
DIBUJAR LO INVISIBLE: METODOLOGÍAS PERFORMATIVAS FRENTE A LA GOBERNANZA ALGORÍTMICA DEL ESPACIO PÚBLICO

José Luis Ortega Lisbona

Universidad de Sevilla. Dpto. Dibujo

Olga Martí Prades

Universidad de Sevilla. Dpto. Dibujo

Resumen: Este artículo examina el potencial del dibujo expandido como una metodología performativa para abordar la gobernanza algorítmica del espacio público en el contexto de la ciudad-plataforma. Se plantea el dibujo como un dispositivo cognitivo y situado que genera formas de conocimiento encarnado, articulando la experiencia, la percepción y la reflexión. Ante la mediación de sistemas digitales que capturan y modelizan la experiencia urbana, el dibujo se propone como una herramienta de contra-visualización capaz de revelar dinámicas invisibles. A través del análisis de prácticas situadas en el barrio del Cabanyal y en el entorno mediatizado de Times Square, se identifican las tensiones existentes entre la experiencia y la abstracción algorítmica.

Palabras clave: DIBUJO EXPANDIDO; CIUDAD PLATAFORMA; GOBERNANZA ALGORÍTMICA; CONOCIMIENTO SITUADO; CONTRA-VISUALIZACIÓN

DRAWING THE INVISIBLE: PERFORMATIVE METHODOLOGIES IN THE FACE OF ALGORITHMIC GOVERNANCE OF PUBLIC SPACE

Abstract: This article examines the potential of expanded drawing as a performative methodology to address the algorithmic governance of public space within the context of the platform city. Drawing is presented as a cognitive and situated device that generates forms of embodied knowledge, articulating experience, perception, and reflection. In the face of the mediation of digital systems that capture and model urban experience, drawing is proposed as a counter-visualization tool capable of revealing invisible dynamics. Through the analysis of situated practices in the Cabanyal neighborhood and the mediatized environment of Times Square, existing tensions between experience and algorithmic abstraction are identified.

Keywords: EXPANDED DRAWING; PLATFORM CITY; ALGORITHMIC GOVERNANCE; SITUATED KNOWLEDGE; COUNTER-VISUALIZATION

IKUSEZINA MARRAZTEA: METODOLOGIA PERFORMATIBOAK ESPazio PUBLIKOAREN GOBERNANTZA ALGORITMIKOAREN AURREAN

Laburpena: Artikulu honetan aztertzen da zer ahalmen duen marrazketa hedatuak plataforma-hiriaren testuinguruan espazio publikoaren gobernantza algoritmikoari heltzen dion metodologia performatibo gisa. Hara-giztatutako ezagutza-formak sortzen dituen gailu kognitibo eta kokatu gisa planteatzen da marrazketa, zeinak esperientzia, pertzepzioa eta hausnarketa artikulatzen baititu. Areago, hiri-esperientzia atzeman eta modelizatzen duten sistema digitalen bitartekaritzaren aurrean, dinamika ikusezinak agerian jartzeko gai den kontrabistaratzeko tresnatzat hartzen da marrazketa. Cabanyal auzoko eta Times Squareko ingurune mediatizatuko jardunbideak aztertuz, esperientziaren eta abstrakzio algoritmikoaren artean dauden tentsioak identifikatzen dira.

Gako-hitzak: MARRAZKETA HEDATUA; PLATAFORMA-HIRIA; GOBERNANTZA ALGORITMIKOA; EZAGUTZA KOKATUA; KONTRABISTARATZEA

Ortega Lisbona, José Luis & Olga Martí Prades. 2025. «Dibujar lo invisible: Metodologías performativas frente a la gobernanza algorítmica del espacio público». *AusArt* 14 (2): 29-47. <https://doi.org/10.1387/ausart.28447>

1. Introducción

En las últimas décadas, las transformaciones derivadas de la digitalización del entorno urbano y de la expansión de las plataformas tecnológicas han modificado profundamente las formas de percepción, representación y experiencia del espacio público. La progresiva integración de sistemas algorítmicos en la gestión de la movilidad, la comunicación y la producción de imágenes ha dado lugar a un nuevo paradigma urbano caracterizado por la captura continua de datos y la modelización computacional de la vida cotidiana. En este contexto, la denominada ciudad-plataforma se entiende como una infraestructura híbrida en la que convergen cuerpos, dispositivos, redes y sistemas automatizados de análisis y predicción (Bratton 2015; Zuboff 2019).

Esta transformación ha generado un desplazamiento significativo en los modos de producción visual contemporáneos. Gran parte de las imágenes que circulan actualmente en el entorno digital están dirigidas exclusivamente a sistemas automatizados de reconocimiento, clasificación y vigilancia. Tal como han señalado autores como Trevor Paglen o James Bridle.

Lejos de limitarse a una práctica representacional, el dibujo se ha configurado progresivamente como una herramienta de investigación y producción de conocimiento situada en la intersección entre cuerpo, espacio y acción, capaz de articular percepción, experiencia y reflexión crítica.

Este desplazamiento resulta especialmente visible en las prácticas de artistas como William Kentridge y Francis Alÿs, cuyas obras transforman el dibujo en una metodología performativa vinculada al tiempo, al movimiento y al territorio

A partir de este marco, el presente artículo propone analizar el potencial del dibujo expandido como metodología performativa para abordar críticamente la gobernanza algorítmica del espacio público. La investigación parte de la hipótesis de que el dibujo, entendido como práctica situada y procesual, puede funcionar como una herramienta de contra-visualización capaz de traducir dinámicas invisibles derivadas de la automatización y de la captura masiva de datos.

