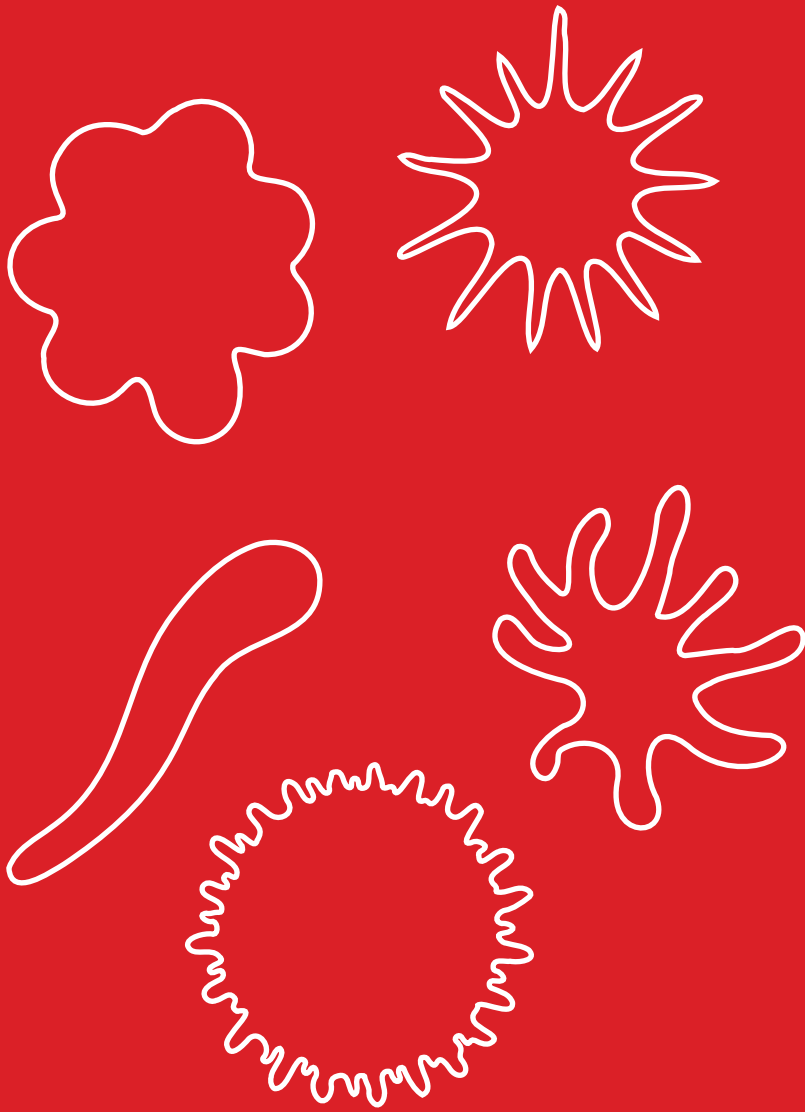




Coloquio *Serpiente* Eléctrica

20 25



Sobre la organización del coloquio

Organizado por Valentina Montero, directora de PAM / Plataforma Arte y Medios, el encuentro formó parte de la investigación financiada por la Agencia Nacional de Investigación y Desarrollo a través del proyecto Fondecyt de Iniciación 11230449, orientado a la identificación, sistematización y análisis de las artes mediales en Chile y de sus vínculos con ciencia y tecnología.

Las actividades se realizaron el viernes 10 de octubre de 2025 en la Sala K de la sede de la Universidad Mayor en Santiago de Chile, en el contexto de la Bienal de Artes Mediales de Santiago, reuniendo a artistas, investigadores y estudiantes en torno a un debate que buscó comprender no solo el pasado reciente de las artes mediales en la región, sino también las posibilidades críticas y especulativas que estas prácticas abren para imaginar futuros posibles desde el Sur.

Colaboraron:

Marykarla Montecinos

Tatiana Julio

Diagramación: Fabio Castro

Marzo, 2026

Esta publicación se distribuye bajo licencia **Creative Commons Atribución 4.0 Internacional (CC BY 4.0)**.

Los textos pueden ser compartidos y reutilizados citando adecuadamente a sus autoras y autores.



PROYECTO FINANCIADO
POR EL FONDO NACIONAL
DE DESARROLLO CULTURAL
Y LAS ARTES (FONDART)
ÁMBITO REGIONAL DE
FINANCIAMIENTO.
CONVOCATORIA 2025



Índice

Cartografías de la serpiente eléctrica: artes mediales desde el Cono Sur	4
Artes tecnológicas en Argentina: cartografías de la interferencia para una historia posible	6
DESPUÉS DE LAS DISTOPÍAS: ejercicios de alterfuturismos	18
Factores y variables en el arte de los nuevos medios en el Perú, en los últimos 15 años	31
Entre la nube y el mate. Uruguay.exe: actualizando... Escena de arte y nuevos medios en Uruguay (2010–2025)	54



Cartografías de la serpiente eléctrica: artes mediales desde el Cono Sur

por Valentina Montero

En los pliegues de la historia tecnológica del Cono Sur circulan corrientes de energía que no siempre se dejan capturar por los relatos oficiales de la innovación. Son flujos discontinuos, hechos de experimentos precarios, circuitos rearmados, imaginarios especulativos y comunidades que se organizan alrededor de la curiosidad técnica y la urgencia crítica. Como una serpiente que atraviesa el tiempo mudando de piel, estas prácticas artísticas reaparecen bajo nuevas formas cada vez que las tecnologías transforman los modos de percibir, producir y habitar el mundo.

El coloquio *Serpiente eléctrica. Artes mediales desde el Cono Sur* reunió una serie de reflexiones destinadas a examinar las transformaciones recientes de las prácticas artísticas vinculadas con tecnologías en América del Sur. El encuentro se propuso ofrecer un panorama de las artes mediales en el Cono Sur durante los últimos quince años, un período marcado por mutaciones decisivas en las condiciones técnicas, culturales y políticas de la producción artística. Desde fines de la primera década del siglo XXI, la expansión de Internet, la consolidación de las redes sociales, la proliferación de laboratorios y residencias de medios, así como la creciente centralidad de debates sobre la crisis ecológica y los derechos digitales, reconfiguraron profundamente los modos en que artistas e investigadores de la región se aproximaron a la tecnología como material, lenguaje y objeto crítico.

La imagen de la serpiente eléctrica funcionó como metáfora orientadora de este proyecto. Inspirada en la noción de supervivencias de las imágenes formulada por Aby Warburg, la figura de la serpiente evocó energías arcaicas que reaparecen transformadas en contextos contemporáneos. Tradicionalmente asociada tanto al peligro como a la renovación, la serpiente remite aquí a un cuerpo capaz de mudar de piel sin perder su capacidad de conducir energía, permitiendo comprender las artes mediales en el Cono Sur como una trama de memorias técnicas, experimentaciones colectivas y persistencias críticas que atraviesan diferentes momentos tecnológicos sin agotarse en ellos.

Estas prácticas, caracterizadas por su inestabilidad material y su difícil inscripción en circuitos tradicionales de exhibición y conservación, han recibido escasa atención por parte de coleccionistas e instituciones, lo que complica su documentación e historización sistemática. El volumen que surge de este encuentro reúne los textos presentados por Angie Bonino (Perú), Juliana Gontijo (Brasil), Jazmín Adler (Argentina) y Brian Mackern (Uruguay). Desde trayectorias y contextos diversos, sus contribuciones abordan problemáticas clave para comprender las prácticas artísticas mediadas por tecnologías en América del Sur: cartografías históricas de las artes tecnológicas, estéticas de la baja tecnología y el reciclaje electrónico, imaginarios alternativos del futuro tecnológico y genealogías experimentales del arte sonoro, electrónico y en red en la región. Estas reflexiones se inscriben en un marco de investigación más amplio sobre las artes mediales en Chile y sus cruces con ciencia y tecnología, que ha enfatizado tanto la proliferación de festivales, encuentros y plataformas como la necesidad de documentar, analizar y



sistematizar un campo marcado por la hibridez disciplinar, la inestabilidad técnica y la politización de los usos de los medios.

El texto de Jazmín Adler propone una cartografía de las artes tecnológicas en Argentina que asume, desde el inicio, el carácter necesariamente parcial, fragmentario y situado de cualquier relato histórico sobre estas prácticas. A partir de la noción de "ejercicio cartográfico", retomada de Donna Haraway, la autora ensaya ejes de lectura que van desde los desbordes disciplinarios del arte contemporáneo hasta las estrategias de desobediencia tecnológica y las reconfiguraciones de los imaginarios de modernización, subrayando cómo las obras interfieren críticamente en los relatos hegemónicos sobre innovación y futuro.

Por su parte, el texto de Angie Bonino se detiene en las estéticas de baja tecnología, la reutilización y el hackeo de dispositivos como operaciones que desarticulan la promesa de progreso lineal asociada a las tecnologías de punta. En diálogo con prácticas situadas en el contexto peruano y latinoamericano, su contribución muestra cómo el trabajo con residuos electrónicos, circuitos rearmados y soluciones técnicas precarias no solo responde a condiciones materiales locales, sino que también formula una crítica a las economías globales de la obsolescencia, proponiendo poéticas donde el error, la falla y la interferencia devienen recursos conceptuales y políticos.

El texto de Juliana Gontijo explora imaginarios alternativos del futuro tecnológico a partir de prácticas artísticas brasileñas que despliegan temporalidades no lineales y especulaciones desde el Sur. Su propuesta indaga cómo determinados proyectos recurren a mitologías, ficciones científicas y cosmologías otras para imaginar futuros que no replican la narrativa de innovación continua del capitalismo de datos, sino que ensayan modos de convivencia entre humanos, máquinas y entornos más allá de los modelos extractivistas y coloniales de la tecnocultura.

Finalmente, el texto de Brian Mackern se centra en genealogías experimentales del arte sonoro, electrónico y de red en el Cono Sur, retomando experiencias pioneras que anticiparon las posibilidades críticas y poéticas de las tecnologías digitales. Desde su propia trayectoria como artista, Mackern reconstruye redes, plataformas y comunidades que hicieron posible el surgimiento de escenas de net art y de artes mediales en la región, poniendo en evidencia tanto los condicionamientos técnicos y económicos como los gestos de invención institucional y afectiva que sostuvieron estos experimentos.

Lejos de constituir un relato homogéneo, los textos reunidos delinean un mapa plural de experiencias y perspectivas críticas que dialogan entre sí. En conjunto, permiten reconocer cómo las prácticas mediales producidas desde el sur del continente cuestionan las narrativas dominantes de la tecnocultura — habitualmente formuladas desde centros geopolíticos del norte— y proponen modos situados de pensar las relaciones entre arte, técnica y sociedad. Las contribuciones que integran este libro funcionan así como ejercicios de cartografía: aproximaciones parciales pero reveladoras a una escena heterogénea en constante transformación. El Coloquio Serpiente eléctrica se concibió como un espacio de balance crítico de los últimos quince años de producción artística vinculada a tecnologías en el Cono Sur, pero también como una plataforma para proyectar preguntas hacia el porvenir.



Artes tecnológicas en Argentina: cartografías de la interferencia para una historia posible

por Jazmín Adler, Argentina.

Cartografías de la interferencia: tentativas de ensayo

Ante la invitación a trazar un panorama de las artes tecnológicas en la Argentina producidas durante las últimas décadas, me encontré con una serie de desafíos inherentes tanto a la naturaleza del tema como a las condiciones de su abordaje. Pensé inmediatamente que una tarea semejante implica, de forma inevitable, ofrecer una lectura parcial y caprichosa a partir de ciertos ejes que no dejan de ser aleatorios, delineados en función de decisiones arbitrarias e intuiciones personales, a su vez conjugadas con lógicas historiográficas que desbordan las perspectivas subjetivas. Lejos de la pretensión de construir una narrativa totalizante y lineal, el recorrido que propongo se sustenta en una idea que, aunque pueda resultar evidente ya entrados el siglo XXI, vale la pena (creo) enfatizar: no existe Historia única ni homogénea, sino una constelación de relatos posibles —sesgados, fragmentarios, e incluso en ocasiones disonantes— que en este caso se entrelazan en los devenires de las prácticas artístico-tecnológicas argentinas.



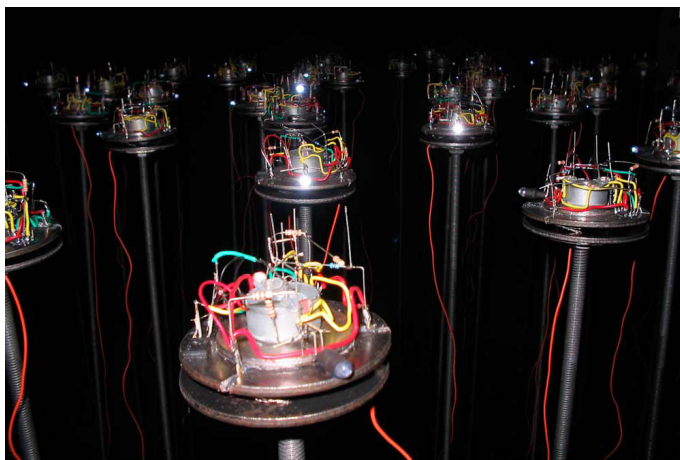
Hacia mediados de la década del noventa, con el boom digital y la llegada de las primeras conexiones comerciales a Internet en la Argentina, diversos artistas comenzaron a investigar las posibilidades creativas ofrecidas por los nuevos medios. La retórica de la innovación y el futuro se consolidaron como parte de un relato modernizante asociado con el inicio del nuevo milenio. Bajo el fervor de la revolución digital, las tecnologías adquirieron protagonismo en ciertas obras, lo cual incitó la progresiva conformación de un circuito independiente con respecto al de las prácticas artísticas contemporáneas que no se orientaron hacia la experimentación tecnológica. Este proceso fue acompañado por la organización de exposiciones dedicadas a reunir distintas expresiones de las flamantes artes digitales, eventos autogestionados en circuitos más alternativos, premios, salones, e incluso algunas exhibiciones de artes tecnológicas argentinas en el extranjero. Con la emergencia de instituciones especializadas en las convergencias entre artes y tecnologías, como el Espacio Fundación Telefónica y el MediaLab del Centro Cultural de España en Buenos Aires, en 2004, dichas confluencias delinearon un terreno que adquirió progresiva autonomía, mientras que, pocos años después, la escena argentina ya sería testigo de la consolidación de una plataforma de artistas abocados a la práctica artístico-tecnológica en diversos soportes, medios y formatos. Las artes tecnológicas, así, adquirieron un marco propio de investigación, producción y exhibición que iría mutando en el transcurso de los años subsiguientes, en función de la irrupción de nuevas generaciones de artistas, la aparición de prácticas artísticas y tecnologías sin precedentes, y la creación de diversos espacios destinados a propiciar su circulación y legitimación.

Entendiendo que no existe algo así como un mapeo completo y absoluto que anteceda al análisis sobre las artes tecnológicas en la escena local, propongo sentar las bases de una suerte de “ejercicio



cartográfico". Esta es la noción que Donna Haraway acuña para atravesar los paisajes físicos y mentales de aquello que puede ser entendido como naturaleza –"figura, construcción, artefacto, movimiento y desplazamiento" (Haraway, 1999, pp. 122-123)– y que aquí podríamos trasladar hacia el terreno que nos ocupa. Ejercitar este sistema permeable de pensamiento supone desplegar una práctica conceptual, crítica y situada que no pierde de vista el carácter frágil y parcial del acto de señalar relaciones dentro de un paisaje de conocimiento desprovisto de toda clase de objetividad. Me interesa especialmente el concepto de ejercicio porque connota simultáneamente el entrenamiento para el desarrollo de una determinada actividad, así como una puesta en práctica, un acto situado, una forma de posicionarse en una escena que no preexiste al momento de ser observada, sino que deviene de la acción en lugares contruidos sobre modelos de interferencia. En efecto, la difracción es para Haraway (1999, p. 126) una "cartografía de la interferencia", diferente a la réplica, el reflejo y la reproducción. En lugar de elaborar un mapa exhaustivo que cristalice en relatos unívocos, busco ensayar (en el estricto sentido del término en cuanto puesta a prueba) un conjunto de ejes de lectura que operen como posibles vías de entrada a la escena de las artes tecnológicas argentinas: el primero de ellos considera los desbordes disciplinarios propios de las prácticas artísticas contemporáneas; el segundo concibe estrategias de desobediencia tecnológica, particularmente en relación con el desarrollo de máquinas que contravienen el correcto y esperado funcionamiento de los artefactos; y, el tercero, examina idearios de modernización y futuro que reimaginan el porvenir de las tecnologías desde un presente en cuyo seno la novedad tecnológica opera más como norma que como estado de excepción.

Desbordes: zonas indómitas en la creación contemporánea



Desde hace algunas décadas, los compartimentos estancos de las artes visuales, la música y la literatura que durante siglos han conformado esferas separadas se han visto erosionados por la fluidez y permeabilidad inherentes al arte contemporáneo. Ya en los sesentas, buena parte de las prácticas artísticas alrededor del mundo comenzaron a cuestionar de manera activa los límites entre lenguajes, soportes y regímenes de legitimación, mediante toda clase de proyectos y experiencias que decantaron en nuevas formas de producción, circulación y experiencia estética. Estos desplazamientos han

configurado una escena artística atravesada por la experimentación interdisciplinaria y la reformulación de nociones tradicionales como las de obras de arte y autoría. Como ya sugería Arlindo Machado en la década del noventa, no es función de la industria llenar de contenidos a las tecnologías y enriquecer el ámbito de la cultura, sino de los artistas: "operadores por excelencia de lenguajes, exploradores de fronteras, recreadores de formas y sobre todo aquellos capaces de desencadenar nuevas posibilidades, insospechadas hasta incluso más allá de los límites y de las finalidades del propio medio" (Machado, 2000, p. 239). En las ideas de Machado sobre esta suerte de auto-desconocimiento del medio, o incertidumbre



del medio sobre sí, resuenan las observaciones de Dick Higgins –artista y teórico de Fluxus–, quien en 1966 describía a la intermedialidad en el arte de su tiempo como una “nueva forma de hacer las cosas”. El encuentro entre diferentes disciplinas, medios y lenguajes decantaba en una tierra “no gobernada por reglas”; debido a que cada obra parecía determinar “su propio medio y su propia forma de acuerdo a sus necesidades” (Higgins, 2019, p. 78). Si bien las dinámicas intermediales no son privativas de las convergencias entre artes y tecnologías, en ellas encuentran una expresión especialmente visible que opera tanto en las formas en que las tecnologías median la producción artística como herramienta o soporte, como en las fuerzas configuradoras de los lenguajes y las estéticas de las obras. En efecto, el carácter multimedial de las artes tecnológicas, en las cuales asiduamente convergen imagen, sonido, texto y código, ha impulsado a borrar los límites entre las disciplinas artísticas, “deslindando” los lenguajes artísticos (Kozak, 2006).

Numerosas obras producidas en Argentina durante las últimas décadas demuestran que la intermedialidad no se presenta como una estrategia específica, sino como una cualidad constitutiva de la experimentación con formas híbridas que incitan a reformular las categorías tradicionales del arte. El caso del net art ha sido paradigmático en este sentido. En *Epithelia*, obra desarrollada en 1999 durante una residencia en el Banff Centre of the Arts (Canadá), Mariela Yeregui propone un recorrido interactivo a través de *pop-ups* de JavaScript y cuadros de diálogo que se activan en la interfaz, a través del cual los usuarios navegan un conjunto de imágenes, textos y sonidos relativos a la representación de un cuerpo fragmentado, híbrido y mutable. La navegación no es lineal ni cerrada, sino que invita a una exploración singular, desplegada en función de las diferentes acciones y decisiones que toma cada participante. Cabe destacar que la obra contaba con un foro en línea donde los usuarios podían subir textos vinculados con la noción de cuerpo, posteriormente incorporados por la artista a la obra. El proyecto planteaba así una suerte de analogía entre el cuerpo humano y el cuerpo de la red; el cuerpo orgánico, inestable, ubicuo y fragmentado es continuamente construido y deconstruido, disociado y reorganizado, de la misma manera en que navegamos por la web. Debido a que *Epithelia* había sido originalmente desarrollada para el obsoleto Netscape 4.0, permaneció inaccesible durante largo tiempo. En 2018 fue restaurada por el artista uruguayo y pionero en el campo del net art latinoamericano, Brian Mackern, con motivo de la iniciativa Net Art *Anthology*, una muestra de net art online organizada en conjunto con el área de conservación de la plataforma Rhizome.org.

Las imbricaciones de imagen, sonido y texto son asimismo protagónicas en el trabajo de Gustavo Romano. En *IP Poetry*, obra realizada desde 2004, el artista combina software y hardware para crear poemas a partir de textos que son obtenidos en tiempo real desde Internet. Estas composiciones son luego recitadas en vivo por robots conectados a la red. El sistema opera a partir de instrucciones específicas de búsqueda, definidas por los usuarios al ingresar a un sitio web y son los mismos usuarios quienes pueden, además, definir tanto el orden como la modalidad en que los textos serán leídos. La propuesta se presenta en formato performático, a través de intervenciones en distintos espacios. Al detectar la presencia del público, un sensor de proximidad activa el sistema de búsqueda en línea y proporciona la orden a los autómatas (“IP Bots”) para que inicien el recitado de los poemas generados. Los resultados encontrados se traducen en sonido e imagen mediante grabaciones de una boca humana que recita los poemas y que es reproducida por los avatares.

En otros proyectos, como *Cuadros sonoros* (2003-2024) de Juan Sorrentino, el sonido es desprovisto de imagen perceptible en una serie de pinturas audiovisuales. Recuperando conocidos gestos de las vanguardias de inicios del siglo pasado, como por ejemplo las obras monocromas de Kazimir Malevich, estas piezas incitan a los espectadores a experimentar las piezas a través de narraciones



que son emitidas por un parlante inserto en lienzos totalmente blancos. A través de los altavoces es emitida la voz de una persona que en cada caso describe una pintura de la historia del arte, aunque en el transcurso del relato nunca son revelados los datos de la misma. Los títulos de cada obra se corresponden con la duración de la descripción, mientras que el tamaño del lienzo blanco coincide con las dimensiones del cuadro descrito. En todas las series –obras de la historia del arte que han sido robadas, pinturas argentinas, cuadros cubistas, etcétera– la narración adquiere una dimensión inconmensurable que desborda los límites de la representación visual y derrama hacia el campo sonoro como espacio de construcción de sentido.

Por su parte, en la obra de Franco Palioff, las convergencias disciplinarias cristalizan en cruces entre técnicas de programación, robótica, inteligencia artificial, impresión 3D, video, pintura y escultura. El artista se formó como ingeniero nuclear y, en su trabajo científico desde el campo de la termo-fluidodinámica, se dedicó a simular comportamientos para determinados sistemas mediante la aplicación de ecuaciones matemáticas que permiten pasar del orden de lo abstracto al computacional. En su práctica artística, la simulación posibilita la creación de modelos que ensayan condiciones espaciales específicas y, simultáneamente, componen otro plano temporal. En *W.clock* (2020), por ejemplo, un ensamblaje de piezas escultóricas impresas en 3D, provisto de una pequeña pantalla LCD, constituye un dispositivo diseñado para alterar la percepción del tiempo según el tráfico de datos de una ciudad. La frecuencia de los movimientos y las luces de este reloj alternativo varían en función del porcentaje de expansión o contracción del tiempo. Así, la dimensión temporal ya no es concebida de forma lineal sino que se encuentra asociada con la productividad humana; el tiempo se contrae por la noche cuando el tráfico de Internet es bajo e incrementa en determinados momentos del día productivo. Un microcontrolador conectado a un servidor mide la cantidad de gigabits por unidad de tiempo, mientras que el *display* muestra los datos en Gbps de la ciudad, la hora del reloj, el nombre de la locación y el porcentaje de expansión/contracción. En otras obras posteriores, como *ElectroChikry* (2024), un objeto ergonómico diseñado como interfaz impresa en 3D invita al público a arrodillarse ante la obra y sonreír de manera sostenida para activar el comportamiento de una maquinaria que cobra cuerpo, tanto virtual como físicamente. La aspiración humanista de dominar al objeto inanimado –pretensión que en los últimos tiempos ha recaído en la voluntad de controlar intensivamente desarrollos tecnológicos como las inteligencias artificiales– en este caso es llevada al extremo: las emociones humanas acopladas a la programación algorítmica aspiran a controlar otras formas de trabajo, a través de un compromiso físico que adquiere nuevas fisonomías en la era del capitalismo de datos.





Desobediencias: tácticas irreverentes hacia el mandato tecnológico

En el entramado de la historia de las artes mediales en Argentina, otro eje significativo emerge allí donde la técnica se vuelve territorio de disputa. Durante este período, diversas prácticas artísticas despliegan estrategias poéticas y políticas orientadas a cuestionar la concepción moderna de progreso, desinstrumentalizar el fenómeno técnico, y problematizar usos y funciones codificados de los artefactos, mediante modos de hacer que subvierten los comportamientos esperados de los dispositivos. A través de operaciones sutiles o bien intervenciones radicales, los artistas subvierten los comportamientos esperados de dispositivos, desplazándolos de la obediencia funcional hacia zonas de incertidumbre e irrespeto hacia las funciones tecnológicas codificadas.¹ Se trata de tácticas disidentes que contravienen la racionalidad tecnocientífica y desafían las lógicas mercantiles que condicionan los modos de producción, difusión y consumo de los nuevos medios. En lugar de celebrar la novedad de la técnica, estas propuestas recuperan tecnologías caducas, sencillas o de bajo costo de acuerdo con una estética *low-tech* o *low-fi*, exploran el carácter creativo del error, y proponen distintas tácticas orientadas hacia la apertura de la “caja negra” (Flusser, 1990), mediante tentativas que buscan develar el interior de los sistemas, mostrar sus componentes y transparentar las operatorias que rigen su funcionamiento. En particular, algunas obras desarrolladas durante los últimos años entrañan estrategias de transgresión que apuntan a socavar la concepción de máquina universal, eficaz y eficiente, entre otras de las nociones que han configurado los imaginarios maquínicos desde la Revolución Industrial. Podríamos decir que estas prácticas artísticas constituyen máquinas “contra-hegemónicas”², en la medida en que desestabilizan y desautomatizan tanto los componentes tecnológicos como el correcto funcionamiento de los dispositivos, resistiendo a las lógicas de optimización y control de las tecnologías contemporáneas, introduciendo fallas, comportamientos erráticos o usos alternativos que interpelan críticamente la idea de una técnica neutral, previsible y subordinada a fines productivos.

La reformulación de la noción tradicional de máquina encuentra un ejemplo elocuente en *Mutualidad de Fantasmática Electrónica*, proyecto de Federico Gloriani, ganador del Concurso CIFO-Ars Electronica 2024, destinado a premiar iniciativas artístico-tecnológicas desarrolladas por artistas latinoamericanos. Concebida en Rosario, en la provincia de Santa Fe, esta propuesta relacional convocó a un grupo de artistas a salir a las calles en busca de aparatos electrónicos desechados, hurgando entre contenedores de basura para dismantelarlos y rescatar sus piezas. En Argentina, los llamados cartoneros —figura extendida desde la crisis económica, política y social de 2001— recorren la ciudad recuperando papel, cartón y otros materiales que puedan reinsertarse en la industria del reciclaje. Pero la basura electrónica permanece, casi siempre, fuera de este circuito, en parte a causa de las dificultades propias de su desmontaje. *Mutualidad de Fantasmática Electrónica* se sitúa justamente en ese intersticio: busca revertir el destino de las tecnologías descartadas a través de prácticas situadas en el territorio.

¹ El concepto de “desobediencia tecnológica” ha sido propuesto por Ernesto Oroza (2012), artista e investigador cubano, para referir a los procesos de recolección, reparación y refuncionalización de objetos técnicos en Cuba, a partir de soluciones inventivas y artesanales sobre artefactos preexistentes. En el contexto de desindustrialización del país, a causa del embargo económico y comercial de la isla por parte de Estados Unidos, la desobediencia tecnológica entraña tácticas de irreverencia hacia la autoridad del objeto/mercancía.

² He propuesto la noción de “máquinas contra-hegemónicas” para caracterizar a aquellas obras contemporáneas que desde las convergencias entre artes y tecnologías electrónicas subvierten la configuración maquínica hegemónica, configurada en la modernidad, así como los significantes asociados a ella como la eficiencia, eficacia e infalibilidad (Adler 2025a, 2025b). Cabe mencionar que colegas de la región han estudiado temas afines, entre ellos Valentina Montero y Pedro Donoso (2021), y Juliana Gontijo (2021), cuyos enfoques fueron reunidos en un libro dedicado, precisamente, a las operaciones de dismantelamiento de la máquina moderna (Adler, 2021).



Entre abril y julio de 2024, el grupo recolectó más de cien artefactos —microondas, tostadoras, planchas, computadoras, lavarropas, licuadoras, etcétera— y clasificó cuidadosamente cada uno de sus componentes, los cuales fueron sistematizados en una base de datos y organizados en ficheros. Estos fragmentos de máquinas pasaron luego a formar parte de un archivo vivo, puesto a disposición de diversos MediaLabs y artistas del país, de manera que otras creaciones pudieran surgir de aquello que, de otro modo, permanecería obsoleto. Sin embargo, el proyecto trasciende el gesto de conservación y apunta asimismo a invocar nuevas presencias. Con algunos de los artefactos recuperados, los artistas construyeron retroproyectores que fueron exhibidos durante Ars Electronica 2024. En ellos, las imágenes proyectadas no eran las piezas en sí mismas, sino sus sombras: la silueta espectral de sus componentes iluminaba la sala, otorgando densidad a aquella dimensión fantasmática que titula la propuesta. Desde la perspectiva de la arqueología de los medios, la obra puede pensarse en diálogo con la noción de “medios zombies” propuesta por Garnet Hertz y Jussi Parikka (2021). Los proyectores, ensamblados a partir de fragmentos de tecnologías muertas, constituyen entidades híbridas que resucitan en nuevos contextos, activando otras formas de vida para objetos que el sistema ya había declarado caducos. De este modo, la temporalidad lineal que suele regir la historia técnica, donde la utilidad determina la vigencia de los aparatos, es interrumpida y reemplazada por una lógica cíclica, en la que uso y manufactura no se encuentran contrapuestos. En esta operación, las máquinas producidas no solo reorientan sus funciones, sino que además se vuelven autorreferenciales al proyectar sus propios componentes o los de otros dispositivos, que bien podrían ser también los suyos. A través de este gesto, *Mutualidad de Fantasmática Electrónica* subvierte las narrativas dominantes sobre la obsolescencia y despliega una poética de la persistencia: las tecnologías, antes destinadas al olvido, regresan como fantasmas para recordarnos que lo descartado aún tiene vida, que en los restos laten otros futuros posibles.

La recuperación y ensamblaje de distintas clases de tecnologías, en pos de la construcción de una máquina que se desvía de las funciones esperadas de los artefactos, también se hace presente en *El umbral. Instante de la delegación cognitiva* (2025), instalación de Leo Núñez. La obra configura un espacio de especulación sobre las relaciones entre pensamiento humano y autonomía maquínica. A partir de un ensamblaje de elementos históricos y contemporáneos —desde el ábaco hasta el lenguaje de las computadoras personales y la programación de un brazo robótico—, la obra propone una narrativa donde distintas temporalidades tecnológicas se superponen. Más que ilustrar un futuro inevitable, Núñez sitúa al espectador frente a nuestro presente en tensión: un momento liminal en el que la delegación de funciones cognitivas ya no es solo un recurso práctico, sino también un desplazamiento simbólico de la agencia humana. El funcionamiento de la instalación refuerza esta idea; un monitor de letras verdes despliega un diálogo entre el artista y una inteligencia artificial, mientras el brazo robótico manipula un ábaco que va contando el tiempo que resta para alcanzar ese punto crítico, cuando las máquinas podrían independizarse de nuestra intervención. En este cruce entre materialidad, cálculo y simulación, la obra delinea un territorio de preguntas sobre nuestra propia capacidad de decisión en el devenir tecnológico, así como sobre los nuevos modos de asumir las vinculaciones entre humanos y máquinas en la contemporaneidad más próxima. En obras anteriores, Núñez ya había sondeado la incorporación de tecnologías alternativas a la producción tecnológica de punta, particularmente mediante la adopción de una estética *low-tech* que se vale de componentes asequibles por sus costos poco elevados, los cuales condensan la especificidad del contexto latinoamericano donde las obras son concebidas y realizadas. Ese es el caso de *Propagaciones* (2007), instalación robótica interactiva integrada por diez nodos, cada uno de ellos conformados por cinco autómatas provistos de leds (emisores) y sensores de luz (receptores), y accionados por motores equivalentes a aquellos empleados por las lectoras de DVDs. Al ser iluminados por el público con linternas, teléfonos celulares u otros dispositivos, los robots comienzan a girar sobre su



eje y, de esa manera, impulsan el movimiento de otros autómatas que se encuentran agrupados en nodos diferentes. Así, la obra deviene de los comportamientos emergentes, donde el estado de cada robot es determinado por el movimiento de los autómatas adyacentes.

Desde la práctica activista, el *circuit bending* y la refuncionalización objetos y tecnologías, Laura Nieves, Piren Benavidez Ortiz y Marlin Velasco integran el colectivo Electrohacedoras, cuyo trabajo se orienta hacia la democratización de los recursos tecnológicos como herramientas de empoderamiento en el espacio público para mujeres y disidencias. En el marco de los debates sobre la despenalización del aborto en Argentina, el grupo impulsó talleres colaborativos donde enseñaban a construir antorchas lumínicas reutilizando bidones y envases de productos de limpieza. A través de estas prácticas, Electrohacedoras activa estrategias de refuncionalización y desobediencia tecnológica que cuestionan los roles tradicionales asociados al universo femenino y resignifican objetos históricamente ligados a la domesticidad, transformándolos en símbolos de resistencia y acción colectiva. Motivadas por la “pedagogía del desguace”, metodología de creación artística y acción política que apunta a recuperar espacios de conocimiento que han sido expropiados a las mujeres con el desarrollo de la ciencia moderna (Nieves, 2024), sus obras y acciones buscan subvertir los mandatos tecnológicos y desarmar el “régimen científico-patriarcal-occidental del arte tecnológico contemporáneo”. Estas acciones por lo general involucran el espacio público de la calle. En *Dispositivo de Emergencia Sonora/Sorora* (2020-2023), las artistas procuran visibilizar el crecimiento de la tasa de femicidios en Argentina durante el aislamiento obligatorio a causa de la pandemia. El proyecto consiste en la producción casera de un megáfono que permitiera que las voces de las mujeres fueran escuchadas. Encuentros virtuales de trabajo orientaron la producción de los dispositivos, así como la creación de un fanzine destinado a circular en redes a los fines de amplificar la iniciativa a lo largo y ancho del país.

