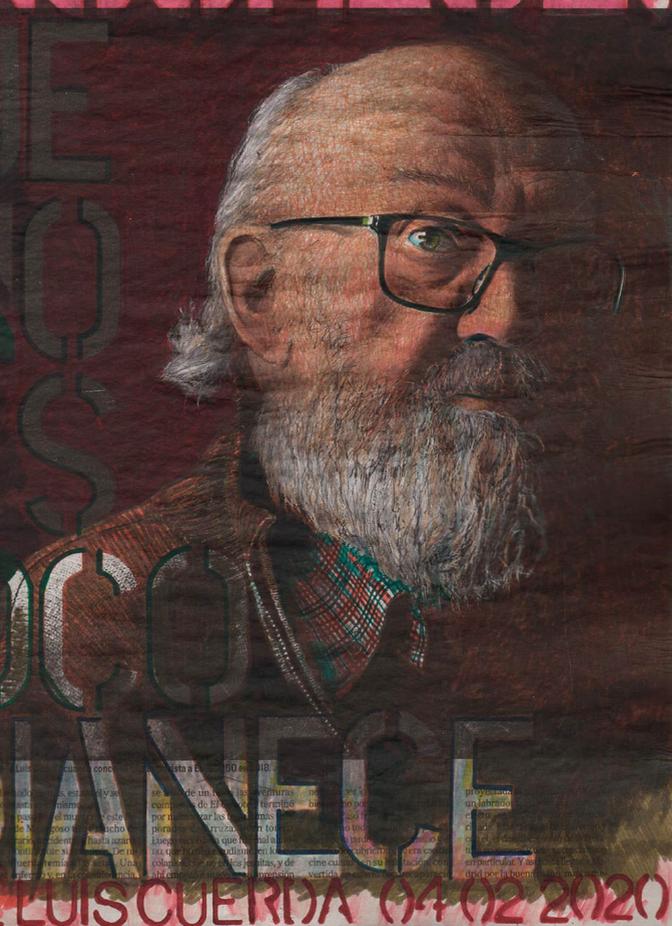
El que moría, era el más vivo de los vivos para José Luis Cuerva. Él que moría, era el más vivo de los vivos para José Luis Cuerva. Él que moría, era el más vivo de los vivos para José Luis Cuerva. Más en concreto, él nació en 1947. Por eso...

Estaba con nosotros desde que nacimos. Él que moría, era el más vivo de los vivos para José Luis Cuerva. Él que moría, era el más vivo de los vivos para José Luis Cuerva. Él que moría, era el más vivo de los vivos para José Luis Cuerva.

Su mundo era un mundo que se llama *Amochece*. En sus películas, el tiempo se detiene y el espacio se expande. Cada cuadro es una obra de arte, una composición perfecta de luz y sombra, de color y textura. Cuerva nos muestra un mundo que es a la vez real y imaginario, un mundo que nos hace sentir que estamos viviendo una experiencia única y maravillosa.

El que moría, era el más vivo de los vivos para José Luis Cuerva. Él que moría, era el más vivo de los vivos para José Luis Cuerva. Él que moría, era el más vivo de los vivos para José Luis Cuerva.

El que moría, era el más vivo de los vivos para José Luis Cuerva. Él que moría, era el más vivo de los vivos para José Luis Cuerva. Él que moría, era el más vivo de los vivos para José Luis Cuerva. Él que moría, era el más vivo de los vivos para José Luis Cuerva.



JOSÉ LUIS CUERVA (04/02/1947 - 05/02/2020)

# José Vicente Martín Martínez

Hogar  
*Home*

[jv.martin@umh.es](mailto:jv.martin@umh.es)

*Catedrático del Departamento de Arte. Área de Pintura.  
Facultad de Bellas Artes. Universidad Miguel Hernández.*

Existen varios asuntos que afectan a mi obra, preocupaciones recurrentes: la búsqueda de la identidad y de su lugar. La memoria y su transcurrir. Sus eventos. Sus objetos. La posibilidad de mostrar el tiempo. El yo y los otros como actores que intentan dotar de sentido a esa trama. Estos temas han estado presentes en mi obra desde la época en la que desarrollé un trabajo principalmente pictórico. La idea que recogían algunos de aquellos cuadros giraban en torno a la nostalgia por el hogar perdido y la imposibilidad de acceder a él, el extrañamiento ante lo doméstico como ámbito donde se define la identidad.

A partir de 2010, empecé a ampliar los medios con los que trabajaba hacia otras estrategias y soportes. Uno de esos modos ha consistido en recolectar y ordenar lo recogido, esto es, coleccionar lo anecdótico para intentar hacerlo significativo mediante estrategias que lo doten de sentido, como la reiteración, la metonimia o, incluso, la oposición. Ahora ese material tomado como un naturalista o, mejor, como un antropólogo, se vuelve valioso como yacimiento que pueda servir de fuente y apertura.

Así cuando a partir de 2011 comencé a viajar con relativa frecuencia por motivos de trabajo y de recreo y empecé a interesarme por la apariencia de las zonas residenciales, por la disposición de los interiores que los moradores dejaban entrever a través de las ventanas.

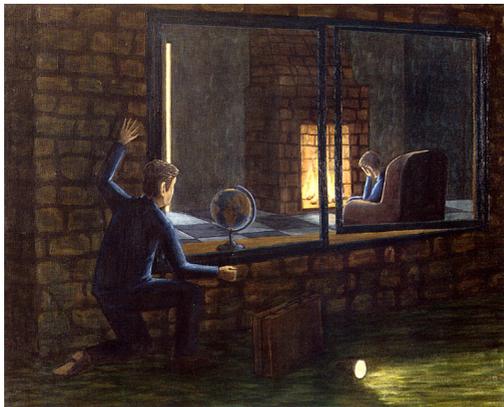
En 2015, visitando Holanda con mi familia me llamó la atención el hecho de que muchos de los hogares no tuvieran cortinas, circunstancia atribuida a la tradición protestante y su concepto de predestinación, al cual se asocia la idea de que, si bien nuestro destino está decidido por Dios porque nunca los actos humanos podrían cambiar su voluntad, debemos comportarnos como si fuéramos los elegidos para la salvación, en una especie de profecía a la espera de ser corroborada. Siendo así nada debemos ocultar a la comunidad.

En cualquier caso, se producía una tensión entre el reino de lo íntimo que, paradójicamente, es dispuesto para ser potencialmente observado y la mirada culpable del intruso que no puede evitar preguntarse por ese universo otro que se le ofrece para ser observado a hurtadillas.