2. Metodologías situadas y prácticas de investigación-creación

La investigación se desarrolla desde una perspectiva de investigación-creación, entendida como un enfoque metodológico en el que la práctica artística no funciona únicamente como objeto de análisis, sino también como herramienta de producción de conocimiento (Irwin 2008; Sullivan 2005). En este marco, el dibujo expandido y las metodologías performativas son empleados como dispositivos de observación, registro e interpretación crítica del espacio urbano contemporáneo, especialmente en relación con las dinámicas derivadas de la gobernanza algorítmica y la ciudad-plataforma.

El estudio combina aproximaciones procedentes de los estudios visuales, la teoría crítica de los medios y la práctica artística contemporánea, articulando una metodología cualitativa basada en la experiencia situada, la observación directa y el análisis comparativo de casos. La investigación no persigue la obtención de datos cuantificables ni la elaboración de modelos generalizables, sino la producción de conocimiento contextual y relacional a partir de la interacción entre cuerpo, imagen y entorno urbano.

Metodológicamente, el trabajo se estructura a partir de dos casos de estudio diferenciados: el barrio del Cabanyal (Valencia) y Times Square (Nueva York). Ambos espacios funcionan como contextos paradigmáticos desde los que analizar distintas formas de relación entre visualidad, espacio público y mediación tecnológica. La selección de los casos responde a un criterio comparativo basado en la tensión entre experiencia encarnada y abstracción computacional. Mientras que el Cabanyal permite explorar formas de percepción y representación vinculadas a la presencia física, el recorrido y la atención situada, Times Square se presenta como un entorno altamente mediado por infraestructuras digitales, flujos de imágenes y dinámicas de captura algorítmica.

En el caso del Cabanyal, la investigación se desarrolla mediante prácticas performativas de dibujo expandido realizadas in situ. Las técnicas empleadas incluyen la observación directa del entorno urbano, el recorrido performativo, la elaboración de instrucciones abiertas para la acción, el registro gráfico manual y la producción de anotaciones visuales y textuales derivadas de la experiencia corporal en el espacio. Estas prácticas se entienden como formas de cartografía sensible que permiten registrar elementos difíciles de capturar desde metodologías convencionales, tales como ritmos, relaciones espaciales, temporalidades o formas de atención.

En una línea próxima, Lorenzo Coronel y Baliosian de Lazzari (2016) proponen formas alternativas de visualización urbana basadas en la deriva y en la experiencia perceptiva del espacio, cuestionando los modelos abstractos de representación de datos característicos de la ciudad digital. Por lo tanto, el dibujo se convierte en este caso en un instrumento que devuelve la competencia al sujeto frente al aparato algorítmico.

Por su parte, el estudio de Times Square adopta la 'observación flotante' de Pétonnet (1982), permaneciendo en toda circunstancia 'vacante y disponible' para permitir que la información penetre sin filtros hasta detectar las reglas subyacentes del lugar. Sin embargo, esta aproximación se desplaza hacia un entorno de mediación algorítmica donde la libertad del anónimo y la 'multitud líquida' son capturadas como datos rastreables. Frente a esta 'realidad disminuida' (Alda Esparza 2022), el dibujo funciona como una criba que rescata el encuentro desnudo frente a la visibilidad operativa y obligatoria de la ciudad-plataforma.

La observación no se centra únicamente en el espacio físico, sino también en los flujos visuales producidos por pantallas, plataformas y dispositivos móviles que configuran la experiencia contemporánea de Times Square. El

recorrido por el entorno se combina con procesos de recopilación de imágenes y vídeos geolocalizados, así como con la observación de patrones de repetición, encuadre y circulación visual en redes sociales. De este modo, la atención flotante se convierte en una herramienta para detectar cómo determinados gestos, recorridos y formas de representación se encuentran condicionados por las lógicas de visibilidad propias de la ciudad-plataforma.

Esta adaptación de la observación flotante al contexto de la visualidad algorítmica permite establecer un puente metodológico entre deriva urbana, investigación-creación y análisis crítico de las infraestructuras digitales contemporáneas.

El análisis comparativo entre ambos casos se fundamenta en una serie de criterios comunes: la relación entre cuerpo y espacio, las formas de producción de imagen, los modos de percepción urbana y el grado de mediación tecnológica presente en cada contexto. A partir de estos ejes, el estudio examina cómo el dibujo y las prácticas performativas pueden operar como herramientas de contra-visualización frente a procesos de abstracción computacional y captura de datos.

Finalmente, los resultados son interpretados desde una perspectiva crítica que pone en diálogo la práctica artística con aportaciones teóricas vinculadas al capitalismo de plataformas, la cultura visual y la producción contemporánea de subjetividad (Bratton 2015; Crary 2013; Zuboff 2019). Se busca encontrar patrones, similitudes, diferencias o singularidades. Asimismo, el enfoque comparativo permite relacionar las prácticas analizadas con otras propuestas artísticas centradas en la duración, el cuerpo y la experiencia situada, como las desarrolladas por Esther Ferrer o Tehching Hsieh, reforzando así la dimensión crítica y procesual del dibujo expandido en el contexto contemporáneo.