La resignificación de la historia a través de los entrelazamientos entre prácticas artísticas y tecnologías –desde una perspectiva decolonial y situada– reaparece en el proyecto *Guañaquex*, realizado por Paula Gaetano junto a un vasto equipo integrado por artistas, historiadores, programadores, ingenieros y artesanos. Dos siglos después del cruce de los Andes por parte del Ejército Libertador, en 1817, es un robot cuadrúpedo quien asume el rol de insurgente. Su morfología se encuentra inspirada en el guanaco, nativo de la zona andina, y en su diseño se funden modos de hacer ancestrales y tecnologías contemporáneas que, actuando en conjunto, configuran otra clase de máquina, alejada de los imaginarios robóticos instituidos. El robot fue construido en caña colihue, viste textiles andinos y está provisto de sistemas de multivisión y sonido que le permiten tanto registrar imágenes como emitir sonidos similares a un relincho electrónico. Su cola mecatrónica golpea un tambor andino, mientras flamea la bandera del llamado “Ejército Revolucionario de Liberación Artificial”. En su pecho, *Guañaquex* porta una placa de metal con las Leyes Pluriversales de la Robótica, las cuales proponen una reescritura de las leyes de Isaac Asimov.³ De esta manera, el robot emprendió una travesía por los antiguos caminos transitados por San Martín, acompañado por un grupo numeroso de personas, y cincuenta y ocho mulas y caballos, guiado en este caso por la intención de posicionar a los Andes como territorio de resistencia y por la posibilidad de concebir al campo de la robótica como una verdadera herramienta para la liberación.

³ Las Tres Leyes de la Robótica, elaboradas por Isaac Asimov en el marco de su producción de ciencia ficción, constituyen un dispositivo narrativo que organiza un sistema jerárquico de conductas atribuidas a los autómatas. La primera establece que un robot no debe dañar a un ser humano ni permitir, por omisión, que éste sufra daño; la segunda estipula que los robots deben obedecer las órdenes humanas salvo que entren en contradicción con la primera; y la tercera dispone que los robots deben preservar su propia existencia en tanto ello no interfiera con las leyes anteriores. Posteriormente, Asimov introduce una Ley Cero, que prioriza el resguardo de la humanidad en su conjunto por sobre la protección individual. Más allá de su carácter ficcional, estas formulaciones han adquirido relevancia como marco especulativo para reflexionar sobre los problemas éticos, políticos y filosóficos derivados del desarrollo de tecnologías autónomas y de su creciente incidencia en la organización social. Véase Asimov (1975).



La contra-hegemonía asume aquí una “cosmotécnica insurgente” (Gaetano, 2025) que propone una nueva concepción de futuro, surgida de la colaboración no solo entre humanos y máquinas, sino también con la tierra.

(Re)imaginaciones: idearios tecnológicos para un nuevo futuro

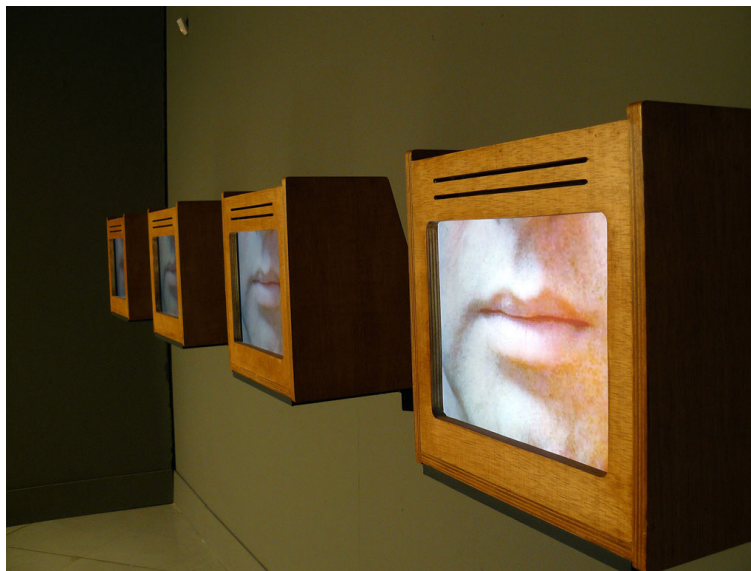
Las históricas tensiones entre utopía y distopía que durante más de un siglo encendieron debates sobre el papel de las tecnologías en el arte y el pensamiento—oscilando entre su potencial emancipador y su uso como instrumento de dominación— parecen hoy haber perdido fuerza. En esta nueva fase de la contemporaneidad, las perspectivas puramente reactivas y tecnofóbicas se tornan tan limitadas y desacertadas como aquellas visiones exaltatorias o tecnofetichistas, las cuales celebran sin matices el progreso técnico. Hemos llegado a un punto en el que ya no es posible sostener la idea de que la tecnología sea neutral, aunque tampoco es admisible concebir su erradicación: su eliminación de la faz de la Tierra sería, además de inviable, un gesto sin sentido.

En un presente atravesado por el hype de la inteligencia artificial, la proliferación de virus, los conflictos bélicos, la crisis climática, el borramiento de las fronteras entre lo humano y lo no humano, y las nuevas intersecciones entre naturaleza, cultura y tecnología, emergen paisajes radicalmente distintos. En este marco, aquello que Hito Steyerl (2025) denomina “infraestructura termodinámica de las imágenes”—sustentada en la quema y los extractivismos de recursos humanos y naturales para la producción de imágenes y criptomonedas— ilumina con crudeza las dimensiones ecológicas, materiales y políticas de nuestros sistemas digitales. Desde este escenario, en la contemporaneidad más reciente se ha abierto una zona de reflexión y experimentación en la que convergen artes y tecnologías en un territorio que no responde ni a la euforia ciega ni a la nostalgia reactiva, sino que interroga nuestras formas de (re)imaginar el futuro. Un futuro que asume a las tecnologías como parte constitutiva de la vida misma, pero que rehúye perspectivas glorificadoras, buscando en cambio modos sensibles, críticos y situados de habitar el presente.

Avispish (2025), videoinstalación de Joaquina Salgado, se compone de cuatro televisores conectados por caños de hierro pintados de color negro. Cada uno se encuentra habitado por la figura de una criatura virtual con rasgos humanos. Mediante técnicas de captura de movimiento facial, la artista registró las conversaciones y gestos de cuatro personas que recuerdan el futuro e intercambian ideas sobre la posibilidad de imaginar tecnologías blandas y no extractivas: “tecnologías amorfas que no sirvan para la guerra ni la dominación económica, y que estén profundamente conectadas con la naturaleza y con la poesía”, afirma uno de los personajes. Las voces y expresiones de los participantes fueron transferidas a estos seres digitales, quienes exponen sus perspectivas uno por vez mientras los demás observan, generando una dinámica coral y expectante. A la vez, las criaturas conjeturan las “ruinas fértiles” que dejarán como legado a los sujetos del “post-futuro”, espacios imaginarios donde podrían surgir nuevas formas de vida y organización en comunidad. En este cruce entre cuerpo, artificio y memoria, la obra invita a pensar a la tecnología no como instrumento de dominio, sino como materia viva y relacional, capaz de entrelazarse con la naturaleza, la imaginación y otros futuros ajenos a la tecnificación de la vida cotidiana. Frente a fenómenos que tensionan las relaciones entre naturaleza y tecnología —como la aceleración del cambio climático y la explotación de los recursos naturales—, Avispish propone imaginar un horizonte en el que la tecnología deje de ser percibida necesariamente como una amenaza y logre emanciparse de dinámicas patriarcales extractivas.



Por otro lado, la producción de biomateriales en el campo del arte contemporáneo también se inscribe en un horizonte de experimentación que no solo involucra el trabajo con nuevas materialidades, sino que además propone un giro epistemológico, al suplantarse una noción de tecnología como agente de dominación por la concepción de agente co-creativo. En lugar de pensar en la innovación biotecnológica bajo el signo de peligro apocalíptico, buena parte de la producción de biomateriales en clave artística aspira a imaginar futuros en los cuales los lindes entre naturaleza y artificio se vuelven porosos. A través de la experimentación con residuos orgánicos, algas, micelio de hongo y muchos otros elementos, algunos artistas contemporáneos cultivan materiales ajenos a aquellos creados mediante los procesos industriales tradicionales. Las obras devienen así en ecosistemas en transformación, abiertos a la contingencia, a las mutaciones, descomposiciones y regeneraciones que suceden a lo largo del tiempo. De esta manera, la actividad creativa deja de circunscribirse a la labor estrictamente individual para decantar en redes de colaboración entre la esfera humana y otras especies. Los biomateriales catalizan imaginarios que reconocen la vulnerabilidad y mutabilidad de la vida en el Antropoceno, a su vez que instauran formas de reparación y coexistencia entre humanos, máquinas y naturaleza que evaden narrativas del colapso. En Argentina, Ana Laura Cantera desarrolla una práctica artística e investigativa centrada en la exploración de biomateriales como modo de repensar las relaciones entre arte, tecnología y ecología. Su trabajo aborda la creación de bioplásticos y biocompuestos a partir de residuos orgánicos —entre ellos yerba mate, pelo humano y restos de frutas—, que habilitan una producción material



convocada por la sustentabilidad y la economía circular. Es fundadora de *Mycocrea*, un laboratorio dedicado a la investigación y experimentación especializado en diseño cultivado con micelio y residuos de la ciudad. En este marco surgió un proyecto como *Geohifas*, dedicado a la realización de paneles aislantes, térmicos y acústicos realizados en micelio. Asimismo, Cantera creó un biomaterial similar al cuero creado a partir de residuos de yerba mate bautizado como Yermo, cuyo carácter compostable, flexible y resistente le permite cumplir distintas funciones desde la producción textil hasta superficies funcionales para la impresión 3D.

Los modos en que naturaleza, mito y tecnología negocian nuevas formas de existencia es asimismo un tema central en la obra de Indira Montoya, quien en este caso despliega una práctica



artística asociada a los campos de la videoinstalación audiovisual y la realidad virtual. *En Te convertirás en sal* (2024), la artista ofrece una experiencia inmersiva que fabula sobre los destinos posibles de la Laguna Mar Chiquita, en la provincia de Córdoba. En este escenario, muchos años después de las violentas inundaciones que dañaron la zona, los restos de un antiguo asentamiento emergen como fragmentos de memoria, donde ruinas, aguas y relatos se pliegan en temporalidades múltiples. Más que reconstruir un pasado perdido, la obra activa un espacio de especulación: imagina futuros habitados por nuevos entretejidos entre la acción humana, la construcción de mitos y la supervivencia del ecosistema. El entorno virtual, creado mediante fotogrametría, escaneos digitales e imágenes satelitales, no reproduce el humedal, sino que lo reinterpreta, a través de un paisaje híbrido que combina datos de la realidad con escenas modeladas en 3D y creadas ad hoc. Así, la pieza no solo preserva imágenes de un pasado que pudo haber sido, sino que configura un territorio que podría llegar a ser, en una locación tan particular como lo es Mar Chiquita al tratarse del lago de agua salada más grande de Sudamérica. El público es invitado a sumergirse en este entorno haciendo uso de un Oculus; convertido en viajero, activa fragmentos de memoria encerrados en objetos, texturas y sonidos, mientras las aves del lugar — guardianas ancestrales de esta geografía— ofician de mediadoras entre mundos y temporalidades.

Reflexiones finales: sobre prácticas inapropiadas/bles y un incierto por-venir

Concebido en clave de ejercicio cartográfico, el recorrido que hemos propuesto a través de los devenires de las artes tecnológicas en la Argentina desde los comienzos del Tercer Milenio permite identificar determinadas zonas de reflexión y de experimentación en un mapa dinámico, atravesado por tensiones, desplazamientos y fisuras, antes que circunscrito a un campo estable o a una tradición consolidada. En esta escena móvil, cambiante y en constante reformulación, la multiplicidad de confluencias entre prácticas artísticas y tecnologías electrónicas no encajan en un *taxon* (Haraway, 1999, p. 126); resisten a ser absorbidas como identidades fijas o categorías predeterminadas de acuerdo con marcos de representación hegemónicos. Este sentido, resuenan con los “inapropiados/bles” referidos por Haraway, los cuales incitan una perspectiva de análisis alternativa para el abordaje de las relaciones basadas en la diferencia, por fuera de paradigmas de dominación jerárquica, de la tutela paternalista y colonial, de la fusión simbiótica como ideal de completud, de la oposición antagónica o de la reducción a meros recursos en un régimen de explotación industrial. Las artes tecnológicas resisten a su clausura en categorías fijas, exceden fronteras disciplinares y se sostienen en la heterogeneidad de lenguajes, materialidades y temporalidades. Desde estos márgenes metodológicos, disciplinarios y taxonómicos, las convergencias entre artes y medios tecnológicos participan de la escena del arte contemporáneo sin perder sus rasgos específicos, como aquellos que hemos procurado recuperar parcialmente a lo largo de este escrito. Una orientación semejante implica sustituir un paradigma epistemológico de base ontológica —sostenido aún en clasificaciones binarias como obra de arte/máquina, objeto/proceso, artista/científico, inspiración/investigación, arte tecnológico/arte contemporáneo— por otro paradigma que conciba a la historia





como un campo de tensiones. Tal condición no constituye una carencia, sino la potencia de un territorio que, al no dejarse asir ni codificar plenamente, habilita un espacio fértil para que la incertidumbre y la indeterminación se vuelvan condiciones productivas en el ejercicio de proyectar formas de habitar un presente escurridizo, e imaginar así todos los futuros que están por venir.

Bibliografía:

Adler, J. (2025a). Configuraciones maquínicas en el arte contemporáneo latinoamericano: inutilidad, ineficiencia y nuevas ontologías de obras-máquinas. *Escena. Revista de las artes*, 2025, 85 (1), pp. 1-31.

————— (2025b). Descajanegrizar, desestabilizar y desautomatizar la máquina hegemónica: modalidades de transgresión en obras electrónicas latinoamericanas. *Estudios Artísticos: revista de investigación creadora*, 11(19), pp.75-102.

Adler, J. (comp.) (2021). *Desmantelando la máquina: transgresiones desde el arte y la tecnología en Latinoamérica*. Buenos Aires: Neural.

Asimov, I. (1975). *Yo, robot*. Buenos Aires: Edhasa.

Flusser, V. (1990). *Hacia una filosofía de la fotografía*. México: Trillas.

Gaetano, P. (2025). *Guanaquerx*. Recuperado el 9 de septiembre de 2025 de: <https://www.guanaquerx.com/>

Gontijo, J. (2021). "Gambiarra antropofágica", en Adler, J. (comp). *Desmantelando la máquina: transgresiones desde el arte y la tecnología en Latinoamérica*. Buenos Aires: Neural.

Haraway, D. (1999). "Las promesas de los monstruos: una política regeneradora para otros inapropiados/bles", en *Política y sociedad*, 30, pp. 121-163.

Hertz, G. y Parikka, J. (2021). Medios zombis: curvando el circuito de la arqueología de los medios, o hacia una metodología artística. En Parikka, J. *Una geología de los medios*. Caja Negra.

Higgins, D. (2019). "Intermedia", en Mayer, M. (ed.) (2019). *Fluxus escrito: actos textuales antes y después de Fluxus*. Buenos Aires: Caja Negra.



Kozak, C. (comp.) (2006). *Deslindes: ensayos sobre la literatura y sus límites en el siglo XX*. Buenos Aires: Beatriz Viterbo.

Machado, A. (2000). *El paisaje mediático: sobre el desafío de las poéticas tecnológicas*. Buenos Aires: Libros del Rojas.

Montero, V. y Donoso, P. (2021). "Disenso y utopía: repensando vínculos entre arte y tecnología en América Latina", en Adler, J. (comp). *Desmantelando la máquina: transgresiones desde el arte y la tecnología en Latinoamérica*. Buenos Aires: Neural.

Nieves, L. (2024). Pedagogía del (des)guace: Electrohacedoras: arte y activismo tecnológico. *Revista Estudios Curatoriales*, 18, pp. 64-74.

Oroza, E. (6 de junio de 2012). Desobediencia Tecnológica. De la revolución al revolico. Recuperado el 28 de agosto de 2025 de: <http://www.ernestooroza.com/desobediencia-tecnologica-de-la-revolucion-al-revolico/>

Steyerl, H. (2025). *Medios calientes: las imágenes en la era del calor*. Buenos Aires: Caja Negra.

Bio

Jazmín Adler es historiadora del arte, investigadora y curadora. Su campo de investigación abarca las relaciones entre prácticas artísticas y tecnologías en la escena del arte contemporáneo latinoamericano. Es Doctora en Teoría Comparada de las Artes (UNTREF) y Licenciada en Artes (UBA). Se desempeña como investigadora del Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas de Argentina (CONICET) y es directora del Programa de Posgrado "Tecnologías en el Arte Contemporáneo" (Facultad de Filosofía y Letras, UBA). Forma parte del equipo de revisión por pares de Leonardo (MIT Press) y del comité asesor del CIFO-Ars Electronica New Media Grants & Commissions Award. Entre otros libros, es autora de *En busca del eslabón perdido: arte y tecnología en Argentina*, y compiladora de *Desmantelando la máquina: transgresiones desde el arte y la tecnología en Latinoamérica*. Conformo el Colectivo Ludión: exploratorio latinoamericano de poéticas/políticas tecnológicas (FCS, UBA) y el colectivo de investigación Sur Eléctrico. Entre sus últimos proyectos curatoriales se encuentran *Soberanía de las cosas* (Palacio Libertad – ex CCK); *Desvíos: subvertir las inteligencias artificiales* (EAC, Montevideo) y *Planetary Atoll: Connecting Latin American Dots* (panke.gallery y SAVVY, Berlín). Actualmente es la curadora de la III Bienal de Artes Multimediales de Quito, Ecuador.

DESPUÉS DE LAS DISTOPÍAS: ejercicios de alterfuturismos

por Juliana Gontijo, Brasil.

Introducción - ¿Qué viene después de las distopías?

Después de las distopías, queda un silencio peculiar. No es el silencio del fin, sino un ruido sordo, como si el mundo insistiera en permanecer incluso cuando todo parece condenado. Durante décadas, la ciencia ficción –y, con ella, cierta imaginación política– apostó por la idea de un futuro, sombrío o maravilloso, fruto de las innovaciones tecnológicas humanas.

¿Pero y ahora? Cuando la distopía deja de ser ficción para convertirse en lo cotidiano –calentamiento global, necropolítica, crisis migratorias, guerras persistentes–, ¿cómo seguir narrando? ¿Qué significa hablar de futuro cuando el presente ya parece distópico? La catástrofe se ha convertido en un género, en una estética, en una gramática cultural. Tal vez porque el colapso sea más fácil de imaginar que un cambio radical. Desde la especificidad de los territorios que conforman América Latina, surgen movimientos que apuntan a un gesto muy significativo: imaginar futuros plurales, no como promesa, sino como ejercicio.



Es en este intervalo donde emergen los alterfuturismos. No se trata de un concepto cerrado, sino de una apuesta: ¿cómo crear mundos posibles que no repitan los impasses del ahora? ¿Cómo inventar lenguajes, tecnologías y cosmologías capaces de desplazar la idea de futuro como línea recta –un progreso acumulativo, extractivista y colonial– para convertirlo en un espacio de multiplicidad, de relaciones, de fabulación?

Este ensayo nace de la invitación a prolongar esa pregunta. Escribir, aquí, no es organizar respuestas, sino continuar el movimiento iniciado durante los años de mi investigación académica y curatorial.

Las distopías tecnológicas en el contexto latinoamericano

En 2014 publiqué *Distopías Tecnológicas*, resultado de una investigación realizada durante mi doctorado en la Universidad de Buenos Aires. El libro cartografió prácticas artísticas brasileñas que movilizan la baja tecnología y dispositivos obsoletos como estrategia crítica frente a la hegemonía de la alta tecnología y sus dinámicas de consumo acelerado. En ese momento me interesaba comprender



la invención continua de artefactos tecnológicos —los bricolajes electrónicos, los procedimientos DIY, los hackeos— como discursos contrahegemónicos capaces de tensionar las promesas futuristas del capitalismo.

En esta reflexión, concebí la relación entre utopía y distopía¹ como términos intrínsecamente articulados: la imposibilidad humana de alcanzar sistemas sociales perfectos nos hace igualmente conscientes de las imperfecciones críticas de cada contexto. Si bien, en muchas narrativas, la tecnología aparece como puerto utópico por excelencia debido a su potencia transformadora², en el contexto sociocultural latinoamericano esas prácticas artísticas que implicaban los bricolajes electrónicos (que en Brasil llamamos “gambiarra”) revelaban patrones distópicos y un imaginario cibertecnológico que contradecían la sublimación tecno-científica. La distopía, en este contexto de producción, funciona como acto reparador y potencia regeneradora: la imprevisibilidad, la inutilidad, la degeneración, la estética cyberpunk, la obsolescencia de las máquinas y la basura tecnológica se usan como estrategias culturales frente a una sociedad cada vez más tecnocrática. Estas prácticas instauran además una pluralidad de usos que, paralelamente, subvierten la lógica productiva del capitalismo —se desvían de los patrones del funcionalismo económico e industrial, exploran el error del código y convierten la propia disfuncionalidad en un gesto político. Así, la distopía deja de ser solo un juicio negativo y pasa a operar como ruptura: un modo de romper el patrón lógico impuesto por la industria del capital.

Un ejemplo emblemático de esa investigación fue *Malas Chat* (2011), del colectivo Gambiologia, de Belo Horizonte. El grupo problematizaba la reapropiación creativa de medios y tecnologías en contextos de escasez material, movilizando el bricolaje, la improvisación y el reciclaje como estrategias estéticas y políticas. Al cuestionar el determinismo funcional —la idea de que cada objeto tiene una función predeterminada—, el colectivo asumía estratégicamente la pregunta operativa: “¿qué puedo hacer con esto?”.

En la obra, construyeron una especie de Skype analógico: maletas que contenían dos televisores portátiles, una cámara, una pequeña central de radio y TV y transmisores que permitían la interlocución audiovisual entre dos localidades. En sus palabras:

“La idea era hacer una especie de Skype analógico, con la misma funcionalidad de ese dispositivo de software, pero sin utilizar ninguna herramienta digital. Teníamos dos

¹ El término “utopía” fue acuñado por Thomas More, en *Utopía* (Londres, 1516). Se forma a partir del griego οὐ (ou, “no”) + τόπος (topos, “lugar”), es decir, literalmente “no-lugar” (en el juego de palabras de More también aparece *eutopía*, del griego εὖ/ eu, “bueno”). La topografía ficticia de la isla en *Utopía* dialoga con relatos de viaje que circulaban entonces (entre ellos los de Américo Vespucio) sobre islas “paradisíacas” del Nuevo Mundo (una de estas islas fue posteriormente conocida como Fernando de Noronha). Por su parte, el término “distopía” se registra por primera vez en un discurso de John Stuart Mill en la Cámara de los Comunes del Parlamento Británico, el 12 de marzo de 1868. Se forma por δυσ- (dys-, “malo/difícil”) + τόπος (topos, “lugar”) — literalmente “lugar difícil” — usado como contrapunto crítico a la noción de utopía.

² En este ámbito —de la tecnología como potencia utópica— emergen el transhumanismo y el aceleracionismo, corrientes que comparten la fe en la capacidad transformadora de la técnica, pero se distinguen por sus énfasis y desarrollos. El transhumanismo, con raíces en debates del siglo XX (cf. Julian Huxley) y en formuladores contemporáneos como Max More, Ray Kurzweil y Nick Bostrom, defiende el uso deliberado de biotecnologías, ingeniería genómica y neurotecnologías para ampliar las capacidades humanas y, en algunos enfoques, trascender los límites biológicos, suscitando cuestiones éticas sobre desigualdad, eugenesia y riesgos sistémicos. El aceleracionismo reúne una familia heterogénea de posiciones que ve en la aceleración técnica y en las dinámicas capitalistas una fuerza histórica transformadora, dividiéndose, a grandes rasgos, entre vertientes autoritarias/ neorreaccionarias (p. ej., Nick Land) y formulaciones de izquierda que buscan reapropiarse de las infraestructuras tecnológicas con fines emancipatorios (Nick Srnicek y Alex Williams). Ambas corrientes son objeto de críticas decoloniales, feministas y ecopolíticas por su pretensión universalista, por la reproducción de asimetrías en el acceso a las tecnologías y por los impactos ambientales y sociales de una trayectoria tecnocentrada.



maletas, cada una con dos televisores pequeños portátiles, una cámara, una pequeña central de radio y TV. Cada usuario se veía a sí mismo en un monitor, y veía al otro en el segundo monitor de la maleta, como en el Skype. Cada maleta tenía un transmisor, y cada transmisor era un canal. Por ejemplo, la primera maleta transmitía la imagen y el audio en el canal 11. Y la otra transmitía todo en el canal 15. De esa forma, cada televisor de una misma maleta sintonizaba uno de esos canales. El resultado final del audio era mezclado y la conversación de las dos personas se transmitía en una emisora de radio pirata FM. Esa radio abierta revertía totalmente la idea de privacidad, pues convertía el chat en algo público. (...) Además, instalar una radio pirata fue un recurso que tuvimos que investigar bastante, porque es algo un poco underground. Compramos el transmisor que actúa en un radio de dos kilómetros, que es el límite de la ley." (GONTIJO, 2014, p.113)

Además de la potencia performativa y técnica del dispositivo, llama la atención el carácter deliberadamente desajustado del aparato: más pesado e incómodo que un smartphone, *Malas Chat* no busca la eficiencia —busca la fricción, la exposición, la experiencia colectiva. El uso de radio pirata (con transmisor de alcance limitado) subraya otra capa de la crítica: la privatización de las comunicaciones y la ilusión de transparencia ofrecida por las tecnologías comerciales. Así, la obra se convierte en un gesto contrario al funcionalismo, que expone la tecnología como campo de disputa —entre privacidad y público, entre obsolescencia y reinención, entre consumo y reuso— y reafirma este tipo de improvisación tecnológica —la gambiarra— como forma de pensamiento político.

Obsolescencias de un futuro distópico

Los bricolajes electro-digitales nos obligan a pensar en la dinámica de uso instituida por la sociedad productiva capitalista: un ciclo en el que recibimos el elemento listo, lo deseamos, lo compramos, lo usamos y lo desechamos. He aquí un ritmo que naturaliza la obsolescencia y transforma la técnica en motor de consumo continuo.

Pero no es obligatorio aceptar las convenciones de uso. Entre obtener y utilizar se abre un hiato fecundo, en el cual está imbuida una pluralidad de elecciones y operaciones posibles: reinterpretar, desviar, remendar. El acto de usar ya es, en sí mismo, una reescritura del objeto: no un gesto pasivo, sino una suma discreta de microoperaciones que reconfiguran funciones, sentidos y relaciones materiales. Michel de Certeau llamó la atención sobre este tipo de práctica cotidiana que "hackea" las prescripciones del consumo, y las comparó con formas de micropiratería: pequeños desvíos que rechazan la sumisión total a la lógica industrial.

"A una producción racionalizada, expansionista además de centralizada, ruidosa y espectacular, corresponde otra producción, calificada de 'consumo': esta es astuta, es dispersa, pero al mismo tiempo se insinúa ubicuamente, silenciosa y casi invisible, pues no se hace notar con productos propios, sino en las maneras de emplear los productos impuestos por un orden económico dominante." (CERTEAU, 1994, p. 39)

Es ahí donde irrumpe el flujo de la obsolescencia programada: las determinaciones que dictan la vida útil de los aparatos, concebidas para mantener el ciclo de consumo a toda velocidad, transforman cada lanzamiento en una promesa efímera. En este régimen, lo nuevo es siempre más valioso por ser desechable. El bricolaje electrónico contrapone esta lógica al transformar ruina en materia prima, error



en estrategia y lentitud en afirmación. Como señaló el teórico de la cibernética Anthony Stafford Beer, en una nota que parece acertijo: “si funciona, está obsoleto”. Y, en una respuesta que se convirtió en provocación para nosotros, alguien remató: “si está obsoleto, funciona”. Estas dos máximas juntas condensan la ambivalencia que nos interesa: la obsolescencia no es solo un estado que lamentar, sino también un espacio de invención —un terreno fértil donde se experimenta la política de lo posible.

El objeto artístico, cuando se presenta como desvío intencional en una gambiarra estético-electrónica, tiene el poder de desestabilizar la tecnocracia del producto industrial —no rompiendo con el sistema de una vez por todas, sino abriendo grietas prácticas e imaginarias donde otras lógicas pueden emerger³. Lejos de ser meramente nostálgicas, estas prácticas revelan modos de resistencia epistemológica —maneras de pensar y hacer que rechazan la trayectoria lineal del “progreso” y se abren a futuros que no se conforman con el régimen de renovación perpetua. La improvisación y el rescate de la producción manual implícitos en estas prácticas borran las fronteras entre lo industrial y lo artesanal, entre artista, inventor y artesano; hacen del arreglo, del remiendo y de la adaptación una política del hacer.



Interludio 1

En 2017, comencé a acompañar el trabajo de Gabriela Mureb, artista residente en Río de Janeiro, y, en ese mismo año, realicé la curaduría de su primera exposición individual en la Central Galería, en São Paulo. *rrrrrrrrrr*, como fue titulada, expuso una serie de motores, máquinas alteradas y videos que evocan experiencias limítrofes del cuerpo —humano y maquínico— y del lenguaje, o de lo que es humanamente incomprensible hasta el punto de ser insoportablemente incómodo. *rrrrrrrrrr* es un título-onomatopeya que hace referencia al sonido gutural, difícilmente pronunciable, que anuncia un momento disfuncional del lenguaje y de la pérdida de sentido. El ruido se convierte aquí en el punto de conexión entre regímenes heterogéneos —metal, caucho, carne—, a partir del cual las máquinas adquieren la improductividad del funcionamiento ilógico, la palabra no se pronuncia, los movimientos corporales son involuntarios y la producción de fluidos, automatizada.

El montaje de las obras en el galpón semiindustrial de la Central Galería buscó seguir el ritmo de la orquestación de las cosas vivas y muertas en la que la suma de los potenciales particulares crea una especie de estado general —una partitura de intensidades—: correas y motores a gasolina confrontan grandes planos en video de balbuceos corporales. La lengua succiona la correa, la grasa lubrica aberturas guturales y hendiduras gustativas. La máquina es una potencia que tensiona en la delicadeza violenta del cálculo y del caos.

³ Valentina Montero comenta algo semejante a respeto de los “hechizos”, forma como es nombrada este tipo de intervención en Chile: “Por un lado, se visualiza en ellas una potencia crítica que pone a prueba las capacidades creativas de los artistas —aludiendo a los ensamblajes dadaístas y surrealistas, por ejemplo— y, por otro lado, permite articular desde la resistencia un discurso que va a contracorriente de los mandatos de la industria y el comercio neoliberales.” (2020, p.104)



Low-Tech, High-Tech y las jerarquías del progreso

A partir de esta mirada sobre las gambiarra estético-electrónicas, vale la pena reflexionar sobre la división entre baja y alta tecnología —el low y el high. En términos usuales, la baja tecnología designa técnicas simples, baratas y accesibles; la alta tecnología, por su parte, se considera avanzada, sofisticada y costosa. Low y high aparecen, entonces, como términos complementarios y muchas veces opuestos: lo que definimos como “bajo” depende de aquello que concebimos como “alto”. Sin embargo, reducir esa distinción a una dicotomía simple —lo trivial frente a lo complejo— es engañoso.

Muchas tecnologías etiquetadas como low-tech exigen saberes densos, habilidades específicas e implicaciones sociales complejas; a la inversa, el high-tech puede difundirse y banalizarse. Además, los elogios al low-tech por su supuesta democracia y sostenibilidad suelen ocultar barreras reales de acceso al conocimiento técnico necesario para emplearlo bien. Es decir, celebrar lo low en nombre de la sostenibilidad puede fácilmente convertirse en una romantización del pasado: algunas soluciones catalogadas como “bajas” son ineficientes o insostenibles a escala.



En muchas prácticas artísticas que observé, motores de aparatos obsoletos coexisten con proyectores LED de última generación, amplificadores de alto rendimiento y lenguajes de programación avanzados. Es decir, lo low opera en paralelo a lo high, no en oposición absoluta. Proyectos como Malas Chat ilustran esa tensión: bricolajes anacrónicos que obligan a revisar las categorías y exponen cómo lo low y lo high cohabitan y se articulan.

Esa polarización es una herencia del evolucionismo tecnológico, con sus cargas socioeconómicas, que naturaliza una narrativa de progreso lineal y jerarquizada. Quedan preguntas urgentes: ¿cómo escapar de esa lógica que asocia técnica a etapas acumulativas de “desarrollo”? ¿Cómo pensar tecnologías situadas, plurales y no teleológicas que abran espacio para futuros no inscritos en la regla eurocéntrica del progreso?

Las tecnologías de la modernidad colonial

Tras una década, revisitar estas reflexiones me conduce a articularlas con los debates decoloniales y con la urgencia de imaginar futuros plurales. Como observa el poeta mexicano Octavio Paz (1984), el gran proyecto civilizador moderno consistió en “colonizar el futuro”: imponer una temporalidad específica —lineal y orientada al progreso— como horizonte universal. La modernidad, así, no se limitó a disputar territorios; también se apropió del tiempo, extendiendo a los espacios colonizados una narrativa histórica que solo admite avance y acumulación. ¿Cómo, entonces, decolonizar el futuro?



Uno de los ejes del pensamiento moderno fue, precisamente, la idea de una historia progresiva, lineal y sin repeticiones —en contraposición a los ciclos de la naturaleza—, en la que el progreso se mide por la acumulación de poderes productivos y económicos. En este marco, el tiempo histórico se diferencia del tiempo natural: no hay retorno, solo avance.