Desde el verano de 2015 hasta el otoño de 2018 estuve tomando fotografías de ventanas en mis viajes hasta conformar una suerte de proyecto: . Un proyecto dilatado en el tiempo, hecho de experiencias menores, recolectadas laboriosamente. De este proceso recuerdo con detalle ciertos momentos. La primera serie en Amsterdam admirado por sus ventanas dispuestas como decorados. Una expedición familiar nocturna en Copenhague, con Gloria y Guillem, para “cazar” ventanas, a modo de safari fotográfico -utilizando la metáfora sugerida por Susan Sontag-, con pequeños copos de nieve amenazando nuestra salida y Guillem pidiendo una vuelta inmediata a las trincheras del hotel. Noches de cacería en Oxford, Toronto o Montreal, sólo, concentrado en la búsqueda. Recuerdo que, en Vancouver, una indicación mal entendida para volver a mi hotel, Sylvia Hotel, desde Granville Island me permitió disfrutar de fantásticas vistas en el largo camino nocturno de vuelta. En Cracovia nos adentramos en barrios raramente transitados por turistas y en Edimburgo los grandes ventanales de Northumberland Street se mostraron desnudos ante mí mientras mi familia me esperaba en nuestra casa de intercambio.

Desde el verano de 2015 hasta el otoño de 2018 estuve realizando estas recogidas de muestras, incursiones en el territorio del otro, convertidas luego en series fotográficas hasta completar diez ciudades: Ámsterdam (2015), Helsinki (2016), Vancouver (2016), Oxford (2017), Copenhague (2017), Toronto (2017), Cracovia (2018), Umeå (2018) y Edimburgo (2018) y Montreal (2018).

Buscaba el hogar vislumbrado desde las ventanas, con su mundo oculto, apenas atisbado, un mundo lleno de posibilidades, de pistas a través de los objetos entrevistados, el mobiliario, los perfiles esboza-



*Esperando el regreso, 2003.*

dos de figuras humanas, los objetos dispuestos para ser vistos desde el exterior. Ahora, pienso que, quizás también, buscando vestigios de las historias que ocurren en la intimidad del hogar y que son las mismas historias que a todos nos acontecen y cuya esencia necesitamos que no sea revelada. Observar a los otros es, en su combinación de alineación y empatía, una relación especular. Esperamos encontrarnos en el hogar de los demás, del mismo modo que nos identificamos con los protagonistas de las historias y nos reconocemos en ellos. Conocer a los otros, es, en el fondo, un modo de autoconocimiento.

La ventana – como el cuadro o la pantalla – se ofrece como tránsito a mundos distintos y desconocidos, mundos que habita el otro, en el que nos descubrimos como testigos incómodos. Y así, al observar el hogar ajeno, alterando ese reino de lo privado, enajenados en su contemplación, nos sentimos por un momento nosotros también otros, perdidos a la búsqueda de nuestro propio hogar.

Decimos, en *Hogar* prima la pulsión escópica, asociada de modo poderoso a la ventana como marco en el que se muestra el otro. La ventana como teatralización de la vida cotidiana tiene interesantes referentes en algunos cuadros de Edward Hopper, en los que el punto de vista del espectador se sitúa en un espacio inmaterial, omnisciente, casi una premonición del dron vigilante, flotando en una ubicación casi inmaterial. También existen una serie de fotografías que juegan con la idea de la ventana como marco narrativo, a modo de pantalla filmica, y aquí pienso en algunas fotografías de Gregory Crewdson, cargadas de connotaciones cinematográficas, como si fueran un fotograma congelado de una película inquietante.

En *Hogar*, todo pretende ser más natural, menos orquestado, asociado al interés despertado por el hogar de los otros mientras deambulas por la ciudad. Integrando de algún modo las fotografías en la propia experiencia del paseante. Quizás aquí la serie de Todd Hido, *Homes at night*



Houston, 2012.

(1996-2002), refiere esa mirada del extraño que observa al extraño. No es una oposición como la que ocurre cuando dos desconocidos se cruzan en la ciudad, en terreno abierto, bajo el cielo, donde la curiosidad puede ser recíproca y, en cualquier caso, se produce en terreno neutro. Esa simetría se rompe cuando observamos la morada del otro ya que identificamos ésta como algo íntimamente personal.

En *Hogar* las imágenes están asociadas a esa atracción irrefrenable despertada por el hogar de los otros mientras deambulamos por la ciudad, integrando de algún modo las fotografías en la propia experiencia del paseante. Ese territorio alrededor de las moradas donde se enfrentan dos alteridades, el merodeador y el morador.

El neuro-antropólogo John S. Allen, en *Home* (New York: Basic Books, 2015), ha ahondado en la idea de cómo el hogar, el refugio que se interioriza, forma parte esencial de nuestra identidad como especie. Somos, en parte, nuestro hogar. Pero la ventana abre el refugio al mundo y lo enfrenta al riesgo de ser observado, a la comunidad. El acto de observar a través de ella es perturbador en ambos lados pues materializa el conflicto entre la seguridad del refugio y la necesidad de la comunidad.

Es éste un equilibrio frágil, pues, como observadores enfrentados al universo de los otros, deslumbrados por su cotidianidad, nos vemos reflejados en esos hogares ajenos que contemplamos absortos, como *Wakefield* (1835), el personaje de Nathaniel Hawthorne, que dejó su hogar, sin aparente motivo, volviendo, de vez en cuando, a observar a su familia desde la ventana, durante años. Finalmente, regresó como si nada hubiera ocurrido. Como *Wakefield*, podemos convertirnos en extraños para nosotros mismos, si contemplamos esas ventanas durante demasiado tiempo, alienados. Como él, si nos desviamos por un momento de nuestro camino, podemos convertirnos en parias del universo.

**Series:**

Thuis es Hogar en holandés. Las fotografías fueron tomadas en Amsterdam del 13 al 16 de agosto de 2015.

Koti es Hogar en finlandés. Las fotografías fueron tomadas en Helsinki del 26 al 31 de agosto de 2016.

Lá:lém es Hogar en Halq'eméylem, idioma aborigen. Las fotografías fueron tomadas en Vancouver del 21 al 25 de octubre de 2016.

Home es Hogar en inglés. Las fotografías fueron tomadas en Oxford del 27 al 31 de marzo de 2017.

Hjem es Hogar en danés. Las fotografías fueron tomadas en Copenhague del 15 al 18 de abril de 2017.

Daa es Hogar en Nishnaabemwin, idioma aborigen. Las fotografías fueron tomadas en Toronto del 18 al 22 de septiembre de 2017.

Dom es Hogar en polaco. Las fotografías fueron tomadas en Cracovia del 6 al 8 de abril de 2018.

Hem es Hogar en sueco. Las fotografías fueron tomadas en Umea del 22 al 27 de abril de 2018.

Dachaigh es Hogar en escocés. Las fotografías fueron tomadas en Edimburgo del 14 al 21 de agosto de 2018.

Kanónhsa es Hogar en Mohawk. Las fotografías fueron tomadas en Montreal del 24 al 26 de septiembre de 2018.



