Revista Digital Interdisciplinar de Estudios Escenográficos
Número 2 | 2026 | e157
Tramoyas
https://doi.org/10.33732/bomarzo.157

Procesos phygitales: entidades corporales y presencias apropiadas. Entre la red, el papel y el metaverso

Phygital processes: physical entities and appropriate presences. Between the network, paper and the metaverse

Javier Aparicio Frago
URJC
javier.afrago@urjc.es

Resumen

Esta reseña describe el proceso de desarrollo de una serie de metaversos creados para la exposición colectiva Come Into My World[1], realizada durante la residencia Loop Art Critique[2], con el apoyo de MUD Foundation.[3] El formato de residencia *on-line* se basa en los salones de Louise Bourgeois, reuniones que organizaba la

[1] Come Into My World cuenta con siete artistas de diferentes países: Kirstin Baxter (Australia), Abieyuwa (Nigeria/EE. UU.), Echo Wang (Taiwán), Nandita Basak (India), Javier Aparicio (España), Romain Thibault (Francia) y Betül Sertkaya (Turquía). La reseña de la exposición completa se puede encontrar en Come into my world. Loop Art Critique's 18th Cohort Group Show (Aparicio Frago, 2025a)

[2] Loop Art Critique es una galería de arte que alberga residencias, críticas de arte y exposiciones. El programa que residencias está dividido en dos fases. En la primera fase, los participantes se reunen durante seis semanas en un entorno colaborativo e inmersivo conocido como metaverso. En la segunda fase, organizan una exhibición pública de su trabajo, que culmina en una recepción *on-line*.

[3] Una organización sin fines de lucro afincada en Miami (Estados Unidos) dedicada a la exploración del arte, la tecnología y la educación. Se centra en expandir las posibilidades que ofrece la intersección de internet, los datos, la realidad extendida (XR) y el arte.

© El/Los autor(es) | The Author(s)

artista en el salón de su apartamento en Nueva York. En este contexto, el lugar de reunión ya no es un espacio físico sino un mundo virtual, donde los participantes se comunican por medio de *avatars* y muestran sus obras digitales en un entorno inmersivo. El escenario opera como promotor de diálogos, reflexiones teóricas y experiencias sobre los procesos creativos que culmina en una exposición final.

Palabras clave

Metaverso; Procesos phygitales; Escrituras asémicas; Sistemas de escritura amenazados; Espacios ectópicos; Arte generativo.

Abstract

This review describes the development process of a series of metaverses created for the group exhibition Come Into My World, held during the Loop Art Critique residency, supported by the MUD Foundation. The online residency format is based on Louise Bourgeois' salons, gatherings the artist hosted in her New York apartment. In this context, the meeting place is no longer a physical space but a virtual world, where participants communicate through *avatars* and display their digital works in an immersive environment. The virtual setting facilitates dialogue, theoretical reflections, and experiences related to creative processes, culminating in a final exhibition.

Keywords

Metaverse; Phygital processes; Asemic writing; Endangered writing systems; Ectopic spaces; Generative art.

1. Genealogía del Proyecto

La participación en *Come Into My World* materializó tres metaversos interconectados que convergen en torno a varias líneas de investigación como son los sistemas de escritura amenazados, la apropiación de contenidos encontrados en la red, la experiencia del yo ante la cámara y la creación de escenarios ectópicos [Figura 1]. Estas líneas de investigación han comprendido eventos como la exposición *LandScripts* (2023), que incide sobre los espacios ectópicos, —paisajes creados a partir de motivos caligráficos— que tuvo lugar en D85 Gallery, Budapest y contó con el apoyo de la Embajada de España en Hungría. Una gran parte de las obras que forman parte de los metaversos creados para Loop Art Critique incluyen desarrollos creados bajo la serie *AsemicBodies* (2024), donde destaca un proyecto realizado en colaboración con el Departamento de Estocástica de la Facultad de Matemáticas de la Universidad de Tecnología y Economía de Budapest, enfocado en la relación de la geometría fractal con los sistemas de escritura. La investigación *CoreoScripts*—que introduce la asociación entre danza y caligrafía— pone en

© El/Los autor(es) | The Author(s)

diálogo contenidos encontrados en la red, como experiencias ante la cámara de artistas escénicos y artistas caligráficos. Por último, la exposición *Mensajes Contenidos* (ArtLab Siroco, Madrid, 2025) extiende la corporalidad a otros perfiles, integrando materiales de diferentes creadores de contenido sin una necesaria implicación con las artes, en combinación con elementos textuales encontrados en las plataformas en diversos idiomas.

Figura 1. Portal de entrada de los metaversos realizados para exposición *Come Into My World*, inspirado en el alfabeto Buhid.

2. Procesos phygitales[4]

Los flujos de trabajo que han llevado las obras que han originado los proyectos mencionados anteriormente, así como su integración en los metaversos creados para la exposición *Come Into my World* (Aparicio Frago, 2025a) comprenden procesos que van desde la manipulación digital de materiales encontrados en la red, a la creación de obra física con materiales tradicionales, generando variaciones sobre la obra original y devolviendo estos resultados al medio digital, proceso que se explica desde la perspectiva phygital [Figura 2].

[4] Aunque tiene su origen en el mundo del marketing digital (Barile et al. 2025) el término se utiliza también en el ámbito artístico. "Es un testimonio de la perfecta integración de los mundos físico y digital, que crea un puente holístico entre ambos. Estos dos dominios ya no están aislados ni son independientes; en cambio, se entrelazan y coexisten en armonía, enriqueciendo nuestras experiencias y redefiniendo nuestra interacción con el mundo que nos rodea". Traducción propia. (Özcerit, 2023).