El desarrollo científico-tecnológico y la innovación pasan, entonces, a funcionar como pilares del mito del progreso —la creencia de que las sociedades evolucionan de forma lineal, acumulativa y mensurable. Pero la regla de esa medida, durante mucho tiempo, fue Europa, tomada como referencia y patrón universal (QUIJANO, 2000). Desde el siglo XVI en adelante, el eurocentrismo consolidó un imaginario moderno-colonial que legitimó la dominación y la explotación imperial: un etnocentrismo universalizado, sostenido por la dominación de una metacultura normativizadora —es decir, de una cultura que determina lo que es “cultura”—, que llega a afectar al propio Occidente. Este proceso implicó disimulación, olvido y silenciamiento de saberes y cosmologías diversas; en ese contexto, el “otro” —sin la religión considerada “correcta”, sin escritura o historia registrada— fue prontamente clasificado como atrasado (DUSSEL, 1994).

Tecnologías como cosmologías materializadas

En ese horizonte se inscribe la reflexión de Yuk Hui (2020), que propone pensar las tecnologías como cosmotécnicas: articulaciones concretas entre naturaleza, cultura y técnica. Cada tecnología, para Hui, encarna una cosmología situada, no universal; es simultáneamente fruto y productora de una forma específica de mundo. La pluralidad de las cosmotécnicas no se reduce a un multiculturalismo o a un multinaturalismo abstracto, sino que implica reconocer que distintos modos de existencia tecnológica producen relaciones diferentes entre humanos, ambientes y futuros posibles.

Hui observa que las tecnologías de diferentes regiones del planeta han sido comparadas entre sí como si pertenecieran a una misma línea de progreso, sin tener en cuenta que, aunque puedan implicar materiales semejantes, responden a supuestos ontológicos, etimológicos y epistemológicos diversos. La modernidad occidental, al universalizar su paradigma, estandarizó proyecciones de desarrollo, estableció la modernización como forma de sincronización global y, así, homogeneizó modos de estar en el mundo, preservando diferencias de poder. Este proceso se consolidó mediante la separación entre naturaleza y cultura, que atribuyó al desarrollo tecnológico el papel de legitimar jerarquías civilizatorias. Para Hui, modernizar significó alinear diferentes temporalidades a un tiempo único y lineal, imponiendo una monocultura de la técnica.

Antes de Hui, Gilbert Simondon (2007) ya había invitado a repensar la técnica más allá de la visión instrumental que la modernidad consolidó. Los objetos técnicos no existen solo para satisfacer necesidades humanas o económicas, sino que evolucionan según una tendencia propia de unificación, en la cual el humano actúa más como operador que como controlador. Al organizarse internamente, los objetos técnicos crean una especie de autonomía funcional e inauguran nuevas formas de relación entre humano y naturaleza, disolviendo la separación tradicional entre cultura y técnica. Para Simondon, comprender la técnica es comprender procesos de individuación y de transindividualidad, en los que lo social, lo humano y lo material se entrelazan, y en los que lo maquínico se presenta como devenir continuo, marcado por diferenciación y adaptación.



Al unir a Simondon y a Hui, percibimos que imaginar otros futuros implica desplazar la mirada sobre la técnica como instrumento neutro o superior y reconocer la riqueza de los procesos técnicos situados, la contingencia de los organismos y artefactos, y la necesidad de cultivar una cultura técnica que abra espacio para la diversidad y para la experimentación.

Interludio II

Uno de los artistas de mi investigación es Milton Marques, de Brasilia. Su trabajo se centra en la simultaneidad —en las conexiones entre acontecimientos que ocurren en el espacio y que se rehúsan a ser pensados según una lógica de antes y después. Para Marques, no se trata de grabar una imagen para reproducirla más tarde, sino de provocarla en su instantaneidad.

El artista recupera cámaras, motores y otros artefactos electrónicos para construir pequeñas máquinas que ironizan el utilitarismo tecnofílico contemporáneo y remiten a la formación imagética de la memoria, a la creación de simulacros y a la construcción de subjetividades —maquínicas y humanas. En *O esquecimento é destruir, não construir* (2011), el tiempo se concibe como un presente continuo, repitiendo la máxima: “el olvido es destruir, no construir...”.

La reflexión de Milton dialoga con el concepto de contingencia de Yuk Hui (2022): aquello que irrumpe sin previsión o programación previa. Marques explora justamente esa imprevisibilidad de los comportamientos electromecánicos, mostrando cómo pequeñas máquinas pueden producir organización y estabilidad en un mundo contingente.



En *Auto-reverso* (2007), Marques recupera una vieja filmadora, retira su visor LCD para reposicionarlo frente a la lente, operando una sabotaje del equipo original. *Auto-reverso* muestra entonces la inversión de un proceso común en aparatos ópticos: la cámara filmadora deja de reproducir una imagen exterior para filmarse a sí misma. Obedece, así, a un sistema de realimentación, es decir, la imagen captada por la lente es aquella generada interiormente por la propia cámara, en un flujo constante de señales electrónicas que termina por producir fallos en las

imágenes, bugs y glitches en el sistema. Procedimientos que podrían leerse como error son incorporados a la poética de la experimentación, revalorizados y reafirmados como actos liberadores frente a los designios normativos de la racionalidad, del orden y del control —un elogio a la aleatoriedad, al azar y al error.

En este sentido, al explorar la contingencia —la emergencia de nuevos comportamientos en circuitos y motores—, Marques ejemplifica una práctica artística capaz de desestabilizar narrativas lineales y teleológicas, sugiriendo futuros plurales y alternativas a la fe acrítica en el progreso. Las manipulaciones secuenciales de los artefactos técnicos transforman la obra en un objeto abierto, un prototipo en constante elaboración que se modifica a cada interacción.



Decolonizar el Futuro

La necesidad de decolonizar el futuro implica un proceso activo de imaginación de otros posibles. Decolonizar no significa revertir la colonización —lo cual sería imposible—, sino dismantelar estructuras y prácticas coloniales que perpetúan la dominación cultural, política y económica de un grupo sobre otro. Desde una perspectiva decolonial, se trata de elaborar un conocimiento contrahegemónico, afirmando el locus de enunciación: la conexión entre lugar y pensamiento. Es ir en contravía de los paradigmas eurocéntricos hegemónicos, que se autoproclaman universales, desinteresados y no situados. El conocimiento siempre está situado, y la práctica decolonial busca restituir la palabra y la producción teórica y política de sujetos históricamente subalternizados, reconociéndolos como agentes plenos de creación intelectual y política.

Eduardo Viveiros de Castro, en *Metafísicas caníbales* (2015), propone: “pensar de otra manera, pensar otra mente, pensar con otras mentes” (p. 25). Inspirado en el perspectivismo amerindio, el pensamiento de Viveiros de Castro sugiere una rotación de perspectiva y la proliferación de la multiplicidad —una lógica de multinaturalismo que rompe con la monocultura ontológica de la modernidad.

En el arquetipo temporal de muchas sociedades no occidentales, el modelo de presente y futuro es el pasado. No un pasado reciente, sino un tiempo inmemorial, situado en el origen de los orígenes. La vida social allí no se organiza como historia lineal, sino como ritual: no progresa por cambios sucesivos, sino que pulsa en la repetición rítmica del pasado intemporal. El pasado no es algo que se perdió; es un tiempo que retorna y que nos espera al final de cada ciclo —el pasado como edad venidera.

El futuro, entonces, aparece con una doble imagen: fin de ciclo y restauración del pasado primordial. Entre los Aymará, pueblo ancestral de los Andes, esta concepción es visible en la lengua: *nayra* significa simultáneamente “delante”, “ojo”, “vista” y “pasado”; *qhupa* significa “espalda”, “atrás”, “futuro”. No es casual que, al despedirse, digan *Q'ipur kama* —“hasta el día de atrás”. Es decir, el futuro está “detrás de nosotros”, inaccesible a la visión sensorial, mientras que el pasado, aquello que se conoce y se experimenta, permanece frente a los ojos.

Como señalan Núñez y Sweetser (2006), los hablantes de Aymará tienden a rehusar cualquier especulación sobre el futuro, dada la imposibilidad de percibirlo con los sentidos. El futuro, necesariamente desconocido, está detrás; el pasado, en cambio, es visible y conocido. La socióloga Silvia Rivera Cusicanqui formula una perspectiva similar al afirmar: “el mundo indígena no concibe la historia linealmente; el pasado-futuro está contenido en el presente: regresión o progresión, repetición o superación del pasado están en juego a cada coyuntura y dependen más de nuestros actos que de nuestras palabras” (2021, p. 91).

La visibilidad y la vitalidad política de los pueblos indígenas de las Américas a comienzos del siglo XXI señalan que una decolonización social y epistémica ya está en marcha. América Latina se convierte hoy en un centro de elaboración de alternativas concretas al patrón global de colonialidad. Ejemplos son múltiples: la filosofía del “buen vivir” (Sumak Kawsay), con su horizonte circular y comunitario, relocaliza lo ancestral en el presente y rechaza proyectos finalistas y homogéneos, insistiendo en la pluralidad⁴; y el movimiento indígena ecuatoriano Pachakutik, cuyo nombre en kichwa significa cambio, renacimiento y

⁴ En el discurso político, Evo Morales y Rafael Correa movilizaron el concepto, que remite a la vida comunitaria y a la recuperación de la gestión colectiva de los bienes comunes.



transformación —tanto retorno en el tiempo como anuncio de una nueva era⁵. Estos imaginarios políticos abren grietas en la concepción lineal y teleológica del futuro y nos convocan a pensar la temporalidad como campo de disputa política, filosófica y estética.

Prácticas curatoriales como ejercicios de alterfuturismos

Si el futuro dejó de ser promesa y tuvo que reinventarse, la curaduría —entendida aquí como práctica teorizante— puede forjar dispositivos que reabran el tiempo y fabulen posibilidades donde antes solo había narrativas hegemónicas o catástrofes anunciadas. En este horizonte, interesa recuperar historias subterráneas, ruinas y supervivencias que funcionen como destellos de otro régimen temporal.

Fue en ese espíritu que surgió **Celacanto provoca un maremoto**, proyecto de ficción especulativa en formato curatorial presentado en el festival Toda la Teoría del Universo, en Concepción (Chile), en marzo de 2022. La elección del celacanto no es arbitraria: se trata de un pez prehistórico que se creía extinguido hace millones de años y que, inesperadamente, resurgió en 1938 en Sudáfrica. El llamado “fósil vivo” hizo retornar el pasado inmemorial al presente, abriendo una grieta en la linealidad del tiempo y desplazando la propia noción de extinción.

Esa irrupción atraviesa también la cultura brasileña como mito urbano. A finales de los años setenta, pintadas con la frase “Celacanto provoca maremoto” se esparcieron por los muros de Río de Janeiro, multiplicando rumores, especulaciones y sentidos ocultos. Más tarde se supo que la frase era una apropiación de un episodio de la serie japonesa **National Kid**. Antes de ser “explicada”, sin embargo, la inscripción funcionó como enigma colectivo —un virus poético que activaba la imaginación e instauraba pequeñas perturbaciones en el orden cotidiano.



Es en ese doble registro —el del fósil vivo y el del enigma urbano— que se ancla el proyecto curatorial: un pez que retorna del pasado profundo y, al mismo tiempo, un espectro que irrumpe en los muros de la ciudad. A partir de él se convocaron dos acciones artísticas: una dirigida a los astros, otra a los minerales. Ambas expanden los modos de comunicación más allá de lo humano, incitando una ecología de saberes donde cuerpo, técnica y memoria se entrelazan en inestabilidad.

Cambio (2022), de Denise Alves-Rodrigues, es un proyecto de comunicación extramundana para sujetos no humanos: la artista especula sobre la posibilidad de una comunicación telúrica dirigida a

⁵ El movimiento, creado en los años 1990 a partir de la CONAIE, expresa la lucha por la plurinacionalidad y la plurisiversalidad. En 2006, la elección de Rafael Correa parecía encarnar parte de ese horizonte, pero pronto surgieron tensiones con los movimientos indígenas. Aun así, Pachakutik permanece como uno de los nombres más fuertes de una política enraizada en temporalidades propias, que entrelazan memoria ancestral y futuro por venir. A partir de este movimiento, se concibe el concepto de “interculturalidad”, elemento central en el desarrollo del Estado Plurinacional en Ecuador, en contraposición al Estado-nación moderno. Según Catherine Walsh, los “procesos de construcción de un conocimiento otro, de una práctica política otra, de un poder social (y estatal) otro y de una sociedad otra; una forma otra de pensamiento relacionada con y contra la modernidad/colonialidad, y un paradigma otro que es pensado a través de la praxis política” (2007, p. 47).



posibles espectadores fuera de la órbita terrestre. El trabajo consistió en registrar señales eléctricas de la Tierra con varillas metálicas en puntos simbólicos de la ciudad de Concepción —clavar la tierra, clavar el electrodo y esperar la alteración eléctrica. La artista entiende estos pulsos como una “memoria de la Tierra”: los transcodifica en sonido mediante una máquina-maleta y, luego, los codifica en un haz de luz que se envía al espacio mediante un puntero láser. El haz fue disparado la noche del 31 de marzo de 2022, frente al Monumento 27F de Concepción, erigido en memoria de las víctimas del terremoto y tsunami del 27 de febrero de 2010. La cápsula que contenía el dispositivo —montada con objetos recogidos en las calles— tenía la apariencia de una ruina reanimada. Durante ocho minutos, el público se sentó en círculo alrededor de la máquina y observó un intento de comunicación no humana: lo inaudible convertido en luz, el gesto ritual convertido en protocolo técnico.

Luana Vitra, en *La transformación es una esquivia* (2021–2022), observa cómo el capitalismo y el colonialismo rentabilizan la permanencia de la forma. Percibiendo paralelos entre el hierro y el cuerpo negro, la artista propone la ruina como espacio de libertad para la materia. Mediante una electrólisis interrumpida, transfiere la oxidación de una pieza corroída a otra galvanizada —gesto en el que el objeto corroído comparte con el galvanizado su memoria y la capacidad de venirse abajo. El baño de cinc del proceso industrial de galvanización —que impide el contacto del metal con el aire y, por tanto, su “respiración” oxidativa— es aproximado por Luana al blanqueamiento: ambos inmovilizan la materia, fijándola en una apariencia estática y negando su transformación. Su procedimiento introduce, entonces, un colapso deliberado de la materia, que pasa a habitar un estado de constante e indescriptible transformación.

En Concepción, Luana rastreó chatarra en busca de objetos de hierro “con memoria”, y compró en ferreterías piezas galvanizadas. Reunidos en un acuario, esos elementos compartieron oxidación; después fueron convertidos en instrumentos musicales para una jam session al aire libre. Así sonaron cuerpos y minerales que danzaban —una ecología sensible en la que el hierro vuelve a respirar, transmitiendo simultáneamente ruina y potencia futura.

El celacanto, comunicador entre agua, tierra y cielo, articula estas memorias de tiempos distintos, lo inconmensurable y lo humanamente concebido. Quiere provocar fisuras en la regeneración recursiva de la episteme colonial y de la explotación capitalista —fisuras que se manifiestan en el uso de las técnicas y en la concepción de los objetos. En ese sentido, *Celacanto* puede leerse como un gesto de hackeo: la subversión de una “revolución salvaje”, un retorno inesperado que no solo sobrevive al tiempo, sino que lo reconfigura.

Kwá yepé turusú yuriri assojaba tupinambá — Esta es la gran vuelta del manto tupinambá

Un poco antes, en 2019, inicié una colaboración con Glicéria Tupinambá, lideresa indígena de la aldea Serra do Padeiro, en el sur de Bahía, orientada a la retomada de la producción de los mantos tupinambá. La historia de estos objetos remonta al periodo colonial: tejidos con fibras naturales y plumas —sobre todo rojas de guará y azules de araruna—, los mantos eran usados en ceremonias rituales y, entre los siglos XVI y XVII, muchos de ellos fueron extraídos del territorio tupinambá e incorporados a colecciones europeas. Actualmente se conocen once ejemplares en museos etnográficos, sobre todo en el continente europeo. En Brasil, el manto sobrevivió como espectro —herencia inmaterial y espiritual de un pueblo frecuentemente declarado extinto y amenazado por la pérdida territorial.



Guiada por sueños y con la orientación de los Encantados —entidades sobrenaturales que guían a los Tupinambá—, Glicéria reinició, en 2006, la confección de mantos. La visita al Musée du Quai Branly, en París (2018), fue decisiva para reconocer técnicas, materiales y la dimensión femenina de ese trabajo; en sus palabras, la experiencia en la reserva técnica del museo le reveló la trama, las plumas y la malla de algodón encerada con cera de abeja, remitiéndola a las tejedoras más ancianas y al punto tradicional del jereré, practicado aún en su aldea.

Desde entonces, los mantos producidos en su comunidad afirman la retomada de la memoria tupinambá y la rearticulación de saberes ligados al territorio, a las aves, a las abejas y a la lengua antigua. Esta reactivación no solo reaviva tradiciones, sino que también restituye a los mantos un papel activo —de agentes de poder y representatividad, dotados de atributos espirituales con potencial chamánico (Caffé, Gontijo, Tugny, Tupinambá, 2023). En la perspectiva de Dominique Tilkin Gallois (2007), la materialización de saberes inmateriales en objetos de alto valor simbólico no se limita a un gesto estético o ritual; actúa como vector de transformación social, contribuyendo a la emergencia de nuevos sujetos políticos en las comunidades indígenas. Construyen también espacios de resistencia y negociación política frente a procesos de colonización, marginalización o imposición de modelos externos de poder.

En esa perspectiva, el manto tupinambá es una tecnología muy sofisticada. Aún no es de fácil decodificación: a cada periodo de observación, Glicéria identifica, en los mantos antiguos, códigos y capas de sentido que escapan a las lecturas de los especialistas y los equipos de análisis —una evidencia de que el conocimiento ancestral incorporado por las comunidades es imprescindible para cualquier abordaje ético y reparador. Por lo tanto, la circulación del manto en el sistema del arte suscita preguntas críticas y urgentes: ¿cómo repensar las prácticas conservacionistas museales que, al preservar materialmente estos objetos, muchas veces los hacen inaccesibles al pueblo que los produjo?

Desde el punto de vista curatorial⁶, insertar el manto tupinambá en el circuito de las artes exige pensar estrategias que respeten su dimensión cultural, histórica y política, sin reducirlo a mero objeto de contemplación, mercancía o fetiche. La curaduría puede entenderse como una tecnología estética y narrativa de mediación cultural: es capaz de crear nuevas formas de disfrute, reconocimiento y



⁶ La primera presentación del manto en el circuito del arte contemporáneo tuvo lugar en 2021, en un colectivo curatorial compuesto por mí, Glicéria Tupinambá, Augustin de Tugny y Juliana Caffé: Kwá yepé turusú yuriri assojaba tupinambá (Esta es la gran vuelta del manto tupinambá), se exhibió en la Funarte (Brasilia) y en la Casa da Lenha (Porto Seguro). La muestra dio continuidad al proyecto Manto en Movimiento (Casa del Pueblo / MAC-USP, São Paulo, 2023) y a la exposición Assojaba Tupinambá Umbeumbesáwa (El manto tupinambá cuenta y canta la historia), en el SESC Rio Preto (São Paulo, 2025).



compromiso crítico. Al actuar como mediadora entre el patrimonio vivo de las comunidades y el público artístico, enfatizando el contexto social y ritual del manto, debe garantizar la participación de las comunidades indígenas y presentar el manto como vector de visibilidad y afirmación cultural, promoviendo disfrute crítico y compromiso con cuestiones de memoria, colectividad y resistencia (CAFFÉ y GONTIJO, 2023).

Consideraciones Finales

Decolonizar el futuro es, ante todo, un gesto político y estético: romper con la colonización del tiempo que sustentó el mito del progreso moderno. Se trata de practicar alterfuturismos —versiones alternativas del futuro que no prometen paraísos tecnológicos ni romantizan el pasado—, abriendo espacio para imaginar pluriversos: mundos donde técnicas, saberes y cosmologías se entrelazan sin jerarquías predeterminadas y generan nuevas formas de coexistencia. En ese horizonte, el arte, al trabajar con residuos, ruinas y redes, no solo reelabora lo que parecía descartado, sino que funciona como laboratorio sensible y especulativo para la imaginación colectiva. Al convocarnos a fabular y experimentar, nos recuerda que el futuro no es un destino dado, sino un campo en disputa —y que su reinención exige el coraje de imaginar lo imposible.

Referencias Bibliográficas

- ADLER, J. Artes electrónicas en Argentina. En busca del eslabón perdido. Cuadernos del Centro de Estudios de Diseño y Comunicación, n. 60, p. 141 a 154, 1 oct. 2019.
- CAFFÉ, J.; GONTIJO, J.; Expor o sagrado: O caso do manto tupinambá na ex- posição Kwá Yepé Turusú Yuriri Assojaba Tupinambá. MODOS: Revista de História da Arte. v.7, p.23 - 47, 2023.
- CASTRO, Eduardo Viveiros de. Metafísicas canibais: elementos para uma antropologia pós-estrutural. 1. ed. São Paulo: Cosac Naify, 2015. 288 p. ISBN 978-85-409-5930-9.
- CERTEAU, Michel de. A invenção do cotidiano: Artes de fazer. Petrópolis: Vozes, 1994.
- CUSICANQUI, Silvia Rivera. Ch'ixinakax utxiwa: uma reflexão sobre práticas e discursos descolonizadores. Traducción de Ana Luiza Braga e Lior Zisman Zalis. São Paulo: n-1 Edições, 2021. ISBN 978-65-86497-22-9.
- Dussel, Enrique. 1492: El encubrimiento del Otro. Hacia el origen del “mito de la Modernidad”. Buenos Aires: Editorial Las Cuarenta, 2023.
- GALLOIS, D. T. Materializando saberes imateriais: experiências indígenas na Amazônia Oriental. Revista de Estudos e Pesquisas, FUNAI, Brasília, v.4, n.2, p. 95-116, dez. 2007.
- GONTIJO, Juliana. Distopías tecnológicas. Rio de Janeiro: Ed. Circuito, 2014.
- GONTIJO, J.; CAFFE, J.; TUGNY, A.; TUPINAMBA, G.. As muitas voltas dos mantos Tupinambá In: Poéticas ameríndias: memórias territórios, ed.1. Belo Horizonte: Escola de Música da UFMG, 2023, v.1, p. 257 - 288.
- HUI, Yuk. Tecnodiversidade. Traducción de Humberto do Amaral. São Paulo: Ubu Editora, 2020. 192 p. ISBN



978-65-86497-22-9.

_____. Recursividad y contingencia. Traducción de Maximiliano Gonnert. Buenos Aires: Caja Negra Editora, 2022. ISBN 978-987-48623-6-5.

Montero, Valentina. Entre Frankenstein y el hada de la Cenicienta. Arte y tecnología desde América Latina. En A. M. Tello (Ed.), Tecnología, política y algoritmos en América Latina (pp. 97-112). Viña del Mar: CENATLES, 2020.

NÚÑEZ, Rafael E.; SWEETSER, Eve. With the Future Behind Them: Convergent Evidence from Aymara Language and Gesture in the Crosslinguistic Comparison of Spatial Construals of Time. Cognitive Science, v. 30, n. 3, p. 401–450, 2006. DOI: 10.1207/s15516709cog0000_62

Quijano, Aníbal. Colonialidad del poder, eurocentrismo y América Latina. Buenos Aires: CLACSO, 2000.

SIMONDON, Gilbert. El modo de existencia de los objetos técnicos. Traducción de Pablo Rodríguez. Buenos Aires: Prometeo Libros, 2007. ISBN 978-987-574-197-3.

WALSH, Catherine. "Interculturalidad y colonialidad del poder: un pensamiento y posicionamiento 'otro' desde la diferencia colonial". In: CASTRO-GÓMEZ, Santiago; GROSFUGUEL, Ramón (orgs.). El giro decolonial: reflexiones para una diversidad epistémica en el capitalismo global. Bogotá: Editorial Siglo del Hombre, 2007.



Factores y variables en el arte de los nuevos medios en el Perú, en los últimos 15 años

por Angie Bonino, Perú.

I- Introducción:

En este texto se hablará fundamentalmente de artistas que viven y trabajan en Perú y no se entrará en el ámbito del videoarte y de las proyecciones de video, aunque estos desde una mirada amplia formen parte de los nuevos medios, porque eso llevaría a hacer un capítulo completo más, dada la gran cantidad de artistas que incluyen entre sus obras el uso del videoarte y el audiovisual en Perú, por lo cual este escrito se enfoca en obras que implique desarrollo tecnológico, y/o sistemas complejos y/o interactividad.

El enfoque intentará ser lo más objetivo posible, aunque está inmerso en una serie de subjetividades que parten del hecho de que quien escribe ha sido parte del movimiento pionero del arte con nuevos medios en el Perú, tanto como artista como curadora, y docente desde hace 30 años hasta la fecha, también viene dirigiendo una bienal de nuevos medios que se encuentra en su 4ta edición, por lo cual se tiene la experiencia de ver los procesos de los artistas y situaciones desde dentro, desde una visión empírica.

Existen pocas publicaciones enfocadas al arte de los nuevos medios en Perú, este texto busca aportar un poco más de información al respecto. Si bien por factores de espacio no se podrá incluir a todos los artistas que tienen obras con nuevos medios, se ha realizado una selección bastante representativa de la escena activa del panorama peruano.

Se intenta que sea un aporte y punto de partida para mirar a las nuevas generaciones que trabajan mayoritariamente en el medio local y por ende tienen mayores dificultades y requieren mayores esfuerzos para difundir y promover sus obras en el espectro global. Se espera que de alguna manera este texto provoque mayores investigaciones al respecto, como lo dice Umberto Roncoroni la investigación permite independencia.

La investigación artística y el arte digital, entonces, no implican una carrera de quien llega primero, sino un servicio a la cultura de la comunidad según lo realmente necesario. La fatiga de "reinventar la pólvora" se compensa con el tiempo porque es la base de aquellos saberes relacionados con nuestra identidad, los cuales construyen nuestra independencia cultural, tecnológica y económica.

[Roncoroni, 2023]

El arte es nuestra conexión con el mundo y con el universo que nos rodea, el arte es el espíritu de la humanidad. El arte en consecuencia debe estar acorde a los requerimientos históricos de su tiempo y es importante entender que esa tecnología y ciencia necesita una visión humanista que no solo la observe,



sino que además intervenga y sea parte de la mecánica de su hacer, entendimiento y discusión, esto garantiza nuestra supervivencia, la ciencia y tecnología sin humanidad se convierte en una bomba de tiempo en la que peligra nuestra especie.

Hemos sido incluidos sin invitación en un paradigma de sociedad occidental que sigue la tecnología como la panacea y la solución del desarrollo humano. Por esta razón, lejos de darle la espalda, es momento de pensarla, analizarla y ¿por qué no? cuestionarla desde la dimensión de la temática ... Sino seguiremos apreciando las consecuencias de la falta de observación de estos aspectos que dan como resultado obras sin contenidos de profundidad...

[Bonino, 2022]

Las potencias económicas y las grandes transnacionales avanzan de manera vertiginosa por la vía de la industria científico-tecnológica, esto para países que no son potencias económicas significa, que cada vez más en la práctica, se irán convirtiendo en esclavos económicos sino empiezan a desarrollar industria tecnológica, y más peligroso aún es sentirse o asumirse psicológicamente como un esclavo económico.

El hecho de desarrollar arte de los nuevos medios nos sirve de tratamiento para la enfermedad de la aceptación, la resignación, y la enajenación, empoderándonos, esto nos ofrece una auto valoración, demostrando a la mente colectiva que siempre existen posibilidades para hacer los cambios que se pueden generar desde abajo, como opción a la pirámide de élite lineal que acostumbra a manejar los cambios en el entorno y decidir por dónde va la ciencia y la tecnología en el mundo.

Aunque el texto se enfoca a la situación en Perú, se entiende que es un país que, así como tiene situaciones y características particulares concretas, también se encuentra inserto en un panorama global que imprime nuevas situaciones, que se verán reflejadas a continuación.

II- La pandemia, la Gazificación de la imagen mediante la tecnología y la IA como factores globales para los cambios en las nuevas tecnologías.

Cuando se habla de arte de los nuevos medios en el Perú, se tiene que pensar que no es un país aislado del planeta, porque pertenece a un mundo y lo que le afecta de este mundo le afecta directamente a un país, sea Perú o cualquier país de este globo terráqueo, es así que cuando hablamos de estos últimos 15 años, así como hay factores que se suscitan localmente hay los que vienen de un marco histórico globalizado en el campo de la imagen tecnológica y las nuevas tecnologías que está directamente relacionado con el arte que se desarrolla con estos medios.

En el libro- catálogo, La expresión Americana 1 – El Imperio de las imágenes, una nueva estructura de dominación global, bajo la curaduría de José Jiménez y quien escribe como artista de la exposición



individual, tanto en el libro como las obras quien escribe partía de la idea de que la sistematización globalizada de imágenes por pantalla a gran escala, fue la de la llegada a la luna, que hizo que abuelos y padres, vieran con asombro imágenes que independientemente que fueran reales o no, unificaron convenientemente para los EE.UU una mentalidad colectiva de unidad y progreso para la humanidad con la marca de Made in USA en plena guerra fría.

Como punto de inicio del sistema global de imágenes por pantalla a gran escala en la historia, detectamos las imágenes de la llegada a la luna (1969). Y se puede observar como las estructuras mediáticas han ido variando activamente, en procesos emergentes de impulso, reorganización y repuestas, como sistemas complejos de variables dinámicas.

(Bonino, 2019)

El segundo momento de inflexión se da en el 11-S con la caída de las torres gemelas en el año 2001, en diferentes países del mundo todos estaban pegados a las televisoras para ver una pesadilla de dolor y muerte que nos afectó y dañó a todos de uno u otro modo, solo hay que recordar la imagen de esa persona que caía de uno de los rascacielos y que ponían en las televisoras de manera global en cámara lenta y con una música triste y desgarradora. Lo repetían tantas veces en un regodeo de morbo y poca falta de respeto a la persona que estaba muriendo en la caída, como el poco respeto que tienen los medios cuando manipulan la realidad de la vida y la muerte de los seres humanos en manos de los resultados de impacto y rating de la noticia o suceso.

Pero existen tres factores más que aparecieron luego de ese libro, que se suman a los dos anteriores que resultan imprescindibles de tocar en este marco, el tercer punto de inflexión en el panorama mediático se trata de la pandemia del COVID y la cuarta es la Gazificación de la imagen mediante la tecnología en tiempo real que se ve en la situación del genocidio en Gaza. Para este uso de la imagen nos basamos en Laura Rita Segato y la quinta y última es la inteligencia artificial, a continuación, estos puntos se abordarán de manera sintetizada, porque cada uno de estos factores tendrían para capítulos enteros de análisis y reflexión dada la naturaleza de los mismos y las implicancias a las que conllevan.

- La Pandemia

El tercer momento clave en la imagen mediática es el periodo de Pandemia que empezó en 2020, en donde todos estábamos conectados a televisores y celulares como receptores del bombardeo de contenidos alineados globalmente contenedores de terror, miedo y control. La ciudadanía en el mundo sin alternativa alguna estaba encerrada en sus casas con la tecnología, como único medio de relación con el exterior, cabe decir que las primeras inteligencias artificiales de generación de imagen y sonido hicieron su aparición en ese periodo aún en versiones Beta, el comercio on line y el las plataformas de video conferencias y de video streaming dispararon sus ventas de manera exponencial, el uso masivo de la tecnología hizo un giro trascendental y radical en ese margen de tiempo.



La Pandemia del COVID-19 ha sido un punto de inflexión en lo que respecta al uso de tecnología, no había manera de comunicarse sino era por interconectividad, el aspecto laboral se torno al formato virtual de una manera avasalladora que creó muchas dificultades de corte generacional para los adultos mayores y para la ciudadanía que no contaban con computadoras en casa, ni celulares actualizados, trabajadores, y estudiantes universitarios y escolares se vieron perjudicados por falta de equipamiento, en una población mayoritaria que sobrevive a la pobreza en el Perú, sin contar con las poblaciones que no tienen acceso a internet, entre otras carencias.

Con todo lo antes mencionado hubo un cambio de paradigma y la tecnología en el hogar se impuso y afectó el sistema de relaciones con el hacer cotidiano con implicancias a futuro. Una de las razones por las que se retomó la realización de la Bienal de Nuevos Videoakt en Lima en el 2024, fue justamente, porque luego de una pandemia con las características de uso tecnológico como las que tuvo, ameritaban que se hiciera un evento que revisara, analizara y reflexionara en el uso de los nuevos medios tecnológicos y su impacto en la sociedad post pandémica. El arte de los nuevos medios es la plataforma disciplinaria a la que le corresponde de manera idónea una tarea como esa.

- La Gazificación de la imagen mediante la tecnología

El cuarto momento clave en la imagen mediática global es el de las imágenes del genocidio en Gaza en tiempo real, en donde todos tenemos acceso a ver las imágenes del horror de ver niños quemados vivos, población civil bombardeada, crear puntos de repartición de comida como carnada para poder disparar a los gazatíes, ver hombres, mujeres y niños mutilados y muertos, o ver como mueren de hambre frente a nuestras pantallas de telefonía en tiempo real.

En general ya existía el conocimiento respecto al horror de los videos conocidos como SNUFF que derivan del SNUFF OUT, que se encuentran en la Dark o Deep Web 4, 5 y 6, en donde en esos últimos niveles se tendría que ser uso de un hacker para tener accesos a videos de asesinatos, torturas, necrofilia e infanticidios grabados en tiempo real. Y sin embargo en estos momentos estamos viendo imágenes de horror a todo un pueblo en tiempo real, así como imágenes de violaciones a presos palestinos en cárceles de Israel. No lejos queda el recuerdo de las imágenes de WikiLeaks en la guerra de Irak, en donde se veía como a manera de videojuego imágenes de soldados estadounidenses apuntando a civiles, matando desde helicópteros Apache a civiles en Irak (2010) esta información audiovisual fue uno de los motivos para la persecución de Julian Assange por filtración de documentación militar. En su momento ese registro fue de mucho impacto y conmoción que dejó horrorizada a mucha de la población a nivel mundial, en ese momento horrorizados con esas imágenes no nos hubiéramos imaginado lo que veríamos que iban a hacer en Gaza porque allí Israel nos ha hecho ver el mayor intento de resquebrajamiento y destrucción de la humanidad y la mayor violación y obsolescencia del derecho internacional.