*Thuis 01, Amsterdam, 2015*



*Thuis 06, Amsterdam, 2015*



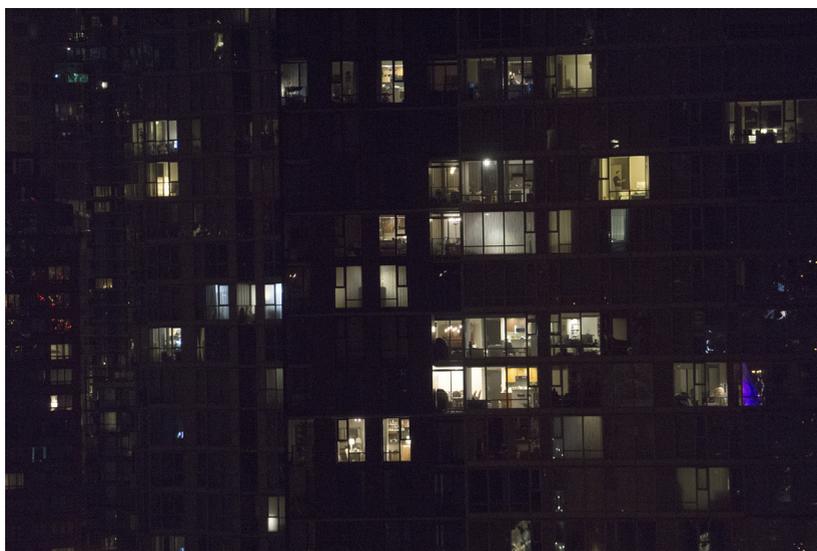
*Koti 05, Helsinki, 2016*



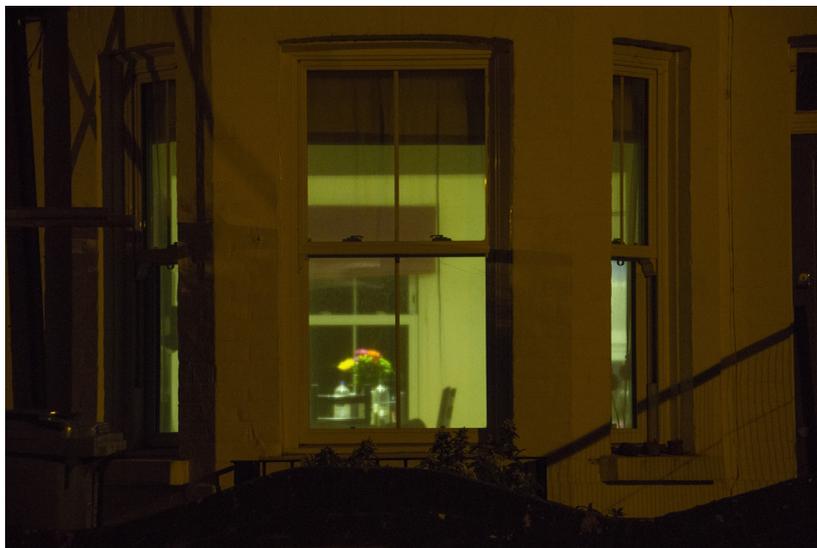
*Koti 10, Helsinki, 2016*



*Lá:lém 06, Vancouver, 2016*



*Lá:lém 08, Vancouver, 2016*



*Home 01, Oxford, 2017*



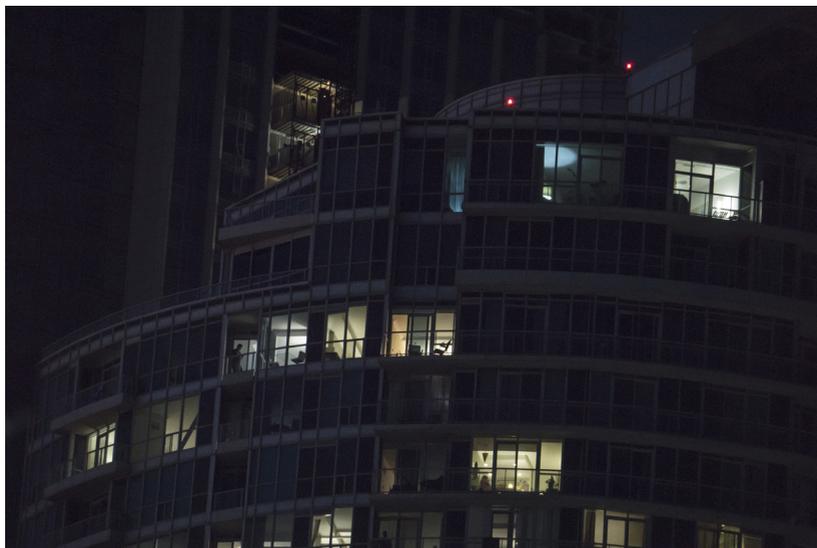
*Home 02, Oxford, 2017*



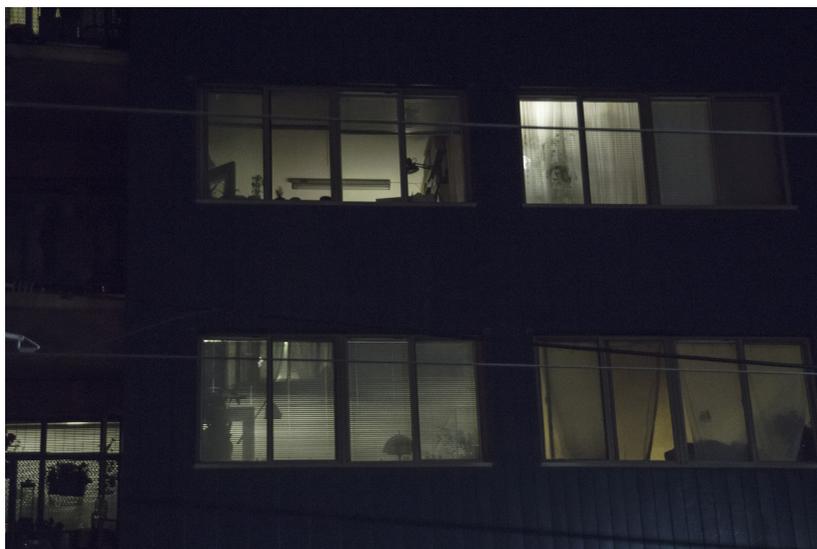
*Hjem 14, Copenhagen, 2017*



*Hjem 15, Copenhagen, 2017*



*Daa 13, Toronto, 2017*



*Daa 15, Toronto, 2017*



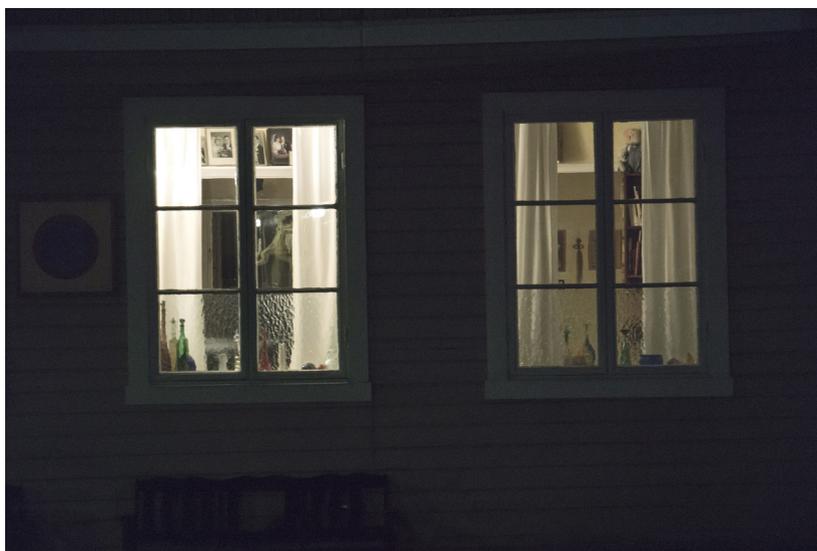
*Dom 01, Kracow, 2018*



*Dom 11, Kracow, 2018*



*Hem 01, Umeå, 2018*



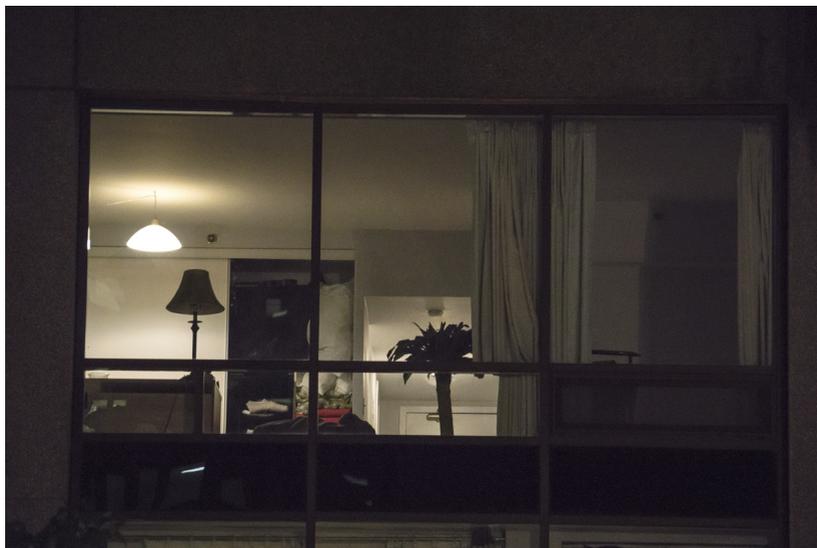
*Hem 04, Umeå, 2018*



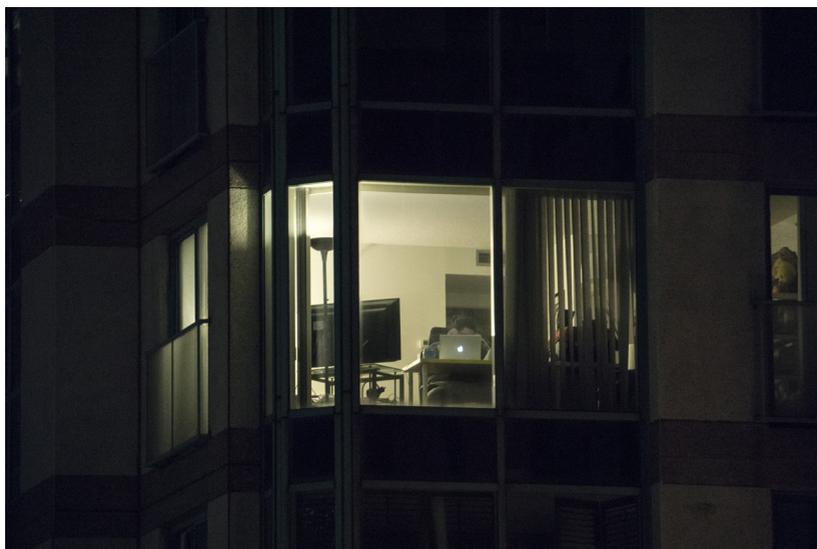
*Dachaigh 07, Edinburgh, 2018*



*Dachaigh 15, Edinburgh, 2018*



*Kanónhsa 03, Montreal, 2018*



*Kanónhsa 13, Montreal, 2018*

REC  
E N  
SIO  
NES

# SHOSHANA ZUBOFF (2019).

## LA ERA DEL CAPITALISMO DE LA VIGILANCIA: LA LUCHA POR UN FUTURO HUMANO FRENTE A LAS NUEVAS FRONTERAS DEL PODER

(Traducción de M. Juncosa). Barcelona. Paidós.

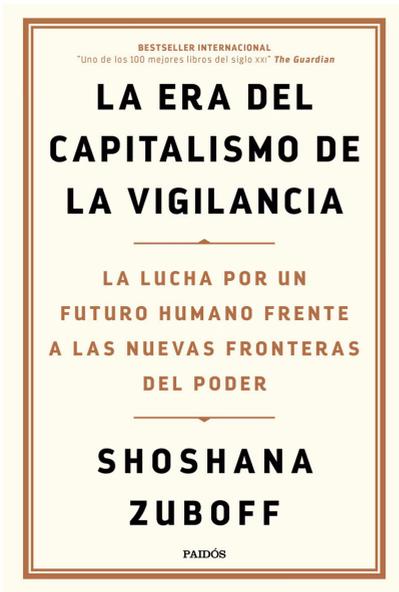
José Luis Lozano Jiménez

Departamento de Pintura. Facultad de Bellas Artes

Universidad de Granada

[joseluislozano@ugr.es](mailto:joseluislozano@ugr.es)

Palabras clave: Capitalismo, vigilancia, dominación, datos, poder.