ISSN: 3045-8250
© El/Los autor(es) | The Author(s)

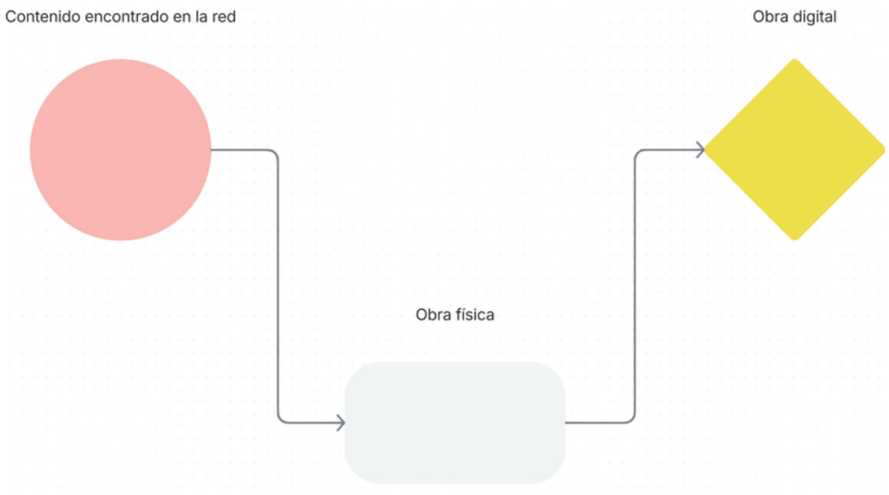

Figura 2. Flujo de trabajo de una obra de la serie *AsemicBodies*.

De la misma manera *LandScripts*, [Figura 3] incluye obras de diversa naturaleza: técnicas mixtas (tinta o acrílico sobre papel), estas obras físicas bidimensionales escaneadas producen archivos digitales que —por medio de la repetición y la iteración— modifican sus dimensiones hacia otros escenarios que simulan vistas hacia el horizonte. Estos escenarios tridimensionales, contienen cámaras virtuales que realizan recorridos y producen archivos de video. Al mismo tiempo, diferentes composiciones (encuadres, puntos de vista, tipos de iluminación o las diferentes texturas de las superficies) producen impresiones en diferentes tipos de papel, realizando de este modo un proceso que va del gesto manual de la tinta sobre el papel, al archivo digital en sus diversos formatos de imagen fija o en movimiento, para luego volver al papel como impresión digital.

AsemicBodies, parte de la apropiación de contenidos, fotografías de cuerpos de modelos anónimos tomados de tiendas de comercio electrónico como motivo principal para posteriores obras sobre papel donde la anatomía corporal no se centra en reproducir la fisionomía, sino que adquiere reminiscencias a elementos caligráficos [Figura 4]. Estas caligrafías son escrituras asémicas— constituyen también una segunda capa, componiendo técnicas mixtas, donde el cuerpo está representado sobre un tipo de papel que permita que la tinta se extienda por capilaridad, mientras las caligrafías se trazan en un papel transparente, que separa los motivos para que las caligrafías se puedan intercambiar. Este detalle

© El/Los autor(es) | The Author(s)

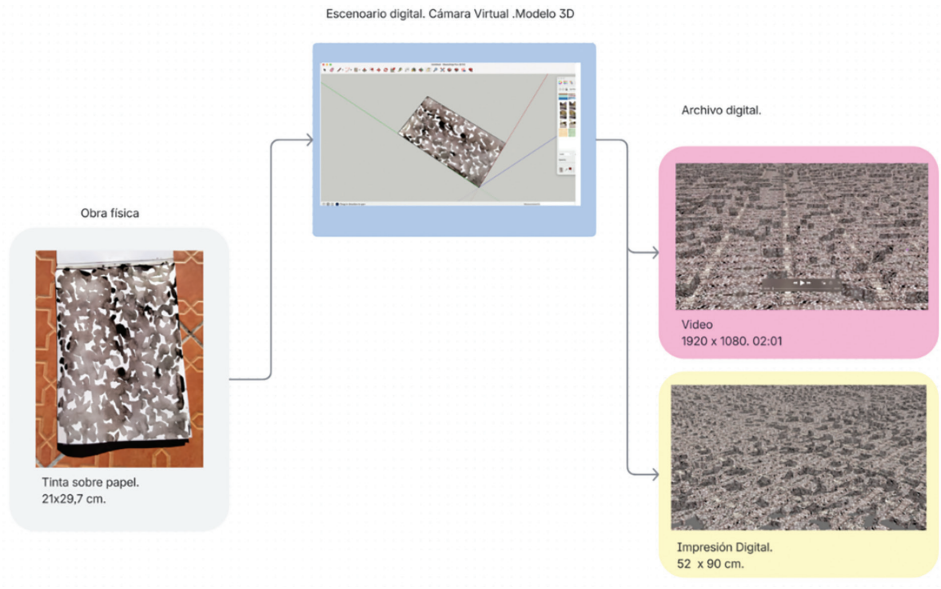

Figura 3. Flujo de trabajo de la serie *LandScripts645*.

marcará la manera en que los motivos digitales sean presentados en los metaversos. Los motivos corporales en papel son posteriormente fotografiados o escaneados para convertirse en archivos digitales, que más tarde producirán imágenes en movimiento (a veces con animaciones fotograma a fotograma, o a través de movimiento generativo con inteligencias artificiales). Parte de este proceso tuvo lugar durante la estancia de investigación en BME, tal y como aparece en BME Művészeti Rezidenciaprogram. publicación (Gács, 2024), centrando la actividad en el diálogo entre las representaciones corporales de los personajes encontrados en la red con las animaciones basadas en una interpretación personal de los sistemas de funciones iteradas (IFS) (Barnsley, 1988) a partir del alfabeto Buhid[5] [Figura 5].

[5] Sistema de escritura en peligro de desaparición (López, 1977) (Ager, 2023) propio del idioma Buhid, hablado por los Mangyans, pueblo originario de la isla de Mindoro, Filipinas.

© El/Los autor(es) | The Author(s)

Figura 4. Modelo anónima. Página de comercio electrónico. (Izquierda). Fuente: (Nu Swim, 2023). *AsemicBody049.* Tinta sobre papel 35 x 50 cm. (Centro y derecha) Elaboración propia.

Figura 5. *AsemicBody045BuhidSoundsBME192031_3Scr8c4*. Captura de pantalla de improvisación audio visual donde existen fragmentos de video con entidades corporales que se les ha aplicado movimiento generativo y recreaciones formales sobre motivos tomados de la versión unicode del alfabeto Buhid. Residencia Budapest University of Technology and Economics. Art Quarter Budapest (2024).