En momentos en los que se escribe esto, están interceptando a la Sumud flotilla que miles de personas siguen por redes y que representa ese lado de la humanidad que intentan aniquilar, pero mientras haya seres con humanidad siempre habrá un Julian Assange, y siempre habrá una Sumud flotilla.

Laura Rita Segato en su charla online: Palestina, un experimento parteaguas en la historia realizada en 2024 para: I Jornadas- La universidad ante el genocidio- Universitat de Barcelona, 28 y 29 de noviembre 2024 y subida online en 2025, para la Red Universitaria por Palestina hace un claro análisis al respecto:

Las imágenes muestran que en Palestina se encuentra la gente indefensa insegura y entregada a un estado de Israel y a un proyecto colonial despojador y genocida ideado por Inglaterra con el beneficio de sus aliados europeos, asumido más tarde por los estados unidos y ejecutado por Israel. El proyecto es colonial es europeo y es egocéntrico e Israel no es otra cosa que su estado títere su peón ejecutor. La situación en Gaza y de Gaza para el mundo es más grave que el mismo holocausto con todo su espanto, con todos sus horrores, no todo estaba expuesto en el holocausto de forma deliberada como evidencia de un poder incontestable del poder de muerte que hoy sabemos que es la ley.

La exhibición del poder de muerte como ley para todas las personas del mundo, Se constata hoy que no hay más estado de derecho en el orden global. Nada defiende del exterminio a un pueblo entero, aunque el estado de derecho siempre tuvo un campo ficcional, pero la ficción existía y era creída como ficción y como creencia cumplía su papel en otorgar una gramática a la vida social y a las relaciones internacionales, esa gramática ya no existe a partir de Gaza ya no existe más, se podría hablar incluso de un cambio de era histórica. En el holocausto con todo su horror no todo el mundo sabía lo que estaba sucediendo, pero la humanidad actual es llevada a saberlo, es llevada a presenciarlo y sabe lo que ocurre en la franja de Gaza.

La novedad es que el genocidio es un espectáculo, una exhibición a los ojos de todas las personas en el mundo entero no hay pudor, no hay disimulo, no hay secreto, están matando a toda esta gente ante nuestros ojos sin que sea posible intervenir porque la ley vigente es la ley de los dueños. La gasificación de los territorios de interés para el proyecto histórico de la acumulación, concentración de la riqueza seguirá su curso y no habrá protección, para todos nosotros esa ley seguirá su curso y no habrá protección contra el arbitrio.

La gazificación como ley global. La ley es el poder de muerte, y eso es una amenaza para todo el mundo.

(Cátedra Rita Segato de Pensamiento Incómodo UNSAM, 2025, 23m35s)

A continuación, se presenta un resumen puntual, sobre lo que Laura Rita Segato menciona respecto a la gazificación del mundo con un par de agregados.

- La gazificación como ley global. La ley es el poder de muerte.
- El genocidio como espectáculo
- La evidencia se encuentra expuesta.
- Perdida del pudor, nada se esconde, no se filtra la información.



- La imagen de la muerte en tiempo real

Le agregamos a este resumen un punto importante de Alfredo Jalife-Rahme:

- La primera guerra mundial de desinformación

Y otro punto:

- IA y fake en la imagen

Jalife, enmarca el contexto histórico del genocidio en Gaza en medio de la primera guerra mundial de desinformación, y esto sirve para entender la respuesta de la población ante la información sesgada, manipulada, controlada, incompleta y muchas veces ocultada por parte de los medios de comunicación masivos, generando la migración masiva de consumo de información y noticias a las redes sociales en donde también se encuentra mucha desinformación.

El fake elaborado principalmente con herramientas de IA es otro de los conceptos. Con las imágenes que vemos cada día con IA en redes no se requiere mayor argumentación al respecto porque cada día observamos como los resultados del masivo entrenamiento de la IA por un público masivo, sumado a los avances en los sistemas por parte de las compañías el realismo de la imagen está cada vez más depurado de errores, aunque aún es reconocible la diferencia por parte de un ojo entrenado, en poco tiempo no podremos reconocer a simple vista la diferencia entre lo real y una imagen de IA con todo lo que esto implica en la vida social como por ejemplo: confundir y manipular a la opinión pública, con contenidos ficticios.

- LA IA inteligencia artificial-

La tecnología de la inteligencia artificial actualmente está inmersa en toda la información e imágenes que vemos en nuestras computadoras, aplicaciones de celular, y equipos tecnológicos cotidianos. Es muy común ver la manera en que han reducido el entendimiento de esta tecnología al uso de prompts en las imágenes y el precario reduccionismo del entendimiento de estas tecnologías, cuando la IA se encuentra incluso en la mayoría de aviones y maquinaria bélica con la que vemos aniquilar a nuestros hermanos palestinos día a día en este planeta y sin embargo su aparición no ha creado hasta el momento soluciones radicalmente importantes para la vida humana, es considerablemente difícil que las soluciones más importantes para la supervivencia humana vengan de la inteligencia artificial [IA] ni tampoco que con ella se logre el final o colapso de nuestra vida planetaria, porque eso está en manos de los seres humanos, por lo menos por ahora en esta etapa de la inteligencia artificial.

Esto no significa que no se puedan reconocer los aportes de la IA en la medicina, en la arquitectura, en la propia ingeniería, etc, que hará que avancen muchos recursos y herramientas y dinámicas que propicien un avance en la ciencia, pero por supuesto ya mencionando rubros del conocimiento, también tenemos



las aplicaciones que mueven mayores capitales de inversión que son destinadas para la industria militar, farmacéutica y también para los planes geopolíticos fuera de este planeta con tecnología desarrollada para la exomigración y colonización del espacio, entre otros.

Sin embargo, cuando pensamos en inteligencia artificial y generación de imágenes y sonido en el entorno cultural, sí podemos tomar cuenta de los cambios que se han suscitado a partir de la imagen, sonido y audiovisuales con IA. Lo vemos en la proliferación de imágenes fake, antes mencionadas, en la hiperrealidad con imágenes de una calidad que no llega a dar el ojo humano, la IA en el mundo del negocio de las imágenes es todo un tema a desarrollar en otro texto, pero enfocándonos en el contexto de Perú, vemos que su utilización en el arte es a nivel de herramienta, ha habido artistas como: Paola Torres Nuñez del Prado, Francesca Dasso, Joan Bryam, Bastian Bestia [Sebastian Burga] y quien escribe, que han explorado y trabajado con la IA en varias de sus obras, son artistas que ya trabajaban con herramientas tecnológicas antes de la IA, pero cuando esta aparece, exploran y la usan en algunos de sus procesos de obra. Cabe mencionar que el fake ha sido abordado con IA aunque en modos distintos tanto por Paola Torres Nuñez del Prado como por Bastian Bestia. En el caso de Paola Torres ella ha hecho también uso de Bigdata e IA generativa, así como quien escribe en algunos proyectos y Francesca Dasso, Joan Bryam y Bastian Bestia han hecho uso de IA generativa de imágenes con prompts.

III- Factores, problemáticas y variables en el sistema del arte con nuevos medios en el Perú.

La labor en arte de los nuevos medios en el Perú es una labor de resistencia frente a la desidia de los gobiernos y el ámbito cultural en general a través del tiempo. Se ha sostenido en base a la persistencia de los artistas, y aunque muchas de las situaciones que se mencionarán aquí sean similares a las que suceden en otros países, constituyen puntos clave para conocer el contexto actual en el que se desenvuelve el arte con ciencia y tecnología en el Perú.

Situaciones a las que se deben enfrentar los artistas:

- **Falta de mercado local:** Saber que no van a vender sus obras con facilidad en el ámbito local, ya que el Perú tiene un coleccionismo privado conservador, reducido y poco familiarizado con el arte contemporáneo, y en especial con el arte de los nuevos medios, que forma parte de este.
- **Altos costos de producción:** Las dificultades para realizar producciones con elevados costos, que a menudo incluyen laboratorios de investigación, personal multidisciplinario, equipos técnicos, así como el desarrollo y la compra de software. Muchos de estos proyectos requieren un extenso tiempo de investigación y producción, lo que incrementa aún más los costos finales de la obra.



- **Falta de apoyo estatal:** La ausencia de una categoría específica para Nuevos Medios en los concursos de estímulos económicos para la cultura del Ministerio de Cultura, la cual fue eliminada hace algunos años por el actual gobierno. Esto se traduce en una falta total de apoyo estatal para la realización de arte de nuevos medios.
- **Falta de difusión:** La prensa local, después de más de 30 años de producción por parte de los artistas, aún no comprende de qué se trata este campo.
- **Falta de espacios expositivos:** No se cuenta con espacios expositivos interesados en incluir este tipo de propuestas en su programación. Generalmente, en el caso de las instituciones, esto se debe a mentalidades conservadoras o a la falta de conocimiento; mientras que, en el caso de las galerías y espacios privados, al hecho de que no perciben un perfil comercial en dichas obras.
- **Censura a contenidos político-sociales:** La censura hacia obras que, ya sea de manera frontal o tangencial, vayan en contra de los intereses del actual gobierno. Este ha ido implementando leyes, normativas y medidas de control y sanción contra los artistas por los contenidos temáticos de sus obras, demostrando una vez más su carencia de espíritu democrático, lo cual se evidenció inicialmente al no mostrar intenciones de convocar elecciones presidenciales como correspondía, instaurando una dictadura solapada.

La censura trae a la memoria el gobierno de facto de Alberto Fujimori, época en la que el arte en el Perú y, específicamente, el arte de los nuevos medios, tuvo que resistir situaciones similares de censura y persecución. Es importante señalar que la mayoría de los artistas de nuevos medios en el Perú trabajan con temáticas sociales, por lo que la censura afecta directamente su libertad de expresión.

El caso de las mujeres en la producción peruana de arte de nuevos medios es otro punto importante. Mientras que en la producción de videoarte puede hablarse de una presencia equitativa entre artistas hombres y mujeres, en el ámbito de los nuevos medios aún se percibe una brecha, con una mayoría masculina en la producción.

Existen varios componentes a considerar al respecto. Uno de los más importantes es el factor económico: hacer videoarte actualmente solo requiere grabar o producir imágenes y editarlas, algo que puede hacerse desde una computadora o un celular. En cambio, la creación de artes electrónicas demanda presupuestos más elevados por proyecto. En el Perú, existe un contexto en el que, en la mayoría de los casos, a la mujer se le complica encontrar un trabajo bien remunerado. A esto se suman responsabilidades como la familia y los hijos, lo que hace que le resulte difícil asumir producciones de mayor costo.



En el pasado, quien escribe era la única mujer que realizaba arte de nuevos medios de manera regular en el Perú. Afortunadamente, esto ha cambiado con el tiempo, y en las últimas generaciones podemos encontrar artistas mujeres dedicadas íntegramente a la producción de arte medial en el país, como veremos más adelante.

nuevos medios. El conocimiento no se difunde ni en el ambiente artístico, ni en las instituciones culturales en general (con contadas excepciones), ni entre el público. Este es un problema que se origina en la educación escolar y superior; incluso la carrera de Historia del Arte carece de cursos que aborden el arte y la tecnología en profundidad. La investigación es otra problemática vinculada a la educación y, sin fondos reales y significativos asignados, el avance depende en gran medida de la autogestión por parte de los grupos de investigación académica.

En resumen, sin posibilidad de venta, sin subvenciones, con escasas opciones de difusión y con falta de libertad de expresión en las temáticas, la pregunta es: ¿cómo resiste un arte como este a lo largo de los años en un ambiente tan hostil? La respuesta más simple es que es gracias a los artistas, su terquedad y su rebeldía por seguir produciendo; de otro modo, esto no tendría viabilidad alguna.

Respecto a los cambios, aunque mínimos, que se han dado en los últimos 15 años en cuestión de equipamiento, se observa que actualmente es más común que las galerías de arte tengan un proyector y una computadora, y que las instituciones culturales más grandes cuenten con varios proyectores y algunas computadoras. Algo que, por ejemplo, en los años 90 no ocurría; las galerías antes no tenían siquiera un proyector.

Otro cambio general es que hoy es difícil encontrar una exposición de arte contemporáneo que no incluya videoarte. Algo impensable hace 20 o 30 años, cuando el videoarte en el Perú no era valorado y menos aún las obras de artes electrónicas. En esto ha habido un cambio en los últimos 15 años, en los que al menos el videoarte ha logrado ganar un pequeño espacio.

IV- Ejes temáticos, dimensiones discursivas.

El arte de los nuevos medios en el Perú se articula básicamente en estos cuatro ejes temáticos, los cuales utilicé como curadora en la exposición INTERFACES - Arte, Tecnología y Sociedad

de la Bienal VIDEOAKT en el MAC-LIMA 2024, en donde se veían los cuatro ejes temáticos principales que son trabajados por los artistas. Debo decir que muchos de los artistas que he puesto por una cuestión de orden didáctico en un eje temático tienen obra que podría estar a la vez en dos o tres o incluso en los cuatro ejes temáticos, y esto lo iré explicando cuando hable de ellos uno por uno.



- 1- Tecnologías ancestrales y tecnologías contemporáneas:
- 2- Conocimientos y saberes ancestrales vistos desde la tecnología: saberes, espiritualidad, cosmogonía, mitos y leyendas.
- 3- Biopolíticas: economía, migración, decolonialidad, ecología y medio ambiente:
- 4- Metatemas: Planteamientos con y frente a los avances tecnológicos.

1- Tecnologías ancestrales y tecnologías contemporáneas:

Cristian Alarcón Ismodes- Es un artista plástico, audiovisual y artista de nuevos medios de larga trayectoria. En sus inicios tuvo una marcada exploración en temáticas político- sociales. En los últimos años se ha especializado en la investigación de la iconografía ancestral andina que se ve en cerámicas y textiles. Realiza paralelos entre las tecnologías actuales y las de las culturas preincas.

En su obra “Wira_me” de animación 3D y realidad aumentada, realiza una representación de divinidad andina sobre la forma de porta espejos de la cultura wari, creando una figura basada en Wiracocha que era de las principales divinidades de los incas y cuya palabra contiene la idea del reflejo de todo lo que existe. En esta obra la dinámica se manifiesta mediante los reflejos de imagen.



Título: WIRA_ME- Autor: Cristian Alarcón- Género: videoescultura, videoanimación 3d y realidad aumentada

Cristhian Avila Cipriani- Es un artista multidisciplinario que investiga las conexiones entre la historia y tecnología en lo que se refiere al arte prehispánico con respecto a las tecnologías contemporáneas. Realiza instalaciones electrónicas con sonido y le interesa desarrollar los conceptos de trascendencia y olvido.



En su obra: Acción caída 1, del año 2024, Cristhian Avila explora las intersecciones entre la historia, la estética y la preservación del arte prehispánico. Se inspira en las crónicas de los huaqueros, que desechan o destruyen las piezas que no logran vender, por la carencia de valor estético para los coleccionistas. Esta obra propone reflexiones frente a la estética, el concepto de belleza y como afecta al patrimonio cultural y su conservación

Título: Acción caída 1- Autor: Cristhian Avila- Género: objeto sonoro



Aureliano Lecca- Desarrolla su obra multidisciplinaria entre la escultura y la instalación sonora, la cerámica y el diseño sonoro espacial, haciendo una mezcla entre lo sonoro y lo electrónico. Investiga en la corporalidad de la memoria sonora de culturas de la costa, sierra y selva y lo contrasta con la electrónica actual.

Campanas de manos colectivas, es una escultura sonora interactiva del año 2024, basada en las tonalidades de los sonidos de las campanas de la Catedral de Lima. Es resultado de una exploración sonora desde su estructura metálica vibrante hasta su acústica de cerámica. El público puede tocar la pieza de manera directa produciendo sonidos. También hay una aplicación para sonido electrónico que se puede bajar para celulares en donde los interactores pueden tener una segunda experiencia de generación sonora.

Título: Campanas de manos colectivas- Autor: Aureliano Lecca- Género: Escultura sonora electrónica interactiva





2- Conocimientos ancestrales vistos desde la tecnología: saberes, espiritualidad, cosmogonía, mitos y leyendas:

Bastian Bestia [Sebastian Burga]. Es un artista multidisciplinario que trabaja proyectos tecnológicos en arte y diseño, ha realizado obras interactivas y obras con impresión 3D. Actualmente viene trabajando con IA para realizar interpretaciones de obras de artistas ficticios que el crea como parodia con un enfoque irónico.

República del Más Allá, es un videojuego multiplayer descargable de Bastian Bestia, ambientado en el cementerio Presbítero Matías Maestro de noche. Con un guion narrativo que rescata una serie de mitos de la cultura popular limeña vinculadas al cementerio y avatares de personajes de la historia republicana del Perú tales como: José Carlos Mariátegui, Manuel González Prada, Mercedes Cabello y César Moro, que aparecen como fantasmas y guías por partes de los recorridos.



Título: República del más allá- Autor: Bastian Bestia – Género: videojuego [Foto: cortesía comunicaciones MAC-LIMA].

Ehua Cristina Flores Portocarrero- Es una artista plástica, audiovisual y de nuevos medios de la selva. Inspira su obra en la cosmogonía de la selva Amazónica y le interesa rescatar el mundo estético- mágico y psicodélico que ofrece el Amazonas. Ella trabaja con Arduino para instalaciones interactivas y también tecnologías inmersivas como Realidad, Virtual Aumentada y Mixta, entre otros.

Entre mundos es como lo dice su autora: Un viaje de visiones sobre espacios existentes de la Amazonía, del año 2024, experiencia que nos lleva a cuestionarnos cómo es que estamos interactuando con otros seres no humanos, seres vivos habitantes de nuestro mismo espacio, cómo



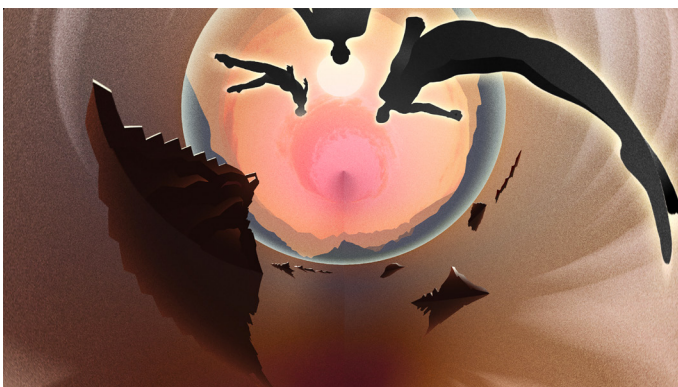
coexistimos con la naturaleza que nos rodea. Al mismo tiempo pone en evidencia, con elementos simbólicos, cómo es que el pensamiento tradicional amazónico genera una simbiosis constante entre el ser humano, la naturaleza y el cosmos.



Título: Entre mundos – Autor: EHUA Cristina Flores Portocarrero- Género: Realidad Virtual. [Foto: cortesía comunicaciones MAC-LIMA].

Chiara Bisso – Es una artista interdisciplinaria que trabaja objetos e instalaciones electrónicas con herramientas lumínicas, audiovisuales y sonoras. Las temáticas que aborda se enfocan en el rol del cuerpo y su necesidad de liberación de las estructuras de poder, rescatando saberes y conocimiento ancestral no occidental y confrontándolo con la actual tecnología occidentalizada.

En su obra de realidad virtual: Seres fulgurantes, Chiara Bisso nos invita a un viaje de elevación y trascendencia espiritual con elementos arqueológicos y simbólicos ancestrales parte de la cosmogonía de la costa y sierra de Perú.



Título: Seres fulgurantes- Autor: Chiara Bisso- Género: Realidad Virtual

3- Biopolíticas: economía, política, sociedad, violencia, derechos humanos, migración, descolonialidad, ecología, medios de comunicación, medioambiente, entre otros:

Francesca Dasso- economista y artista de nuevos medios, le interesan las estéticas y narrativas del documental y el archivo, así como el cinema expandido, su obra abarca desde instalaciones inmersivas con robótica, hasta performances live set, net art, mapping, entre otros. Las temáticas en su obra están relacionadas con la sociedad y las diversas dimensiones de análisis de conciencia para su reflexión.

Ruta de Fuga, es un documental transmedia interactivo y net art, que recorre las rutas de migración de venezolanos al Perú. Los registros fueron grabados en Ecuador, Brasil, Colombia y Perú entre los años 2019 y 2020.



Título: Ruta de Fuga- Autor: Francesca Dasso- Género: Net art, documental transmedia

Hernán Hernández Kcomt - fotógrafo, poeta, artista visual y de nuevos medios, su interés temático se enfoca en las problemáticas de la memoria histórica colectiva en el contexto peruano, la naturaleza efímera de la memoria, los sucesos de corrupción y violencia. Interviene máquinas para instalaciones y objetos, utiliza el video y la imagen digital.

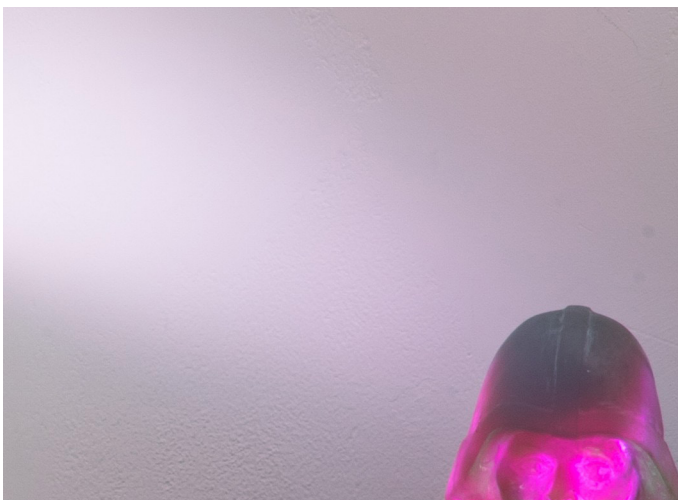
Artefacto para la recopilación de una historia contemporánea del Perú, es una instalación Hernán Hernández Kcomt del año 2018. La obra consta de un fax que transforma archivos de audios y testimonios de corrupción en el Perú, con impresiones de error en papel se conforma una enciclopedia ilegible de la Historia Contemporánea del Perú. El artista plantea la reflexión de lo efímero y complejo de la memoria colectiva y su problemática.



Título: Artefacto para la recopilación de una historia contemporánea del Perú (2018)- Autor: Hernán Hernández Kcomt- Género: Objeto.

Jimmy Cristobal Cruz – Artista de nuevos medios y arte contemporáneo, realiza performances, videoinstalaciones, videoarte, cine experimental, objetos y dispositivos electrónicos. Su obra desarrolla estéticas identitarias del contexto peruano actual. Su lenguaje visual es muy crítico con la sociedad y un sistema retorcido evidenciando su absurdo accionar. Emplea el sarcasmo, la ironía, la metáfora, en la mayoría de sus obras.

Los objetos de Jimmy titulados: Idolo, son una mezcla de Darth Vader con huacos eróticos y gatos de tipo maneki neko, sobre una mesa tallada. Sus obras hablan de la hibridación de una cultura actual llena de diversidad como la peruana, con toques de ironía como caracteriza su obra exacerba con creatividad elementos de la cultura pop de la ciudad en donde se mezclan elementos autóctonos con elementos foráneos.



Título: Idolo- Autor: Jimmy Cristobal Cruz Género: Objetos



Josecarlos Flórez- es un artista que trabaja proyectos que involucran programación creativa, fabricación digital, robótica, visualización de datos, IoT (internet de las cosas), AI (inteligencia artificial) y tecnologías XR (realidad virtual, realidad aumentada y realidad mixta). Vive y trabaja entre Barcelona y Lima.

Pabellón 9, es una obra con varias versiones desde la inicial que fue una instalación virtual site-specific, una realidad virtual y luego se configuró como videojuego.

Con realidad virtual Josecarlos, creo una serie de camas en el interior del campo ferial IFEMA de Madrid, que albergó a enfermos de la pandemia del COVID-19, con el roll over del mouse y pulsando en el caso del videojuego o por medio de la interacción con la realidad virtual se puede acceder a la data de enfermos y muertos que guardan las camas.

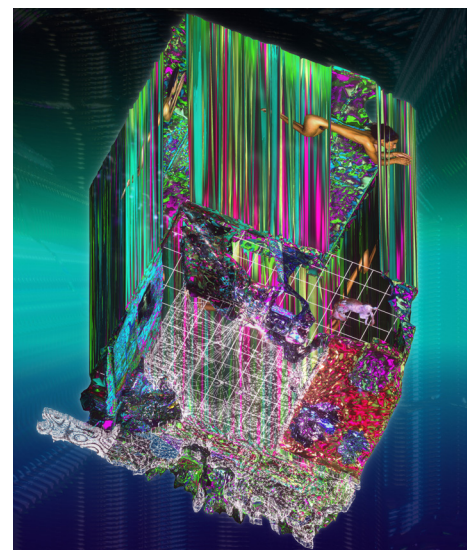


Título: Pabellón 9- Autor: Josecarlos Flórez- Género: videojuego, net art, realidad virtual.

Julio Urbina- artista visual de performance y nuevos medios. Su trabajo construye sistemas que intentan fracturar las imposiciones de la autoridad y el poder, como el conocimiento manipulado, los esquemas antropocéntricos y sexualidades disidentes

La obra de realidad virtual: Todo lo que sube tiene que bajar de Julio Urbina se enfoca en el aislamiento domiciliario durante la pandemia del COVID-19. Su obra está compuesta por una serie de espacios laberínticos inmersivos, en donde se cuestiona el habitar, lo cotidiano, lo íntimo y lo corpóreo, buscando que expandir los límites impuestos a los cuerpos y barajando alternativas de escape para su liberación.

Título: Todo lo que sube tiene que bajar. Autor: Julio Urbina. Género: realidad virtual y videojuego

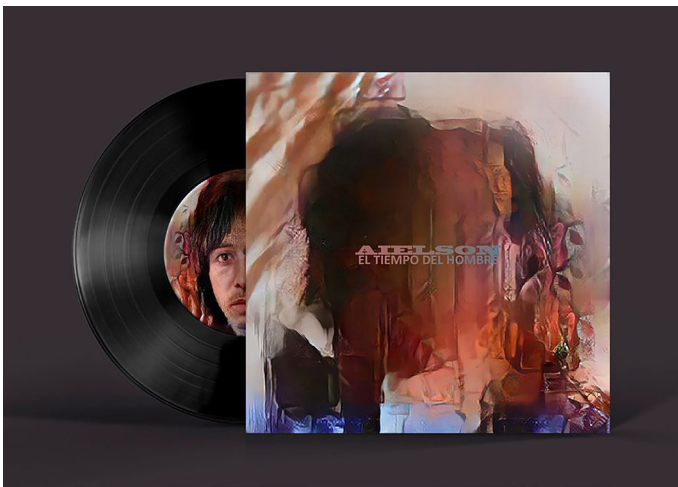




Paola Torres Nuñez del Prado- Artista transmedia, peruana vive en Suecia, pero mantiene una relación directa con Perú, en donde participa activamente. Como su biografía lo dice: “reflexiona sobre las experiencias sensoriales mediadas a la vez que cuestiona la hegemonía cultural dentro de la historia de la Tecnología y las Artes. Pionera en el desarrollo de controladores textiles D.I.Y. como interfaces sonoras”.

El tiempo del hombre de edición limitada, es un disco de vinilo realizado en 2020, con los poemas producidos con inteligencia artificial, logrando simular la voz y el estilo del poeta peruano Jorge Eduardo Eielson. A diferencia de otros programas de simulación, no parece la voz ni el producto de una máquina fácilmente reconocible.

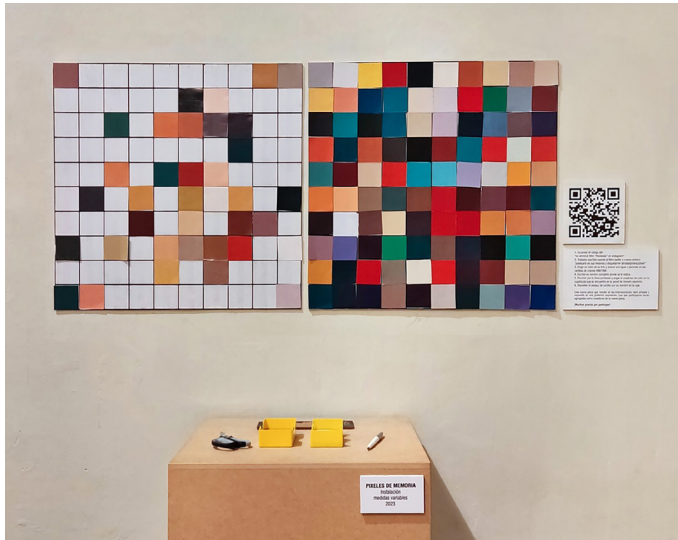
Ha trabajado con Big data y con una serie de poemas de Eielson, también ha incluido poemas de Cecilia Vicuña.



Título: El tiempo del Hombre- Autor: Paola Torres Nuñez del Prado- Género: objeto

Rafael Jiménez Oliver- Artista plástico y diseñador, trabaja la temática de la post memoria y periodos históricos de violencia en el Perú, artista y activista en pro de los derechos humanos. Su obra en nuevos medios va desde obras de arte digital, hasta realidades inmersivas, realidad virtual, aumentada, mixta, objetos interactivos y video instalaciones.

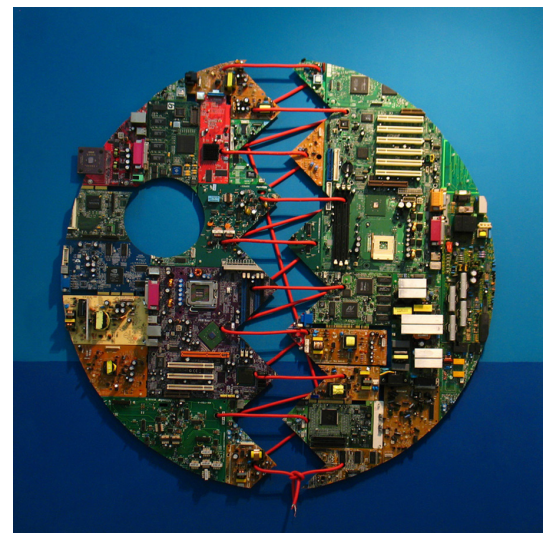
Píxeles de memoria, es una obra de Rafael Jiménez, interactiva y de colectividad, del año 2023, en donde se usa un ordenamiento de la paleta cromática a partir de la descomposición cromática de fotografías del conflicto interno de Perú entre 1980 y el 2000. Los interactores se toman una foto con el teléfono celular con realidad aumentada que lo traduce en una gama cromática y deben escoger un color y buscar su equivalente en las cartillas; al desprender el fragmento, coloca el “píxel” en la cuadrícula del lienzo y escribe su nombre en la sección correspondiente, que luego se deposita en un recipiente.



Título: Píxeles de memoria- Autor: Rafael Jiménez Oliver- Género: Realidad Aumentada

Rolando Sánchez- es ingeniero electrónico y artista plástico, trabaja obras de arte con robótica e instalaciones interactivas y objetos electrónicos. Le interesan las temáticas socio políticas, como el tema de la memoria en los periodos de violencia política en el Perú, los circuitos cartográficos de la ciudad y sus implicancias en el habitar y las tensiones de poder en la sociedad.

Circuitos cartográficos, son una serie de objetos electrónicos elaborados con placas base y elementos interconectados. Composición EIX1103N, es una obra de esta serie, que viene trabajando de hace algunos años hasta la actualidad, con el tema de la urbe, el habitar la ciudad y sobrevivir en un sistema como el de la ciudad de Lima.



Título: Composición EIX1103N. Autor: Rolando Sánchez. Género: objeto



4- Metatemas: Planteamientos con y frente a los avances tecnológicos.

Andres Yagues- Trabaja con botánica y hace paralelos biológicos entre especies. Sus obras tratan sobre identidad sexual, escisión, simbiosis, adaptabilidad, subsistencia, relaciones de filogénesis entre humanos y plantas, cuestionando los sistemas de poder que forman parte de nuestra concepción del mundo natural. Realiza instalaciones y objetos interactivos.

Ecosistemas escisivos. Es un proyecto de instalación y serie de objetos trabajados desde el año 2017 hasta la actualidad, en los que mezcla la botánica con dispositivos lumínicos electrónicos y químicos. Relaciona la biología de las plantas con las problemáticas de la homosexualidad y la criminalística en la humanidad, con una visión crítica al sistema en que vivimos.



*Título: Constelación
tilandsia- Autor: Andrés
Yagues- Género: instalación.*

Joan Bryam- Su obra multidisciplinaria está enfocada en el diseño, el arte, la ciencia y la tecnología. Construye máquinas y actualmente viene trabajando con inteligencia artificial de una manera cuestionadora y crítica.

Johanna García- su obra se basa en investigaciones y experiencias de sistemas emergentes enfocados a hongos, levaduras y moho con los que realiza grabados biológicos en diversos tipos de superficies, calidades, materiales y placas Petri mediante biotecnología. Joan Bryam-

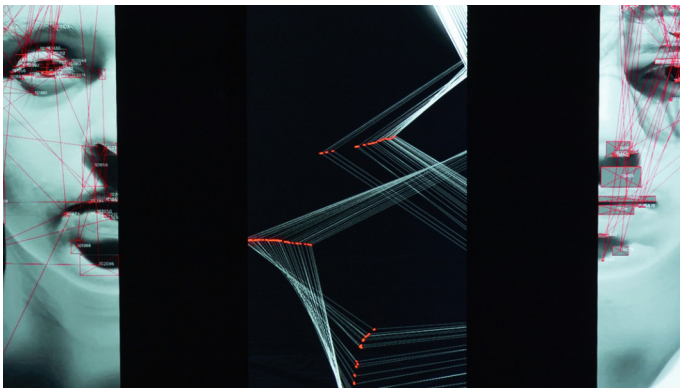
Juan Salas- Es un artista contemporáneo, cuyos intereses conceptuales están ligados a la física, las matemáticas, la geometría y la percepción, evidenciando la maquinabilidad y buscando nuevas posibilidades lógicas y relaciones complejas de patrones y variables, entendiendo a profundidad desde su visión el comportamiento, función y posición del espectador



Nuria Lam- Es una artista que trabaja con nuevos medios en disciplinas tales como: instalaciones y objetos reactivos e interactivos, en sus investigaciones realiza paralelos biológicos y químicos que asocia o relaciona con determinadas conductas y comportamientos humanos en y como sociedad, con temáticas, de género, también ha tocado el tema de la muerte y el duelo, entre otros campos humanos en la sociedad.