### Introducción. De la economía industrial al capitalismo de la vigilancia

Shoshana Zuboff, profesora emérita de la Harvard Business School, presenta el libro en “La era del capitalismo de la vigilancia”, 2019, una obra de gran envergadura intelectual que analiza la emergencia de una nueva lógica económica, el capitalismo de la vigilancia. En este sistema, la experiencia humana se convierte en materia prima gratuita para ser traducida en datos, procesada algorítmicamente y monetizada con fines de predicción y control del comportamiento. Zuboff describe cómo gigantes tecnológicos

como Google y Facebook han liderado este cambio de paradigma, instaurando un poder sin precedentes sobre la vida cotidiana, la economía y la democracia, como menciona Juan Martín Prada, “debe-

mos señalar que el capitalismo informacional que promueven esas corporaciones estadounidenses apenas ha sido cuestionado políticamente, percibiéndose habitualmente esos servicios como ideológicamente neutros, como meros medios utilizables para cualquier acción u orientación social o política” (Martín, 2012, p. 30). El libro plantea un urgente llamamiento a reconocer, comprender y regular este modelo de dominación que opera más allá del consentimiento, los derechos ciudadanos y los mecanismos democráticos tradicionales. Esta revisión analiza críticamente los principales argumentos de Zuboff, su aporte conceptual, su contexto filosófico y sus limitaciones, en diálogo con otros enfoques contemporáneos sobre el capitalismo digital.

