



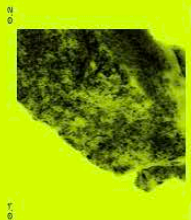
XXIV FESTIVAL
INTERNACIONAL DE LA IMAGEN
2025



REGENERATIVE

MEDIA ART HISTORY

X^{0.3} X I V FESTIVAL
INTERNACIONAL DE LA
IMAGEN



CATÁLOGO DE LA 4TH INTERNATIONAL
CONFERENCE ON THE HISTORIES OF MEDIA ART,
SCIENCE AND TECHNOLOGY



**Tejiendo
Universidad**
Autoevaluación institucional 2018-2026



UTADEO
UNIVERSIDAD DE BOGOTÁ JORGE TADEO LOZANO

Fundación
Instituto Imagen
de investigaciones de la



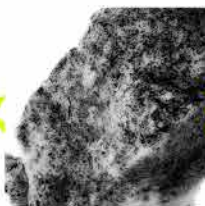
Culturas



خبر

خبر

0.1



0.2

خبر

خبر

خبر

0.4

0.3

Coordinación Editorial:

Felipe César Londoño - Andrés Burbano

Portada:

Juan Felipe Echeverría López
Eisy celis Rodriguez

Diseño y Diagramación:

Juan Felipe Echeverría López
Eisy Celis Rodriguez
Juanita Cañon
Juan Benavides

Copyright 2025 © Todos los derechos reservados por los autores individuales, el Departamento de Diseño Visual de la Universidad de Caldas, la Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano y por la Conference on the Histories of Media Art, Science and Technology. Ninguna parte de esta publicación puede ser reproducida, guardada en un sistema de almacenamiento, o transmitida de ninguna manera o circunstancia, sin el previo permiso por escrito de los autores individuales, la Universidad de Caldas, la Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano y la Conference on the Histories of Media Art, Science and Technology. ISSN: 2981-51937

Media Art Histories Re:Generative2025

Andrés Burbano (Co-Chair)
Felipe César Londoño (Co-Chair)
Oliver Grau (Conference founder and Chair)

Comité Ejecutivo:**Felipe César Londoño – Universidad Jorge Tadeo Lozano**

Darío Arenas
Vicerrector de Proyección Universitaria UCaldas
Germana Carolina Soler
Decana Facultad de Artes y Diseño Ucaldas
Junta Directiva Fundación Instituto de Investigaciones de la Imagen

Comité General UCaldas:

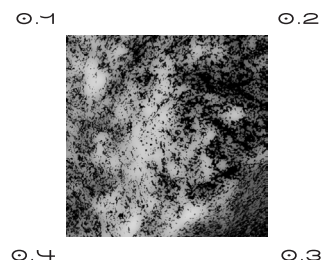
Claudia Jurado
Coordinadora del proyecto
Carolina Salguero
Coordinadora del proyecto
Mario Valencia
Director Departamento de Diseño Visual
Walter Castañeda
Director Doctorado en Diseño y Creación
César Arias
Director Maestría en Diseño y Creación Interactiva
Margarita María Villegas.
Directora del Programa Diseño Visual

Comité Artístico:

Mario Valencia
Director Departamento de Diseño Visual
Walter Castañeda
Director Doctorado en Diseño y Creación
César Arias
Director Maestría en Diseño y Creación Interactiva
Oscar Villota
Profesor

Comité Académico:

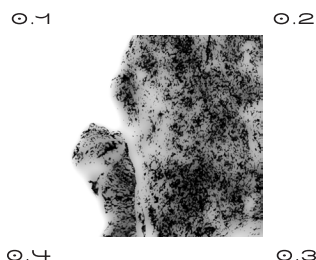
Carolina Salguero
Adriana Gómez
Silvia Buitrago
Paula Correa