3. Dibujo expandido y conocimiento situado

En el arte contemporáneo, el dibujo expandido trasciende la representación para operar como una metodología de experimentación fenomenológica vinculada a la acción y al cuerpo en el espacio. Este desplazamiento performativo articula percepción y pensamiento, configurándose como una herramienta de producción de conocimiento situado que contrarresta la abstracción de la gobernanza algorítmica. En sintonía con los formatos situados, entendidos como estructuras organizacionales permanentes que fomentan la sociabilidad y el debate democrático (Reyes-Criado 2023). Esto eleva su dibujo de 'técnica' a 'institución de mediación crítica' en el territorio.

En el marco de la investigación-creación, autores como Irwin (2008) y Sullivan (2005) han señalado la capacidad de las prácticas artísticas para generar saberes que emergen del hacer. En esta línea, artistas como William Kentridge han desarrollado el dibujo como una forma de pensamiento en acción, en la que el trazo no se limita a representar una realidad preexistente, sino que participa activamente en su construcción. A través de sus animaciones

basadas en dibujos en constante transformación, Kentridge pone en evidencia el carácter procesual, inestable y temporal de la imagen, subrayando cómo el conocimiento emerge del propio acto de hacer y rehacer. En obras como «*I am not me, the horse is not mine*» (2008, fig.1), William Kentridge utiliza la transformación continua del dibujo para explorar la memoria y la inestabilidad de la imagen. Este enfoque sitúa el dibujo en un plano epistemológico, donde cada gesto, borrado o superposición constituye una forma de indagación que articula memoria, percepción y reflexión crítica.

La dimensión performativa del dibujo resulta especialmente relevante cuando se sitúa en el espacio urbano. Tal como se plantea en las prácticas analizadas, el acto de dibujar puede entenderse como una forma de habitar, recorrer e intervenir el territorio, generando una cartografía sensible que no busca representar el lugar, sino activarlo y resignificarlo. Este enfoque conecta con la noción de conocimiento «desde dentro» propuesta por Ingold (2013), en la que el saber emerge de la interacción directa con el entorno. Esta aproximación conecta con prácticas como las de Francis Alÿs, donde el recorrido se convierte en trazo y el desplazamiento en una forma de inscripción en el espacio. Alÿs convierte el desplazamiento en el espacio urbano en un gesto performativo y político, como sucede en «*The green line*» (2004), donde el recorrido activa tensiones históricas inscritas en el territorio. A través de acciones mínimas y repetitivas, Alÿs transforma el territorio en una superficie de experimentación en la que el dibujo se desplaza desde el soporte hacia la experiencia.



Figura 1. William Kentridge, fotograma de la performance «*I am not me, the horse is not mine*», 2008.

Asimismo, el dibujo expandido, desde nuestra perspectiva, se inscribe en una tradición de prácticas relacionales que conciben el arte como generador de situaciones y procesos de intercambio (Bourriaud 1998), aunque asumiendo, como advierte Bishop (2004), la necesidad de atender a su dimensión crítica y política. En este marco, el dibujo no solo produce formas visuales, sino que puede visibilizar tensiones, memorias y dinámicas que atraviesan el espacio urbano.

Esta capacidad de registro y traducción adquiere una nueva relevancia en el contexto contemporáneo, caracterizado por la creciente mediación algorítmica de la experiencia. Frente a sistemas que operan mediante la abstracción y la cuantificación de datos, el dibujo performativo introduce una lógica basada en la lentitud, la atención y la experiencia situada.

En consecuencia, el dibujo expandido no se limita a documentar la realidad, sino que se configura como un dispositivo metodológico capaz de articular experiencia, acción y reflexión crítica. Esta condición lo sitúa como una herramienta especialmente pertinente para abordar aquellos procesos urbanos que, por su naturaleza abstracta o invisible, requieren estrategias de traducción que conecten lo sensible con lo sistémico.

En este contexto, el dibujo puede entenderse también como una práctica de traducción entre diferentes regímenes de conocimiento. De este modo, el dibujo no solo produce imágenes, sino que configura un marco epistemológico desde el cual abordar críticamente los modos contemporáneos de representación y análisis del entorno.

3. Ciudad-plataforma e invisibilidad operativa

Las transformaciones recientes del entorno urbano han dado lugar a un cambio de paradigma en la comprensión del espacio público. En el contexto del capitalismo digital, la ciudad ya no puede entenderse únicamente como una estructura física, sino como una infraestructura mediada por plataformas que organizan la experiencia mediante procesos de captura, análisis y modelización de datos (Sequera 2024). Este modelo, definido como ciudad-plataforma, implica una integración creciente entre espacio urbano, tecnologías digitales y sistemas algorítmicos.

En este marco, la experiencia cotidiana se convierte en información cuantificable, alimentando sistemas predictivos que operan sobre el comportamiento individual y colectivo (Zuboff 2019). Tal como señala Bratton (2015), estos entornos pueden entenderse como interfaces locales de una arquitectura computacional global, en la que el espacio urbano funciona como nodo dentro de redes distribuidas de cálculo. La visibilidad deja de ser únicamente una cuestión perceptiva para convertirse en un proceso gestionado algorítmicamente.