Omar Lavalle- Es un artista que plantea en su obra procesos generativos aleatorios, a través de la incidencia del humano en la máquina, generando sonido, música e imágenes que se aprecian en instalaciones, obras objetuales y también sus performances tipo live set. La generación de los códigos los enfoca como si fueran organismos con un ADN digital, como genes que contienen diversidad morfológica.

Cuerpo, data y memoria, es una obra conformada por tres conceptos interconectados para el entendimiento de la vida humana en la era digital que a Omar Lavalle le interesa señalar, porque el cuerpo entre otras cosas es una fuente continua de datos que al recuperarse por diversos medios conforman una red de memoria individual y colectiva. Esta obra tiene una versión interactiva y una versión de instalación audiovisual.



Título: Cuerpo, data y memoria_ Autor: Omar Lavalle [foto por Edi Hirose]. Género: Instalación con imágenes creadas e intervenidas por algoritmos.

Umberto Roncoroni- Artista digital e investigador en nuevos medios y filosofía de la tecnología. Desarrolla software art y trabaja y programa con algoritmos de diseño generativo en donde el proceso es lo más importante y realiza obras visuales con animaciones, imagen digital y objetos e instalaciones interactivas.

Crecimiento generativo: es una obra digital audiovisual realizada con software resultante de su investigación y desarrollo con algoritmos generativos.



V - Estéticas y apropiaciones con variables divergentes.

En el campo de la estética relacionaremos algunas con las obras de determinados artistas, cabe señalar que los artistas solo en algunos casos se manejan en una línea estética, porque muchas veces transitan por diversas techno-estéticas recogiendo lo que les parece funcional para su obra, y si no encajan con sus necesidades fuerzan las variables incluso hasta cambiarlas o convertirlas en híbridos.

Veremos en algunos casos nombres de artistas incluidos en varias estéticas, y suelen también hacer mezclas entre ellas de forma no lineal. Son pocos los artistas que se manejan en una sola estética a lo largo de los años de manera lineal.

Hay estéticas que no se están desarrollando en este texto como el caso del realismo espectral, con el que trabaja quien escribe, o algunos tipos de bioestéticas que si han sido trabajados en Perú por artistas como Nuria Lam, Andrés Yagues, Johanna García y Pedro Antonio López Vásquez, porque cada uno de ellos trabaja y desarrolla estas estéticas de manera muy particular difícil de relacionar entre ellos.

Hi tech- como su mismo nombre lo dice nos habla de alta tecnología, pero además conlleva una carga estética implícita en la tecnología de diseño, elegancia, síntesis, minimalismo, depuración, limpieza, etc. Existen también obras que sin ser de alta tecnología realmente, han sido tratadas estéticamente como si lo fueran y dan esa impresión o en su tratamiento mantienen una estética futurista, limpia y depurada que da la idea de alta tecnología. Artistas como: Joan Bryam, Omar Lavalle, Juan Salas y Hernán Hernández, han trabajado en algunas obras con este tipo de estética.

Low-tech - Existe una brecha en la forma de entender el Low tech como estética desde Latinoamérica y en este caso específico Perú, con respecto a Europa. En occidente se encuentran artistas que trabajan con consolas y computadoras que podrían estar en un museo de la tecnología, que se compran en lugares de antigüedades, cuando se les pregunta ¿cuánto han pagado por alguno de ellos? Se toma cuenta de cifras de coleccionista bastante elevadas para ser pagadas por un artista Low-tech en Latinoamérica y con respecto a series de aparatos recogidos como reciclaje en muy buen estado encontrados en contenedores de reciclaje, se evidencia la diferencia económica con Europa hasta en los deshechos, porque en Perú aparatos en tan buen estado no se tiran al basurero tan fácilmente.

En Perú el trabajar con una estética Low-tech ligada a la producción, está asociado con un real entendimiento de la supervivencia como artista tecnológico, y contiene la carga simbólica de la pobreza y de las dificultades económicas de realización en un país en donde aún no se ha dado la explosión de la industria tecnológica. Sin embargo, en Perú específicamente hay una ventaja para los que trabajan con Low-tech y de la que carece occidente en general, y lleva el nombre de: Paruro.

Paruro es una calle en la ciudad de Lima, en el distrito de Barrios Altos y en esta larga calle hay una serie de centros comerciales y establecimientos que venden tecnología allí se encuentra desde lo más Hi-



tech, hasta tecnología más chatarra, reciclada y vendida incluso por peso, con los mejores precios que se puedan imaginar, es el paraíso de cualquier artista electrónico.

Artistas como Rolando Sánchez y Hernán Henández, trabajan con tecnología reciclada y reprogramada, así como Julio Urbina y Nuria Lam que hace una mixtura entre alta y baja tecnología.

Cyberpunk- La estética cyberpunk en el Perú ha sido tratada algunas veces de manera integral y en determinados casos de manera intuitiva con el uso de colores neón, esta estética proveniente de la literatura de ficción, hace uso tanto del Hi-tech como del Low-tech. Entre los artistas que han trabajado la estética cyberpunk se encuentran Rolando Sánchez, Nuria Lam, Julio Urbina, Hernán Hernández, Bastian Bestia [Sebastian Burga] EHUA Cristina Flores Portocarrero, quien escribe y Cristian Alarcón en sus últimos trabajos, hace uso de muchos elementos de esta estética.

Ciberchamanismo- Esta estética también conocida como technochamanismo, en la que se mezclan elementos de las ciencias naturales ancestrales, saberes, magia, chamanismo y tecnologías futuristas, tienen en Perú a artistas como: EHUA Cristina Flores Portocarrero, Chiara Bisso y quien escribe que han venido trabajando con esta estética en varias de sus obras.

Post humanismo, transhumanismo- Julio Urbina es un artista joven, emergente y muy activo en la escena local, su obra crea sistemas alternos a lo normativo, en sus performances y obras de arte electrónico hace una exploración de posibilidades con la sexualidad y la morfología humana y juega con personajes que en algunos casos son él mismo y en otros el público, en donde se ven seres humanos que se mezclan en una naturaleza post humanista con animales y seres míticos como sirenas, o seres que lindan con la estética cyborg y la estética de lo monstruoso. Diana Domínguez al respecto de esas estéticas dice:

Repensar la condición humana y reconfigurar nuestro diseño, que coevoluciona con las tecnologías, es tarea de artistas, científicos y humanistas.

[Domínguez, como se citó en Jiménez, 2011]

Estéticas inmersivas. – Estos son diversos aspectos formales que comprenden muchas configuraciones visuales en el campo de lo virtual, el ciberespacio, avatares, etc, a los que estamos acostumbrados mediante las tecnologías de realidades como la realidad virtual, la realidad aumentada, las realidades mixtas, los videojuegos y los espacios inmersivos, son ambientes en donde diseño 2D, 3D y el diseño generativo conforman las imágenes que muchas veces se mezclan con las captadas con la realidad natural.

Artistas como: Julio Urbina, EHUA Cristina Flores, Chiara Bisso, Francesca Dasso, Bastian Bestia [Sebastián Burga], Omar Lavalle y Umberto Roncoroni y quien escribe, han venido trabajando con este tipo de estéticas sumamente amplias en diversidad de obras.



VI- Bibliografía-

- Bonino A. (2019) – La Expresión Americana, 1- Un proyecto dirigido por José Jiménez: El Imperio de las imágenes. Una nueva estructura de dominación global. Edita: Junta de Extremadura. MEIAC. B the Travel Brand Xperience.
- Bonino A. (2022) Cuando la técnica nos quiere decir algo. En N. Maia Navas (eds.) Ensayar lo imposible - 10 años Festival PLAY Videoarte y cine experimental Pp.58 Colección Cosmo/Grafías. Editorial EUDENE. Universidad Nacional del Nordeste. Corrientes, Argentina.
- Roncoroni, U (2023) – Artware 8. pp15 Lima: Ediciones Británico Cultural.
- Segato, L- (5 de febrero 2025) Cátedra Rita Segato de Pensamiento Incómodo UNSAM [Archivo de Video] <https://www.youtube.com/watch?v=fMPGB4wsv9g>
- Según Domínguez, D. (como se citó en Jiménez, J., 2011). En Una teoría del Arte desde América Latina. (p. 21). Ediciones: MEIAC/Turner.

Angie Bonino: Artista, curadora, investigadora y docente peruana. Ha sido parte del movimiento pionero de arte de los nuevos medios y videoarte en Perú en los años 90's. Directora de VIDEOAKT Bienal Internacional de Arte de los Nuevos Medios [Barcelona/ Berlín 2008/2015] Se realiza desde el 2024 en Lima. Es curadora de la sección de cine experimental del Festival de Cine Al ESTE. 2019 hasta la actualidad. Seleccionada en 2025 como artista para la Bienal de Cuenca [Ecuador], Trienal de Nueva York [USA], Bienal Sur- Valparaíso [Chile] Bienal Sur- Cuenca [Ecuador], Bienal Nómade- Selecta II Museo AAL [Valparaíso-Chile], etc.



Entre la nube y el mate. Uruguay.exe: actualizando... Escena de arte y nuevos medios en Uruguay (2010–2025)

por Brian Mackern, Uruguay.

Dedicado a Clemente Padín (Uruguay, 1939-2025), cálido y generoso puente articulador de diálogos sensibles entre vanguardias intergeneracionales.

La escena de arte y nuevos medios en Uruguay ha experimentado, en el período comprendido entre 2010 y 2025, un proceso de progresiva consolidación y diversificación en términos de lenguajes, plataformas y modos de producción, si bien continúa configurándose como un campo emergente y periférico.

El presente artículo propone trazar un panorama acotado de dicha escena, incorporando tanto referentes individuales y colectivos como instancias e “impulsos” institucionales, al tiempo que considera antecedentes previos que permiten explicar la emergencia de un ecosistema cultural sostenido en la experimentación digital y electrónica: práctica marcada por el cruce disciplinar, la hibridez entre lo artístico, lo científico y lo tecnológico, así como por la elaboración de narrativas críticas situadas desde los márgenes. Este desarrollo sucede en un marco caracterizado por el carácter intermitente de los apoyos institucionales, lo cual revela el casi nulo interés de las políticas culturales uruguayas en integrar de manera sostenida estas experiencias, exceptuando aquellos casos en los que han sido asociadas a discursos de innovación o a iniciativas de emprendedurismo tecnológico estrechamente vinculadas a la lógica del mercado.

Breve digresión prologal:

Un día desperté con el título de esta reseña: Entre la nube y el mate. Dos elementos profundamente ligados a lo uruguayo. Me resultó sugerente vincular la “nube digital” con el consumo de yerba mate, como forma de pensar una escena local contemporánea. Si bien Uruguay no fue el primer país de Latinoamérica en conectarse, se ha destacado por su liderazgo en infraestructura de internet y por haber adoptado tempranamente la red con fines de consumo masivo. Actualmente cuenta con una de las mayores coberturas de fibra óptica del mundo y niveles de acceso superiores al promedio regional. Figuras como la ingeniera Ida Holz, fueron fundamentales en la construcción de la red que facilitó la expansión de Internet en América Latina y el Caribe. A esto se suma el Plan Ceibal¹, que democratizó el acceso al dar a cada niño una computadora portátil y conexión desde la escuela, promoviendo la inclusión digital.

Es necesario mencionar también un antecedente de excelencia a nivel mundial, pre internet, llamado URUCIB² (Uruguay Cibernético), a cargo del Ingeniero Víctor Ganón y su equipo, directamente asesorado

¹ El Plan Ceibal es una política educativa uruguaya que busca la inclusión digital y la mejora de la calidad educativa a través de la entrega de computadoras portátiles a estudiantes y docentes, la capacitación para su uso, y el desarrollo de contenidos y recursos pedagógicos. Se lanzó como un proyecto de la Presidencia en 2007, inspirado en la igualdad de oportunidades, expandiéndose rápidamente a todo el país para transformar el sistema educativo y cerrar brechas digitales.

² URUCIB (1988-1992). “No hay gato. URUCIB y la transformación del estado”. Víctor Ganón. 2019.



por Stafford Beer, desarrollado en el primer gobierno postdictadura (presidencia de Sanguinetti, 1985-1990). Este proyecto, revolucionario para la época, era un sistema de información para la toma de decisiones que relevaba datos en tiempo real del sector público y empresas privadas, y que recuerda al Cibersyn³ de principios de los 70s durante el gobierno de Allende en Chile.

La metáfora de la nube me remitió también al célebre “the art happens here”, un manifiesto de net.art del duo MTAA de 1997⁴: “el arte sucede en la nube”. Al mismo tiempo, el otro polo de la frase, el mate, se conecta con otro rasgo identitario: Uruguay es el país con mayor consumo per cápita de yerba mate en el mundo (8 kg anuales).

En diálogo con Valentina Montero, este título evocó además su divertida teoría sobre la identidad uruguaya. ¿Qué nos define? Según su teoría somos nube y mate, pero entendiendo la nube por el alto consumo de cannabis. Uruguay fue el primer país en latinoamérica en legalizar su consumo en 2013. Entre lo pequeño y lo melancólico, lo simpático y lo reservado, lo humilde y hospitalario, el “piantado” de quien hablaba Cortázar, o desde las referencias de Borges o Bioy Casares o nuestros Felisberto Hernandez, Onnetti o Mario Levrero, la personalidad del uruguayo, percibida por un visitante⁵, bien puede asociarse a esa otra nube. Valga entonces la polisemia: la nube digital, la nube del humo, la nube como estado de ánimo; siempre en diálogo con el mate, compañero inevitable de todo uruguayo, hasta que la acidez estomacal nos alcance.

El subtítulo *Uruguay.exe actualizando...* nos habla de otra condición uruguaya, una mezcla de abandono y desidia, y es que es como que siempre estamos recomenzando y, a la vez, esperando el próximo *update* para lanzarnos. Hay frases típicas uruguayas que hablan de esto, el “*vamos viendo...*”, el “*después te aviso*”, el “*nos encontramos en cualquier momento...*”, “*atalo con alambre*”, “*el día del golero*”. “*¡Es lo que hay, valor!*” O como la frase que utilicé en mi columna radial de arte sonoro y tecnología: “*...en cualquier momento despegamos!*”⁶



Entre la nube y el mate. Uruguay.exe: actualizando... (generado por IA)

³ CIBERSYN: Cybernetic Revolutionaries Technology and Politics in Allende's Chile. Eden Medina. The MIT Press, 2014.

⁴ MTAA: Michael Sarff y Tim Whidden formaron el colectivo artístico MTAA in 1996. Su página aún se encuentra en: <http://mtaa.net>

⁵ Lamentablemente esta visión es una romantización que esconde problemáticas mucho más complejas: Uruguay es uno de los países con mayor índice de suicidio en el mundo.

⁶ “¡En cualquier momento despegamos!” Columna radial sobre la evolución tecnológica aplicada a la música y el arte sonoro durante el siglo pasado. UniRadio FM 107.7 (2021-2024)

<https://encualquiermomentodespegamos.com>



Antecedentes.

Es muy difícil reconstruir la historia del arte y los nuevos medios en Uruguay, existen grandes agujeros de información, atomizaciones, fragmentaciones y excede en demasía la intención de este artículo. Si tratamos de visualizar su línea de tiempo como un continuum, a medida que aparecen nuevas tecnologías se van sucediendo nuevas formas de arte, nuevos manifiestos que a la vez se van “prestando” evolutivamente diversos puntos discursivos entre sus diferentes épocas y disciplinas artísticas. Podemos identificar, por ejemplo, al emblemático músico sinfónico uruguayo Eduardo Fabini (1882-1950), quien en 1931 estrenó su *Melga Sinfónica*, donde, de manera pionera en el mundo, introduce el código morse en la composición musical, haciendo a diferentes secciones de la orquesta “decir” la palabra “Uruguay” en sus fraseos musicales.

Extracto tomado de la publicación **La obra sinfónica de Eduardo Fabini** de Graciela Paraskevaídís (Ediciones Trilce-Ediciones Tacuabé, Montevideo, 1992, páginas 20-21) donde explica esta novedosa operación para la época, realizada en *Melga Sinfónica* por Eduardo Fabini en 1931:

Lagarmilla señala que Fabini

no vacila en incluir el ritmo desnudo del telégrafo Morse. La idea original (algunas veces puesta en práctica) es la de confiar este efecto a un altavoz comandado por un auténtico manipulador telegráfico (19).

Según el código Morse, la palabra Uruguay se representa de la siguiente manera:

· · _ · · · · · _ · · · · · _ · · _ · · _
U R U G U A Y

Efectivamente, encontramos en los compases 32-35, la traslación exacta, en cornos y pistones:

Ejemplo 13

13.
pistones

U - - - R - - - U - - - G - - - U - - - A - - - Y - - -

cornos

Luego, en los compases 43-46, en los timbales, y en los compases 58-60, sólo en los pistones:

Ejemplo 14

14.
pistones

U - - - R - - - U - - - G - - - U - - - A - - - Y - - -

Y finalmente, una última aparición variada en los compases 159-160:

Ejemplo 15

15.
pistones
violines

De esta manera, Fabini alude no sólo al telégrafo en sí (que podría haberse oído con claridad en las noches camperas), sino también a la señal de apertura y cierre de las transmisiones radiales del SODRE (en ese momento operando bajo CWOA), que utilizaba justamente la palabra Uruguay en la clave de Morse.



O podemos también referirnos a diversas expresiones del cine experimental en los años 50 y 60⁷. O rescatar artistas de los años 60 y 70, entre ellos Clemente Padín⁸ y su arte correo, que utilizaba conceptos como el networking, la no jerarquización institucional de la obra, su formato multinodal, etc., abordajes reutilizados dentro del netart de los años 90s. O recordar la historia del videoarte en Uruguay (por suerte, bien documentada gracias a sus protagonistas), de los años 80s⁹. O encontrar ilustraciones ASCII de 1970/1971 a cargo de Luis Giribaldo, del Centro de Computación de la Universidad de la República, quien con una IBM 360 mod 44 desarrolló retratos en caracteres de texto de personajes famosos, entre ellos, Ho Chi Min, Einstein y Artigas (héroe nacional de Uruguay), único retrato que aún se conserva, perteneciente al acervo del Museo Histórico Nacional del Uruguay¹⁰. El retrato de Einstein aparece también mencionado en el catálogo local de “Arte y Cibernética” (1970)¹¹ muestra itinerante que pasó por Montevideo, organizada por el Centro de Arte y Comunicación (CAYC, Argentina), con interesantes textos de Ángel Kalenberg, Jasia Reichardt y Jorge Glusberg y explicaciones sobre las computadoras por Luis Osin, Marcos Payssé y Ricardo Ferraro.

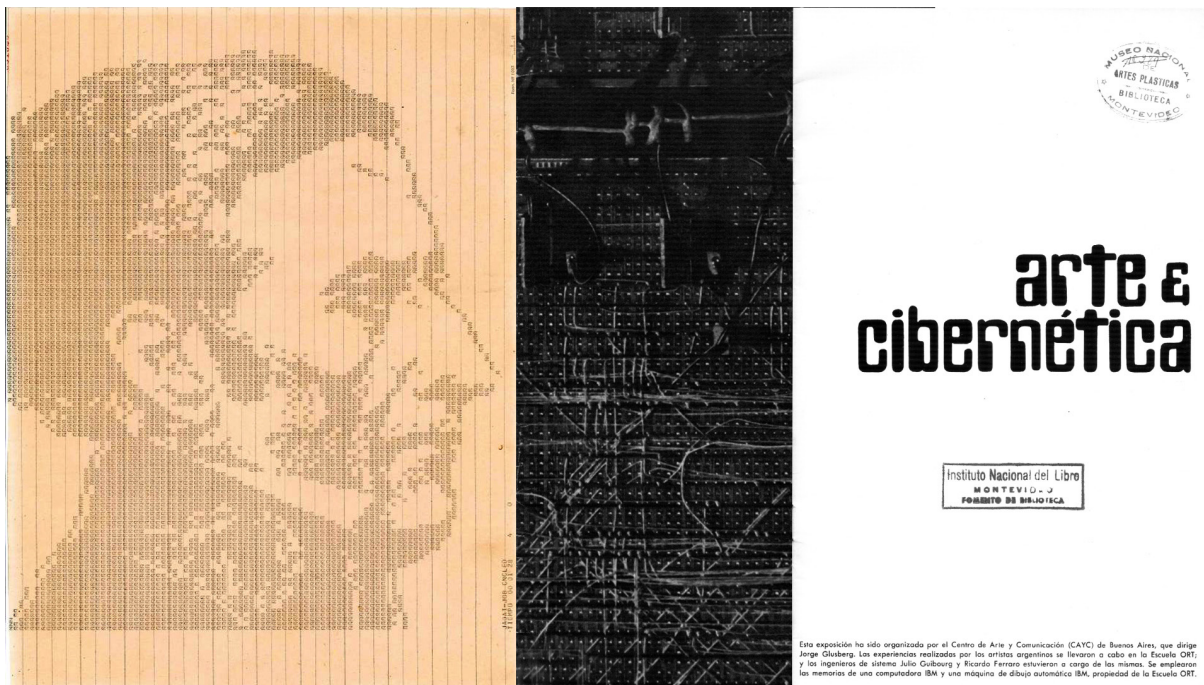


Imagen de la izquierda: Luis Giribaldo, 1970-1971, *Perfil de Artigas*, Impreso de computadora sobre papel, 28,5 x 38,5 cm, Imagen derecha: Facsímil del catálogo *Arte y Cibernética*, Montevideo, 1970.

⁷ Poéticas del cine experimental en el Cono Sur (1954-1958) (1961-1967). Angela Lopez Ruiz 2AM Editorial de Estudios Visuales, Montevideo, 2020

⁸ Clemente Padín, in memoriam: el AGU incorporó nueva documentación del archivo del artista. <https://agu.udelar.edu.uy/el-agu-incorpora-nueva-documentacion-del-archivo-personal-y-artistico-de-clemente-padin/>

⁹ La condición video 2.0 (25 años de videoarte en el Uruguay). Enrique Aguerre. 2008 Video en Latinoamérica. Una historia crítica, Laura Baigorri (ed.) Brumaria n.10, AECID, Madrid, 2008. <https://videoarte.net/pdf/aguerre.pdf>

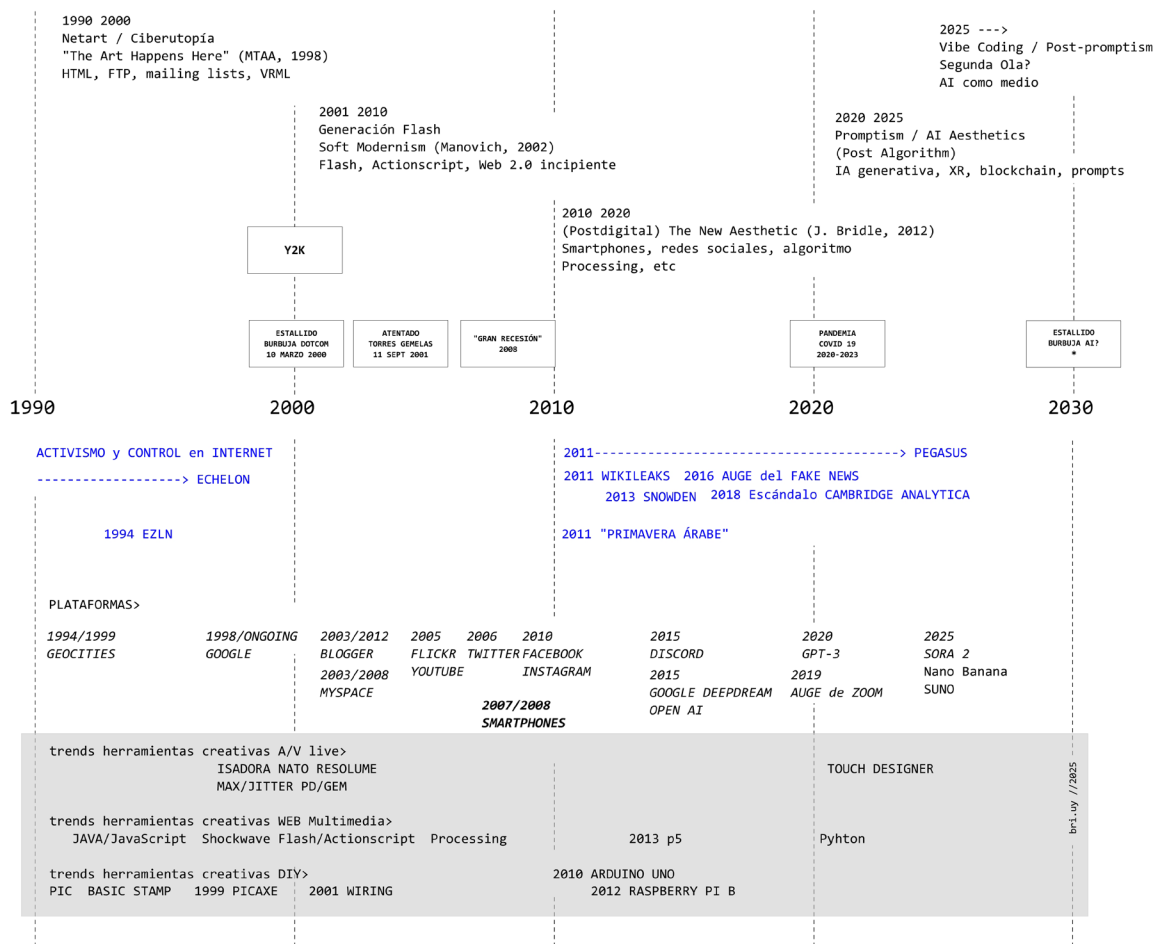
¹⁰ Artigas, ASCII. Arte Digital y política a fines de los sesenta. Miradas sobre el primer retrato de Artigas impreso desde una computadora. Ignacio Seimanas, Jaime Vázquez y Isabel Wschebor. 19 junio, 2020. <https://agu.udelar.edu.uy/arte-digital-y-politica-a-fines-de-los-sesenta-miradas-sobre-el-primero-retrato-de-artigas-impreso-desde-una-computadora/>

¹¹ Catálogo Arte y Cibernética. Comisión Nacional de Artes Plásticas, Montevideo, 1970. <https://mnnav.gub.uy/cms.php?c=352>



Los indicios que van apareciendo en estas posibles historias son muchos y muy seductores para abordar en su conjunto. En este artículo me referiré solamente a la etapa electrónica y digital que se inicia a finales del siglo pasado, a mediados de los años 90 y hasta la actualidad. En la todavía breve trayectoria del arte digital y electrónico, es posible identificar cuatro períodos claramente diferenciados. Dada la casi nula literatura referida a la historia de este tipo de arte en Uruguay, y la fragilidad del archivo que implica este medio y soporte, considero necesario describir estas etapas hasta llegar al periodo que nos ocupa: 2010-2025.

Sirva esto para despertar la curiosidad de futuros investigadores a nivel local y presentar algunos elementos que puedan aportar a los mismos.



* AI BUBBLE: Michael Burry, Cassandra Unchained, 2025
michaeljburry.substack.com

** Por excederse en demasia del foco de este artículo, no se incorporó al timeline una comparativa de cruces entre la evolución de las tecnologías bélicas, comunicacionales y médicas con la evolución de los conflictos bélicos 1990-2025. Podría ser de gran interés desarrollar este aspecto.

Líneas de tiempo comparativas 1990-2025

Técnicas-corrientes artísticas/evolución tecnológica/herramientas/medios/mercado/sociedad global



De las comunidades tecnológicas a los espacios culturales

Primera época. Nuevos territorios. (1990s)

Hacia fines del siglo XX, con la creciente disponibilidad de computadores personales y la expansión de internet, comenzaron a desarrollarse en Uruguay propuestas artísticas basadas en lo digital, lo electrónico y lo conectado. Estas experiencias iniciales estuvieron fuertemente marcadas por un abordaje experimental y transdisciplinario, orientado a explorar los nuevos paradigmas emergentes de la tecnología en red: la ubicuidad del objeto, la especificidad del objeto digital (definido por el código que lo activa y representa), la concepción de un “territorio digital” (cibespacio), el hipertexto y la navegación, la conexión no jerárquica entre nodos y la experimentación en diseños de interfaces.¹²

La característica fundamental de estos procesos fue la total ausencia de interés por parte de las instituciones culturales y académicas locales. Esa falta de legitimación institucional derivó, paradójicamente, en una libertad creativa poco condicionada por dinámicas mercantilistas o por la necesidad de inscribirse en un *establishment cultural*. Las obras simplemente “acontecían”: artistas y técnicos colaborábamos horizontalmente, formando comunidades en el cibespacio y produciendo piezas significativas, cuyo valor residía en la espontaneidad y en la voluntad de explorar territorios aún inexplorados. En lo experimental.

Estas experiencias estuvieron atravesadas por un imaginario de interconexión global que, quizás con un optimismo demasiado inocente, apostaba a la construcción colectiva de un futuro abierto, global, y libre de control. Este período en Uruguay resulta difícil de reconstruir debido a su fragmentación y a la escasa documentación disponible, lo cual constituye un vacío que merece ser atendido en futuras investigaciones. **AMP MAP**¹³ y **ar(t)chives**¹⁴ son algunos de los proyectos que en la actualidad trabajan en esa dirección.

Segunda época. Los encuentros (fines de 1990 – comienzos de 2000)

El segundo período, que puede situarse entre finales de la década de 1990 y la primera década del 2000, cuenta con una mayor cantidad de registros y documentación, en tanto comienza a configurarse una escena reconocible en torno al arte digital y electrónico. Se genera una “masa gravitatoria” entre diversos artistas locales que experimentábamos con nuevas tecnologías, lo cual derivó en un proceso de identificación colectiva y en la emergencia de dinámicas de colaboración.

Este período se caracteriza por la necesidad de reconocerse como parte de un campo en construcción y por el ímpetu de colectivizar conocimientos, hallazgos y metodologías de experimentación. Tanto en Uruguay como en otros países de América Latina, se intensificaron los intercambios y reconocimientos entre pares, al mismo tiempo que las obras comenzaron a circular más allá del ámbito local, y en algunos casos, sobre todo con el netart, hicieron un camino inverso, eran reconocidas en el ámbito global pero desconocidas en el local.

¹² O como estableciera Lev Manovich, en *Language of New Media*, 2001: el objeto “new media” definido por: la representación numérica (el objeto existe como dato), la modularidad (los diferentes elementos existen independientemente), la automatización (los objetos new media pueden ser creados y modificados automáticamente), la variabilidad (los objetos existen en múltiples versiones) y la transcodificación (la lógica de las computadoras influyen cómo nos entendemos y nos representamos). *The language of new media*, Lev Manovich, 2001, The MIT Press, A Leonardo Book.

¹³ AMP MAP. Proyecto de recuperación de los archivos digitales del artista Alcides Martínez Portillo (1951/2001), uno de los pioneros del netart en Uruguay. (Artagaveytía, López Ruiz, Xavier, Mackern). <https://www.amp.uy/>

¹⁴ ar(t)chives, Trabajos de recuperación de archivos de net y CD art (B. Mackern).



En este contexto surgen muestras, encuentros y festivales que otorgaron visibilidad y densidad al campo. Uno de los hitos referenciales fue **Interférences**¹⁵, Festival Internacional de Artes Urbanas Multimedia, organizado por el CICV Pierre Schaeffer (Centro de Investigación Pierre Schaeffer) en Belfort, Francia, institución pionera en la promoción y reconocido centro de producción de videoarte. Este evento centrado en el arte electrónico y multimedia, fue clave para la comunidad internacional de las artes electrónicas. En especial funcionó como catalizador para la región latinoamericana y marcó un antecedente fundamental en la articulación entre prácticas emergentes y plataformas de circulación cultural. Sirvió, además, como bisagra amalgamadora entre los artistas y curadores de generaciones anteriores vinculados al arte correo, el videoarte y otras disciplinas relacionadas, y las nuevas generaciones, vinculadas al net art, el arte digital, la performance telemática, etc. Es en este marco europeo en que paradójicamente la escena latinoamericana se (re)conoce presencialmente. Muchos artistas que estábamos en contacto a través de listas de correo (en especial nettime-lat¹⁶) o actividades online relacionadas, de manera virtual, pudimos contactarnos personalmente, lo cual ayudó a generar un crecimiento de actividades posteriores con foco en latinoamérica. El encuentro potenció a su vez las relaciones locales y, en nuestro caso, rioplatenses (entre Argentina y Uruguay), mediante el relacionamiento con curadores y gestores que provenían, sobre todo, del ámbito del videoarte y que se vuelcan hacia estas nuevas miradas tecnológicas, como fue el caso de Graciela Taquini, Rodrigo Alonso, Enrique Aguerre, Patricia Bentancur, entre otros, que luego generarían propuestas curatoriales con foco en esta disciplina a nivel del Río de La Plata.

Enrique Aguerre, artista pionero del videoarte en Uruguay, describe el encuentro entre el videoarte y el arte digital en *Interferences* de esta manera:

"A finales del año 2000 y por contactos realizados por la curadora y videoartista argentina Graciela Taquini, somos invitados a participar en una muestra organizada por el CICV Pierre Schaeffer en la ciudad de Belfort, llamada Interferences – Festival Internacional d'Arts Multimedia Urbains; aquí el vídeo ya no es el nuevo medio sino un viejo nuevo medio. Instalaciones interactivas, arte sonoro, performances, netart, cdrom art, robótica y arte generativo son las nuevas vedettes del milenio que despunta. No era solamente en Francia que esto ocurría y de hecho el envío uruguayo cartografiaba una realidad poco conocida por nuestros compatriotas. Teníamos artistas trabajando en estos nuevos medios, incluso con cierta antigüedad alguno de ellos.

*La muestra "Interfaces/Update 2.0" (ZKM) –organizada por el Instituto Goethe y gracias al apoyo incondicional de Kristiane Zappel– lo dejó claramente en evidencia, al igual que la muestra de arte electrónico "Bit Bang" exhibida en el Centro Cultural de España en Lima (Perú) y luego presentada en Montevideo en la Colección EngelmanOst."*¹⁷

¹⁵ Interferences International Electronic Art Festival, organizado en el marco de las Nuit Savoreuses, Belfort, France. Diciembre 14 al 20, 2000.