Producción general:	Laura Palma Robayo
Producción administrativa y financiera:	Estefanía Sánchez, Paula López
Asistente de producción Manizales:	María Alejandra Olarte
Asistente de producción Bogotá:	Alexander Rodríguez
Producción técnica Manizales:	Jaime Echeverry
	Julián Restrepo
	Santiago Uribe
	Luisa Fernanda Arenas
Producción técnica Bogotá:	Valentina Ruíz
Inscripciones:	Cesar Arias
	Juanita Valencia
Protocolo:	Juliana Castaño
	Carolina Calderon
	Cristina Moreno
Estrategia de comunicaciones:	Luis Antonio Silvia
Comunicaciones:	Comunicaciones Utadeo
	InHouse UTadeo
	Universidad de Caldas
Producción académica:	
Seminario internacional:	Claudia Jurado
	Margarita Villegas
Conversaciones y eventos especiales:	Jaime Alzate
Talleres:	Juan Pablo Jaramillo
Producción artística:	Oscar Villota
Cine y digital:	Laura Henao
Media Art:	Walter Castañeda
	Mario Valencia
Paisajes sonoros:	Walter Castañeda
Exhibiciones:	William Ospina
	César Arias
Salón de estudiantes:	Margarita Villegas
Foro Académico Internacional de Diseño y Creación:	Carolina Salguero
	Adriana Gómez
	Silvia Buitrago
	Paula Correa

Media Art Histories Executive Board

Oliver GRAU, (DE/AT) (Conference founder and Chair)
Andres BURBANO (CO/ES)
Chris SALTER (CH)
Najam ASSAR (PK, DK)
Sean CUBITT (AU)
Inge HINTERWALDNER (DE)
Laura LEUZZI (UK)
Gunalan NADARAJAN (SG/US)
Yu-Chuan TSENG (TW)



**JUNTA DIRECTIVA FUNDACIÓN
INSTITUTO DE INVESTIGACIONES DE LA
IMAGEN**

Presidente Junta Directiva

Matilde Cuartas

Representante Legal

Laura Palma Robayo

Miembros de la Junta

Luz A. Trujillo
Clara L. López
Liliana Villegas
Adriana Gómez
Elvira Escobar
Carolina Salguero
Claudia Jurado
Maria H. Uribe
María V. Vélez
Olga L. Hurtado

Revisor Fiscal

Juan C. Gallo

Asistente administrativa

Cinthia Cardona

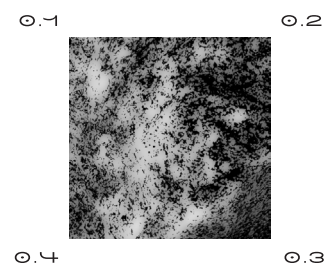
Agradecimientos

Universidad de Caldas

Dr. Fabio Hernando Arias Orozco
Rector Universidad de Caldas
Dra. Paula A. Chica Cortés
Vicerrectora Administrativa
Dr. Germán Gómez Londoño
Vicerrector Académico
Dr. Héctor Fabio Torres Cardona
Vicerrector de Investigaciones y
Posgrados
Dra. Darío Arenas Villegas
Vicerrectora de Proyección
Universitaria
Dario Arenas Villegas
Dra. Germana Carolina Soler Millán
Decana Facultad de Artes y
Humanidades
Héctor Yovanny Betancur Santa
Director Centro Cultural Universitario
Rogelio Salmona

**Universidad de Bogotá Jorge
Tadeo Lozano**

Dr. Carlos Sánchez Gaitán
Rector
Dra. Liliana Álvarez Revelo
Vicerrectora Administrativa
Dr. Felipe C. Londoño L.
Vicerrector Académico
Elizabeth Torres Tenorio
Directora Dirección de Mercadeo y
Matrícula
Lisa Fernanda García Martínez
Jefe de Comunicaciones
Elizabeth Torres H.
Anita Forero



Voluntarios. Estudiantes
Coordinación

Paula Bermúdez
Luisa Fernanda Zapata.