Uno de los rasgos fundamentales de este modelo es su carácter operativo e invisible. A diferencia de las formas tradicionales de espectacularización

del espacio urbano (Debord 1999), las lógicas contemporáneas de gobernanza no se limitan a la producción de imágenes, sino que se inscriben en infraestructuras que registran, procesan y optimizan la atención y la conducta (Crary 2013). De este modo, el espacio público deviene un entorno de captura continua, donde la subjetividad se integra en sistemas de cálculo que operan más allá de la percepción directa.

Del mismo modo, Alda Esparza (2022) analiza las transformaciones contemporáneas de la representación del territorio desde perspectivas posthumanistas y tecno-fenomenológicas, subrayando cómo las tecnologías digitales modifican la experiencia perceptiva y corporal del espacio. Lejos de aumentar la realidad, generan «realidades disminuidas» debido a la fascinación que producen, eliminando nuestra capacidad natural de percibir el peligro o el entorno.

Esta problemática ha sido abordada desde la práctica artística por autores como Trevor Paglen y James Bridle, cuyas investigaciones se centran en hacer visibles las infraestructuras técnicas y los sistemas de poder que operan más allá de la percepción directa. A través de estrategias que combinan visualización de datos, investigación forense y producción de imágenes, Paglen explora los modos en que la inteligencia artificial y las redes de vigilancia configuran nuevas formas de visión no humanas, evidenciando cómo gran parte de la producción visual contemporánea ya no está dirigida al ojo humano, sino a sistemas automatizados de reconocimiento y análisis. Por su parte, Bridle, a través del concepto de 'nueva estética', propone una lectura crítica de las huellas materiales y visuales de los sistemas computacionales en el entorno cotidiano, señalando la emergencia de una sensibilidad marcada por la presencia ubicua de algoritmos.

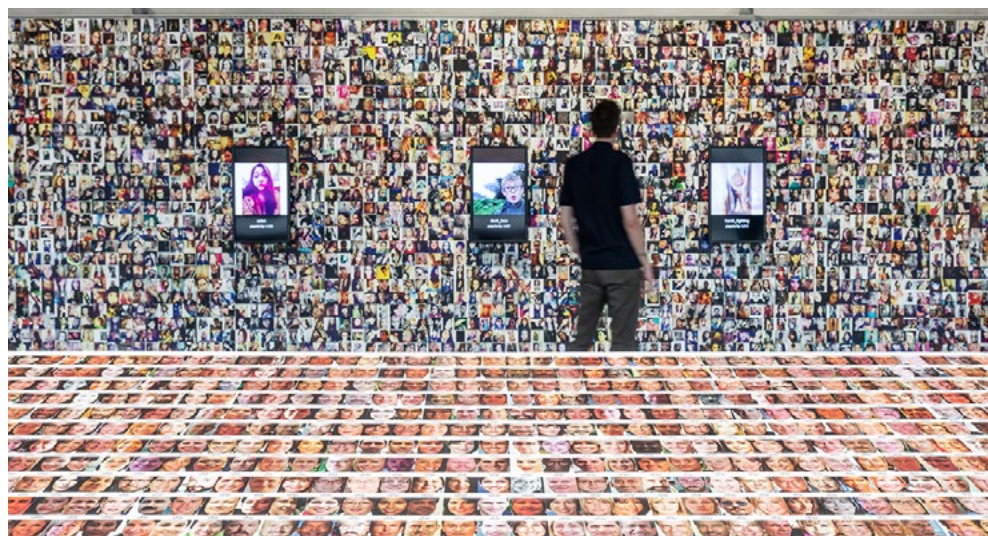


Figura 2. Trevor Paglen y James Bridle, «ImageNet roulette», 2019.

Esta condición plantea un desafío fundamental: ¿cómo abordar críticamente procesos que, por su naturaleza abstracta y distribuida, escapan a la experiencia sensible?

4. Entre lo visible y lo invisible: dos aproximaciones al espacio urbano

Las reflexiones desarrolladas en este artículo se sostienen en la articulación de dos investigaciones que, aunque operan en contextos urbanos y tecnológicos distintos, comparten un interés común por las formas de producción de imagen y conocimiento en el espacio contemporáneo. Por un lado, un proyecto basado en metodologías performativas de dibujo expandido en el barrio del Cabanyal (Valencia), por otro, una investigación centrada en Times Square (Nueva York) como laboratorio de la ciudad-plataforma.



Figura 3. Fotograma de la *performance* realizada en el barrio del Cabanyal.

En el caso del Cabanyal, la práctica artística se estructura a partir de la presencia continuada en el espacio y la elaboración de instrucciones para una acción performativa que combinan dibujo, escritura, ocupación y delimitación del espacio y también observación. Metodológicamente, el proyecto se sitúa en el ámbito de la investigación-creación, donde el conocimiento emerge del hacer y de la interacción directa con el contexto (Irwin 2008; Sullivan 2010). El dibujo no se plantea como representación final, sino como proceso: un conjunto de gestos, recorridos y registros que activan una relación situada con el entorno. Esta práctica genera una forma de cartografía sensible que incorpora elementos visibles, trazos, recorridos,

configuraciones espaciales, junto a dimensiones menos tangibles como encuentros, temporalidades o afectos.

Desde el punto de vista metodológico, estas prácticas se articulan a partir de una serie de protocolos abiertos que funcionan como instrucciones para la acción. Lejos de establecer un resultado predeterminado, estas instrucciones operan como marcos de posibilidad que permiten la emergencia de situaciones no previstas, incorporando la contingencia como parte fundamental del proceso. El dibujo se desplaza así desde la representación hacia la activación, convirtiéndose en un medio para producir relaciones con el entorno más que en un instrumento para su descripción.