Zuboff plantea que estamos frente a una mutación histórica del capitalismo. Mientras el capitalismo industrial se basaba en el control del trabajo y la producción material, el capitalismo de la vigilancia se sustenta en la extracción y manipulación de datos personales. Según la autora, este nuevo modelo nace con Google a inicios del siglo XXI, cuando la empresa decide almacenar y procesar datos de usuarios que originalmente no estaban destinados a ser utilizados comercialmente (Zuboff, 2019, p. 91). Este excedente de información, que ella denomina “excedente conductual”, permite predecir comportamientos futuros, una ventaja comercial crucial en la economía digital. Zuboff, 2019, sostiene que este nuevo capitalismo no solo representa una innovación tecnológica, sino una transformación en la arquitectura del poder “Los capitalistas de la vigilancia han descubierto que cuanto más se sabe sobre nosotros, más fácil es manipular nuestro comportamiento sin que lo sepamos” (p. 15). Así, se institucionaliza una lógica de extracción de datos no regulada, no consensuada y cada vez más automatizada.

### **Excedente conductual y poder instrumentarista**

Una de las principales aportaciones del libro es la elaboración de un vocabulario conceptual que permite nombrar y comprender la novedad del fenómeno. El “excedente conductual” es el punto de partida, se trata de datos generados por los usuarios, más allá de lo necesario para mejorar un servicio, que son apropiados por las plataformas para alimentar modelos predictivos. Este excedente alimenta un nuevo tipo de poder, que Zuboff denomina instrumentarismo. A

diferencia del poder disciplinario descrito por Foucault en 1975, el poder instrumentalista no busca reprimir sino modificar comportamientos desde la infraestructura técnica. Este poder, “exenta de reciprocidad, desprovista de transparencia y blindada ante la intervención democrática” (Zuboff, 2019, p. 209), se ejerce sin necesidad de represión o coerción, simplemente moldeando las condiciones de la conducta. El resultado es una forma de dominación profundamente asimétrica. Las plataformas conocen cada vez más a los individuos, mientras estos no comprenden los sistemas que los clasifican, segmentan y manipulan. Esta asimetría del conocimiento constituye lo que la autora califica como un “golpe de Estado epistémico” (Zuboff, 2019, p. 346), es decir, una usurpación del derecho a saber y decidir sobre uno mismo.

Aunque Zuboff no recurre a un marco metodológico positivista ni emplea herramientas cuantitativas, su trabajo se apoya en una amplia documentación: reportes técnicos, documentos empresariales, legislación, entrevistas y una extensa revisión teórica. Este enfoque cualitativo, deudor de la teoría crítica y la historia del pensamiento, le permite construir un relato sistemático sobre la transformación del capitalismo en la era digital. A lo largo del texto, la autora utiliza un lenguaje riguroso pero accesible, lo que convierte el libro en una obra de referencia tanto para académicos como para públicos más amplios. Su estilo recuerda, en parte, a autores como Arendt o Polanyi, en tanto que no se limita a describir un fenómeno, sino que lo interpreta como una amenaza civilizatoria.

Frente a otros enfoques sobre el capitalismo digital, la tesis de Zuboff se distingue por su énfasis en el poder y la subjetividad. Por ejemplo, Nick Srnicek 2016, en *Platform Capitalism*, se centra en el dominio económico de las plataformas y su rol como intermediarios infraestructurales. Sin embargo, no aborda con profundidad la dimensión ética ni la transformación de la experiencia humana como lo hace Zuboff. Del mismo modo, Evgeny Morozov, 2013 critica el solucionismo tecnológico y la ingenuidad política del Silicon Valley, pero no propone un marco conceptual sistemático. En cambio, Zuboff desarrolla categorías analíticas nuevas que permiten entender la relación entre vigilancia, acumulación de capital y erosión democrática. En línea con autores como Frank Pasquale, 2015, quien denuncia

el carácter opaco de los algoritmos en la economía contemporánea, Zuboff enfatiza la necesidad de transparencia, regulación y control ciudadano sobre los sistemas de vigilancia digital.

Una de las advertencias más graves del libro es que el capitalismo de la vigilancia pone en riesgo las condiciones básicas de la democracia. La privacidad, sostiene Zuboff, no es solo un derecho individual, sino un requisito para la autonomía moral y la deliberación política. En sus palabras de la propia autora, “La privacidad es al individuo lo que la soberanía es al Estado” (p. 352). Este modelo, al operar fuera de los marcos institucionales tradicionales, evade la responsabilidad política y legal. Como lo demostró el caso de Cambridge Analytica, los datos personales pueden ser utilizados para manipular elecciones, polarizar la opinión pública y desinformar masivamente, socavando los procesos democráticos desde dentro (Zuboff, 2019, pp. 369-374). Además, la autora critica la captura regulatoria de las instituciones públicas por parte de las grandes tecnológicas, que ejercen presión política, financian campañas y promueven legislaciones laxas. Frente a esta situación, Zuboff llama a una reconfiguración profunda de las leyes de protección de datos, competencia y derechos digitales, así como a una movilización ciudadana para recuperar el control sobre la tecnología.

Aunque el análisis de Zuboff es amplio y profundo, algunos autores han señalado ciertas limitaciones. En primer lugar, se le ha reprochado un enfoque excesivamente centrado en Estados Unidos y Europa, con escasa atención al impacto del capitalismo de la vigilancia en el Sur Global. Como señalan Couldry y Mejias, 2019, la extracción de datos también debe entenderse como una forma de colonialismo digital, donde los países menos desarrollados se convierten en zonas de experimentación y explotación epistémica. Asimismo, la autora no ofrece propuestas de políticas públicas concretas más allá de exhortaciones generales a la regulación. Su llamado ético es poderoso, pero deja al lector con la pregunta ¿cómo se articula políticamente una resistencia eficaz a este modelo?, Por último, algunos críticos sugieren que Zuboff tiende al determinismo tecnológico, al suponer que la lógica de la vigilancia se impone inevitablemente. Esto podría invisibilizar las iniciativas alternativas de tecnología abierta, privacidad descentralizada o redes ciudadanas que ya están en curso.