¹⁶ Nettime-lat, lista de intercambio, hermana en español de la reconocida y más antigua nettime. Esta lista fue muy activa entre los años 2000 y 2004. <https://www.nettime.org/Lists-Archives/index.html>

¹⁷ Enrique Aguerre. Video en Latinoamérica. Una historia crítica, Laura Baigorri (ed.) Brumaria n.10, AECID, Madrid, 2008. <http://www.videoarte.org>



Tal vez la muestra que consolidó la primera escena local uruguaya y de interrelacionamiento con la escena argentina, haya sido Mayo Uruguayo, organizado entre Enrique Aguerre y Graciela Taquini en Buenos Aires, pero en realidad todo el año 2001 fue una explosión de actividades que posibilitaron una puesta a punto a nivel local de todo lo que venía pasando a nivel global en el arte digital y conectado:

Algunas de esas actividades que sucedieron solamente en el año 2001:

Abril - Mayo de 2001.

INTERFACES/UPDATE 2.0

EXPOSICION Y JORNADAS DE ARTE MEDIATICO DE URUGUAY Y ALEMANIA

Organizada por el Instituto Goethe de Montevideo, Fernando Alvarez Cozzi y E. Aguerre y realizada en el I. Goethe.

<https://netart.org.uy/interfaces02/>

Mayo, 2001.

De Ceros y Unos, cd rom y net.art del Uruguay - Organizada por Graciela Taquín y curada por Enrique Aguerre en el Espacio Multimedia de la Alianza Francesa de Buenos Aires en el marco de "Mayo Uruguayo, Arte Contemporáneo".

Mayo 2001.

BITBANG

010101/el territorio incierto

Arte Electrónico uruguayo

Organizada por la Embajada de España y la AECL de Montevideo y realizada por el Centro Cultural de España de Lima, Perú Abril, mayo de 2001.

Octubre 2001.

Frontera incierta >>> arte digital en cd y la red]

Sábado 20 de octubre 16.00 horas

Museo Nacional de Artes Visuales

Montevideo-Uruguay

Cinco presentaciones de estas nuevas prácticas artísticas a cargo de sus propios autores con participación del público al finalizar cada una de ellas.

https://netart.org.uy/frontera_incierta/

Como bien escribe Aguerre, instituciones como el **Instituto Goethe**, con el especial apoyo de su directora, Kristiane Zappel, el **Centro Cultural de España en Montevideo (CCE)**, con su proyecto de MediaLab a futuro y luego +Cubo, alentado desde la institución por la artista y gestora Patricia Bentancur, muestras y actividades del **FAC (Fundación de Arte Contemporáneo)**, promovieron instancias de formación, exhibición y circulación de videoarte, arte digital y electrónico, instalación y prácticas híbridas.

En el contexto académico, entre el 2001 y el 2005, se desarrolla en la Facultad de Ingeniería (Universidad



de la República, UdelaR) el Taller de Arte y Programación (TAP) a cargo de Etienne Delacroix, en la búsqueda de generar espacios transdisciplinarios en la academia, algo muy innovador para la época.

Desde la Escuela Nacional de Bellas Artes (UdelaR) se desarrolla (con gran esfuerzo de convencimiento en la interna institucional) el Área de Lenguajes Computarizados, a cargo de Daniel Argente, que rápidamente genera tracción e interés y se convierte en un nodo muy activo y solidario de la escena local. Surge también en el 2000 el hermoso espacio-galería generosamente gestionado por el artista Osvaldo Cibils, Lezlan Keplost.¹⁸ También las electromuestras y eventos organizados por el colectivo electrónico **INNOVA** en el Teatro Zitarrosa (la primera muestra de netart uruguayo ocurrió en el hall del teatro, en el marco del Festival de Música Electrónica Innova 2000 en la Sala Zitarrosa, en octubre del 2000) y el Electrónica Club, en el emblemático Centro Cultural Pachamama (ciclo de presentaciones dominicales de arte electrónico y VJs invitados, ocurrido entre los años 2001 y 2002).¹⁹

Desde la Escuela Universitaria de Música (UdelaR) comienzan de la mano de Lukas Kuhne y Fabrice Lengronne diversas actividades que se centran en investigaciones sobre la escucha e instrumentos sonoros alternativos, en una especie de puesta a punto de los discursos acerca del ruido y las formas alternativas de percibir y ejecutar el sonido que atravesaron el siglo pasado dentro del arte sonoro. En estas muestras y actividades comenzaron cada vez más a incorporarse obras o situaciones sonoras generadas por procesos electromecánicos, electrónicos y/o digitales.²⁰

Durante la segunda mitad de este segundo período, recuperándose del inevitable estallido de la burbuja dotcom²¹ ocurrido en el 2000, el escenario global se vio transformado por la irrupción de la llamada **web 2.0**, definida por la proliferación de modelos y plataformas sociales en línea que modificaron radicalmente las formas de interacción y publicación en internet. Este proceso implicó el progresivo abandono de modalidades más “artesanales” de producción y circulación digital, así como la pérdida de dominios y nodos experimentales que habían caracterizado la etapa anterior. También, luego del atentado ocurrido con las Torres Gemelas del WTC en Nueva York en el 2001, se incentivó un mayor control y censura de sitios online, e incluso de chats y mailings.²² Sin que aún se advirtiera plenamente, el impulso inicial hacia una **World Wide Web** comenzaba a ser desplazado por la lógica mercantil y de control hacia una **World Narrow Web**, más regulada y centralizada en unos pocos nodos. Entre 2004 y 2005 surgieron plataformas online como **Blogger**, **YouTube**, **Flickr** y **MySpace**, que a partir de 2007 se vieron potenciadas por la masificación de los smartphones, con el lanzamiento del **iPhone** (2007) y **Android** (2008) y, sobre todo, con mejoras en infraestructuras locales de velocidades de conexión. En

¹⁸ Galería Lezlan Keplost, Entrevista a Osvaldo Cibils, Revista ARTE 01, pag 40, noviembre 2001. <https://www.fadu.edu.uy/instituto-de-proyecto/files/2022/01/ARTE01.pdf>

¹⁹ Colectivo Electrónico INNOVA. <https://web.archive.org/web/20011109230244/http://george.montevideo.com.uy/innova/artistas.asp>

²⁰ Forma y Sonido, Taller experimental de Arte Sonoro, desarrollado por Lukas Kuhne y Fabrice Lengronne como “área puente” entre el Instituto Escuela Nacional de Bellas Artes y la Escuela Universitaria de Música. Su primera muestra fue en 2005, siendo la siguiente, Espacio y frecuencia (2006), en el Museo Nacional de Artes Visuales, de importancia en términos académicos y culturales. Catálogo: <https://www.formaysonido.org/archivos/cat.espaciofrecuencia.visual.pdf>

²¹ El caso Burbujas de las punto com. Petrella, C. y Tessore, C. Montevideo: [s.n.], 2019 <https://www.colibri.udelar.edu.uy/jspui/bitstream/20.500.12008/25854/1/TP7-19.pdf>

²² Control y censura luego de las torres gemelas. ECHELON



este marco, **Facebook** y **Twitter** alcanzaron su consolidación hacia 2010²³, año en que también apareció **Instagram**, configurando un nuevo ecosistema comunicacional dominado por plataformas corporativas.

Este nuevo ecosistema digital y conectado favoreció la simultaneidad en la difusión de proyectos, permitiendo que centros de producción cultural históricamente periféricos pudieran situarse en sintonía con los polos tradicionales de desarrollo. Este fenómeno tuvo efectos ambivalentes: por un lado, generó una cierta homogeneización en las presentaciones artísticas, que comenzaron a adquirir formatos similares independientemente de su procedencia, y por otro, impulsó como contracara un renovado interés por lo local, orientando las prácticas hacia una dinámica de glocalidad.²⁴ Tal proceso ya venía observándose en producciones musicales orientadas al mercado cultural, como el caso paradigmático y de éxito global del grupo Bajofondo TangoClub²⁵ (música electrónica producida con estándares internacionales, desarrollada por productores de Uruguay y Argentina, con fuerte arraigo en samples de música rioplatense, en especial tango y milonga), así como pasó con propuestas más experimentales y también exitosas dentro del ámbito artístico en latinoamérica.²⁶

Tercera y cuarta época. Fragmentación y después (2010–2025)

A manera de *crossfade* hacia la tercera época, junto a la cada vez más fuerte presencia de las plataformas de “redes sociales”, surgen también soluciones *open source* de todo tipo. Processing gana el Golden Nica en 2005 (cuando el festival Ars Electronica aún era un faro a seguir), creándose en 2012 la Processing Foundation. OpenCV 2 aparece en 2009, de cuyo soporte pasa a encargarse en 2012 también una fundación sin fines de lucro, la OpenCV.org. Pure Data sigue su curso de interés, histórico, sobre todo por los músicos y artistas sonoros. Dentro del campo de hardware libre y de bajo costo, y a partir del proyecto Wiring del 2001 del colombiano Hernan Barragán, la placa Arduino se posiciona en 2010 con su ARDUINO UNO y Raspberry Pi se asienta con su modelo B en 2012. Queda atrás la compleja programación de los PICS y el Basic Stamp, comienza a florecer con mucho más ímpetu el DIY y obras que se orientan hacia la postdigitalidad.

En Uruguay, este contexto favoreció el desarrollo de iniciativas locales como **Entrevero Virtual**, impulsada por el Centro de Exposiciones SUBTE (2007–2011), **Dorkbot.mvd**²⁷ (2007–2013), capítulo montevideano de la red internacional dedicada a “*gente haciendo cosas raras con electricidad*” y **Kilo-Ciclo** (2007–2013), una especie de dorkbot pero orientado exclusivamente hacia el arte sonoro. Estos espacios multigestionados reunieron a artistas, ingenieros, aficionados y hackers en dinámicas informales de intercambio y colaboración, consolidando una suerte de “cultura de laboratorio ciudadano” en la que lo experimental se antepuso a la institucionalidad emergente.

Es la época de auge de los medialabs, y en especial en Uruguay, surge con muchísima fuerza y apoyo del gobierno, como política de estado, el Plan Ceibal²⁸, una adaptación local exitosa del reconocido “One laptop per child”. Este Plan apuesta a una inclusión digital real aportando hardware y conocimientos a cada niño/a uruguayo. Hubo artistas que en ese momento se volcaron al Plan como

²³ Jugando un papel importante en la organización de protestas durante la Primavera Árabe del 2011.

²⁴ Glocalidad es una palabra que, en lo personal, me genera una cierta ambigüedad: sugiere una no jerarquización entre lo global y lo local, pero a la larga siguió la misma lógica del extractivismo colonial, esta vez siendo una suerte de extractivismo cultural.

²⁵ Bajofondo Tangoclub surge en 2002 de la mano de G. Santaolalla (exitoso músico y productor argentino radicado en EEUU) y J. Campodónico (uruguayo).

²⁶ A nivel latinoamericano, otros ejemplos de éxito previos utilizando el mismo abordaje global/local, podrían remontarse a los reconocidos brasileiros Chico Science y Nação Zumbi desde 1997, y los mexicanos Nortec Collective desde 1999.

²⁷ Dorkbot.mvd 2007–2013 <https://dorkbotmvd.etc.uy/>

²⁸ Plan Ceibal, 2007



forma de experimentar con las "ceibalitas" y transmitir a niños mediante laboratorios formas lúdicas de experimentar con el arte digital, diversos sensores, y sus laptops. Un ejemplo interesante, entre muchos otros, fue el programa "Montevideo de los Niños"²⁹, acciones de difusión tecnológica a través de espacios museales y científicos de la ciudad desarrollada entre el Departamento de Artes y Ciencias de la Intendencia de Montevideo y el Plan Ceibal, muchas veces con el apoyo del Área de Lenguajes Computarizados de la Escuela Universitaria de Bellas Artes.

A su vez, y a partir de una mayor disponibilidad de proyectores, sensores, interfaces y computadores más potentes en el mercado local, se da una proliferación de las artes referidas a la proyección audiovisual sobre fachadas (mapping) y aplicada a las artes escénicas. Surge **Intermedia**, llevado adelante, entre otros, por el artista Sebastián Alíes, un grupo-laboratorio online y presencial de nuevas generaciones, más orientados a las artes escénicas y a la comunidad VJ, a la cultura de pista electrónica, que irán conformando protagonismo hacia esta tercera época y que continúa el diálogo, más específico, con la escena del audiovisual en vivo, programación live, live cinema, etc. de Buenos Aires, sobre todo con el grupo Clandestina Weekend.

Ya el comienzo de este tercer periodo se encuentra marcado a nivel global por nuevas miradas del "estado de las cosas". Así como en 2002 surgió la serie de artículos "Generación Flash", de Lev Manovich, que analizaba la estética y posicionamiento del segundo período³⁰, surge en 2012 el concepto de "The New Aesthetic"³¹ de James Bridle, y las respuestas subsiguientes de Bruce Sterling en Wired, junto a rebotes académicos en otros medios.

*"Si bien no es del todo novedosa, esta propuesta al menos ha puesto en el tapete de nuevo la discusión de 'la contemporaneidad 2.0'. Un momento donde las máquinas y sus universos virtuales se imbrican con el mundo real, proponiendo nuevas maneras de entender(nos). Donde la socialización medial está en un franco apogeo, donde la publicación de soluciones DIY abundan por la red, haciendo más horizontal el acceso al conocimiento y el aprovechamiento de hardware reciclado y su recontextualización."*³²

Favorecido por nuevas tecnologías cada vez con más poder de proceso, más pequeñas y más baratas, también comienza a manejarse la idea de un estado "post internet" y "postdigital", donde el mundo físico y el virtual ya se encuentran amalgamados en un solo territorio, fronteras cuya porosidad es cada vez mayor.

Lo interesante es que estas posturas y redefiniciones son analizadas a nivel global y local con una inmediatez total, ya no influyen las distancias o diferencias de poder de proceso, la difusión es acelerada e inmediata.

Como una evolución natural adivinada desde el segundo periodo, en este contexto es que a nivel local surgen muchísimas actividades, encuentros de características muy disímiles y con focos distintos, lugares donde los artistas se desarrollan. Las áreas académicas dirigidas a desarrollar conocimiento tecnológico y que servían como apoyo a otras carreras universitarias se van lentamente convirtiendo, cabe aclarar con

²⁹ Montevideo de los Niños, 2011-2013 - <https://www.facebook.com/profile.php?id=100076066080752> - <https://www.youtube.com/watch?v=CtzxKV17t-s> Noche de los Museos Montevideo, 2012

³⁰ Este documento analiza el fenómeno de los gráficos Flash en la web y la estética de una 'Generación Flash' que crea sus propios sistemas culturales a través del software. https://manovich.net/content/04-projects/039-generation-flash/35_article_2002.pdf

³¹ El término "New Aesthetic" fue introducido por James Bridle para describir la creciente visibilidad de la tecnología digital y de Internet en el mundo físico, así como la progresiva hibridación entre lo virtual y lo material. Aunque las manifestaciones de este fenómeno pueden rastrearse con anterioridad, fue Bridle quien sistematizó su conceptualización a través de una serie de charlas y publicaciones en línea. La noción alcanzó mayor difusión tras su presentación en un panel de la conferencia SXSW en 2012. Bridle, J. (2012). The New Aesthetic. Presentado en South by Southwest (SXSW) Conference, Austin, Texas.

³² El estado de las cosas. Cargando las pilas, Texto para Cable a Tierra, EAC, Mackern, 2012



cierto retraso a nivel regional, en carreras por sí mismas.³³

El Área de Lenguajes Computarizados evoluciona hacia la Licenciatura en Arte Digital y Electrónico en 2015 (luego de un largo proceso iniciado en 2011)³⁴, a cargo de Daniel Argente y Marcos Umpierrez, y en 2017 se funda la Licenciatura de Diseño Arte y Tecnología en la Universidad ORT, a cargo de Fabian Barros, así como también ya había surgido la Licenciatura de Ingeniería Audiovisual (más enfocada al audiovisual) en la Universidad Católica.

Aparecen programas de residencias organizados por instituciones culturales, talleres de formación, tutorías con artistas o pensadores extranjeros, etc., generando un ecosistema de legitimación que va “domesticando” el discurso experimental, y a veces, generando discurso donde antes no lo había. El arte electrónico y digital se va “profesionalizando”. A pesar de la crítica que esto conlleva desde su concepción misma (como dijera Stafford Beer: *“Absolutum Obsoletum. Si funciona es obsoleto”*³⁵), es una evolución en cierta forma bienvenida porque llegó en un momento de discursos creativos vacíos, o más bien agotados, de obras que zozobraban en su falta de referencias, o que parecían más bien ejercicios tecnológicos de cosas repetidas, ya vistas. Bonitos, sí, pero en su vaguedad referencial cada vez más orientados a satisfacer una demanda de “lanzamiento del último modelo de un producto de mercado de innovación”.

Por otro lado, este ecosistema genera un proceso de “artecontemporización” del arte tecnológico experimental, entendido como la progresiva incorporación de prácticas originalmente marginales, radicales o inacabadas del arte experimental que son absorbidas, legitimadas y reconfiguradas dentro del campo del arte contemporáneo. Esta dinámica supone su traducción a lenguajes curatoriales, institucionales y de mercado, lo que garantiza visibilidad, su posibilidad de archivo y legitimación, pero también plantea el riesgo de una pérdida de su carácter disruptivo, incierto y abierto a la indeterminación. En este movimiento constante, *la rebeldía devino sala blanca* y *el glitch* se transformó en tendencia de catálogo, situación que ya había sucedido con el videoarte en su momento, y en realidad, con casi todas las vanguardias del siglo XX: la natural fagocitación de las prácticas creativas experimentales (en esta ocasión, más acelerada), por parte del “sistema del arte” (academia, galerías, instituciones culturales, lobistas de la cultura, etc.).

El período comprendido entre 2010 y 2025 puede caracterizarse, si bien más “domesticado”, como una etapa de consolidación y diversificación del arte digital y electrónico en Uruguay. A diferencia de las fases anteriores, dominadas por la dispersión y el carácter incipiente de las iniciativas, en estos años se configura un ecosistema más estable en el que confluyen artistas, colectivos, academia, instituciones y gestores. Las prácticas se expanden hacia múltiples soportes y lenguajes, abarcando desde instalaciones interactivas y performances tecnológicas hasta experimentaciones con inteligencia artificial, biotecnología y neurociencias, lo cual da cuenta de un campo heterogéneo y en estrecho diálogo con debates contemporáneos de alcance global.

³³ Facultad de Artes Licenciatura de arte electrónico. ORT

³⁴ Licenciatura en Arte Electrónico y Digital (aprobada por el CDC en el 2014).

“En el año 2012 se pone a consideración del Claustro de I. ENBA el Plan de Estudios de la Licenciatura Diversificada en Arte Electrónico y Digital. La misma surge como resultado de un proceso natural de maduración curricular del Área de los Lenguajes Computarizados.”

Investigación Pedagógica sobre la Enseñanza del Arte Electrónico y Digital en el Marco Metodológico del IENBA. Daniel Argente, 2015.

https://www.academia.edu/34522747/Investigaci%C3%B3n_Pedag%C3%B3gica_sobre_la_Ense%C3%B1anza_del_Arte_Electr%C3%B3nico_y_Digital_en_el_Marco_Metodol%C3%B3gico_del_IENBA

³⁵ “ABSOLUTUM OBSOLETUM – if it works, it’s out of date” Brain of the Firm. Stafford Beer. 1972.



Justamente, coincidiendo con este inicio de periodo, en el 2010 se inaugura el Espacio de Arte Contemporáneo / EAC, con la dirección de Fernando Sicco. *“Es la única institución pública nacional dedicada exclusivamente al arte contemporáneo que apuesta a la producción artística con cruzamiento de disciplinas (ciencias, tecnología, etc), pensamiento crítico y buscando un fuerte vínculo con la comunidad. Un centro público dedicado a la creación, exhibición, investigación y reflexión en torno al arte contemporáneo. Su programación incluye exposiciones, residencias, proyectos de investigación y actividades educativas. Funciona en la antigua cárcel de Miguelete, un edificio patrimonial de fines del siglo XIX transformado hoy en un espacio cultural dependiente de la Dirección Nacional de Cultura del Ministerio de Educación y Cultura de Uruguay.”*³⁶

Así como lo señalamos con la **segunda época**, es claramente discernible una segunda mitad de transición en esta **tercera época**, marcada a partir del 2019 y acelerada durante la epidemia de COVID19: un momento *crossfade* hacia una **cuarta época**. En 2022 OpenAI introduce Chat GPT, cuya interfaz conversacional y sus capacidades avanzadas llevan a una adopción inmediata por los usuarios, acrecentando dramáticamente un uso global de la IA generativa. Vivimos un momento que podríamos llamar *post algorítmico* o de la *cultura e ingeniería del prompt* y del cual ya comenzamos a apreciar obras basadas en esa dirección, a la vez que ya se anuncia una 2da ola *post-prompt* donde la cultura del *prompt* sería suplantada por la directa ejecución de actividades desde las máquinas.³⁷ O por otra debacle financiera, como lo que sucedió con la burbuja dotcom.³⁸ Con respecto a la IA, aún es temprana su adopción, y tal vez estemos echando en falta que la aproximación creativa a la misma esté muy centrada en su uso como herramienta y no como un nuevo medio per se.³⁹

En el interesante ecosistema que se ha formado en este último periodo descrito (en sus dos momentos), es donde navegan los artistas que voy a reseñar, donde ya existimos varias generaciones conviviendo en el mismo período (artistas en sus 20 años, otros en sus 40, otros en sus 60), con obras que han captado mi curiosidad y que generan un panorama uruguayo muy diverso y con quienes me alegra compartir espacio y tiempo. Solo quisiera agregar que, como toda selección panorámica, no es exhaustiva, sería casi imposible llevar a cabo algo así debido a la altísima fragmentación y procedencia de las propuestas actuales, muchas de las cuales apuntan a nichos específicos, y muchas otras que, en su rebeldía experimental, por suerte, aún resisten a ser nombradas “arte”.

En el 2001 tuve la oportunidad de presentar un panorama del arte digital uruguayo en el CCE de Córdoba en las famosas **Jornadas de Artes y Medios Digitales**⁴⁰ organizadas por Lila Pagola y Laura Benech. ¡Cuánta distancia encuentro entre la escena de aquella época y la actual! Si bien persiste la falta de políticas culturales sostenidas y el riesgo de subordinación a discursos de innovación o emprendedurismo, el arte de nuevos medios en Uruguay logra posicionarse como un ámbito de experimentación y reflexión crítica, articulando afectos y tecnología en un contexto de creciente complejidad social y cultural.

³⁶ EAC / Espacio de Arte Contemporáneo. www.eac.gub.uy

³⁷ The Second Wave: A Preview of the Post-Prompt Era of AI, Srinivas Rao, Medium, Aug 11, 2025. <https://skooloflife.medium.com/the-second-wave-a-preview-of-the-post-prompt-era-of-ai-74530f27331c>

³⁸ Marta Peirano, Soñar con la Burbuja, El País, España, 25nov2025. <https://elpais.com/opinion/2025-11-24/sonar-con-la-burbuja.html>

³⁹ Manovich, Lev, and Emanuele Arielli. "Artificial Aesthetics." 2024. <https://manovich.net/index.php/projects/artificial-aesthetics>

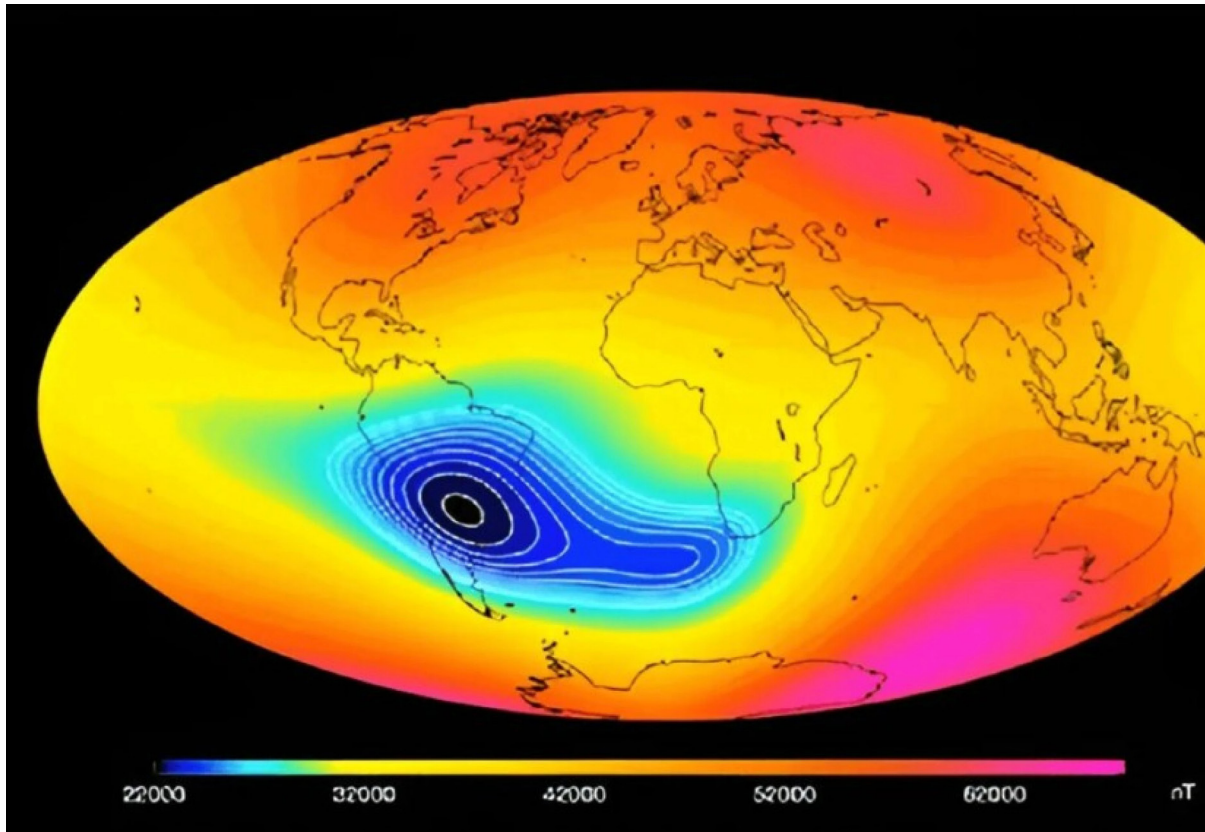
⁴⁰ Terceras Jornadas de Artes y Medios Digitales, Septiembre 2001, Córdoba, Argentina.

Arte e interactividad en red. Reflexión y presencia Latinoamericana: Proyecto curatorial de José Luis Brea, doble-vínculo, Fin del Mundo (ARG), Brian Mackern (URU), Diana Dominguez (BRA). Seminario y concierto de Sergi Jorda. Premio de net art> Monica Jacobo, bioevents & Gabriela Golder, postales. <http://www.limiar.com.ar/Archivo/JOR/01/index.htm>



Panorama de artistas en nuevos medios (2010-2025)

Anomalía del Atlántico Sur



En el prólogo escribía acerca de la metáfora de la nube y el mate, intentando explicar, de manera irónica, la personalidad del uruguayo. Pero tal vez ésta sea explicada por una anomalía magnética que se encuentra sobre nuestra región. La Anomalía del Atlántico Sur (AAS) es una región sobre el Atlántico Sur, Sudamérica y el oeste de África donde el campo magnético terrestre es más débil, permitiendo que las partículas cargadas de alta energía del espacio lleguen más cerca de la superficie. Esta zona afecta principalmente a los satélites y la Estación Espacial Internacional, provocando fallas en sus equipos electrónicos y problemas en las comunicaciones y navegación. La anomalía se debe a que el campo magnético terrestre no es un dipolar perfecto y su intensidad en esta zona ha aumentado y se ha desplazado. En Uruguay la intensidad del campo magnético es de un tercio en relación al valor global, por lo que estamos menos protegidos ante las inclemencias de las tormentas geomagnéticas por las erupciones solares.⁴¹ Esta situación podría, de un plumazo, dejarnos sin energía eléctrica, o, ¿por qué no?, estar influyendo sobre el carácter y la vida del ser humano. O estar generando mutaciones o directamente nuevas especies, especulaciones exploradas creativamente por la dupla C03RA y Tanky.

⁴¹ Anomalía del Atlántico Sur (AAS) <https://aargentinapciencias.org/la-anomalia-magnetica-del-atlantico-sur-desconcierta-a-los-cientificos/>



Anomalía X3M (Almeida-Chumino, 2025) en MAGMA FUTURA. Premio Nobilis, abril 2025.

Anomalía X3M (2025) de C03RA y Tanky

<https://www.93.studio/x3m>

ANOMALÍA X3M es una instalación audiovisual inmersiva de carácter xenopoético, que especula sobre la evolución de la vida en condiciones extremas dentro de escenarios hipotéticos, combinando archivos fotográficos, inteligencia artificial generativa y sonificaciones electromagnéticas. Ambientada en la Anomalía Magnética del Atlántico Sur, reflexiona sobre cómo este vasto fenómeno, aún poco comprendido, podría influir en el surgimiento de nuevas especies y ecosistemas. Esta pieza ganó el Premio Nobilis en Imagen Viva (Magma Futura, Montevideo, 2025)⁴², y estuvo seleccionada en la Bial de Artes Mediales de Chile 2025, siendo también exhibida en formato live en el Festival de Artes Mediales de Valparaíso, 2025, organizado por hub.cl con curaduría de Valentina Montero.

Leticia Almeida (Tanky) es una artista multidisciplinaria uruguaya, comunicadora, educadora e investigadora, cuya práctica transita entre poesía, tecnopoética, imagen, música, narrativas visuales expandidas. A través de 93 Studio (Montevideo, desde 2020), explora la construcción de la identidad, la trascendencia física-digital, el cuerpo mediado y temáticas como ecologías, posthumanismo, muerte, magia y rituales en el contexto del Tecnocono.

Sus obras abarcan video, sonido, inteligencia artificial, realidad virtual y aumentada, instalación, escultura y experimentación sonora.

Aparte de Anomalía X3M desarrollada en colaboración con Mathias Chumino, destaca su pieza **Eidolon (2025)**, un atrapante cortometraje experimental generado con AI:

⁴² Concurso Imagen viva: examinando la frontera entre la fotografía y las tecnologías digitales. Producción: Magma Futura y BMR. Abril, 2025. <https://magmafutura.com/Convocatoria>



Eidolon (Leticia Almeida, 2025), imagen: Tanky.

“En un tiempo suspendido de origen ilegible, una figura emerge: no del deseo, ni del lenguaje, sino del residuo, de un gesto olvidado de creación, de la manufactura.

La imagen toma la apariencia de la artista, pero la desplaza: no es un reflejo, sino una encarnación aberrante, sin nombre, inquietante, moldeada por la inercia de los ecos de un sistema que persiste sin propósito.

La obra invoca un espacio donde el sentido de la identidad se corroe y se disgrega. En ese entorno sin sujeto ni historia, la pregunta por el ser permanece.

Eidolon activa una reflexión sobre los límites del yo, la encarnación y la posibilidad de una subjetividad que no surge del cuerpo biológico, sino de la repetición maquínica y el accidente. Como los doppelgänger o los εἰδωλα mitológicos, apariciones dobles sin sustancia, esta figura nos enfrenta a un espejo de obsidiana en el que escudriñar qué entendemos como humano.”

(texto de la artista)

Mathías Chumino (C03RA)

<https://www.c03ra.com/>

Es un artista transdisciplinario cuya práctica explora territorios donde lo humano, lo no humano y lo maquínico se entrelazan en un presente acelerado atravesado por la tecnología. Desde una mirada crítica, experimental y poética, su obra genera experiencias visuales y auditivas inmersivas con una estética refinada y una sensibilidad poética

Además de Anomalía X3M, y entre otras, destaca su obra Datos Helados | Río de la Plata (2025) desarrollada junto a Federico Bolagno Romero (Pública), una instalación expuesta en Fundación Andreani, Buenos Aires, 2025. La instalación, conformada por proyección audiovisual y una escultura, invitan a ver el dato no como algo abstracto, sino como una entidad viva y dinámica, utilizando la metáfora de las corrientes del río de La Plata para ilustrar cómo la información fluye, se mezcla y se transforma. El proyecto revela los vínculos entre el lugar, la tecnología y la vivencia humana en un contexto saturado de información, proponiendo una forma de experimentarla de manera más física e intuitiva donde los sistemas digitales se vuelven materia y la memoria adquiere cuerpo y espesor.



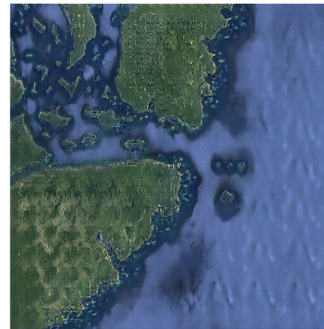
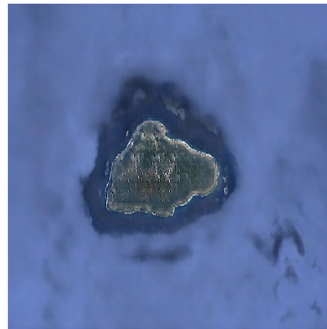
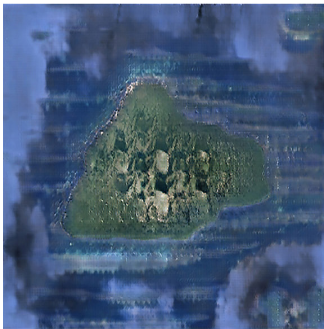
Datos Helados | Río de la Plata (2025) Matías Chumino y Federico Bolagno Romero (Pública). Fundación Andreani, Buenos Aires, 2025

Liliana Farber

<https://www.lilianafarber.com>

Liliana Farber (Montevideo, 1983, radicada en Nueva York) es una artista visual de nuevos medios cuyas obras investigan el modo en que el mundo virtual redefine al espacio físico y la producción del conocimiento. Mediante estrategias digitales y procesos basados en la investigación e IA, Farber crea imágenes estáticas y en movimiento, instalaciones, net.art y piezas interactivas. Su trabajo se apoya en materiales como la geolocalización, imágenes satelitales y mapas antiguos, combinados mediante software personalizado para explorar temas como el tecno-colonialismo, lo no cartografiable y los imaginarios geográficos.

Una de sus series más destacadas, **Terram in Aspectu (2019)**⁴³, es una colección de fotografías satelitales generadas mediante un algoritmo de inteligencia artificial entrenado con imágenes de islas de Google Earth, que representan islas fantasma (lugares que nunca existieron, pero fueron documentados en mapas históricos). Con esta obra, Farber desafía nuestra fe ciega en las imágenes computarizadas, cuestionando cómo las plataformas tecnológicas moldean nuestras percepciones del mundo real.