Estudiantes

Manuela Soto Loaiza
Daniel Stiven Hoyos Higinio
Eliana Camacho Segura
Geraldine Orrego Bolívar
Karen Nicole González Vélez
Angelica maría Ponce Álvarez

Exhibiciones y muestra monográfica
de Media Art

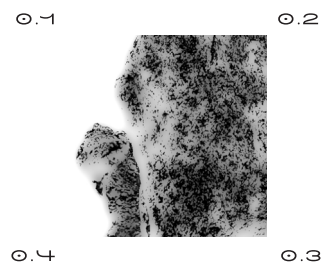
María Alejandra Olarte
Silvana López Bernal
Mariana Buitrago López
Manuela López Ortiz
Isabela Amaya Ocampo
Salomé Delgado Aguirre
Alejandro Montoya Torres
Paloma mesa guzmán
Sara Sofía León López
Nicole Dahian Cortes Quintero
Victor Manuel Orozco
Juan Pablo Quintero Patiño
Juan Pablo Alvarez
Diana Sofia Marmolejo Mena

Foro académico internacional de
Diseño y Creación

Valeria Martínez Montes
Laura Vanessa López
Carlos Alberto Grisales Pascuaza
Ana Cristina Muriel
María Camila Gomez

Inscripciones

Ashley Katherine Poloche Zuluaga
Leidy Yuliana Flórez Santander
Luisa María Ortega
Jerónimo Hernández Ruiz
Miguel Ángel Urina Sánchez
Santiago Martinez Osorio
Tania Alejandra Tovar Pineda
Juan Esteban Gomez Ramirez
Mariana Rivera Duque
Stefania Aguirre Valencia
Jerónimo Giraldo Echeverri
Sofia López Salazar
Daniela Largo Cardona
Ronald Erira Bravo
Mariana Aguirre Cadavid



Muestra Cine (y) digital

Laura Henao
Natalia Orejuela Branch
Sophie Gabriela González Aguiar
Paulina Duque Escandón
Geronimo Aguirre
Juanita Chávarro Cabrera
Juan José palacios ruiz
Valeria Herrera Pineda
Daniel Cruz Loaiza
Daniela León Amorteguí
Laura Valentina Morales Doncel

Producción Técnica

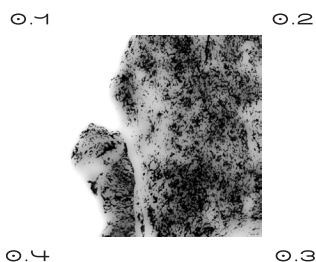
Luis Ángel Arboleda Suárez
Ariana Lucía Trujillo Aldana
Maria Antonia Ríos
Andres Ocampo Bedoya
David Alejandro Guerrero Córdoba
Sara Jaramillo Salazar

Protocolo

Cristian David Martinez Ramirez
Laura María Trejos
Sofía Quiroz Rios
Isabela torres atencio
Sofía Laverde Villegas
Angela Paola Mera Ruales
Daniel Felipe Salazar Mera
Carol Vanesa Giraldo López
Jeronimo Ramirez Osorio
Mariana Castillo Cruz
Hernán Darío Terán Morán
Luisa Maria Rios Castaño
Laura Fernanda Reyes Mosquera
Gabriela Tovar Arias
Emanuel Hedmont Cruz
Rafael Henao Giraldo
Shara Valentina Jamioy Iles

Puentes sonoros

Víctor Manuel Londoño Tayack
Sofía Tangarife Pérez
Isabella Suaza Rodriguez
Manuela Carvajal Londoño
Nicole Sofía Gómez Gonzalez
Juan Diego Arcila Giraldo
Angie Dayana Montoya Granada

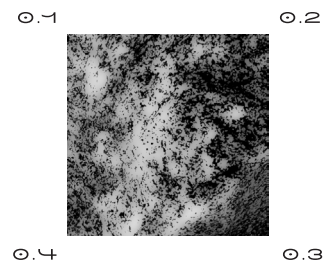


Seminario Internacional

Miguel angel Sepúlveda Iargo
Samantha Bustos Reinos
Leidy Dayana Cardona Urrego
Catalina Rodríguez
Erick Daniel García Pérez
Daniel Montes
Juan Diego Arteaga López
Mariana soto González
Javier Aristizábal García
Diego Alexander Ortiz Quiroga
Valeria Cardona Porras
Emmanuel Tette Gomez
Nicolás Díaz González
Ana María Cortés Arias
Johan David Tobón