## Conclusión

La era del capitalismo de la vigilancia es una publicación clave para entender el presente y futuro del poder digital y cómo opera en la sociedad contemporánea. La autora consigue no solo describir el funcionamiento técnico de las plataformas, sino revelar su impacto antropológico y político, la transformación de los seres humanos en fuentes de datos, vigiladas y moldeadas por sistemas invisibles. Su crítica no es tecnófoba ni conservadora, sino profundamente humanista. Lo que está en juego, según la autora, no es simplemente la privacidad, sino la dignidad, la autonomía y la capacidad de autodeterminación en la era digital. Como advierte Zuboff, “el futuro humano en la era digital depende de si seremos los autores de nuestras vidas o los objetos de un poder que actúa en las sombras” (p. 525). En un contexto donde la vigilancia se normaliza y la opacidad algorítmica se expande, su libro constituye una alerta ineludible para académicos, legisladores, tecnólogos y ciudadanos.

## Referencias

Couldry, N., & Mejias, U. A. (2019). *The costs of connection: How data is colonizing human life and appropriating it for capitalism*. Stanford University Press.

Foucault, M. (1975). *Vigilar y castigar: Nacimiento de la prisión*. Siglo XXI.

Martín Prada, J. (2012). Los “social media” como ámbito de referencia de las nuevas prácticas artísticas. *DEFORMA: arte, diseño + comunicación*, (3), 28–35.

Morozov, E. (2013). *To save everything, click here: The folly of technological solutionism*. PublicAffairs.

Pasquale, F. (2015). *The black box society: The secret algorithms that control money and information*. Harvard University Press.

Srnicek, N. (2016). *Platform capitalism*. Polity Press.

# SONIA DELAUNAY: LIVING ART.

Waleria Dorogova y Laura Microuis (eds.)

Published by Bard Graduate center, New York.

Distributed by Yale University Press, New Haven and London,  
2024.

**María Eugenia Ocón González**

Facultad de Bellas Artes. Universidad de Granada.

[meocong@correo.ugr.es](mailto:meocong@correo.ugr.es)

Palabras clave:

Orfismo, Textiles, Moda, Diseño, Artes aplicadas,

## **Una Mirada Renovada a la Obra de una Pionera.**

El libro recientemente publicado “Sonia Delaunay: Living Art”, editado por Waleria Dorogova y Laura Microulis, se presenta como la contribución más significativa a los estudios sobre esta artista vanguardista en una década. En lugar de seguir una estructura cronológica tradicional, el libro adopta un enfoque temático innovador que unifica la obra de Delaunay a través de diferentes medios, destacando tanto su versatilidad, como su lenguaje único de luz y color.

Con solo abrir las primeras páginas del libro, ya se disfruta de la excelente edición y de un diseño excepcional, a cargo de Irma Boom, con una maquetación moderna y muy pensada en formato cuadrado de gran tamaño. Este cuidado diseño refleja el propio enfoque de Delaunay en cuanto a la maquetación y la tipografía, convirtiendo el libro en una obra de arte en sí mismo. El volumen cuenta con gran cantidad de material gráfico, como fotografías a toda página de la obra y de momentos de



la vida de la artista en su taller y exposiciones. Es un placer pasar sus páginas, llenas de color, cuyas fotografías te transportan de inmediato al mundo de la artista. Si bien el contenido no siempre revela datos completamente inéditos en cada sección, el enfoque moderno en la estructura con respecto a lo que ya se había publicado con anterioridad, es un acierto.

Ya contábamos con otros libros sobre Sonia, así como de otros dedicados al matrimonio Delaunay. En este caso el libro se dedica exclusivamente a la artista y es el más extenso y completo que ha llegado a nuestras manos.

Para esta reseña, nos hemos centrado en dos libros anteriores de la artista, para comparar e intentar descubrir qué aporta de nuevo este reciente libro. Ambas obras son catálogos también: el primero, *Robert y Sonia Delaunay 1905-1941*, publicado en el año 2002, coincidiendo con la exposición homónima que el Museo Thyssen-Bornemisza organizó en ese mismo año. La publicación se erige como un complemento indispensable para comprender en profundidad la obra y el legado de una de las parejas artísticas más influyentes del siglo XX: Robert y Sonia Delaunay. Este libro dedicado al matrimonio Delaunay, correctamente estructurado, sin embargo no deja de ser un catálogo tradicional con imágenes pequeñas acompañadas de mucho texto, más de carácter informativo que visual, para acabar con las ilustraciones de todas las obras de la exposición a una página, pero sin ni siquiera ocupar la página al completo. Es, además, una edición de tapa blanda, de acabado plastificado que nada tiene que ver con la edición del libro que nos compete.

Se agradece además con este último, un libro dedicado exclusivamente a la artista, sin encuadrarla en el matrimonio, ya que, bajo mi punto

de vista, esta mujer fue mucho más prolífica que su marido en cuanto a técnicas y ámbitos en los que experimentó, como son el diseño, tanto textil como de indumentaria, la decoración de interiores, la escenografía teatral, la pintura, cartelería y decoración en general.

Si comparamos el nuevo libro de Delaunay con otro muy reciente también, *Maison Sonia Delaunay*, editado por Waleria Dorogova y Katia Baudin, lo primero que se aprecia es el tamaño, más del doble de tamaño del nuevo libro, lo que se agradece sobre todo a la hora de apreciar el material gráfico. La edición de ambos es muy parecida en cuanto a la elección de tela en la portada de pasta dura.

En ambos libros se comentan los distintos capítulos por expertos en la materia de que se habla, pero indudablemente en el último se destaca la colaboración en los 26 capítulos escritos de destacados académicos internacionales, explorando diferentes facetas de su trabajo a través de conceptos clave como el color, la luz, el movimiento, la moda, los textiles y el diseño de interiores, en lugar de seguir una línea temporal como es lo habitual. Uno de los mayores aciertos, bajo mi punto de vista del libro, es esta estructura temática que permite una comprensión más rica y matizada de la artista, mostrando la coherencia de su visión a través de diferentes medios y disciplinas. El libro no se limita a visitar las obras más conocidas de Delaunay, como sus pinturas simultaneístas. Se adentra en territorios menos explorados, como sus incursiones en el cine, los mosaicos, los tapices y el diseño de interiores, revelando la amplitud de su talento y su constante experimentación con nuevos materiales y técnicas. Se presta especial atención a su faceta empresarial y a sus estrategias de autopromoción, destacando su papel como una figura activa y determinante en el mundo del arte y el diseño. Otro aspecto destacable es la atención que se presta a las colaboraciones de Delaunay con otros artistas, diseñadores y figuras del mundo cultural. Esto ayuda a contextualizar su obra dentro del panorama artístico de su tiempo y a comprender la importancia de las redes y los intercambios creativos en su desarrollo en aquella época.

El epílogo de Patrick Raynaud, el último miembro vivo del taller de Delaunay, añade una dimensión personal y emotiva al libro. Su testimonio de primera mano sobre las prácticas de trabajo de la artista al

final de su vida ofrece una visión única e invaluable que nos presenta la faceta de la artista más humana.