Este enfoque replantea el archivo como un sistema abierto y en proceso, que no solo documenta, sino que extiende la práctica artística al permitir reinterpretaciones y activaciones en distintos contextos. Además, introduce una temporalidad dilatada, basada en la repetición, la permanencia y la atención prolongada, que contrasta con la instantaneidad digital, posibilitando acceder a capas del espacio urbano no perceptibles desde el consumo rápido de imágenes y generando un conocimiento construido de forma progresiva.

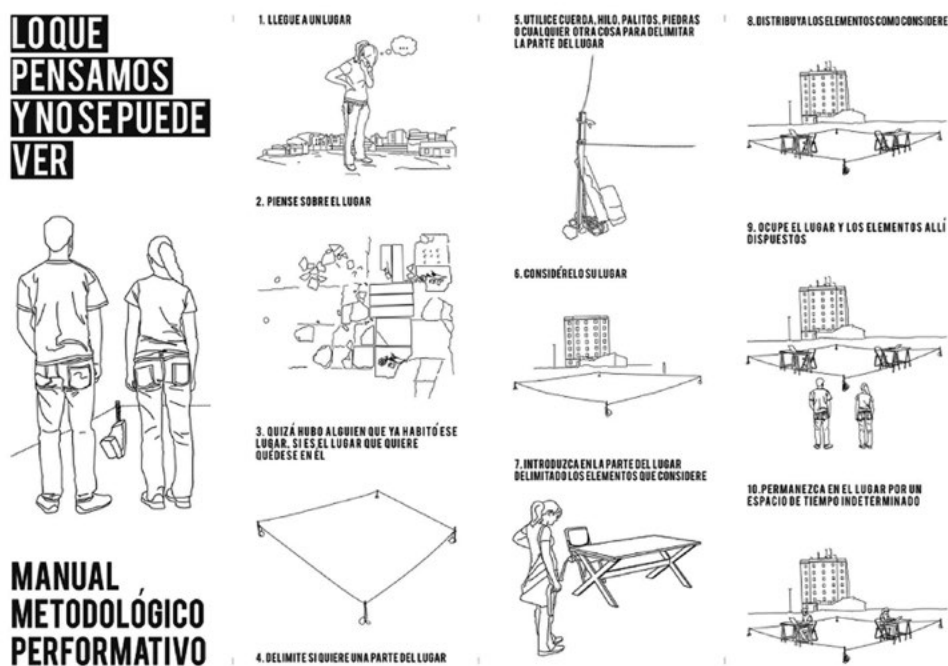


Figura 4. Manual realizado en base a la metodología desarrollada durante el proyecto.

Los resultados de este proceso no se materializan únicamente en objetos gráficos, sino en la transformación de la percepción del espacio y en

la producción de un archivo híbrido, instrucciones, anotaciones, registros visuales, que mantiene abierto el proceso. En este sentido, el proyecto pone en valor la atención, la lentitud y la experiencia encarnada como formas de conocimiento que se oponen a las lógicas de aceleración propias del entorno urbano contemporáneo.



Figura 5. Instalación realizada en base al proyecto realizado.

Por contraste, la investigación sobre Times Square se articula desde una metodología de observación y análisis de las dinámicas mediáticas y tecnológicas que configuran el espacio. En este caso, la práctica artística se desplaza hacia la recopilación, reconfiguración y visualización de imágenes producidas en plataformas digitales, evidenciando la transición desde una producción amateur hacia una producción algorítmica de la imagen. El espacio urbano aparece aquí como un entorno altamente mediado, donde la experiencia es continuamente registrada, cuantificada y optimizada mediante sistemas de datos (Zuboff 2019; Bratton 2015). La investigación incluyó la producción de una pieza audiovisual construida a partir de videos geolocalizados en este lugar y que se publicaron durante la duración de la investigación.

Los resultados de esta segunda investigación no se orientan hacia la construcción de una experiencia situada, sino hacia la identificación de patrones: coreografías colectivas, repeticiones gestuales y formas de visibilidad condicionadas por las lógicas de las plataformas (Manovich 2008). La práctica artística, en este contexto, se aproxima a una estética del archivo y de la visualización de datos, donde la imagen deja de ser únicamente representación para convertirse en evidencia de procesos sistémicos.

En una línea próxima, Soler Ruiz y Mármol Pérez (2018) proponen el concepto de 'tecnopoesía social' para analizar cómo el arte puede recodificar los objetos del entorno urbano y las relaciones entre las personas, la tecnología y el espacio. Su aproximación resulta especialmente relevante para esta investigación al desplazar la tecnología de su rol meramente utilitario

para entenderla como un ‘dispositivo de conexión’ capaz de fomentar un compromiso ciudadano activo. Bajo este prisma, el dibujo expandido no solo funciona como una herramienta de visibilización, sino como un ecosistema creativo que introduce una mediación poética y crítica frente a las dinámicas algorítmicas que habitualmente permanecen invisibilizadas en la experiencia cotidiana