Talleres

Stefania Suárez Trejos
Paula Andrea Rojas Benítez
Katherine Pérez Agudelo
Milen Xiomara Mina Gallardo
María Emma Bustamante Calderón
Arnold Fabian Tprres Rodriguez



REGENERATIVE

Contenido / Content

Introducción	Pag. 10
Texto Felipe	Pag. 11
Texto Oliver	Pag. 15
Texto Andres	Pag. 17

Media Art History Conference	Pag. 258
Panel MAH	Pag. 264
Poster MAH	Pag. 276
Foros Académico Internacional	Pag. 280

Conocimiento abierto mediado por el arte y la ciencia, difundido democráticamente / Open knowledge mediated by art and science with democratic dissemination

Media Art History Conference	Pag. 23
Foro Académico Internacional	Pag. 49
Poster Foro	Pag. 65

Dinámicas circulares, economías y prácticas autónomas / Circular dynamics, economies and autonomous practices

Media Art History Conference	Pag. 71
Paneles MAH	Pag. 81
Foro Academico Internacional	Pag. 87

Individuos, grupos y comunidades, co-creación y co-diseño / Individuals, groups and communities, co-creation and co-design

Media Art History Conference	Pag. 93
Paneles MAH	Pag. 123
Foro Academico Internacional	Pag. 127

Innovación basada en la reinterpretación y vigencia de la memoria ancestral / Innovation based on the reinterpretation and validity of ancestral memory

Media Art History Conference	Pag. 141
Foro Academico Internacional	Pag. 159

Memorias futuras: documentación, preservación y nuevas herramientas para la investigación y el archivo / Future memories: documentation, preservation and new tools for research and archiving

Media Art History Conference	Pag. 167
Foro Academico Internacional	Pag. 213

Pionero del Media Art/ Media Art Pioners

Media Art History Conference	Pag. 225
Foro Academico Internacional	Pag. 251

MAH KEYNOTES/	Pag. 286
MEDIA ART HISTORIES INTERNATIONAL AWARD 2025/	Pag. 292
SEMINARIO INTERNACIONAL/	Pag. 296
ENCUENTROS CATALUÑA - ESPAÑA/COLOMBIA/	Pag. 306
Encuentro de publicaciones especializadas en Diseño, Arte, Ciencia y Tecnología/	Pag. 316
EVENTOS INVITADOS - REDES/	Pag. 326
Exposiciones Colección de arte del Banco de la República/	Pag. 334
Artistas/	Pag. 338
Paisajes sonoros/	Pag. 366
Muestras convocatoria artística/	Pag. 380
Puentes sonoros/	Pag. 388
Machina: arte, tecnología y feminismo/	Pag. 392
Encuentros/	Pag. 394
Cine (y) digital: memorias, transformaciones y redes en los Re:Generativo/	Pag. 396
Talleres/	Pag. 408
Mercado de industrias culturales y creativas/	Pag. 412
IV Coloquio Doctoral Diálogos con Expertos Doctorado en Diseño, Arte y Ciencia/	Pag. 419



Introducción / Introduction

Las páginas que conforman esta edición de las **Memorias del XXIV Festival Internacional de la Imagen** documentan no solo una versión más de este encuentro, sino un momento de madurez, expansión y consolidación de un proyecto cultural que, desde 1997, ha propuesto una mirada crítica e interdisciplinar sobre el arte, la ciencia, el diseño y la tecnología.

Este año, celebramos una edición histórica que fortalece las alianzas internacionales con la realización conjunta de la **Media Art Histories Conference**, evento que por primera vez se realiza en Colombia y que ha recorrido ciudades emblemáticas como Banff, Berlín, Sao Paulo o Venecia. Esta colaboración con la red académica MAH —a quienes agradecemos profundamente, en cabeza de **Oliver Grau, Andrés Burbano** y su consejo internacional— potencia el alcance global de nuestro Festival y enriquece los diálogos entre el norte y el sur global, desde una perspectiva crítica, histórica y situada.