ISSN: 3045-8250
© El/Los autor(es) | The Author(s)

El uso de inteligencias artificiales y herramientas generativas se aplica al desarrollo de espacios tridimensionales e inmersivos a partir de imágenes previamente diseñadas como son las composiciones obtenidas a partir de capturas de pantalla de improvisaciones de audio y video a tiempo real desde la combinación de espacios ectópicos como son los fondos obtenidos a partir de la exploración de motivos fractales sobre los alfabetos [Figura 5]. En este sentido, los archivos obtenidos a partir de este procedimiento son intervenidos nuevamente a través de herramientas como Hyper3D[6] para formar parte de los metaversos, como ocurre en la cúpula central de *Buhid Neural Confluence* [Figura 6].

Figura 6. *AsemicBodiesBuhidSoundsBME192031_3Scr8rRes.* Imagen generativa resultante de la utilización de una captura de pantalla de improvisación de audio y video a tiempo real sobre la función de creación de escenarios virtuales con la herramienta Hyper3D.

Del mismo modo, *CoreoScripts* (Aparicio Frago, 2025b) incorpora secuencias de movimientos de artistas escénicos encontrados en la red, así como videos donde se muestran experiencias de creación caligráfica, tal y como aparece en el capítulo Hibridación y transmedia de la publicación Prácticas Escénicas y Cultura Visual, de la Universidad Castilla la Mancha (2025). Algunos de estos resultados formarán parte del Metaverso *Aseminar*.

[6] Inteligencia Artificial enfocada en la creación 3D o generación de espacios inmersivos en formato exr.

© El/Los autor(es) | The Author(s)

La exposición *Mensajes Contenidos* combina las tipologías mencionadas anteriormente *(LandScripts, AsemicBodies y CoreoScripts)* añadiendo nuevas categorías estéticas en las que el movimiento corporal ya no está restringido a artistas escénicos, sino que la experiencia ante la cámara se extiende a otros creadores de contenido. Algunas de estas obras en formatos de imagen fija y en movimiento han sido publicadas como *NFTs* en galerías como Objkt, Teia o Akaswap, formado parte de exposiciones como Dualities, Dimensionality, and Dreamcraft - Intricate Dances for a Chaotic Future. The Museum of Wild and Newfangled Art (2025) comisariada por Cari Ann Sim Sham y Joey Zaza, (2025), cuya experiencia anticiparía la residencia en Loop Art Critique y que comportaría nuevos procesos y flujos de trabajo entre lo físico y lo digital en consecuencia de la creación de escenarios inmersivos.

La primera transformación que requerían las obras que iban a formar parte de la exposición fue eliminar los fondos. Para ello era necesario convertir los formatos, y seleccionar los colores que se quieren quitar como píxeles transparentes. Era necesario integrar la obra en el espacio tridimensional desprovista de un marco[7] [Figuras 9 y 10]. Si bien, un video o una animación (como archivo digital que se muestra en una pantalla física [Figura 8] o dentro en una galería virtual [Figura 7]) —cualquiera que sea su naturaleza, ya sean motivos geométricos o animaciones 2D, espacios ectópicos o escenarios virtuales con apariencia tridimensional o representaciones del cuerpo estáticas o en movimiento— sus elementos se perciben en la pantalla por la existencia de un fondo que, a no ser que esté definido previamente o la superposición de motivos haga imposible la visualización de un fondo, es negro por defecto.

Otra de las modificaciones de las obras para formar parte de los metaversos, ha sido convertir los archivos que previamente habían sido fotografías de páginas de comercio electrónico [Figura 11], posteriormente obra plástica sobre papel [Figura 12], y más tarde archivos digitales de imagen fija o en movimiento [Figura 13], hacia objetos tridimensionales [Figura 14]. Estas modificaciones han presentado también resultados de imagen fija o en movimiento[8] obteniendo variaciones sobre la textura

[7] Las herramientas más utilizadas han sido Unscreen y Online GIF Tool, editores gráficos que utilizan IA para eliminar automáticamente el fondo de los clips de vídeo o GIFs animados sin necesidad de una pantalla verde (chroma key).

[8] Las herramientas utilizadas en este caso han sido ImgToGlb, que no utiliza propiamente inteligencia artificial para generar o alterar de forma creativa el contenido, sino que permite cambiar el formato de un archivo bidimensional a un objeto 3D de forma algorítmica (ej. JPG a GLB, compatible con la plataforma de desarrollo de Loop Art Critique, MudVerseXR). Meshy y Runway, son modelos de generación de texturas 3D con la opción de crear movimiento generativo a partir de imágenes en formato bidimensional.

© El/Los autor(es) | The Author(s)

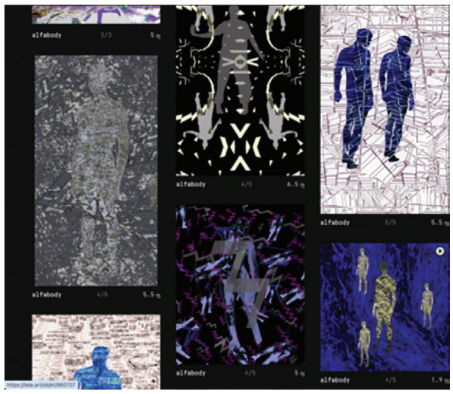

Figura 7. Muestra de obras digitales en la galería Teia.

Figura 8. *AsemicBody045rC123o.*

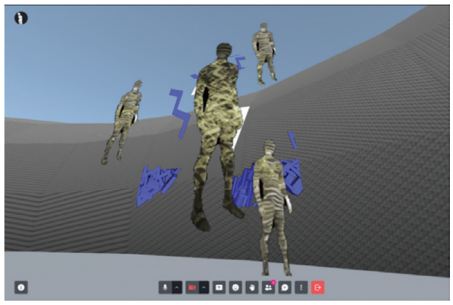

Figura 9. Integración de obras digitales en pasos previos de creación del metaverso *Aseminar*. La obra *AsemicBody045rC123* desprovista de su fondo.