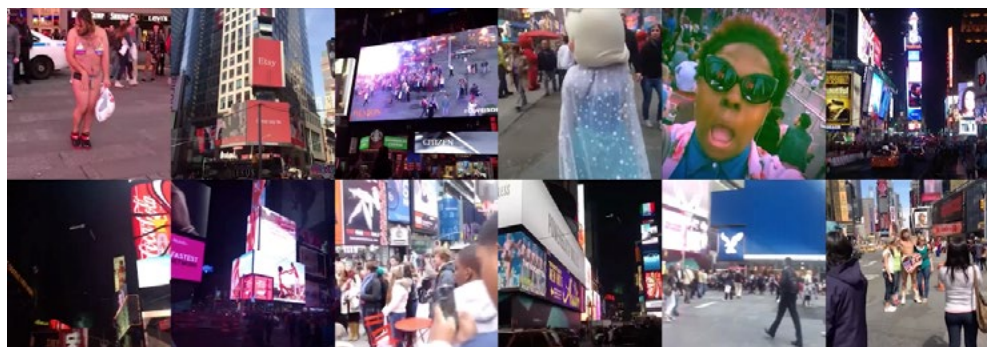


Figura 6. Fotograma del video realizada en base a la investigación en Times Square.

Del mismo modo, Vilar Sastre y Barranquero (2024) abordan las prácticas audiovisuales contemporáneas como formas híbridas de producción crítica vinculadas al espacio público, la tecnología y la acción colectiva. Su investigación permite reforzar la dimensión procesual y política de las metodologías visuales empleadas en este estudio, especialmente en relación con la producción de imágenes, el archivo y las formas de mediación tecnológica presentes en la ciudad contemporánea.

La comparación entre ambos proyectos revela una tensión clave: en el Cabanyal, el dibujo produce conocimiento desde la experiencia vivida; en Times Square, la imagen convierte la experiencia en dato. Más allá de evidenciar dos regímenes de imagen, uno situado y otro algorítmico, esta diferencia permite una crítica a las formas contemporáneas de conocimiento urbano. Frente a sistemas basados en la captura y cuantificación de datos, el dibujo expandido se presenta como una metodología que ofrece formas alternativas de relación con el entorno.

El dibujo performativo en el espacio urbano no busca representar el lugar, sino activarlo a través de la experiencia directa del cuerpo. Frente a la abstracción algorítmica, esta práctica propone una lógica basada en la atención y la lentitud, generando formas de conocimiento que escapan a la captura de datos de la ciudad-plataforma. Lejos de traducir la experiencia en datos, el dibujo mantiene abiertas sus dimensiones contingentes, afectivas y relacionales.

Los resultados de este tipo de procesos no se materializan exclusivamente en objetos gráficos, sino en transformaciones perceptivas y en la producción de archivos híbridos –instrucciones, anotaciones, registros visuales– que

conservan el carácter abierto y procesual de la investigación. De este modo, la práctica artística no se limita a documentar el espacio, sino que produce condiciones para su reinterpretación, introduciendo fricciones frente a las dinámicas de aceleración y optimización que caracterizan el entorno urbano contemporáneo (Crary 2013).



Figura 7. Hito Steyerl, «*SocialSim*», 2020.

En paralelo, la instalación «*Pulse park*» (2008) de Rafael Lozano-Hemmer explora la visualización de datos biométricos en el espacio público mediante un sistema interactivo que traduce el pulso cardíaco de los participantes en secuencias lumínicas proyectadas sobre el entorno urbano. La obra convierte información fisiológica invisible en una experiencia perceptible y colectiva, haciendo visibles los vínculos entre cuerpo, tecnología y espacio. En esta línea, las investigaciones de Hito Steyerl y en concreto su obra «*SocialSim*» (fig. 7) de 2020, es especialmente transcendente. La artista muestra cómo las tecnologías predictivas convierten la vida social en un espacio calculable y gobernable mediante datos. En este contexto, la obra evidencia cómo los sistemas algorítmicos producen representaciones abstractas del espacio urbano y de las dinámicas sociales, desplazando la experiencia directa hacia formas automatizadas de observación y control. Frente a ello, las prácticas de dibujo expandido desarrolladas en esta investigación introducen estrategias basadas en la experiencia situada, la atención corporal y la observación performativa, permitiendo generar formas alternativas de relación con el

entorno urbano. Así, más que oponerse frontalmente a las lógicas algorítmicas, el dibujo expandido se sitúa en un espacio de resistencia metodológica desde el que ensayar otras formas de percepción, temporalidad y producción de conocimiento crítico sobre la ciudad contemporánea.

5. Discusión: Prácticas artísticas, visualidad algorítmica y formas de resistencia situada

El análisis comparativo entre las prácticas desarrolladas en el Cabanyal y la investigación centrada en Times Square permite identificar dos modos diferenciados de producción de conocimiento sobre el espacio urbano contemporáneo. Mientras que en el primer caso el dibujo expandido funciona como una metodología situada basada en la experiencia corporal, la atención y el recorrido, en el segundo la imagen aparece integrada en infraestructuras de captura y modelización algorítmica que transforman la experiencia en información cuantificable. Esta tensión no solo evidencia dos formas distintas de representación, sino también dos regímenes epistemológicos que articulan de manera diferente la relación entre cuerpo, percepción y tecnología.