En este camino, ha sido fundamental el respaldo de múltiples instituciones y organizaciones que se han sumado a esta edición: la **Universidad de Caldas** y la **Universidad Jorge Tadeo Lozano** como coorganizadoras; el reconocimiento y apoyo del **Ministerio de Cultura, las Artes y los Saberes**; así como la colaboración comprometida de aliados estratégicos como el **Banco de la República**, la **Universidad de los Andes**, la **Cinemateca Distrital de Bogotá**, el centro de investigación **BIOS** en Manizales, y el **Parque Tecnológico de Villamaría**, que han hecho posible una programación distribuida, accesible y profundamente diversa en sus contenidos.

El tema central de este año, **Re:generativo**, invita a pensar desde la regeneración como un acto creativo y político. En tiempos de crisis ambiental, de fragmentación social y de aceleración tecnológica, el Festival ha convocado a artistas, diseñadores e investigadores a imaginar formas de **re-existencia**, explorando nuevas posibilidades para restaurar, renovar o reconstruir tanto ambientes como memorias.

Las líneas temáticas han sido guía y horizonte de esta edición: desde los procesos de co-creación entre individuos, grupos y comunidades; las dinámicas circulares y economías autónomas; el conocimiento abierto como práctica crítica mediada por el arte y la ciencia; la reinterpretación de memorias ancestrales; las herramientas emergentes para la preservación de memorias futuras; hasta el reconocimiento a los pioneros del **arte mediático**, cuyas trayectorias han abierto caminos para comprender, crear y transformar nuestros entornos desde otros lenguajes.

En este espíritu, queremos rendir un homenaje muy especial al investigador, curador y educador **Jorge La Ferla, ganador del Media Art Histories International Award 2025**, quien ha acompañado el Festival desde el año 2003.

Su pensamiento, sus publicaciones, sus curadurías y su generosa interlocución han sido una fuente constante de inspiración para quienes construimos este espacio. Su visión sobre el audiovisual expandido, el cine como territorio híbrido y el arte mediático como práctica crítica ha influido decisivamente en los procesos académicos y curatoriales que hemos desarrollado a lo largo de más de dos décadas.

Estas memorias son, entonces, testimonio de una construcción colectiva, polifónica y en movimiento. Documentan las voces, las imágenes, las acciones y las ideas que han habitado el Festival, y nos preparan para una nueva etapa. Ya comenzamos a soñar la edición **número veinticinco**, que celebraremos en 2026 como un espacio aún más abierto a la participación, a la reflexión crítica y a la regeneración de los vínculos entre creación, tecnología y vida.

Felipe César Londoño L.

Vicerrector Académico Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano
Fundador y Curador
Festival Internacional de la Imagen

Claudia Jurado G.

Profesora Departamento de Diseño Universidad de Caldas
Coordinadora
Festival Internacional de la Imagen 2025-2026





Welcome to Manizales 2025

A heartfelt welcome on behalf of the Conference Series Executive Board to everyone arriving in the vibrant city of Manizales for our 11th World Conference. This marks our first time in South America, in collaboration with the fantastic Festival Internacional de la Imagen, led since many years by Felipe Londono and his incredible team. It's truly inspiring to see so many familiar faces alongside, new ones from all over the globe, making this moment especially meaningful. Since the successful conference in Venice 2023, which was postponed due to covid several times, we had an intense time and now we can be here, in Colombia, for the first time in South America, with worldwide resonance. Above all we owe to the tireless work of Felipe Londono and his experienced and amazing team and our liaison Andres Burbano. They have put together with the advisory boards an ambitious MediaArtHistories conference with new research questions and perspectives.

Our field is still growing, as can be seen from the numerous publications, new professorships, now on all continents, dissertations and international research projects, the degree courses and university programs, finally the increasing interest of museums and archives. On our FB Media Art Histories Research Group we now have more than 12000 colleagues, and on LinkedIn, Academia.edu and other platforms the MediaArtHistories networks increasingly become stronger.