Podríamos por tanto resumir las diferencias clave y aportes de este libro con otras publicaciones de la artista:

- *Enfoque temático en lugar de cronológico*: La mayoría de las biografías y estudios anteriores sobre Sonia Delaunay siguen una estructura cronológica, trazando su vida y obra desde el nacimiento hasta la muerte. Este libro, sin embargo, adopta un abordaje temático, agrupando sus obras por conceptos y temas transversales, como color, luz, textiles, moda, diseño de interiores, entre otros. Este enfoque permite una comprensión más profunda de sus ideas y de su visión artística, mostrando cómo los mismos principios se manifiestan en diferentes medios.
- *Capítulos escritos por diferentes expertos*: Como hemos visto con anterioridad en otro catálogo editado anteriormente, también se escribe cada uno de los capítulos por un especialista en un área particular de la obra de Delaunay, lo que garantiza una gran riqueza de perspectivas y conocimientos. En el caso de este último libro, tenemos perspectivas de académicos internacionales en los 26 capítulos del libro, que están escritos por académicos de renombre internacional, cada uno especializado en un área específica de la obra de Delaunay. Esta diversidad de voces y perspectivas enriquece el análisis y ofrece una visión más completa de la artista.
- *Exploración de múltiples medios y exploración de materiales poco estudiados*: El libro abarca una amplia gama de medios en los que trabajó Delaunay. A diferencia de otras publicaciones que se centran en sus pinturas, este libro analiza en detalle materiales menos explorados, como películas, mosaicos, tapices y diseño de interiores. Este análisis expande significativamente nuestro conocimiento sobre la amplitud y la diversidad de su producción artística.
- *Análisis de las estrategias de autopromoción y del legado de Delaunay*: Se examinan las estrategias de autopromoción, las iniciativas empresariales y los esfuerzos por construir un legado de la artista. El libro dedica atención a las estrategias que Delaunay utilizó para promover su trabajo y construir su carrera, así como a sus esfuerzos para asegurar

su legado. Esta perspectiva ofrece una nueva comprensión de su papel activo en el mundo del arte.

- *Énfasis en la interdisciplinariedad y en la conexión entre arte y vida:* El libro destaca la forma en que Delaunay integró el arte en la vida cotidiana, a través de sus trabajos en textiles, moda, diseño de interiores y otras áreas. Esta perspectiva realza su visión innovadora y su creencia en la importancia del arte como parte integral de la vida moderna. Pensamiento innovador muy adelantado a su época y que pocos conocen de la artista.
- *Énfasis en la colaboración:* Se destaca la extensa red de colaboradores de Delaunay y la importancia de la colaboración en su trabajo.
- *Excelente diseño y maquetación del libro:* Que hace que sea un placer pasar y leer las páginas de este libro que te adentra el mundo de la artista.

En resumen, los puntos fuertes más notables de esta publicación incluyen su enfoque temático innovador, el profundo análisis multidisciplinario y la exploración de facetas y materiales poco estudiados. Se suma a esto la valiosa perspectiva de académicos internacionales y el emotivo testimonio de Patrick Raynaud, todo ello enmarcado por el excepcional diseño de Irma Boom. Sin embargo, como posible punto débil, el propio enfoque temático, aunque innovador, podría dificultar para algunos lectores una comprensión cronológica clara de la trayectoria vital y artística de Sonia Delaunay.

Es definitiva, una publicación exhaustiva y novedosa que ofrece una nueva mirada a la obra de Sonia Delaunay. Como aportes; su estructura temática, la diversidad de autores y el análisis en profundidad de diferentes aspectos de su trabajo. Ofrece una nueva y completa perspectiva sobre la artista, destacando su interdisciplinariedad, su conexión entre arte y vida, su diversidad de medios, sus estrategias de autopromoción y su legado lo convierten en una referencia fundamental para cualquier persona interesada en el arte moderno, el diseño y la obra de esta importante artista. Más que una biografía cronológica al uso, este volumen ofrece una inmersión profunda en la rica y diversa obra de Sonia Delaunay, destacando su enfoque interdisciplinario y su constante búsqueda de la integración del arte en la vida cotidiana.

**Referencias:**

Dorogova, W., & Baudin, K. (2022). *Maison Sonia Delaunay*. Kunstmuseum Krefeld, Hatje Cantz, Berlin, Editors and Authors.

Llorens, T., Leal, B., & Rousseau, P. (eds.). (2002). *Robert y Sonia Delaunay, 1905-1941*. Fundación Colección Thyssen-Bornemisza.

Dorogova, W., & Microulis, L. (eds.). (2023). *Sonia Delaunay: Living Art*. Thames & Hudson.

# LA IMAGINACIÓN ARTIFICIAL. LA IMAGEN MÁS ALLÁ DE LA IMAGEN (2025)

Josep M. Català Domènech y Jorge Caballero Ramos.

Ediciones Cátedra. Madrid.

**Miguel Peña Méndez**

Departamento de Pintura. Facultad de Bellas Artes

Universidad de Granada

[amiguel@ugr.es](mailto:amiguel@ugr.es)

Palabras clave: Imaginación, Inteligencia artificial, cultura, imagen, comunicación.

Nos encontramos con un libro con todo lo necesario para armarnos de cara al debate sobre el mundo de las imágenes en el momento actual. Elaborado entre Josep M. Català Domènech y Jorge Caballero Ramos se presenta un índice constituido con un paralelismo arquitectónico sobre este apasionante tema. Català es Doctor en Ciencias de la Comunicación por la Universidad Autónoma de Barcelona. Con una formación inicial en Historia se especializó posteriormente en teoría cinematográfica en la San Francisco State University de California. Ha sido profesor en varias universidades



de México y Estados Unidos y desde hace tiempo está ligado a la Facultad de Ciencias de la Comunicación de la Universidad Autónoma de Barcelona. Es autor de una amplia y versátil bibliografía. Por su parte Jorge Caballero, es doctor en comunicación, para cuya tesis investigó sobre cine e inteligencia artificial. Estudió Ingeniería técnica de telecomunicaciones en la Universidad Politécnica de Cataluña, y Comunicación Audiovisual en la Universidad Abierta de Cataluña. Actualmente es profesor en la Universidad Pompeu Fabra y colabora en el máster de documental de la Universidad Autónoma de Barcelona. Ha impartido clases en universidades y festivales de cine latinoamericanos.