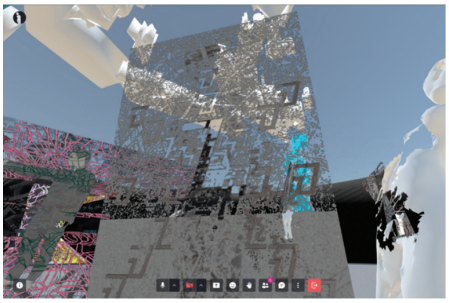

Figura 10. Integración de obras digitales en pasos previos de creación del metaverso Aseminar.

ISSN: 3045-8250
© El/Los autor(es) | The Author(s)

Figura 11. Modelo de producto para tienda de comercio electrónico. (Fuente: Maganuit, 2023).

Figura 12. *AsemicBody045*. Tinta sobre papel. 35 x 50 cm. Elaboración propia.

Figura 13. *AsemicBody045tex*. Captura de pantalla. Video de objeto 3D. Elaboración propia.

Figura 14. *AsemicBody045Acuerdo5*. Captura de pantalla. Video animación. Modelo generativo y texturizado a partir de objeto 3D. Elaboración propia.

ISSN: 3045-8250
© El/Los autor(es) | The Author(s)

original, el acabado de las superficies o la iluminación. La propuesta estética priorizaba la combinación de figuras planas o bidimensionales, con entidades tridimensionales [Figura 15] definiendo escenas en las que coexistían presencias de diversa naturaleza y procedencia como: modelos anónimos, artistas escénicos y otros creadores de contenido; con la idea de generar situaciones diversas y heterogéneas por lo que la incorporación en los metaversos de todos estos elementos ha aumentado los procesos necesarios [Figura 16].

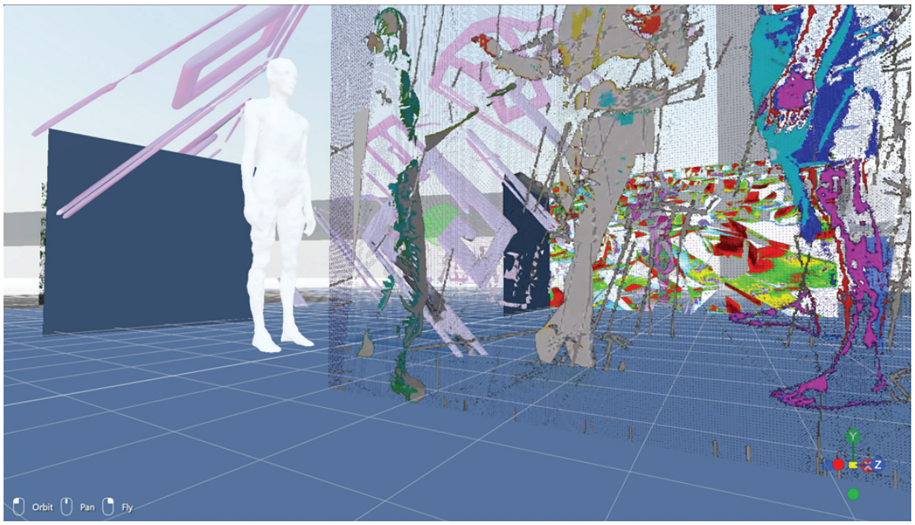

Figura 15. Proceso de construcción del metaverso *Aseminar*.

3. Tres espacios interconectados

Aunque la residencia Loop Art Critique dio lugar a múltiples pruebas de espacios con sus modificaciones y variaciones, la exposición final incluyó tres metaversos interconectados [Figura 17] entre sí. Mientras *Buhid Neural Confluence*, tenía acceso directo desde el espacio central de la exposición, éste tenía portales que comunicaban con el siguiente metaverso *Aseminar*, que —a su vez— permitía el acceso a *Sundanese Dimension*, así como algunas de las obras, a la galería de *NFTs* Teia.

© El/Los autor(es) | The Author(s)

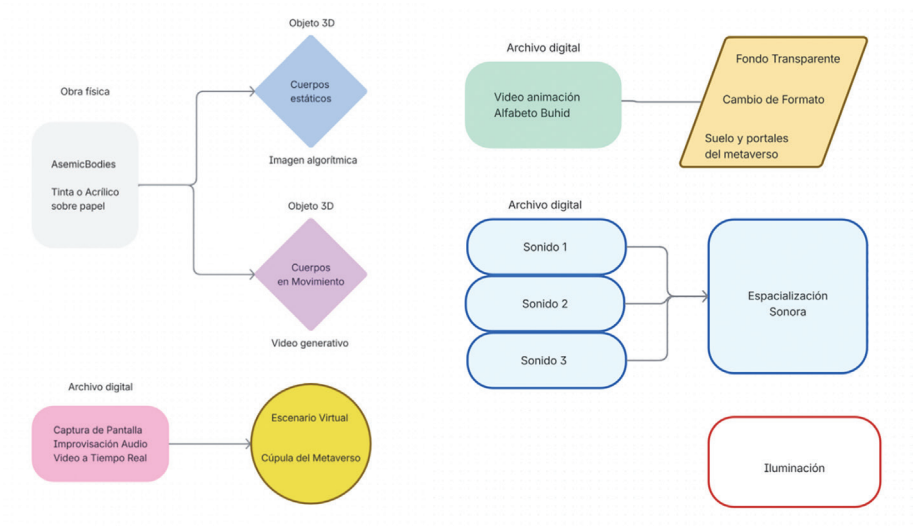

Figura 16. Flujo de trabajo para la construcción de *Buhid Neural Confluence*.