Xopoal Jaques, 33.03 S 55.55 N, 1516 - s/d

De la serie Terram in Aspectu, Liliana Farber, impresiones en tinta de archivo, 2020

Elaborado para la muestra Cartografías: El territorio representado,

(2020/2021, Cabildo de Montevideo, curador: Brian Mackern)

⁴³ Terram in Aspectu (Islas Fantasma). <https://www.lilianafarber.com/terram-in-aspectu>



La isla fantasma Xopoal Jaques, aparece trazada al sur de Montevideo en el mapa titulado "Una representación moderna y bastante precisa de América (o la cuarta parte del mundo)", creado por Diego Gutiérrez en 1562.



Adrift

(Microchips, LED light, solar charger, stone, plastic shelf, thermal printer, 2020)

"Adrift es una performance entre máquinas que tiene lugar en los canales subterráneos de la infraestructura de internet. Un servidor autónomo envía una señal a servidores aleatorios en todo el planeta (a la deriva a través de cables de fibra óptica) y espera respuestas que son registradas por una impresora térmica."

Cristian Espinoza

Cristian Espinoza es un artista y arquitecto chileno, que vivió en Montevideo entre los años 2019 y 2023. Muy activo en la escena uruguaya, explora e investiga la infraestructura invisible y el paisaje urbano, la ecología política y el territorio a través del arte sonoro, la radiofonía, sistemas visuales y cartográficos. Desarrolla una especulación crítica sobre la llamada ecología oscura, introduciendo estos conceptos en el ámbito local, líneas de investigación que, luego de su partida a Chile, fue retomada por artistas locales que se acercaron a su discurso.

En Montevideo desarrolló varios proyectos al respecto, a través de **Territorio Específico**, su plataforma de expediciones por la bahía de Montevideo en los años 2020 y 2021, buscando reflexionar sobre la colisión entre lo local y lo global. Organizó "**Expediciones en Territorio Específico RSTK-MVDO: Sesión Montevideo**" donde reunió a artistas de Alemania, Uruguay y Sudamérica para explorar el sonido como paisaje urbano durante quince días en octubre-noviembre de 2021.



noticias de ninguna parte, intervención radial desde la escollera Sarandí, 2020



Fue un agente revitalizador en esta temática a nivel local, oficiando a su vez de conector con otras plataformas latinoamericanas de arte sonoro y radioarte. Muy recordada es su organización en 2020 de "noticias de ninguna parte" para el XIV Festival de Arte Sonoro Tsonami, donde a partir de una precaria estación de escucha y transmisión montada en la escollera Sarandí de la Bahía de Montevideo, "una reunión de 8 agentes que hemos caminado juntxs por los bordes inciertos de la bahía globalizada en la periferia del mundo" emitieron reportes sonoros que fueron desde autosugestiones del paisaje hasta radio ensayos sobre el futuro umbralizado por la conjunción absoluta de Júpiter y Saturno:

artistas: brian mackern, lina colonia, lukas kühne, abimelek castro, leticia almeida 'tanky', mathias chumino 'c03ra', autopol y cristian espinoza curaduría: cristian espinoza producción mvdo: territorio específico

Expediciones en Territorio Específico

<https://www.ficcionpolitica.xyz/encuentros-y-expediciones/>

Luisa Pereira Hors

<https://www.luisapereira.net/>

Artista e investigadora radicada en Nueva York, que trabaja en la intersección entre música, tecnología y diseño. Sus proyectos incluyen instrumentos interactivos, instalaciones y obras colaborativas que exploran la relación entre sistemas algorítmicos y creatividad humana.

Como compositora de sistemas musicales, ha creado instrumentos escultóricos e inmersivos, sintetizadores inteligentes y composiciones de larga duración que responden en tiempo real al cielo de Nueva York. Ha colaborado con artistas de renombre como Björk, St. Vincent, Julianna Barwick y Little Dragon.

Paralelamente, ejerce como profesora asistente de Artes en Interactive Telecommunications en la Tisch School of the Arts (NYU), diseñando currículos para el Departamento de Educación de NYC y la Processing Foundation. También ha impartido docencia en ciudades como Shanghái, Berlín y Montevideo. Su obra ha sido exhibida en espacios destacados como el Museo de Arte Contemporáneo de Santiago de Chile, incubadoras de arte y tecnología como el New Museum en Nueva York, el festival FILE en São Paulo, etc.



Haciendo alusión a "el clave bien temperado" de Bach, Luisa denomina esta serie de dispositivos como: "el Sintetizador bien secuenciado", una serie de sintetizadores que explora nuevas formas de interactuar con la música.



El Counterpointer (o “contrapunteador”, en referencia al contrapunto bachiano) es un sintetizador que genera armonías a tres voces al estilo de Bach, en diálogo con el usuario. Se presentó, en diferentes versiones, en Ableton Loop Summit (Berlín, 2016), Moogfest (Durham, Carolina del Norte, 2016), la exposición NEW INC del New Museum (Nueva York, 2016), Red Bull Arts New York (Nueva York, 2015) y la conferencia NIME (Londres, 2014). Fue finalista de los SXSW Interactive Awards y apareció en Wired UK, Gizmodo y Creators, entre otros medios.

Otro trabajo interesante de Luisa es una instalación site specific elaborada en colaboración, para el lobby de un hotel neoyorquino en un momento en donde aún no se hablaba mucho de la IA, más bien del “Machine Learning”. Esta instalación detectaba elementos del cielo, a partir de una cámara instalada en el techo del hotel. El sistema iba detectando esos elementos (aviones, el Sol, aves, etc) los cuales iban activando diversos parámetros y maneras de remixar un pool de audios. Su primera interacción fue con la música y compositora ambient Julianna Barwick. La segunda, con la aclamada artista multifacética Björk.



<https://inculture.microsoft.com/musicxtech/bjork/>

Osvaldo Cibils

Osvaldo Cibils, 1961, Montevideo, Uruguay. Dibujos; acciones artísticas con artilugios electrónicos y objetos; videoperformances; micro performances callejeras; videos, imágenes y sonidos con recursos cotidianos de inteligencia artificial.

Entre 1979 y 1989 publica dibujos e historietas. En 1997 realiza su primera exposición individual y comienza a exhibir animaciones digitales en salas de arte, bares y discotecas. Desde 1997 participa asiduamente en exposiciones y diversos eventos físicos e internet.

En este último periodo ha estado desarrollando innumerables videos basados en IA y arte sonoro. Con un estilo muy propio, obsesivo, de publicación diaria, Osvaldo vuelca en sus redes estas obsesiones entre divertidas y agobiantes, en formato reel, en varios estilos diferentes de videoperformance online: como video performance de arte sonoro: microconciertos donde la línea de tiempo es intervenida mediante un scratch compulsivo; como video performance de situaciones en que incorpora su producción más “clásica”: pinturas e ilustraciones; como videoperformance donde se encuentra ejecutando acciones repetitivas hasta el hartazgo (muy interesante su interminable serie “micro acciones callejeras en plano inclinado”, en tiktok, donde hace rebotar una pelotita contra una pared de innumerables maneras) y como videoperformance “virtual” donde intervienen avatares de él generados por IA, en situaciones surrealistas, también de manera obsesivamente repetitiva.



"Osvaldo Cibils e IA"

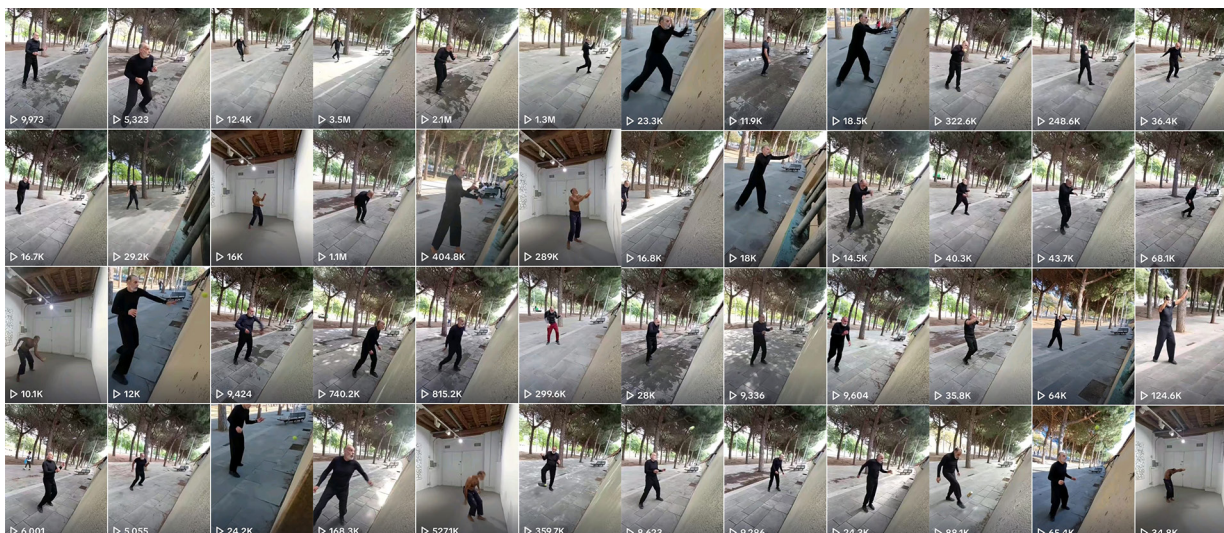
https://www.instagram.com/osvaldo_cibils/



Osvaldo Cibils

"Osvaldo Cibils en el arte de las perillas (the art of knobs) acciones ruidosas con artilugios electrónicos con cosas y el cuerpo exagerado con cosas."

<https://www.instagram.com/osvaldocibilsosvaldocibils>



"Micro acciones callejeras en plano inclinado" - https://www.tiktok.com/@osvaldo_cibils

Video experimentaciones - <https://www.youtube.com/user/OsvaldoCibils>



+info:

osvaldo cibils 1961 Uruguay.

Dibujos, acciones artísticas videoperformances, micro acciones callejeras, proyectos experimentales, arte con inteligencia artificial.

https://archive.org/details/@osvaldo_cibils

Fernando Foglino (Montevideo, 1976) es poeta, artista visual y docente en Diseño, Arte y Tecnología en la Universidad ORT desde 2019.

Su obra combina tecnopoética y crítica del patrimonio a través de instalaciones multimedia, esculturas, video, animaciones digitales y herramientas como Kinect, Arduino e impresión 3D.

Un eje central de su actividad es el "Archivo Nacional del Patrimonio 3D": una plataforma de reproducción digital libre de monumentos uruguayos.

Archivo Nacional del Patrimonio 3d

<http://www.patrimonio3d.uy/>

El Archivo Nacional del Patrimonio 3D (2016) es un proyecto independiente que aspira a que Uruguay sea el primer país del mundo en tener la totalidad de sus estatuas y monumentos públicos digitalizados (hard monuments) y su representación en 3D (soft monuments), dados a uso público a través de descarga gratuita.

Su obra Evidencia, que obtuvo el primer premio en el 49º Premio Montevideo de Artes Visuales (2019), fue posible gracias a la utilización de esta base de datos.

En ella recrea digitalmente partes faltantes de esculturas públicas, robadas, resignificando su legado desde una perspectiva crítica y poética.



Abayubá
Autor: Juan Luis Blanes, uruguayo
Inauguración: Montevideo, 1944
Ampliación realizada por Edmundo Prati
Material: Bronce

Faltantes:
Carcaj de flechas
Maza



EVIDENCIA

<https://www.foglino.me/evidencia/>

Esculturas de faltantes que han sido modeladas para encajar en su contraparte de bronce o mármol del monumento público correspondiente. Año: 2019

Técnica: Modelado e Impresión 3D (PLA), terminación Plata molecular





Bruna Guarnieri Colasso

<https://maar.world/about>

Bruna Maar Colasso es artista e ingeniera de sonido que trabaja en la intersección entre arte, ciencia y tecnología. Tras formarse en Diseño e Ingeniería de Sonido en Montevideo y Santiago de Chile, ha colaborado en el diseño de sonido e interacción para instalaciones de gran escala en América y Europa. Entre sus reconocimientos destacan el premio del Hackathon del Festival AI & Music S+T+ARTS 2021, el diseño sonoro para pabellones nacionales en importantes exposiciones y el desarrollo principal de proyectos artísticos como Head Brothers y Exoplanetas. Durante más de una década, ha reunido un extenso archivo de paisajes sonoros, poesía, testimonios, cantos indígenas sudamericanos, señales de radio y música ecléctica, con el que crea experiencias orientadas a conectar personas y culturas a través del sonido.

“Creaciones entrelazadas nacidas en la intersección de los mundos físico y digital, un imaginario que cruza las fronteras de los descubrimientos científicos, el desarrollo tecnológico y la creación artística. Maar World es una prueba de concepto para una nueva era de creaciones sonoras en una economía creativa propiedad de sus creadores.”

Maar World es un proyecto artístico-tecnológico que imagina un exoplaneta ficticio donde sus habitantes —seres eternamente jóvenes, curiosos y creativos— han desarrollado una forma de pensamiento llamada **lógica trinaría**. Este enfoque acepta la coexistencia de múltiples verdades y estados simultáneos, permitiendo integrar lo humano, lo tecnológico y lo natural en equilibrio. A partir de esta idea, el proyecto propone explorar nuevas formas de relación, cooperación y creación en un contexto global e interconectado.

Sobre esta base conceptual, Maar World desarrolla un sistema de creación y escucha musical que combina narrativa, datos astronómicos y diseño interactivo. Su eje es un instrumento digital llamado **Orbiter**, capaz de transformar el sonido mediante tres ejes de control (X, Y, Z) y variaciones temporales. El Orbiter opera en **siete modos** basados en escalas temporales que van desde milisegundos hasta 24 horas, integrando modelos inspirados en movimientos orbitales y tránsitos del sistema Kepler-47. El usuario puede manipular estos parámetros o superponer capas sonoras, generando composiciones abiertas y en constante transformación.

La música se distribuye a través de una **colección de 34 cartas** organizadas en tres palos. Cada carta define una configuración única del Orbiter y funciona como pieza narrativa, visual y sonora. Las tarjetas físicas incluyen un **chip NFC** que permite acceder a su contenido digital, metadatos y certificado de autenticidad mediante dispositivos compatibles. Este sistema propone un modelo híbrido de distribución musical que une objetos físicos, acceso digital y tecnologías descentralizadas.

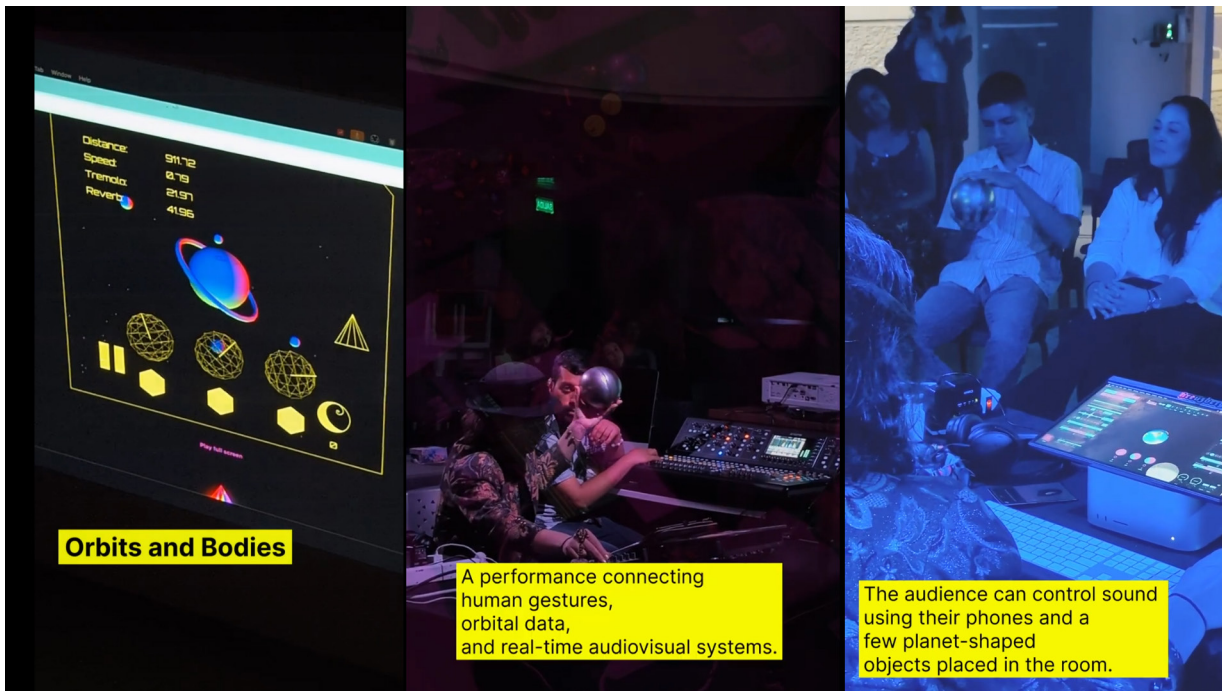
Sky Sounds es una colección de tarjetas que, al escanearlas, permite escuchar su música y transformarlas según el movimiento de los exoplanetas a los que pertenecen.



Órbitas y cuerpos

<https://maar.world/lab/en/orbits-and-bodies.html>

Órbitas y cuerpos, desarrollado junto a Gabriel Vigliensoni⁴⁴ explora la interrelación entre el gesto corporal, los datos astronómicos y la computación en red. La performance utiliza sistemas audiovisuales en tiempo real para traducir los movimientos de los intérpretes, la interacción del público y los parámetros orbitales de exoplanetas en señales de control. Mediante este sistema interconectado, la presencia humana, el movimiento planetario y la tecnología web conforma un espacio audiovisual dinámico.



⁴⁴ Gabriel Vigliensoni. vigliensoni.com
Universidad Concordia, Montreal, QC



Juan Manuel Ruétalo Luccini (Uruguay, 1985)

<https://juanmanuelruetalo.tumblr.com/>

Artista visual, músico e inventor cuyo trabajo transita múltiples medios: artes plásticas, escénicas, electrónica, música y audiovisual. Su obra combina instalación sonora, videoarte e inventos varios, dispositivos interactivos, instalaciones. Explora técnicas como circuit bending, hardware hacking y collage cinético experimental. Su aproximación DIY casi siempre tiene una mirada irónica o lúdica, algo que se agradece en un ámbito donde no es común este abordaje.



"La máquina para no ver TV", 2015

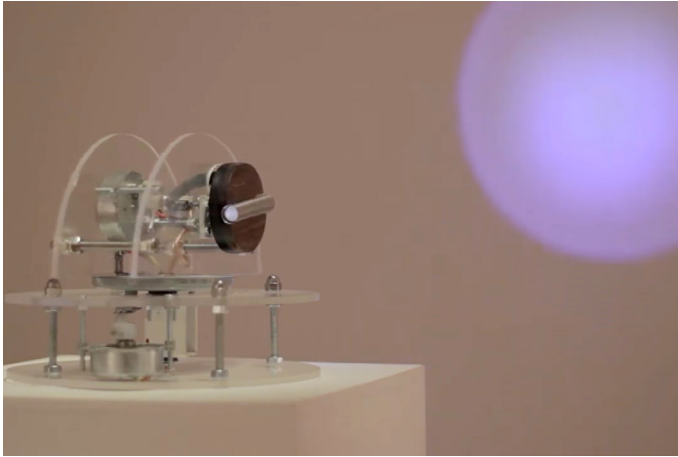
(De la serie "Procesos complicados para la obtención de resultados relativamente sencillos")

<https://www.youtube.com/watch?v=lcigwSQfbYc>

Instalación, EAC, 2016

La máquina para no ver televisión, es una instalación que ironiza sobre el acto de mirar TV. Construida siguiendo las premisas de una máquina de Goldberg⁴⁵, es una instalación que el artista desarrolló durante dos años. Funciona mediante un sistema mecánico que impulsa una pelotita por correas; durante un recorrido de dos minutos, la pelotita cambia los cuatro canales de aire y finalmente apaga el televisor. El objetivo es que un efecto físico compita con la atención que normalmente captura la pantalla. La obra está construida casi por completo con materiales reciclados y encontrados, lo que refuerza su carácter artesanal y multimedia, combinando espacio, tiempo, movimiento y color. El artista la inscribe en la serie "Procesos complicados para la obtención de resultados relativamente sencillos", pues realiza una acción cotidiana de forma deliberadamente compleja, buscando generar preguntas y pequeños destellos de curiosidad en quien la observa.

⁴⁵ Una máquina de Rube Goldberg es un aparato excesivamente sofisticado que realiza una tarea muy simple de una manera deliberadamente indirecta y elaborada, normalmente haciendo uso de una reacción en cadena.

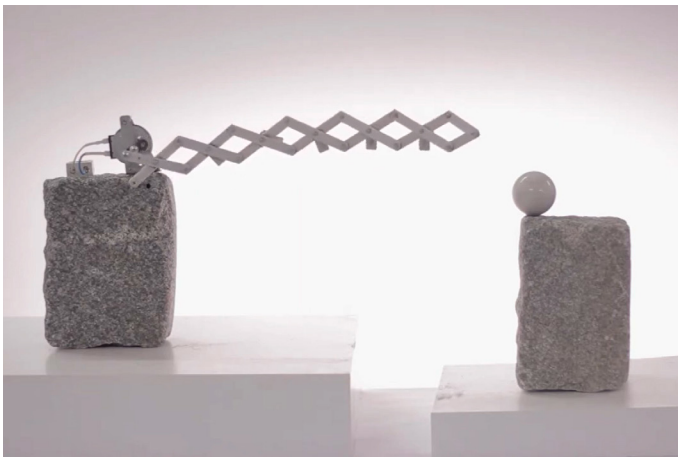


MÁQUINA DE REFLEJOS, 2016

Residencia en movimiento / Proyecto Antártida / JM Ruétalo

<https://www.youtube.com/watch?v=wWMa-09excs>

Obra realizada a partir de una residencia artística que llevó al artista a la Antártida junto a otros tres creadores en febrero de 2015. Durante el viaje, el movimiento se manifestó de innumerables maneras. Esta pieza busca evocar aquellos momentos en que la luz del sol entraba al camarote y revelaba, a través de sus reflejos, cómo el barco se desplazaba.



La máquina de intentar, 2018 - 2019

<https://www.youtube.com/watch?v=TY-eMaQcibo>

Escultura/situación en que un precario brazo mecánico ubicado sobre un adoquín, es activado por un servo intentando alcanzar una pelotita ubicada en otro adoquín cercano. Lo intenta ad infinitum.

Todo Sirve

https://www.youtube.com/watch?v=hD_KxvLyjNA

Documentación de varias obras realizadas con materiales reciclados del Plan Ceibal.



Diego Masi (Montevideo, 1965)

<https://diegomasi.blogspot.com/p/instalaciones.html>

Artista que trabaja con instalaciones electromecánicas, explorando el movimiento, la repetición y la materialidad de los sistemas técnicos como metáforas de lo humano y lo social. Formado en la Escuela Nacional de Bellas Artes, bajo la guía de Ernesto Aroztegui (1987–1993), Masi continuó su formación en computación física, robótica y paisaje sonoro a través de talleres especializados.

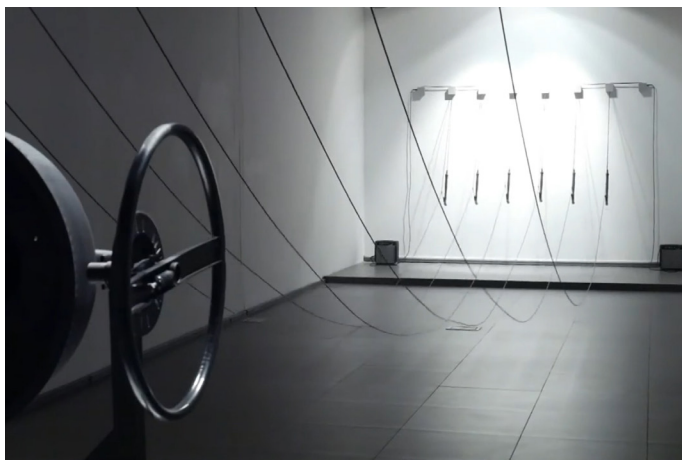
Si bien Masi viene esencialmente de la pintura y la intervención urbana, había tenido algunos intentos previos en el formato instalación electromecánica y sonora, pero es justamente a partir de este tercer periodo que se dedica cada vez más a este tipo de ensamblajes. Ganó el tercer premio del 55° Premio Nacional de Artes Visuales en 2012 con una instalación electromecánica llamada Emisor.

Emisor, 2012

<https://www.youtube.com/watch?v=2ytNmYllyls>

Instalación conformada por antenas automáticas de automóviles, un sensor de movimiento y un procesador básico, formando una horizontalidad en la pared y que trata de alcanzar el mayor número de espectadores posibles. Ante la detección de movimiento, trata de tocar al visitante mediante su mecanismo telescópico, quien, de manera natural, dará un paso atrás para no ser interceptado por estas. Obra y espectador enfrentados en un diálogo de reacción física a través de un sensor que lo detecta y reacciona ante la presencia del público.

En 2016 realiza **Protocolo**, en el Espacio de Arte Contemporáneo. Una interesante e hipnótica instalación electromecánica y sonora, conformada por una hormigonera, martillos, cordones de goma, detector de movimiento, secuenciador, roldanas, micrófonos y amplificadores. Cuando el visitante se aproxima, se enciende la hormiguera la cual tiene adjuntos unos cordones de goma que van hacia la otra sala donde se sostienen suspendidos una hilera de martillos los cuales golpean contra la pared.



Códigos Sonoros, 2017

<https://www.youtube.com/watch?v=BOzgH89NHyl>

Otra pieza interesante es *Códigos sonoros*, de 2017, instalada en el Museo Blanes de Montevideo, donde elige un cuadro perteneciente al Museo de formato importante (óleo sobre tela de 311 x 564

cm) llamado El Juramento de los 33 orientales una pintura emblemática de “el pintor de la Patria”, Juan Manuel Blanes, a partir de la cual conforma una pieza sonora, en donde la pintura funciona como partitura para las notas. Agrega una nueva capa sonora a esta obra pictórica, que se genera por la propia intensidad lumínica, pasando colores a escala de grises, extrayendo estos datos para rearmarlo en una nueva estructura audible. El sistema electromecánico diseñado especialmente, hace un lento y minucioso recorrido observando a través de una lente fotográfica, traspasando en sonidos esta iconografía heroica y patriótica.



Este año, 2025, exhibe una instalación en la Sala Saez de Montevideo llamada **RIO/OIR** la cual se articula a partir del cruce entre sonido, memoria y territorio, tomando como punto de partida la figura de Aníbal Sampayo, músico y poeta cuya obra estuvo marcada por el río Uruguay y por su compromiso político. La instalación plantea al río no como paisaje idílico, sino como frontera y memoria de resistencia, donde el agua simboliza procesos históricos de erosión, transformación y persistencia. El gesto central consiste en fragmentar y reconfigurar la canción Río de los Pájaros, presentando la voz de Sampayo dislocada y suspendida en el tiempo. Una pieza muy sutil donde 16 pequeños parlantes que reproducen 4 canales distintos de voces extraídas de esta canción que habla sobre nuestro río, suben y bajan muy lentamente remedando el vaivén corto y lento del mismo. Con un volumen reducido y a una altura más baja que el espectador, obliga al mismo a adoptar una escucha cercana y reverencial, transformando el acto de oír en un gesto corporal.

Masi define sus abordajes instalativos de esta manera:

El sonido y el movimiento reflexionan sobre el construir de nuevas capas que se suman jerárquicamente en mis trabajos, buscando una transmisión de datos en interacción con la persona que los recibe. Mis instalaciones, surgen a partir de la idea del ordenamiento de determinadas piezas y de la intención de someter de una forma forzada a sus componentes, buscando secuencias con los diferentes mecanismos y actores. Desarrollando dispositivos para encontrar la complicidad del espectador y captar esta realidad, como forma expansiva de un lenguaje con códigos propios.

Anteriormente, en 2022, realizó una exhibición en diálogo con el artista Richard Garet, uruguayo radicado en Nueva York, llamada **Transhemisférico** (Museo Gurvich, Montevideo). En esta exposición, centrada en temas de migración, distancia, temporalidad, movimiento y espacio, Masi presentó dispositivos que



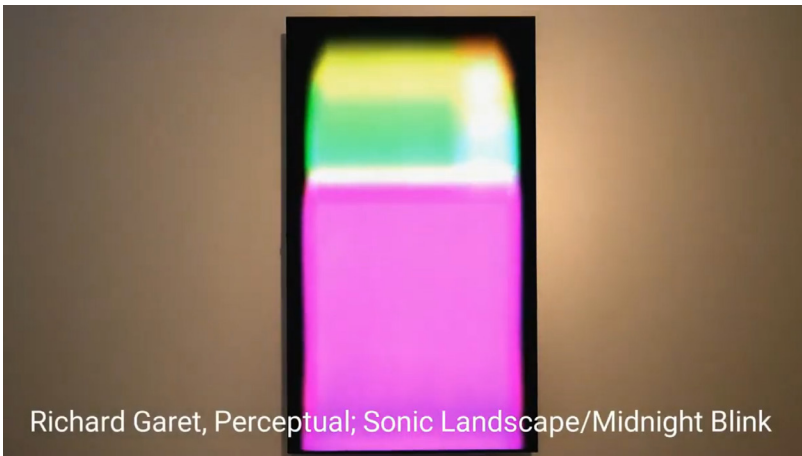
combinaban orden, mecanismos forzados e interacción con el público, buscando explorar registros sonoros y experiencias compartidas.



Deigo Masi, Vaivén, Transhemisférico, 2022. Museo Gurvich

Transhemisférico (2022) nos lleva a **Richard Gareth**, artista multimedia nacido en Montevideo en 1972, con base de operaciones en Estados Unidos desde 1996. Posee un MFA por Bard College, NY y se ha posicionado como figura destacada en los campos de la sonoridad, la imagen y la instalación multimedia.

Su práctica artística explora las relaciones ontológicas entre materiales, percepción y medios tecnológicos. Gareth trabaja con tecnologías obsoletas y objetos cotidianos redirigidos desde el ruido de fondo hacia formas activas de presencia. Esto lo hace mediante la experimentación con glitch, frecuencias electromagnéticas, interferencias amplificadas, y procesos generativos que desdibujan las fronteras entre lo analógico y lo digital.



*Richard Gareth, Perceptual; Sonic Landscape/
Midnight Blink*

<https://www.richardgaret.com/>



Vladimir Muhvich (Montevideo, 1975)

Es artista visual, restaurador e investigador especializado en conservación de arte contemporáneo y visualización de datos mediante arte, ciencia y tecnología.

Su **Proyecto Engrama**, reúne una investigación que combina arte, ciencia y tecnología para estudiar la forma invisible de las colecciones de arte y los sistemas de validación cultural. Se basa en el concepto de engrama, la huella neurofisiológica de un recuerdo. Tomado de la biología y trasladado al campo cultural por Aby Warburg en su *Atlas Mnemosyne*, el engrama se entiende aquí como rastro simbólico que organiza y transmite imágenes, gestos y lenguajes en la historia del arte.



La investigación, iniciada en 2011, se desarrolla en **tres etapas**:

Análisis histórico (1939–2012): mediante software y modelos 3D, el artista cartografía los Salones Nacionales y revela cómo los formatos y premios reflejan las tensiones sociales, políticas y culturales de cada época.

Aplicación tecnológica (Oppamev): junto a la Facultad de Ingeniería, crea una herramienta que genera mapas morfológicos de colecciones de Montevideo y Salvador de Bahía, mostrando cómo cada institución privilegia ciertos formatos artísticos.

Reflexión crítica: aborda los vacíos, sesgos y límites del sistema de clasificación del arte, explorando lo que queda fuera de las categorías. Esta etapa combina pintura y encuentros interdisciplinarios sobre género, decolonialidad y otredad.

El proyecto indaga cómo se representan, validan y excluyen las formas del arte, propone pensar la colección como una morfología viva de memoria cultural, siempre en tensión entre lo que se inscribe y lo que queda fuera de los mapas del arte.



Engrama Oficial del Campo del Arte Uruguayo

<https://www.elisavalerio.com/proyecto-engrama>

Existe una publicación realizada por Muhvich en ocasión de los 12 años de Engrama.

<https://fundacionitau.com.uy/proyectos/publicacion-engrama-12-anos/>

Fernando Velázquez es un artista visual uruguayo radicado en São Paulo, cuya práctica explora la expansión sensorial y cognitiva del cuerpo mediante dispositivos digitales, a partir de cruces interdisciplinarios entre arte, tecnología, filosofía y neurociencia.

Su obra abarca video, instalaciones interactivas, performances audiovisuales e imágenes generadas por algoritmos. Un ejemplo paradigmático es *Mindscales* (2012), una instalación que integra respuestas emocionales del usuario con entornos digitales inmersivos.

En 2015 presentó su primer solo show en Estados Unidos, *Pattern Recognition*, en la Bossa Gallery de Miami. La obra plantea cómo los sistemas digitales mediatizan nuestra percepción del entorno: la presencia del espectador altera la visualización, introduciendo "ruido" en imágenes captadas desde drones o inspiradas en sueños.

Velázquez posee una formación sólida en arte y tecnología (máster en Moda, Arte y Cultura; posgrado en video y tecnologías digitales; prácticas en Europa), lo que sustenta su enfoque híbrido.

La serie **Mindscales** incluye videos, impresiones sobre plexiglas, una instalación interactiva y una performance audiovisual donde se explora la idea de paisaje relacionada a la actividad cerebral. No se trata de buscar una literalidad, sino que se recurre a algoritmos generativos para especular sobre los procesos, flujos y relaciones entre los diversos dispositivos que nos forman e influyen el modo cómo entendemos el mundo, construimos el conocimiento y articulamos las memorias.



De la serie *Mindscales*, #10, 2011. Metacrilato, 111 x 146 cm

Las impresiones de metacrilato de esta serie son realizadas a través de la composición secuencial de 'auto-imágenes' que un algoritmo personalizado realiza por sí mismo en intervalos de tiempo.