En este sentido, las metodologías performativas desarrolladas en el Cabanyal se sitúan próximas a formas de conocimiento encarnado que emergen de la interacción directa con el entorno. El dibujo deja de operar como representación estática para convertirse en un proceso de activación del espacio, generando cartografías sensibles basadas en la observación, la duración y la experiencia situada. Frente a la abstracción propia de los sistemas computacionales, estas prácticas introducen formas de atención que incorporan elementos contingentes, afectivos y relacionales difícilmente reducibles a modelos de datos.

Por el contrario, el estudio de Times Square pone de manifiesto cómo la ciudad-plataforma produce nuevas formas de visualidad vinculadas a infraestructuras algorítmicas de vigilancia, clasificación y predicción. La circulación masiva de imágenes geolocalizadas y la repetición de patrones visuales evidencian la progresiva automatización de la experiencia urbana. En este contexto, la producción de imágenes ya no se orienta únicamente a la mirada humana, sino también a sistemas de reconocimiento y análisis automatizado, tal como señalan Trevor Paglen y James Bridle en sus investigaciones sobre visión artificial e invisibilidad operativa. Ambos autores muestran cómo gran parte de las infraestructuras contemporáneas de control permanecen fuera de la percepción directa, desplazando la visualidad hacia procesos computacionales opacos y distribuidos.

Desde esta perspectiva, las prácticas de dibujo expandido analizadas en esta investigación pueden entenderse como estrategias de contra-visualización capaces de producir formas alternativas de relación con el entorno urbano. Más que competir con los sistemas algorítmicos en términos de

precisión o capacidad de procesamiento, estas metodologías introducen temporalidades y modos de percepción que ralentizan la experiencia y reafirman la dimensión situada del conocimiento. Esta cuestión conecta con propuestas artísticas como las de Rafael Lozano-Hemmer o Hito Steyerl, cuyas obras exploran críticamente las relaciones entre cuerpo, dato y espacio urbano. En proyectos como *«Pulse park»* (2008), Lozano-Hemmer traduce datos biométricos invisibles en experiencias perceptibles y colectivas, mientras que Steyerl, especialmente en *«SocialSim»* (2020), evidencia cómo las tecnologías predictivas convierten las dinámicas sociales en modelos calculables gobernados mediante datos.



Figura 8. Tehching Hsieh, *«Performance de un año»*, 1981–1982.

La comparación entre estos enfoques permite observar cómo las prácticas artísticas contemporáneas vinculadas al arte y la tecnología oscilan entre dos tendencias complementarias: por un lado, la visualización crítica de infraestructuras invisibles y, por otro, la generación de experiencias situadas que resisten la lógica de captura y optimización propia del capitalismo de plataformas.

Asimismo, esta dimensión crítica puede ponerse en relación con prácticas performativas centradas en la duración, la repetición y la presencia del cuerpo, como las desarrolladas por Esther Ferrer y Tehching Hsieh. En ambos casos, el tiempo deja de entenderse como una estructura productiva orientada a la eficiencia para convertirse en un espacio de resistencia frente a las dinámicas de aceleración contemporáneas. Las acciones mínimas y

repetitivas de Ferrer introducen una temporalidad expandida basada en la atención sostenida y la experiencia consciente, mientras que las performances de larga duración de Hsieh sitúan el cuerpo en condiciones extremas que cuestionan los regímenes contemporáneos de visibilidad, productividad y control.

Estas aproximaciones permiten reforzar la interpretación del dibujo expandido como una práctica que no se limita a producir imágenes, sino que articula formas alternativas de relación con el tiempo, el espacio y el conocimiento. Frente a la tendencia de las infraestructuras digitales a transformar la experiencia urbana en información procesable, las metodologías performativas aquí analizadas mantienen abiertas dimensiones ambiguas, afectivas y contingentes que escapan parcialmente a las lógicas de modelización algorítmica.

En consecuencia, el análisis desarrollado no plantea una oposición absoluta entre práctica artística y tecnología, sino la coexistencia de distintos modos de producción de conocimiento sobre el espacio urbano contemporáneo. Mientras los sistemas algorítmicos operan mediante abstracción, cuantificación y predicción, el dibujo expandido introduce formas de experiencia basadas en la presencia, la atención y la interacción situada. Su potencial crítico reside precisamente en esa capacidad para generar fricciones metodológicas frente a las dinámicas de aceleración y captura que caracterizan la ciudad-plataforma, abriendo la posibilidad de pensar el espacio urbano desde formas de percepción y experiencia que no pueden reducirse completamente al dato.

6. Aplicaciones y conclusiones: Hacia una práctica crítica del dibujo

La articulación entre dibujo expandido y ciudad-plataforma permite replantear las prácticas artísticas como herramientas de investigación capaces de operar en contextos urbanos mediados por tecnologías algorítmicas. En este sentido, metodologías basadas en la acción performativa y el registro situado pueden ser reconfiguradas para abordar no solo las dimensiones visibles del espacio, sino también aquellas dinámicas que emergen de la captura y modelización de datos.

Estas metodologías cartografían la atención y los gestos corporales frente a dispositivos visuales en entornos mediatizados. No compiten con sistemas de datos, sino que ofrecen lecturas alternativas sobre los efectos de las infraestructuras digitales (Bratton 2015). Así, visibilizan su impacto en la experiencia cotidiana (Sequera 2024).