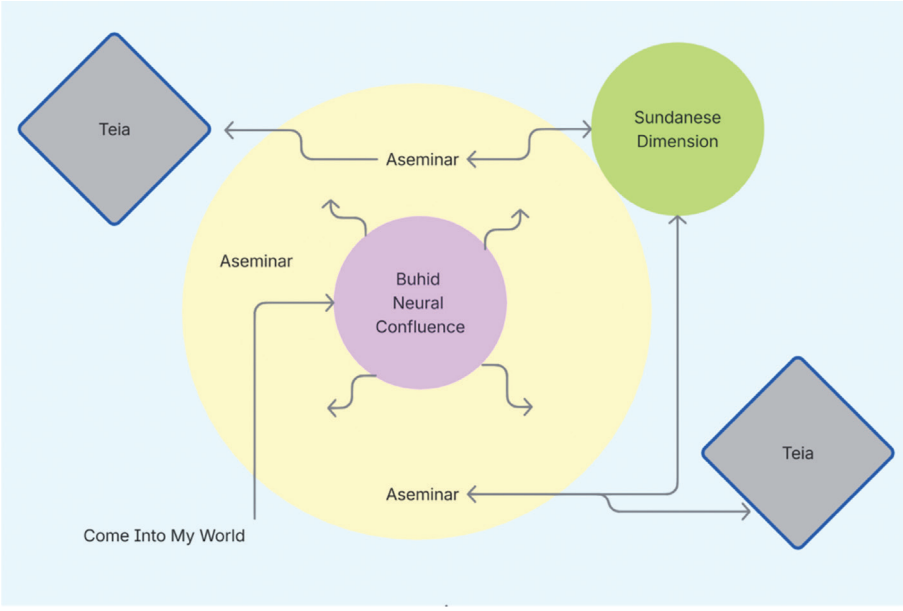

Figura 17. Diagrama de comunicación entre los metaversos en relación con el espacio central de la exposición y la conexión con la galería Teia.

ISSN: 3045-8250
© El/Los autor(es) | The Author(s)

Buhid Neural Confluence, [Figuras 18 y 19] toma su nombre del sistema de escritura en peligro y utilizado como motivo en la residencia BME. Evoca una red fluida de interconexiones perceptivas. La escena representa una convergencia sensorial más que a un diálogo verbal: una forma de resonancia neuronal activada mediante música y estímulos visuales. Con raíces en la experiencia sinestésica, la pieza explora cómo las respuestas afectivas y corporales pueden configurar un espacio mental compartido, casi telepático, donde el significado emerge más allá del lenguaje. La concepción espacial se inspira en los establecimientos de ocio nocturnos, donde el público aparece como hipnotizado por las luces y las proyecciones generativas. En este espacio, las animaciones —que contienen motivos iterados del alfabeto Buhid se forman en el suelo: una plataforma transparente de aspecto acrílico —como si fuera metacrilato (y presentando una disposición evolucionada respecto a las composiciones anteriores sobre papel), provista de animaciones con patrones cíclicos que forman un mosaico dinámico. Estos motivos cambiantes se reinterpretan como ritmos visuales pulsantes. La obra continúa la transformación de figuras 2D —tomadas de obras anteriores (AseemicBodies)

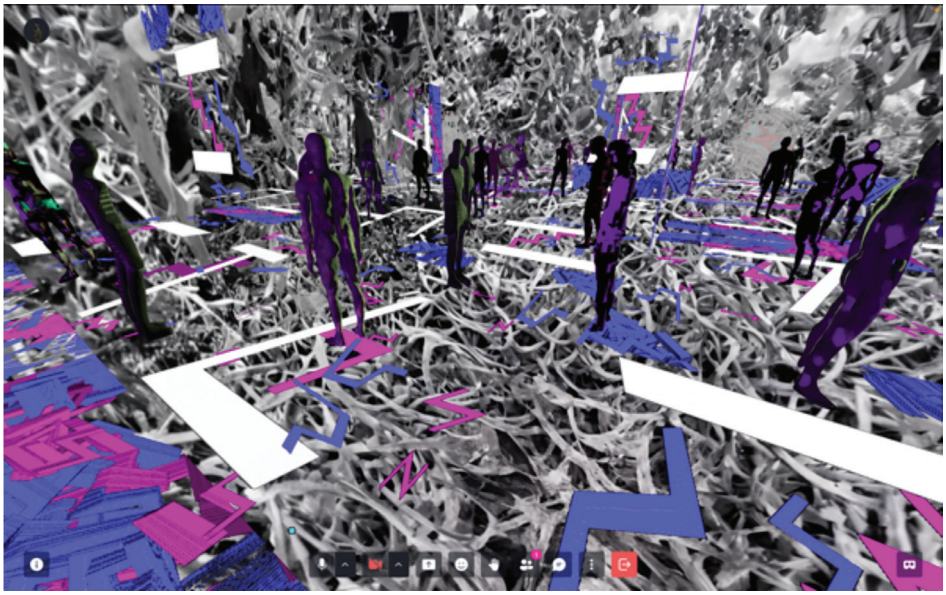

Figura 18. *Buhid Neural Confluence.* Metaverso basado en la recreación formal del alfabeto Buhid.

ISSN: 3045-8250
© El/Los autor(es) | The Author(s)

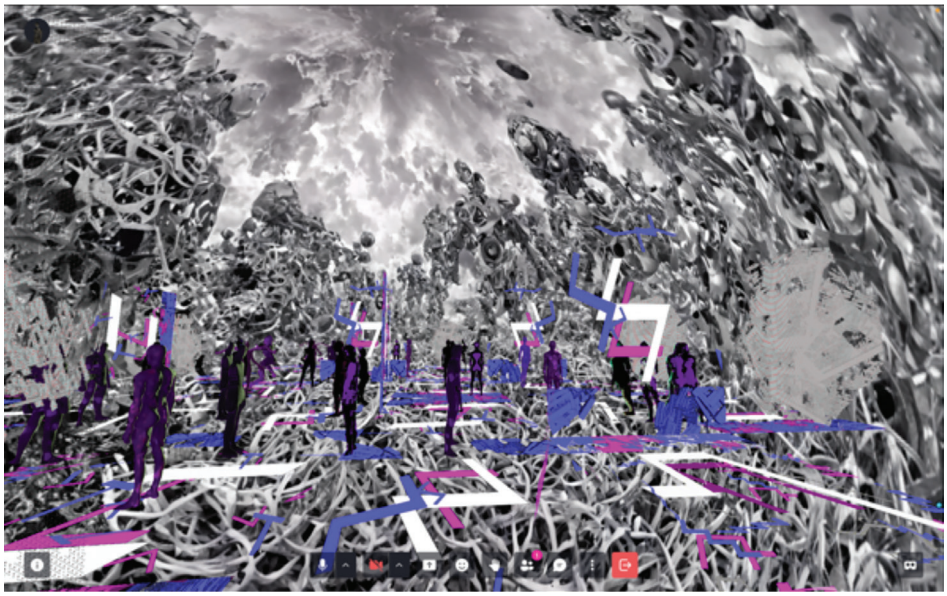

Figura 19. *Buhid Neural Confluence.* Metaverso basado en la recreación formal del alfabeto Buhid.