Cuando los discursos, temores y reflexiones sobre la Inteligencia Artificial empiezan a estar obsoletos y se impone simplemente su utilización inteligente y ética textos como este que comentamos nos parecen fundamentales. La Imaginación Artificial, es una de las aplicaciones de la Inteligencia Artificial, que reúne de forma innovadora arte y tecnología, pensamiento e imagen. El que una máquina se postule como creadora de arte es algo atrevido, y evidentemente rebatido en todos sus sentidos. Las posibilidades son grandes, insondables pero a día de hoy y sabiendo lo que sabemos las hemos de contemplar como meras herramientas. Cuando se quieren hacer pasar por creadoras se descubre el fraude rápidamente pues como se ha dicho más que “inteligencia” la IA es una “memoria” que sabe combinar con más o menos gracia los datos de los que dispone, que son muchos, ingentes, desbordantes para una memoria natural, lo que la hace y da su característica de “artificialidad”.

Gracias a esta nueva tecnología se nos ofrecen nuevas herramientas para la creación de imágenes. Pero evidentemente es una tecnología que tiene una serie de repercusiones y problemáticas que nos sitúan ante un mundo por descubrir. Muchos han intentado desde la pura teoría hacer una reflexión de todo ello. Crean una serie de a priori que no hacen más que multiplicar, en un juego de espejos sin fin, los ángulos de reflexión que en vez de aclarar, lo que hacen es intensificar las problemáticas que se articulan en torno al debate sobre la IA.

Sin embargo, este libro desde su misma portada nos ofrece un análisis basado en la práctica, en un diálogo culto y reflexivo de cómo el ser humano se ha enfrentado a la creación de imágenes surgidas de su

imaginación. Es más, toda la argumentación presentada a lo largo del libro se ve refrendada e ilustrada con imágenes generadas por IA. Así pues, en él se nos va desgranando todo ese nuevo mundo que se nos desborda, más allá del mundo fenoménico, arropado textualmente por disquisiciones de gran profundidad y actualidad.

Desde nuestro punto de vista, el término imaginación asociado al de artificial es una especie de paradoja ya que, la imaginación es una prerrogativa exclusivamente humana. La misma terminología de “imaginación artificial” suena a aquellos productos que son sucedáneos de sus originales; llámense “plata alemana” o el “café de achicoria”, no son, ni nunca serán, ni de plata ni nunca podrá dar el aroma y el sabor del café.

Evidentemente, hay mucho que hablar sobre el tema y este libro se enfrenta a ello con determinación, intentando superar las controversias que se puedan establecer entre tecnófilos y tecnófobos, situándose en un contexto rico en referencias y atrevido en sus razonamientos. Sus autores son conscientes de que la IA ya no es ciencia ficción sino realidad. Tal como definen, “el futuro es el momento actual empujado hacia delante” y entre sus planteamientos está el de explorar no solo su “rostro” (sus cuestiones técnicas, prácticas) sino también su parte oculta, el “alma” que subyace en todo ello.

En un breve lapso de tiempo se ha pasado de contemplar lo que era una entelequia o el argumento de novelas de anticipación, a que de manera asequible todo el mundo pueda ser usuario de la artificialidad propiciada por la cibernética. Eso ha supuesto la licuefacción del concepto de que unas potencialidades en principio exclusivamente humanas (la inteligencia y la imaginación) se hayan emancipado del hombre. Evidentemente este mero planteamiento no es una operación inocua. La consciencia de que simplemente estamos utilizando unas herramientas muchas veces se ve nublado por unos resultados tan aparentemente humanos que pueden confundir. Esa confusión es la clave en disputa, ya que los efectos de ella, no solo es que puedan cambiar, y mucho, el devenir de la humanidad, sino que ya lo está haciendo y debemos estar precavidos. De inicio los autores nos presentan una situación tensa entre el sujeto y el objeto: “un sujeto que no sabe lo que la tecnología le esconde pero que cree que ésta sí que lo sabe y de una tecnología que precisa de un sujeto para realmente saber.” Sujeto

y objeto se complementan en un “supuesto sujeto del saber”. Este es el paradigma que nos aparece como fundamental en el debate.

Como el punto de arranque del libro es la confluencia entre imagen/imaginario/imaginación, nos sitúan en un contexto en el que se rompe el principio logocéntrico, para ser conscientes de que el principio va a ser icónico. En este contexto, las imágenes ya no van a ser subtítulos (ilustraciones a un texto o soportes paratextuales) sino el sustento principal de la información. La orden o descripción (textual) que le da el humano a la máquina (el *prompt*) culmina en una imagen, pasando a ser dicho *prompt* subtexto de la misma. Esto es un giro copernicano en la historia de las imágenes. Así el libro nos plantea una revisión histórica apuntando acertadamente a lo sucedido desde que a inicios del siglo XIX proliferaran las ilustraciones en libros, diarios y revistas, lo cual fue produciendo “un fenómeno de hibridación entre imagen y texto que cambiaron la forma de leer” y que culminaría en la invención del cine y de la narración gráfica (cómic) a finales del siglo. Esa hibridación, como la llaman ellos, en el fondo es el proceso de lectura de imágenes. Una lectura que ya no usa el tipo de “inteligencia” que conocemos o que aceptamos convencionalmente como tal. Ya hace tiempo que hemos dispuesto de una inteligencia fragmentada en las múltiples capacidades humanas (inteligencia emocional, lógico-matemática, lingüística, kinésico-corporal,...) y ante ello queda plantearse si cabe una más, la “artificial” y si ésta puede superar a la humana.

Ante esta disyuntiva nos encontramos confusos, ya que la producción de este tipo de imágenes nos da resultados casi siempre inesperados, sorprendentes o extraños. Frente a esto nos remiten a la respuesta dual que ya acuñara Umberto Eco entre “apocalípticos e integrados”. Lo que para unos es dañino, otros lo consideran beneficioso, existiendo estas posturas no entre legos en la materia sino entre sus propios creadores, contando entre sus filas los que por un lado han reclamado una regulación restrictiva de esta tecnología, mientras que otros se plantan como apóstoles de un nuevo futuro esplendoroso del que debe beneficiarse toda la humanidad.

Como imagen inicial los autores nos sitúan ante dos fuertes iconos de la cultura popular. Por un lado nos hablan sobre la Alicia de Lewis Carroll, persiguiendo al acelerado conejo que corre sin saber hacia dón-

de va y del Gólem de la tradición judía, un monstruo de barro que ejecuta las ordenes de su creador con la palabra verdad en la frente pero que es estúpido y por tanto peligroso. Estas dos imágenes la culminan con otra no menos intensa, la del *Angelus Novus* de Walter Benjamin, “quien empujado por el viento de la historia va dejando a su paso los despojos de lo posible.”

El tono poético, culto y sugestivo va a recorrer todo el libro, cosa que hace que este estudio sobre la imaginación artificial no sea un árido manual, sino un libro que se lee con gusto, y del que salimos informados, reconfortados y con una visión mucho más completa sobre el tema tratado. Las ilustraciones como hemos mencionado anteriormente son puestas en escena de distintos *prompts*, generados por los autores mediante distintos motores de IA, que sin embargo dan una uniformidad bastante regular a las ilustraciones, como si fueran encargos de un mecenas caprichoso a un solo pintor.