No obstante, este tipo de aproximaciones también presenta limitaciones. La naturaleza distribuida y opaca de los sistemas algorítmicos dificulta su aprehensión directa, y cualquier intento de traducción corre el riesgo de simplificar procesos altamente complejos. Asimismo, la intervención artística en el espacio urbano no puede incidir de manera estructural en las

dinámicas del capitalismo de plataformas, lo que sitúa estas prácticas en un ámbito necesariamente parcial y provisional (Bishop 2004).

Lejos de entenderse como una carencia, esta condición refuerza el valor del dibujo como herramienta crítica. Tal como plantean los enfoques de la investigación-creación, el conocimiento producido desde la práctica no aspira a la universalidad, sino que se construye desde la experiencia situada, la implicación y la reflexión (Sullivan 2005; Irwin 2008). En este marco, el dibujo permite generar formas de atención que interrumpen, aunque sea temporalmente, las lógicas de aceleración y captura propias del entorno digital (Han 2017).

En conclusión, el paso del trazo al algoritmo no implica la sustitución de un régimen por otro, sino la coexistencia de formas heterogéneas de producción de conocimiento. Frente a la abstracción computacional que caracteriza la ciudad contemporánea, el dibujo expandido se configura como una práctica capaz de traducir, problematizar y reconfigurar la experiencia urbana desde una perspectiva crítica. Más que representar el mundo, dibujar se presenta aquí como una forma de intervenir en los modos en que este es percibido, registrado y gobernado.

El dibujo performativo, al privilegiar la atención y la experiencia corporal frente a la reducción algorítmica de la ciudad, constituye una práctica de resistencia que reconfigura el vínculo con el entorno generando conocimiento situado más allá del dato.

Referencias bibliográficas

- Alda Esparza, Francisco Javier. 2022. «Del mapa como objeto al posthumanismo tecno-fenomenológico». *AusArt* 10(2): 21-35. <https://doi.org/10.1387/ausart.23931>
- Bishop, Claire. 2004. «Antagonism and relational aesthetics». *October* 110: 51-79. <https://doi.org/10.1162/0162287042379810>
- Bourriaud, Nicolas. 1998. *Relational aesthetics*. Translated by Simon Pleasance & Fronza Woods, with the participation of Mathieu Copeland. Dijon: Les Presses du Réel
- Bratton, Benjamin H. 2015. *The stack: On software and sovereignty*. Cambridge MA: MIT. <https://doi.org/10.7551/mitpress/9780262029575.001.0001>
- Crary, Jonathan. (2013) 2015. *24/7: El capitalismo tardío y el fin del sueño*. Trad., Paola Cortés-Rocca. Barcelona: Ariel. <https://doi.org/10.12795/as-tragalo.2015.i20.13>
- Debord, Guy. (1967) 1999. *La sociedad del espectáculo*. Prólogo, traducción y notas de José Luis Pardo. Valencia: Pre-Textos
- Han, Byung-Chul. 2017. *La sociedad del cansancio*. Traducción de Arantzazu Saratxaga Arregi & Alberto Ciria. Barcelona: Herder. <https://doi.org/10.2307/j.ctvt9k12c>
- Ingold, Tim. 2013. *Making: Anthropology, archaeology, art and architecture*. London: Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203559055>
- Irwin, Rita L. 2008. «A/r/tography as living inquiry». En *Handbook of the arts in qualitative research: Perspectives, methodologies, examples, and issues*, J. Gary Knowles & Ardra L. Cole, 27-37. Thousand Oaks CA: Sage
- Laurenzo Coronel, Tomás & Javier Baliosian de Lazzari. 2016. «Augmented dérive and city visualization». *AusArt* 4(1): 217-226. <https://doi.org/10.1387/ausart.16706>
- Manovich, Lev. (2008) 2013. *El software toma el mando*. Traducción a cargo de Yannick García Porres. Barcelona: UOC
- Pétonnet, Colette. 1982. «L'observation flottante: L'exemple d'un cimetière parisien». *L'Homme* 22(4): 37-47. <https://doi.org/10.3406/hom.1982.368323>
- Reyes-Criado, José Luis. 2023. «Situated formats around the science-art-technology debate: An introduction to European digital arts festivals (DAF)». *Artnodes* 32: 1-9. <https://doi.org/10.7238/artnodes.v0i32.412422>
- Sequera Fernández, Jorge, ed. 2024. *La ciudad de las plataformas: Transformación digital y reorganización social en el capitalismo urbano*. Barcelona: Icaria. <https://n9.cl/l3wyn>
- Soler Ruiz, María Isabel & Rosa Mármol Pérez. 2018. «Arte, tecnología y humanism: El laboratorio de diseño social Studio Roosegaarde como ecosistema creativo tecnopoético». *Artnodes* 21: 190-210». <https://doi.org/10.7238/a.v0i21.2968>
- Sullivan, Graeme. 2005. *Art practice as research: Inquiry in visual arts*. Thousand Oaks CA: Sage

- Vilar Sastre, Griselda & Alejandro Barranquero Carretero. 2024. «Prácticas audiovisuales en el 15M: Innovación tecnológica, documental y videoartismo». *Artnodes* 33: 1-11. <https://doi.org/10.7238/artnodes.v0i33.418083>
- Zuboff, Shoshana. 2019. *La era del capitalismo de la vigilancia: La lucha por un futuro humano frente a las nuevas fronteras del poder*. Traducción de Albino Santos. Barcelona: Paidós

(Artículo recibido: 28/03/2026; aceptado: 22/05/2026)