que habitan ahora el espacio convirtiéndose en entidades tridimensionales. Al acercarse a los límites del espacio hay unos portales que llevan al siguiente metaverso.

Las obras adaptadas de formalizaciones anteriores han evolucionado hacia entidades digitales bidimensionales o escultóricas que habitan una red ectópica de relaciones, que no tiene una narrativa fija ni existe interacción visible entre sus componentes. El nombre del metaverso *Aseminar* proviene de la idea de anti-seminario, queriendo evocar los diferentes discursos que provienen de fuentes diversas entre los que se encuentran creadores de contenido como agentes inmobiliarios, expertos en bricolaje o grupos musicales. La polifonía de mensajes y gestualidades corporales se solapa con elementos textuales en diferentes idiomas, formando un discurso que se interrumpe o se yuxtapone en función del recorrido del visitante [Figuras 20 y 21]. *Aseminar* [Figuras 20 - 26] se concibe como un entorno espacial híbrido, inspirado en los espacios arquitectónicos de una pequeña población, tiene una estructura laberíntica de calles y edificios que conduce a un área central abierta que se concibe como una plaza donde se concentra la actividad. Las estructuras volumétricas, evocan

© El/Los autor(es) | The Author(s)

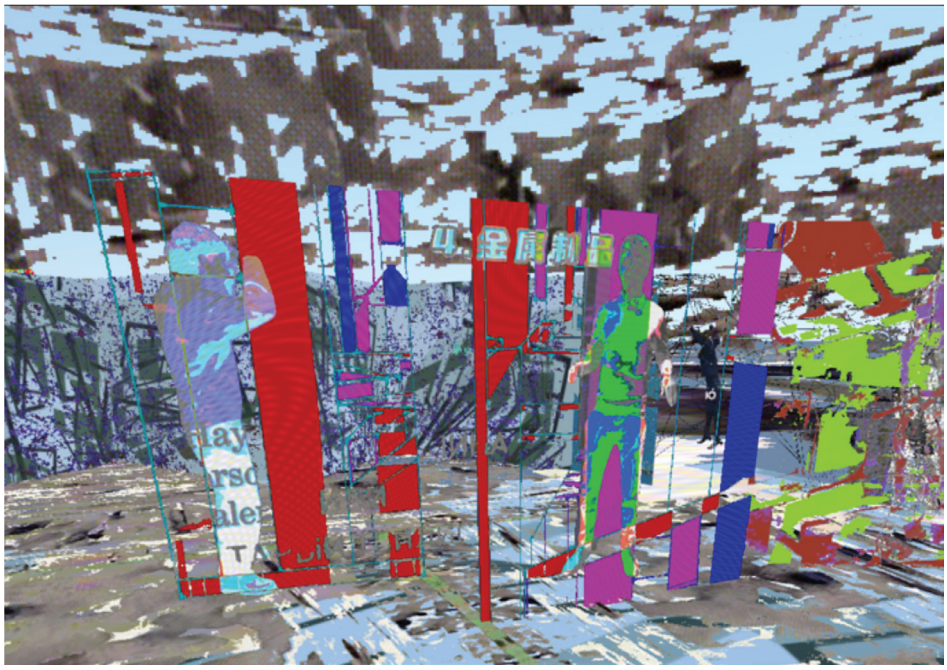

Figura 20. Aseminar. Metaverso de la exposición Come Into My World. En el centro de la imagen. En el NFT *MiraMad2DivAEmily0554aYearTrA2LandScript04L11tr1c*, que formó parte de la exposición Mensajes Contenidos. (Siroco, ArtLab 2025) convergen varias líneas argumentales, desde el canal de comunicación de una galería de arte, se plantea un debate a la audiencia al destacar que durante las exposiciones, parecen coexistir dos tipos de visitantes: aquellos que se detienen con atención frente a cada obra y aquellos que atraviesan las salas con prisa, como si buscasen algún objeto perdido. En la obra, este contenido aparece intervenido con un rótulos -en idioma chino- procedentes de otro canal que enumera, con tono de advertencia, "cinco cosas que pueden hacer que tu microondas explote".

también las separaciones de los espacios expositivos en un museo o galería de arte, sin embargo —en este enfoque— las obras no están colgadas en paredes, sino que se comportan como prolongaciones de los elementos constructivos [Figura 22]. Éstos —a su vez— incorporan capas en las que hay estructuras geométricas irregulares, tomadas por la modificación de los caracteres del alfabeto Buhid, en objetos tridimensionales

ISSN: 3045-8250
© El/Los autor(es) | The Author(s)

Figura 21. Aseminar. Integración de entidades corporales de diversa procedencia. Desde escrituras en peligro de desaparición (la estructura de los volúmenes está construida a partir del alfabeto Buhid; la textura del suelo, las paredes y la cúpula tiene animaciones sobre motivos caligráficos tomados de la serie *LandScript645*. En el espacio conviven diversos tipos de personajes, figuras creadas a partir de modelos anónimos, archivos digitales manipulados a partir de experiencias ante la cámara de artistas escénicos, apropiaciones de materiales de otros creadores de contenido incorporando mensajes encontrados en la red en diferentes idiomas.

orientados en diferentes posiciones, conformando los límites del espacio [Figura 23]. Existe una nueva capa donde los elementos arquitectónicos muestran un acabado con cierto grado de ornamento que corresponden con los motivos alfabéticos en movimientos en forma de animaciones en bucle con fondo transparente, de modo que la textura e iluminación de las arquitecturas no perdiera su apariencia inicial [Figura 24]. Estos elementos no están bloqueados, sino que el visitante los puede atravesar, observando ocasionalmente figuras y accesos a portales o la galería Teia en su interior y el exterior [Figura 25].