<https://fernandovelazquez.art/>



Sebastián Aliés (Montevideo, 1982) es diseñador gráfico, artista visual, video jockey e investigador en tecnologías visuales.

Desarrolla contenidos visuales en tiempo real, instalaciones interactivas y experiencias multimedia utilizando video mapping, fulldome, sincronización de lenguajes, programación gráfica, visualización de datos y diseño de sonido. Aplica la tecnología tanto como soporte técnico como recurso estético, integrándola a las artes escénicas, performáticas y eventos DJ/VJ.

Su trabajo abarca colaboraciones con danza, música, teatro, ópera y circo, así como proyectos en museos, stands y festivales en Uruguay, Argentina, Chile, México, España y Brasil. Además, participa del colectivo Mecánica, que diseña espacios híbridos de arte y tecnología



Consecuencia junto a Leticia Skrycky

Instalación lumínico-sonora donde un conjunto de sucesos se afectan mutuamente de manera impredecible. Un sistema caótico estable comprendido por la sumatoria de reglas establecidas y la generación de variables externas, alterando tanto al rango de los elementos como el período y la secuencia del sistema.

Bytes Analógicos, Punto de Encuentro, MEC Montevideo, Uruguay / Diciembre 2014

Festival de las Artes Valparaíso Valparaíso, Chile / Enero 2015

<https://alieskrycky.tumblr.com/consecuencia>

Marcelo Vidal (alias Chindogu)

Marcelo Vidal (Uruguay, 1978) es un destacado artista visual, VJ y especialista en nuevas técnicas audiovisuales, con énfasis en video mapping y visuales en tiempo real. También trabaja en visualización de datos, instalaciones y música electrónica, abordando adaptaciones creativas del código y abstracción visual.

Ha sido galardonado con el 1er premio en VJ Torna International 2014 (Live Performers Meeting, Eindhoven) y obtuvo el 2º premio en el VJ Contest International del Mapping Festival 2014 en Ginebra.

Su obra se ha mostrado en escenarios como Montevideo, Punta del Este, Buenos Aires, Santiago de



Chile, Berlín, Ginebra, Madrid, Barcelona, Valencia, Eindhoven, París y Roma. También ha sido finalista en el prestigioso festival Genius Loci Weimar por su performance sobre la icónica fachada de la escuela Bauhaus.

DRIFT es una serie de obras de teatro aumentado especialmente creada para salas inmersivas. IN+OUT es su primera pieza diseñada específicamente para la sala de Magma Futura, en 2025. Una obra inmersiva y fragmentaria en la que un solo cuerpo transita entre espacios, voces y proyecciones que desdibujan los límites entre lo real y lo simulado.

IN+OUT: Annasofia Facello



Idea original y diseño audiovisual: Marcelo Vidal

Textos y caracterización: Verónica Mosquilo

Esto no es Magritte

Duo formado por Daniel Argente y Marcos Umpierrez

Propuesta "Sonoro-Performática-Visual de carácter modular.

"Esto no es Magritte" es una obra performática modular del colectivo Bitmondo, integrado por Marcos Umpiérrez y Daniel Argente, que articula experimentación sonora, visual y performática. Inspirada en la célebre frase de René Magritte, la propuesta utiliza la paradoja entre representación y objeto como motor conceptual para construir una "galería que no es", compuesta por módulos y acciones que dialogan con las vanguardias artísticas.

La estructura de la performance se basa en la improvisación: cada cuadro surge de las características del espacio, los elementos disponibles, la interacción entre performers e invitados y la narrativa que enlaza una acción con la siguiente. El público constituye el componente final de la obra, completándola desde su propia interpretación sensorial.

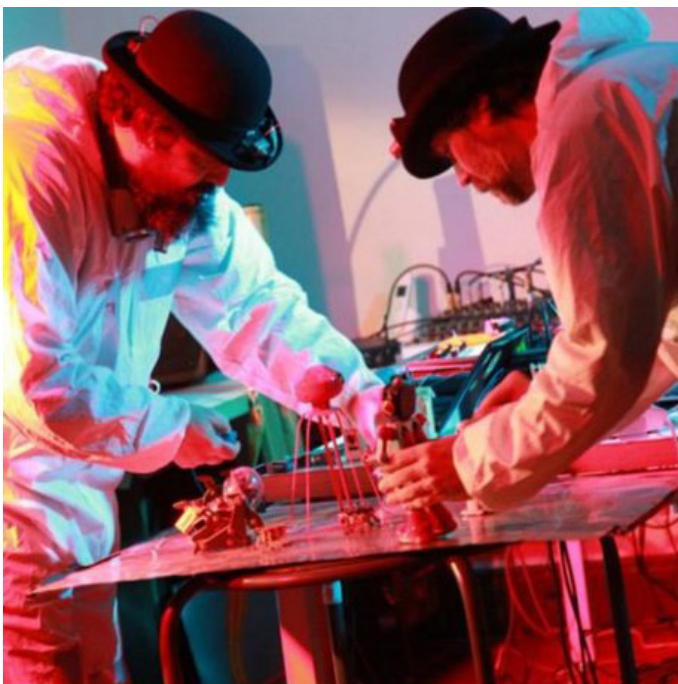


Con una fuerte estética entre Cyberpunk y Steampunk, combinan instrumentos tradicionales con dispositivos creados a partir de reciclaje tecnológico, circuit bending, open hardware, captura de movimiento, consolas modificadas e instrumentos robotizados. Muchos de ellos provienen de desechos electrónicos. Radios, sintetizadores caseros, interfaces híbridas, son reconfigurados como herramientas performáticas.

Las presentaciones se centran en los procesos creativos y en la materialización de los objetos que estos procesos involucran, integrando elementos como repetición (prefijada o en tiempo real), videoarte, cinética, volumen y otras prácticas contemporáneas. El proyecto se encuentra en desarrollo permanente y ha sido presentado tanto en Uruguay como Chile y Argentina.



Como sigilosos destripadores, Marcos y Daniel, recorren sus atesorados despojos en desorden, para dar con el adecuado en el momento preciso, y allí, en ese instante, desde ese cruce genético de instrumentos culturizados con señuelos de inexistencias, computadoras y robots, una paradoja sonora permite avizorar en cualquier momento un chancho con plumas... (Rodolfo Torres, artista visual)



Aparte de sus propuestas como dúo, son muy interesantes sus obras individuales:

Daniel Argente

Vertebras Urbanas

<https://elbaronrampante.com/vertebras-urbanas-2012/>

Marcos Umpierrez

<https://elbaronrampante.com/esto-no-es-magritte-2/>



Sesiones orientales - Supremacía del Uruguay (2013)

Fabián Barros y Hernán Gonzalez (Cooptrol)

"Supremacía A/V Performance" es una narración no-lineal basada libremente en el cuento "The Supremacy of Uruguay" de E. B. White, publicado en The New Yorker, 1933.

Manifiesto:

"SUPREMACÍA" parte del hecho de que Uruguay conquistó el mundo en el año 1933 y propone una Conmemoración del 80° Aniversario de la Supremacía de Uruguay desde una perspectiva contemporánea. En este acto solemne se realizará una performance sonoro-visual, que repasará el pasado y presente la Supremacía de Uruguay: la invención del arma, la invasión de nuestros ejércitos, la figura de nuestro Líder, y la irrupción de nuestra cultura sobre todos los pueblos del planeta.

Concepto:

En un mundo saturado de información audiovisual, la creación y la autoría se diluyen en un sinfín de propuestas que se mezclan, se retroalimentan y se superponen. En este contexto, el rol del artista cobra un nuevo sentido a través de la compilación. Pero el nuevo acto creativo vuelve a ser resignificado y a pasar inadvertido, como la Supremacía de Uruguay.





Colectivo ANT (Arte, Neurociencias & Tecnología) (2021/2022)

El **Colectivo ANT** se presenta como una agrupación multidisciplinaria que articula Arte, Neurociencias y Tecnología con el objetivo de desarrollar dispositivos tanto críticos como lúdicos que reflexionan sobre temáticas contemporáneas. Sus proyectos se centran en experiencias performáticas en las que la integración entre disciplinas es clave: se propone una interacción entre entornos audiovisuales generados mediante aprendizaje automático y la actividad cerebral de los participantes. Esta interacción establece un circuito de retroalimentación donde los datos neurológicos son procesados para originar nuevas formas artísticas, convirtiendo al público en colaborador activo en el proceso creativo.

Dentro de sus objetivos también está la difusión del diálogo entre Arte, Neurociencia e Inteligencia Artificial como herramientas de bienestar y desarrollo humano. Así, ANT busca posicionar lo cultural como elemento vital del bienestar colectivo, planteando la creación práctica como instancia de reflexión, implicancia y trascendencia social.

ANT está integrado por Claudio Burgues (escritor y artista visual), Marcos Umpiérrez (artista sonoro y visual, profesor de lenguajes informáticos), María Castelló (neuro científica) y Mikaela Pisani (científica de datos). La interesante instalación Biofeedback-Jam, con una estética retrofuturista, fue seleccionada para el evento Impulso Digital, organizado por el Ministerio de Cultura, 2021/2022.



BIOFEEDBACK - JAM de ANT, en el EAC, 2022

“BIOFEEDBACK - JAM brinda una experiencia que genera una interacción audiovisual única y secuencial. El objetivo de esta experiencia es reflexionar sobre dos temas contemporáneos: Nuestra relación con la Inteligencia Artificial, así como sus algoritmos y producción de subjetividad (individual) en diálogo con otras subjetividades.

Esto se logra a través del procesamiento de datos de ondas cerebrales.

Este dispositivo artístico integra las Artes Visuales y Sonoras con las Neurociencias y la Inteligencia Artificial. De su interacción surge una nueva entidad – Arte & Neurociencias & Tecnología, cuyas propiedades emergentes complementan cada una de las disciplinas e impactan a la sociedad.

Para estas interacciones, utilizamos un enfoque de «neurociencia de circuito cerrado»:

En este enfoque, se muestra un patrón espacio-temporal de estimulación audiovisual mientras se registra la actividad bioeléctrica cerebral (EEG). El EEG registrado es una entrada para un algoritmo de aprendizaje automático que utiliza redes adversarias generativas para generar la siguiente estimulación. Con este método



se produce un ciclo de estimulación-registro.

A partir de esto, se genera un bucle de estimulación-registro-retroalimentación audiovisual entre los participantes, quienes en diálogo generan una narrativa. Este es un producto artístico dinámico en sí mismo, resultado del intercambio -JAM- de los registros cerebrales de varias personas.

Las ondas cerebrales capturadas por la vincha (Muse S) son transformadas en tiempo real en ondas de sonido y en un vector de números que es entrada a una red generativa (GANs) para generar imágenes. Dichas imágenes son el nuevo estímulo que el usuario recibe y que tendrá efecto en el siguiente estímulo a generar.

La instalación se realiza en un cómodo sofá utilizando 3 monitores y 1 tablet. Cuando te sientas en el sofá, te pones una vincha y después de 10 segundos se generarán sonido e imágenes. Durante este proceso suceden varias cosas:

- 1. Las ondas EEG se capturan a través de la aplicación Mind Monitor conectada a la tableta, mostrando las diferentes ondas en diferentes colores.*
- 2. Las ondas EEG se transforman en ondas de sonido y las diferentes transformaciones que se aplican se muestran en un monitor.*
- 3. Una señal de EEG también se transforma en un vector, que es la entrada para una red generativa GAN (Generative Adversarial Network) para generar imágenes que se mostrarán en otro monitor.*
- 4. El tercer monitor se utiliza para mostrar imágenes que cambian en tiempo real según los valores de las ondas EEG capturadas.*

Durante la experiencia, se va generando un identificador para cada persona, que se muestra en pantalla. Con este identificador la persona podrá obtener un NFT para recordar la experiencia.

En la tablet podrás ver las ondas cerebrales en las diferentes bandas de frecuencias: La electroencefalografía (EEG) permite el registro directo y en tiempo real de la actividad eléctrica generada por células ubicadas en la corteza cerebral en una región de 6 cm² alrededor de cada electrodo de registro (compuesto por material conductor que se encuentra en la superficie del cuero cabelludo). Los datos de EEG se descomponen en bandas de frecuencia, como delta (1 a 4 Hz), theta (4 a 8 Hz), alfa (7,5 a 13 Hz), beta (13 a 30 Hz) y gamma (30 a 44 Hz), expresado en valores absolutos. La potencia de banda absoluta para un rango de frecuencia determinado se refiere a al logaritmo de la suma de la densidad espectral de potencia de los datos del EEG en el rango de frecuencia.

¿Qué herramientas utilizamos?

Mind Monitor & Muse S headband.

RaspberryPi, Amazon S3, NodeJS, AWS EC2.

PureData, Hydra.

Python, Tensorflow lite, NumPy, & NodeJS."

Texto tomado de la web del proyecto: <https://ant.net.uy/>

*BIOFEEDBACK - JAM de ANT,
en el EAC, 2022*





Karina Flores

Paisajes Micro-Cósmicos, Magma Futura, 2025

"En la exposición Paisajes Micro-Cósmicos en Magma Futura, la artista Karina Flores nos propone pensar el paisaje como una operación de escala, un ejercicio experimental de concentración y expansión de la mirada.

Esta exposición reúne un conjunto de piezas que invitan a habitar zonas de contacto entre el arte, la biología, la física y la química, desplazando constantemente nuestra percepción desde lo ínfimo hasta lo incommensurable. En la sala principal, una colonia de Chlorella, microalga unicelular con capacidades fotosintéticas, se mantiene viva dentro de una placa de Petri observable a través de un microscopio. Un video proyectado en grandes pantallas revela su actividad: organismos mínimos, apenas perceptibles al ojo humano, que condensan una historia de miles de millones de años. La biomasa producida a partir del crecimiento de la colonia de clorela en el estudio-laboratorio de Karina, ha sido empleada por la artista para dar forma a un grupo de esculturas irregulares y de apariencia orgánica distribuidas por el espacio. Son estructuras que remiten visualmente a las más antiguas formaciones de comunidades bacterianas de las que se tiene registro fósil, los estromatolitos, tapetes microbianos de cianobacterias, las primeras formas de vida que fueron capaces de transformar la atmósfera terrestre. Karina trabaja con estos organismos como si fueran tecnologías vivas, portadoras de información metabólica y energética. Las microalgas convierten la luz solar en energía química mediante un mecanismo altamente eficiente, la fotosíntesis. Este proceso, una de las primeras formas de captura energética en la Tierra, precede por eones cualquier invención humana, y sigue siendo un potente modelo biotecnológico.

En la sala inmersiva conocida como La Nave, el foco cambia de escala. Vemos un conjunto de partículas moviéndose enérgicamente en una especie de sopa primordial. Entre ellas, un objeto artificial, el satélite soviético SL8R/B (hoy fuera de funcionamiento y el cual Karina ha estado siguiendo con atención por los últimos meses) entra y sale de las pantallas en lo que parece ser el vasto negro del cosmos. El paisaje del video se mueve entre la abstracción y la imagen reconocible, lo que parece biológico se confunde con lo astronómico. En esta misma sala, advertimos también la presencia de una estructura en forma de antena de radiocomunicaciones, hecha de bioplástico y partículas de clorela, y sostenida sobre un pedestal de hierro. La antena no transmite ni recibe informaciones, aunque el vínculo espacial entre satélite y antena nos quisiera hacer intuir un diálogo posible o, por lo menos, una búsqueda de encuentro entre estos dos objetos solitarios."

Texto de la curadora Camila Arbeláez, para la exposición de Karina en Magma Futura, junio 2025.



Karina Flores, PAISAJES MICRO-CÓSMICOS, Magma Futura, 2025



Brian Mackern

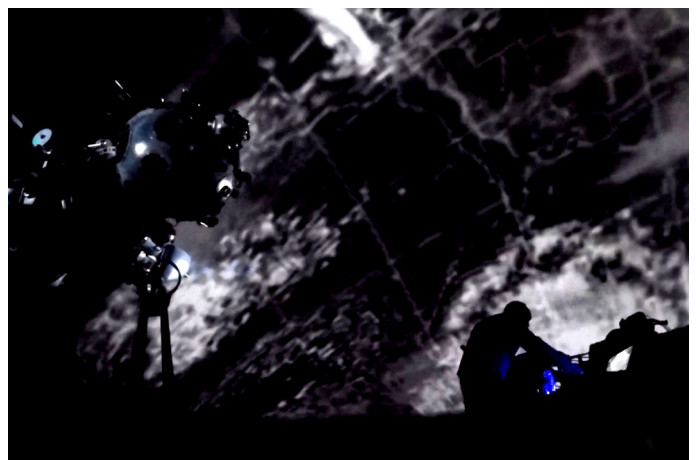
bri.uy

En lo que atañe a mi producción artística de este último periodo, ya en 2008 presentaba “artefactos virtuales”, retrospectiva realizada en el Museo Rufino Tamayo, México DF⁴⁶ con curaduría de Arcangel Constantini, dando por finalizada mis investigaciones dentro del netart más formal de la primera y segunda época. En 2010 presentaba “La Máquina Podrida”, una exposición maximalista en el museo MEIAC, en ocasión de la adquisición para su acervo de mi laptop-taller con todo su contenido, junto al lanzamiento del libro “netart latino database” que daba cuenta de esa época que ya percibía culminada.

Esta última época, 2010-2025 la inicié pensando en los archivos digitales de mi obra (y de otros) y trabajé, entre otras cosas, con la recuperación de interfaces sonoro visuales que había desarrollado (*soundtoys*, alrededor de 80 interfaces), presentando en versión performance sonorovisual, los “soundtoys remixed” por toda Europa y América. Por otro lado, comencé a trabajar con la idea del *Backup!*, serie de exhibiciones que inicia con *La Máquina Podrida* en el MEIAC (junto al curador gallego Nilo Casares, 2010) y se transforma en *Mundo Interior* (en MAC, Santiago de Chile, 2020 y en Magma, Montevideo, 2025) con curaduría de la teórica chilena Valentina Montero. La recuperación y remix del archivo digital pasa a ser uno de mis principales intereses, junto a la serie de trabajos de sonificaciones de ciudades puertos (temas que ya venía trabajando de manera fragmentada desde los años 90, pero que comencé a formalizar como serie y a nivel de investigación, gracias a una invitación de residencia artística por parte de la Universidad de Liverpool en 2014, y otra residencia en Bahía en 2016, por invitación del Instituto Goethe. A estas ciudades se fueron sumando Barcelona, Lisboa, Montevideo, Punta Arenas/Estrecho de Magallanes y Valparaíso y un estudio de sonificación en el que continúo trabajando, en torno a la contaminación de la cuenca del Río Santa Lucía, principal fuente de agua potable del país.

Por otro lado, también estoy culminando un trabajo de muy largo aliento, comenzado en el 2001, sobre la tormenta de Santa Rosa en el Río de La Plata. Habiendo comenzado con el estudio de las radiointerferencias que ésta genera en diversas frecuencias radiomárítimas, este proyecto atravesó múltiples formatos, abordajes, medios y procesos de investigación que acompañaron los periodos descritos: desde lo puramente digital, pasando por lo postdigital y llegando a lo estrictamente físico e hibridado. En 2025 presento en Chile “La Tormenta de Santa Rosa” en formato “libro de artista aumentado” (risografía, medios mixtos), gracias a la invitación a una residencia en el GPA (Grupo de investigación de Publicaciones Artísticas, Universidad Finisiterre, Santiago), una exhibición en la galería CABA (curaduría de Antonio Guzmán, Valparaíso), y un concierto en el Festival de Artes Mediales de Valparaíso, 2025, organizadas por hub.cl, con curaduría de Valentina Montero.

*Temporal de Santa Rosa, fulldome,
Planetario Bogotá, 2017.*



⁴⁶ <https://web.archive.org/web/20110725030033/http://www.museotamayo.org/assets/boletines/2008-cyberlounge/080206BrianMackern.pdf>



ANEXO

Algunos Hitos 2010-2025

(De donde se pueden conocer otros protagonistas de esta época)

EAC/Espacio de Arte Contemporáneo

eac.gub.uy

Inaugurado en 2010. Es un buen lugar para comenzar a mapear artistas de la escena local y de la región. Con un abordaje exclusivamente contemporáneo, apuntando al uso de nuevas tecnologías, no debe de haber artista local que no haya estado programado en alguna de sus muestras en estos últimos 15 años. Es una pena que a la fecha su sitio web esté caído, no pudiéndose acceder a la copiosa documentación generada por este centro en estos 15 años de existencia, una muestra más de la falta de apoyo progresiva que tienen este tipo de “impulsos”, que denota una ausencia de políticas públicas culturales que trasciendan las administraciones de turno.

Cable a Tierra (2011-2012), EAC⁴⁷

Cable a Tierra supuso una experiencia de acompañamiento de artistas jóvenes con propuestas artísticas basadas en nuevos medios, a cargo de tres tutores con distintos perfiles, áreas de experiencia y pensamientos. En un momento de cierto estancamiento en propuestas jóvenes dentro de este tópico (al menos a nivel de proposiciones a convocatorias artístico-institucionales), fue una experiencia muy interesante. Una apuesta del EAC, que, a través de su Dirección, decidió apoyar la evolución de 3 proyectos seleccionados entre los presentados oportunamente como resultado de una convocatoria específica.

Bro, Juan Manuel Ruétalo / Pedales, Colectivo Oficina-Oficina / Inmediaciones cotidianas, Julia Tiscornia y Sofía Sienra,

A la muestra final se agregaron las propuestas de los artistas Fernando Velázquez (uruguayo viviendo en Brasil), Mindscapes, con sus representaciones sonorovisuales, estéticas debidas a procesos de código y detonación de algoritmos; Richard Garet (uruguayo viviendo en Estados Unidos), con Espacios No - Euclídeos, trabajos con referencias al paracinema, a la experimentalidad de la representación visual sonora mediante un intermix medial analógico-digital, en una retro-mirada a la esencia del medio y a su propia (in)materialidad; y Jacob Kirkegaard (dinamarqués viviendo en Alemania), quien con su instalación Phantom bell, reflexiona sobre la esencia misma de la escucha y el medio sonoro.

Organiza: Fernando Sicco, EAC / Espacio de Arte Contemporaneo

⁴⁷ Cable a Tierra. https://www.academia.edu/26531930/El_Estado_de_las_Cosas_Cargando_las_pilas_Arte_y_nuevos_medios_en_el_EAC



Dorkbot.mvd y Kilo Ciclo (2007-2013)

dorkbotmvd.etc.uy // kilociclo.etc.uy

Gente haciendo cosas raras con la electricidad

Artistas y expositores que participaron:

Uruguay: Alejandro Aguerre, Alejandro Tuana, Alex Beim, Alvaro Cassinelli, Androoval, Antar Kuri, Araí Moleri, Ataca Esquimal, Brian Mackern, Chindogu, Cooptrol, Daniel Argente, Diego Miranda, DJ Danispace, Dubalkolikz, Enrique Aguerre, Esto no es Magritte, Fabian Barros, Flatten, Gastón Arévalo, Gastón Otero, Gonzalo Frasca, Guille Gross, Hernan Gonzalez, Ignacio de Salterain, Juan Manuel Ruétalo, Juan Perazzo, Juliana Rosales, Laura Santos, Luisa Pereira Hors, Marcelo Vidal, Marco Colasso, Marcos Umpierrez, Martin Craciun, Matilde Epíscopo, Nandy Cabrera, Pablo Gindel, Pincho Casanova, Rafael Marchetti, Richard Garet, Selector Chico, Sesiones Orientales, Sofía Aguiar, Tomas Lorenzo

México: Arcangel Constantini Eduardo Meléndez Eugenio Tisselli Fran Ilich Manrico Montero

Argentina: Belen Gache Caen Botto Emiliano Causa Gustavo Romano Jorge Castro Jorge Crowe Martin Groisman microfeel / Sebastian Seifert pank.tv Patricio Proverbio Yamil Burguener

Polonia: Dizzy Kinetics, Lukasz Szalankiewicz y Marek Choloniewski

Colombia: Hector Centeno, Jorge Lozano

España: Punto y Raya, Servando Barreiro

Brasil: Rachel Rosalen

Italia: Stefano Canapa

Bytes analógicos, diciembre 2014

<https://www.mna.gub.uy/innovaportal/v/62542/2/mec/bytes-analogicos>

"Bytes Analógicos es una invitación a transitar por las difusas fronteras en donde arte, ciencia y tecnología se entrecruzan; una propuesta a experimentar libremente y a sumergirse en esa zona indefinida, en la que las obras se encuentran en constante construcción, producto de la secreta complicidad entre artista y visitante."

Con: Sebastián Alíes, Fabián Barros, Colectivo Random, Brian Mackern, Diego Masi, Juan Manuel Ruétalo, Marcos Umpiérrez y Plan Ceibal como constructor de nuevas intersecciones.

Curador: Daniel Argente

Organiza: Punto de Encuentro / Ministerio de Educación y Cultura

Seminario NH/T 2011-2016

"El Seminario Internacional de Narrativas Hiper/Textuales (NH/T) tiene como finalidad generar un punto de encuentro regional e internacional para discutir y presentar reflexiones e investigaciones en el campo de las artes digitales, la educación con nuevos medios, la museografía interactiva, la propiedad intelectual en la era digital, los videojuegos los relatos transmedia y otras manifestaciones de la Cultura Digital."

El objetivo de este encuentro es potenciar visiones e ideas ya existentes en el ámbito de las artes digitales y



electrónicas, así como también de generar nuevos interrogantes a temas actuales que involucran dichas artes en el público general.

El Seminario NH/T, alterna su organización entre Uruguay y Argentina desde el año 2011. Las actividades programadas incluyen Ponencias, mesas redondas, espacios expositivos y performances audiovisuales."

Organizan:

Daniel Argente, IENBA, UdelaR, Montevideo, Uruguay.

Martin Groisman, Artes Multimediales, ATAM UNA, Bs. As., Argentina.

Para indagar en sus actividades y artistas que intervinieron en todos sus años de existencia, es recomendada la lectura de su Memoria 2011 - 2015.⁴⁸

Sociedad Eléctrica

Encuentro Estival de Arte y Tecnología + Processing Community Day Montevideo // jueves 17 de enero 2019 / Museo Histórico Cabildo Montevideo

Charlas

Marcos Wasem, Rosana García Collares, Cristian Reynaga, Laura Bardier, Daniel Argente, Agustin Ramos Anzorena y Mario Alberto Guzmán Cerdio, Luisa Pereira, Alvaro Cassinelli

Microconciertos

Juanita Fernández - Al Térico, Marcos Giménez - Instrumentos Prototípicos, Pati Horowitz - "Phoro Live", Esto No Es Magritte - Marcos Umpierrez y Daniel Argente. Brian Mackern - Soundcode.Sketches 1998-2000, Virginia Arigón - Transpiro. Pol Villasuso & Mathias Chumino - Attractor - Repeller

Un encuentro donde artistas visuales, programadores, músicos y poetas presentan procesos y trabajos creativos basados en código.

En un entorno descontracturado, presentadores con base en Montevideo, Nueva York y Hong Kong brindan charlas sobre sus prácticas híbridas, seguidas por conciertos breves de música experimental basada en código. Esta actividad se enmarca dentro del Processing Community Day, que celebra arte, código y diversidad con eventos en más de cien nodos a nivel global.

Apoyan la Sociedad Eléctrica, la Processing Foundation y el Cabildo de Montevideo.

(organizado por Luisa Pereira y Brian Mackern)

⁴⁸ Seminario Internacional de Narrativas Hipertextuales: Memoria 2011 - 2015

Martín Pablo Groisman [et al.]; compilado por Daniel Argente; Martín Groisman. la ed. - Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Martín Pablo Groisman, 2016. https://www.academia.edu/29063556/Seminario_Internacional_de_Narrativas_Hipertextuales_Memoria_2011_2015



Impulso al Arte Digital y Analógico (2021-2022)

*"Hace 10 años ocurrió el último impulso a nivel público institucional. Desarrollado por el EAC, **Cable a Tierra** fue una experiencia donde 3 artistas jóvenes fueron seleccionados para producir sus obras tecnológicas acompañados por tutores. Antes había habido otras iniciativas, como las llevadas a cabo en la primera década del siglo por el CCE Montevideo dentro de su proyecto de MediaLab a futuro, o por el Centro de Exposiciones – Subte (con su programa Entrevero Virtual), teniendo en cuenta también las más temporalmente lejanas propuestas del Goethe-Institut Uruguay de principios del 2000, con curadurías de Enrique Aguerre. A estas se suman impulsos personales desarrollados "a pulmón", como las recordadas actividades colectivas del estudio/galería Lezlan Keplost, a cargo del artista Osvaldo Cibils, y las electromuestras a cargo del colectivo electrónico INNOVA. Todos estos eventos generaron centros gravitatorios en torno a los cuales los artistas se reconocían, encontraban su voz y su tribu, impulsándolos en su práctica. A su vez, oficiaban como corte transversal para apreciar la diversidad de abordajes y subcampos de investigación artística en torno a los nuevos medios."*

Mackern, texto para catálogo, 2022

Artistas:

Leticia Almeida (Tanky) y Mathías Chumino (C03RA), Sebastián Bugna, Colectivo ANT (Claudio Burgues, Marcos Umpiérrez, María Castelló, Mikaela Pisani), Colectivo GD (Daiana Daguerre, Natalia Pardo, Mariana Rosado, Yoela Martínez, Fernando Acosta), Cooptrol (Hernán González), Nacho Correa Belino, Ignacio García, Magdalena Hart, Theic (Camilo Núñez), Jvy (Juan Vazquez)

Organizado por Instituto Nacional De Artes Visuales:

Silvana Bergson, Maria Frick.

EAC / Espacio de Arte Contemporáneo.

Irreverencias. Una provocación a la inteligencia artificial, 2025

<https://jazminadler.com.ar/2022-dislocaciones-ejercicios-de-recomposicion-2/>

Irreverencias reúne obras de cinco artistas rioplatenses que desacralizan los usos esperados de estas inteligencias mediante modos de hacer no instituidos en la cultura digital dominante; errores intencionales que se atreven a interrumpir el correcto comportamiento de sistemas que simulan transparencia pero que a fin de cuentas ocultan sus medios, materiales y lógicas de funcionamiento; apariencias engañosas que osan persuadirnos sobre la ejecución mediada por inteligencias computacionales mientras denuncian la devastación del planeta; construcciones semánticas que arriesgan nuevos glosarios posibles en un mundo regido por la técnica; artificios que desacatan su pretendida invisibilización para mostrar los hilos de toda ficción, aun aquella producida por tecnologías cognitivas. Una colección de gestos irreverentes, tan humanos como intencionales.

Curadora: Jazmin Adler

Artistas: Mateo Amaral, Valentina Cardellino, Florencia Levy, Fernando Foglino, Paola Monzillo.

EAC / Espacio de Arte Contemporáneo, Montevideo



Monte Video Digital, 2025

Centro de Exposiciones SUBTE

<https://subte.montevideo.gub.uy/exposiciones/actuales/monte-video-digital>

MONTE VIDEO DIGITAL es una exposición que invita a repensar el impacto de la cultura digital y la inteligencia artificial en nuestra vida cotidiana, a través de una mirada crítica, artística y urbana. Desde Montevideo como punto de partida, artistas de diversas generaciones y sensibilidades utilizan el video y herramientas digitales para explorar cómo habitamos, imaginamos y sentimos la ciudad en la era digital. Más que ofrecer respuestas, la muestra propone un espacio de experimentación, diálogo y reflexión sobre los desafíos y posibilidades de nuestro presente tecnológico.

Artistas: Marcelo Vidal/Chindogu - Mathías Chumino/C03RA + Federico Bolagno Romero / Pública-Leticia Almeida/Tanky - Sebastián Aliés - Fabian Barros - Brian Mackern - Fieraa - Belen de Piore - Sofía Córbo - Tomás Laurenzo - Sebastián Lambert + Diego Morera - Fol Cvetreznik - Flo Vaz - Diego Hema Toma - Mauro Cosenza - Juan Manuel Ruetalo - Guido Lafigliola - Emilio Bianchic - Clara Bonavita + Irene Avellanal - Liliana Farber

Curador: Martín Craciun

Espacio Magma Futura

Este espacio, único a nivel local en cuanto a posibilidades tecnológicas para proyección en 270° de buena calidad, ha ido formando un núcleo en que cada vez más participan artistas contemporáneos convirtiéndose poco a poco en un lugar más dentro de la escena. En 2025, junto a BMR llevaron a cabo una convocatoria dirigida a artistas, pensadores, estudiantes, creadores interdisciplinarios e investigadores con el objetivo de explorar la relación entre arte, tecnología y sociedad. El concurso, llamado **Imagen viva: Examinando la frontera entre la fotografía y las tecnologías digitales** invitó a presentar obras visuales o audiovisuales en movimiento, diseñadas específicamente para esta sala inmersiva, abordando temas como los límites de lo fotográfico, el uso del archivo digital, la inteligencia artificial, la realidad virtual y aumentada, la ética tecnológica y el impacto social de las nuevas tecnologías. Se recibieron numerosas propuestas que destacaron por su creatividad, profundidad conceptual y adaptación al entorno inmersivo. Primer Premio: Anomalía X3M, de Leticia Almeida y Mathías Chumino Segundo Premio: Quiero ser Patricia Wolf, de Mariana González-Pírez y Álvaro Zinno, Tercer Premio: Fibras, de Elías De Martino y Luciana Tejería.

De destacar es su apoyo al proyecto **Mundial Poético** (organizado por Martin Barea Mattos et al), posibilitando presentar obras dentro de la escena de la poesía digital en óptimas condiciones y sus invitaciones a artistas que provienen del ámbito del arte y la tecnología a montar sus exhibiciones site specific.



MONTEAUDIO

<https://www.formaysonido.org/>

Festival anual enfocado al arte sonoro organizado por los artistas y docentes Lukas Kuhne y Fabrice Lengronne, del Taller experimental de arte sonoro del Instituto de Música de la Facultad de Artes (Universidad de la República, Montevideo, Uruguay). Este taller lleva más de 20 años organizándolos, por donde han pasado muchísimos artistas orientados al arte sonoro en general y con aplicación de nuevos medios en particular.



Brian Mackern (Uruguay) es artista de nuevos medios, fue activo protagonista del netart latinoamericano de la primera época. Desde 1995 desarrolla proyectos digitales e híbridos vinculados al sonido y la experimentación tecnológica. Reconocido también por su labor en la investigación, recuperación y difusión de la historia del netart en la región, ha participado en exposiciones, festivales y programas académicos en América y Europa.