ISSN: 3045-8250
© El/Los autor(es) | The Author(s)

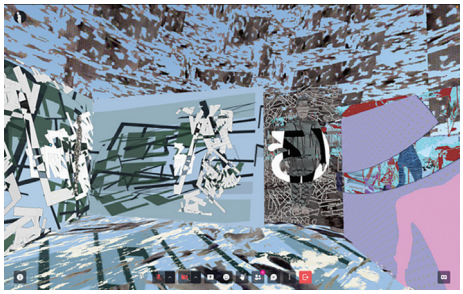

Figura 22. La obra *TaiMaxCrASundaneseMirrorLifeInV1* se integra en el espacio como continuación de las paredes divisorias del metaverso.

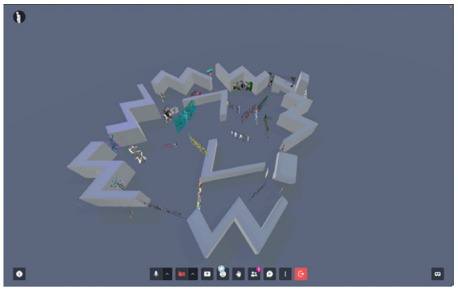

Figura 23. Vista cenital. Proceso inicial de construcción.

Figura 24. Las paredes contienen motivos tomados del alfabeto Buhid, así como texturas hechas de animaciones de fondo transparente basadas en motivos caligráficos.

Figura 25. El NFT *OrontesPormis301224256c3* se encuentra dentro de uno de los elementos tridimensionales de la estructura arquitectónica.

Si accedemos a *Sundanese Dimension*, [Figuras 27 y 28] el metaverso explora otro sistema de escritura en peligro como es el sundanés a través de un sistema visual en el que los signos se iteran rítmicamente, convirtiéndose en parte de un mosaico más grande que construye una arquitectura imaginaria. A medida que se va recorriendo el espacio, la música se va transformando por medio de espacialización sonora. En los extremos del metaverso —que lo componen dos salas de idénticas dimensiones— hay portales hacia el metaverso anterior *Aseminar*.

ISSN: 3045-8250
© El/Los autor(es) | The Author(s)

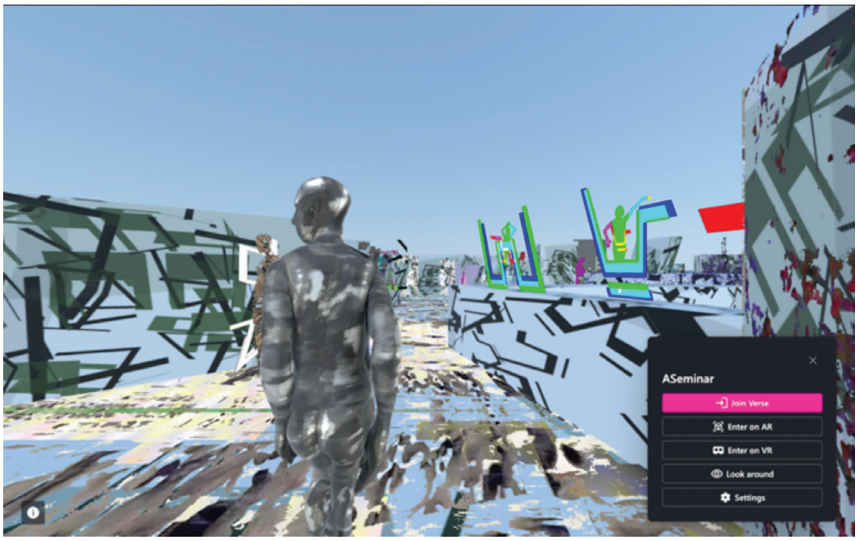

Figura 26. Una de las dos entradas al metaverso *Aseminar*. En el centro de la imagen, la entidad *AsemicBody045*. En una segunda altura, a la derecha, varios *NFTs* creados a partir de experiencias ante la cámara de la bailarina Alice Klock en combinación con el alfabeto Buhid.

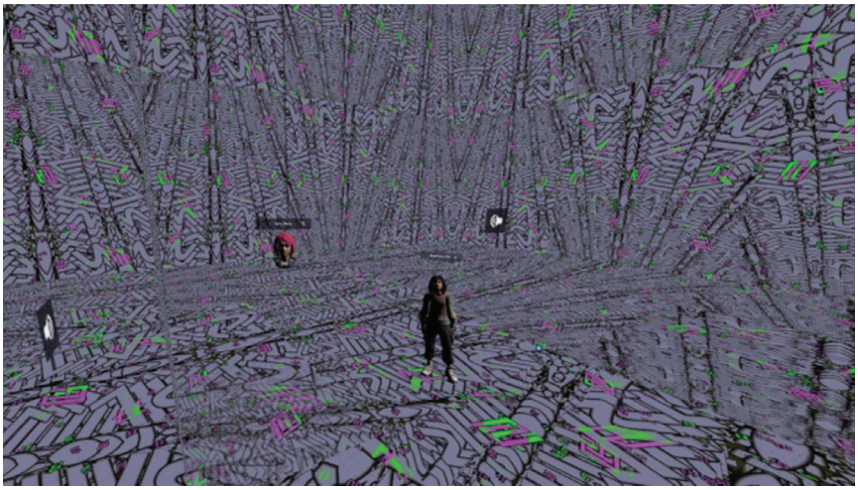

Figura 27. Proceso de desarrollo de *Sundanese Dimension*. Metaverso. *Avatars* de los visitantes: Echo Wang y Laura Hyunjhee Kim. Foto (captura de pantalla) Ariel Baron-Robbins. Residencia Loop Art Critique (2025).

ISSN: 3045-8250
© El/Los autor(es) | The Author(s)

Figura 28. Visita de connectedoom durante la inauguración de la exposición Mad World, 5 de diciembre 2025.

4. Conclusiones

La voluntad de explorar sistemas de escritura en peligro para integrarlos en propuestas de arte digital —las improvisaciones de audio y video a tiempo real o la creación de escenarios virtuales inmersivos o metaversos— responde a un enfoque paradójico. Por un lado, las tecnologías de realidad extendida —que se perciben como prácticas individualistas y excluyentes— se manifiestan desde la experiencia en Loop Art Critique como facilitadoras del intercambio artístico entre varias generaciones de comunidades digitales, así como continuadoras de prácticas artísticas anteriores, los salones críticos.

La segunda paradoja estriba en usar tecnologías emergentes — manipulación de audio y video a tiempo real, IA generativas, blockchain, metaversos— para recrear códigos en desuso. Las escrituras amenazadas (como el Buhid, en Filipinas o el Sundanés, en Indonesia por citar ejemplos de resiliencia frente a una cultura global dominante) operan como modelos para la creación digital construyendo una estética de nostalgia tecnológica.

© El/Los autor(es) | The Author(s)

Más que una materialidad en disputa entre lo plástico (con técnicas tradicionales que se acercan a lo caligráfico y su vertiente más performativa) lo digital actúa como dispositivo integrador, no sólo permitiendo la manipulación y el desarrollo conceptual y formal de la obra física, sino activando procesos en los que ambas partes (física y digital) se complementan. La pugna entre estas realidades (como si fueran estadios independientes) entra en cuestión a la hora de proponer escenarios inmersivos, donde intervienen elementos tan escenográficos y teatrales como son: la iluminación, la presencia del cuerpo en el espacio, la utilización de estructuras, el diseño de acabados, las texturas, los fondos, las perspectivas y los puntos de vista, los recorridos por el espacio, los contenidos narrativos (por la existencia o ausencia de linealidad), la creación de personajes, los mensajes hablados o escritos en alfabetos conocidos o desconocidos y la convivencia de elementos diegéticos y extradiegéticos, se acentúa —como queriendo disipar cualquier diferencia fundamental— con la presencia del espectador. En ese sentido, se encuentran diferencias notables en cuanto a la experiencia y las posibilidades de implicación por parte de la audiencia, que tienen que ver con la ubicuidad. Si los metaversos y realidades extendidas hacen posible la presencia simultánea de visitantes desde cualquier parte del mundo, no tiene porqué favorecer el poder de convocatoria que va unido al componente ritual que conlleva un evento presencial.

Este periodo de residencia en Loop Art Critique ha iniciado un proceso de investigación que todavía está por descubrir en su verdadera dimensión. Como comentaría Juan Martín Prada en la conferencia La creación artística visual frente a los retos de la inteligencia artificial, "hablar de las relaciones entre el arte y la cultura digital no puede reducirse a qué pueden hacer los artistas con las nuevas tecnologías y los nuevos medios informáticos; creo que la pregunta clave no es esa; la más pertinente, en mi opinión, es qué hace el sistema tecnológico con nosotros" (Martín Prada y Vertedor, 2023). Si bien, el terreno recorrido ha supuesto la adaptación de obras previas a un nuevo entorno y la exploración de nuevos materiales estéticos, el próximo periodo contemplaría la integración de nuevas posibilidades de comunicación (agentes de IA, implementación generativa de objetos, nuevas posibilidades de interacción y realización de obra conjunta con la audiencia, así como la apertura a la experiencia desde otros dispositivos diferentes a las pantallas como son las extensiones corporales integradas).

Bibliografía

Ager, S. (2023). Buhid language and alphabet. *Omniglot – The Encyclopedia of Writing Systems and Languages.* https://www.omniglot.com/writing/buhid.htm.

© El/Los autor(es) | The Author(s)

Aparicio Frago, J (2025a). *Come into my world. Loop Art Critique's 18th Cohort Group Show* [Archivo PDF]. Google Drive. https://docs.google.com/document/d/1Tjia8IR9WWaxc7raelxXgROH7iy5BY4cT5c9tiv-z1aE/edit?tab=t.0

Aparicio Frago, J. (2025b). Coreoscripts. En *Colección Jornadas y Congresos* (pp. 63-78). Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha. https://doi.org/10.18239/jornadas_2025.58.06

Barile, D., Secundo, G., & Del Vecchio, P. (2025). Discovering the phygital customer experience: which digital technologies influence leading companies' processes? *European Journal of Innovation Management, 28*(10), pp. 5078–5103. https://doi.org/10.1108/EJIM-08-2024-0887

Barnsley, M. F. (1988). *Fractals everywhere.* Morgan Kaufmann.

Gács, A. (Ed.). (2024). *BME Művészeti Rezidenciaprogram. Art Residency Programme at the Budapest University of Technology and Economics 2022–2024*. Budapest University of Technology and Economics. https://rezidensmuvesz.bme.hu/book-2022-2024/

López, V. B. (1977). *The Mangyans of Mindoro: An Ethnohistory*. University of the Philippines Press

Maganuit. (2023). Anatomía humana | Life drawing reference, Male pose reference, Body reference poses [Pin]. *Pinterest*. https://es.pinterest.com/pin/144185625569170462

Martín Prada, J., y Vertedor, J. (2023). Diálogo con Juan Martín Prada: La creación artística visual frente a los retos de la inteligencia artificial. *UMÁTICA. Revista sobre creación y análisis de la imagen, 6*(6), 191–200. https://doi.org/10.24310/umatica.2023.v5i6.18285

Nu Swim (27 de Octubre de 2023). Lucky Top [Página de producto]. *Nu Swim*. https://nu-swim.com/products/lucky-top?variant=39672482267230

Özcerit, D. (19 de Octubre de 2023). Phygital: Where The Physical and Digital Worlds are Together. *Admirise*. https://www.admirise.com/blog/phygital-where-the-physical-and-digital-worlds-are-together

© El/Los autor(es) | The Author(s)