It is evident that we are entering a new phase of political change. While we continue to advocate for respect among cultures, diverse perspectives, and interdisciplinary research, new power blocks and authoritarian tendencies emerge in a "Great Game," often intertwined with economic and cultural isolation. This conference series was established, among other reasons, to explore the artistic pursuit of expression and emancipatory content within the new digital arts—art forms that frequently incorporate interactive viewers alongside the creators, transforming artworks into open, discursive spaces of possibility. Over the past 20 years, this vision and international ambition have grown. But in recent times—dominated by rapidly growing software giants like META, Palantir, Microsoft, X, Alphabet and Alibaba—corporations, who's expanding power is often used for control and subtle manipulation of users, this utopia of emancipation has not been fulfilled the promise. Therefore, it is even more important that we continue to explore, discuss and make the emancipatory claims of art heard. And this here from a south – north perspective.

Executive Board

After a thorough evaluation process, we introduced an Executive Board in 2024 that is not only more diverse and younger but also organized by specialized areas of responsibility. This new structure allows the members to manage their tasks more efficiently. The new members of the Executive Board are responsible for specific sectors, including:



- PUBLICATIONS (Sean CUBITT / Laura LEUZZI)
- NEW HOSTS, CALL, ADVISORY BOARDS (Andres BURBANO / Oliver GRAU/ALL BOARD)
- MAH-ARCHIVE: Wendy COONES / Najam ASSAR
- COLLABORATIONS/SOCIETIES/PR (Gunalan NADARAJAN / Yu-Chuan TSENG, Oliver GRAU)
- FUNDING (O. GRAU / Laura LEUZZI)
- AWARD (JURY, nominated by BOARD&HOST)

We would like to thank a number of long-standing board members who have either retired or stepped aside after serving multiple terms to make room for younger colleagues. Our gratitude goes to Paul Thomas, Andreas Broeckmann, Chris Salter for their dedicated work. Machiko Kusahara and Erkki Huhtamo continue to support us as members of the Honorary Board.

MediaArHistories beginnings

As many of you know, the idea for our conference was born in Nagoya in 2002, with the vision of creating a shared space where scholars from different disciplines—working in digital and media arts—could come together for the first time. In 2003, Wendy Coones and I embarked on a ten-month research journey at Humboldt University. Our goal was to map out the landscape: hundreds of scholars, publications, and projects that had emerged across various fields—often disconnected and unaware of each other, although even working in parallel in thematic clusters—long before platforms like Academia.edu existed. These disciplines ranged from Art History and Media Studies to Film Studies, Computer Science, History of Science and Technology, Philosophy, Anthropology, and more. With funding from the German Research Foundation, in 2003 we developed the original concept for a new type of interdisciplinary conference, and it was during summer 2004, that we invited international colleagues, diverse and interdisciplinary from the beginning, to discuss our concept at a brainstorm conference at Lake Como, Italy, which led to a mission for our first conference. Some of the colleagues you can easily recognize - almost all of whom have stuck to the conference, which has now been growing for over 20 years: Gunalan Nadarayan and Irina Aristarkova from Singapore, Roger Malina and Annick Bureau from Paris, from Brazil came Diana Domingues, Manray Hsu from Taiwan and Machiko Kusahara from Tokio, from Montreal Jean Gagnon and from Banff great organizer Sara Diamond, Eddie Shanken and Ryszard Kluszczyński



completed the list of invitees. Its concept and the success of the first conf in Banff 2005 built the basis for a successful series since then, hosted every 2 years on a different continent. At the international Research Center Villa Vigoni we wrote the mission for our Conference Series. And now MAH is in Colombia with Re:Generative!

Generative Imagery

Artificial intelligence, as we know, is a very popular topic in the media now, but the concept of AI was first proposed almost 70 years ago. Artificial Intelligence, closely related to artificial life, has been the vision of artists from the very beginning and goes back to the hydraulic garden games of antiquity, the mechanical automata of Vaucanson, or the visions of Olympia to the futuristic robot fantasies of Hans Moravec at Carnegie Mellon, who wants to download our consciousness into robots that colonize the universe in an evolutionary way. For a long time, development was far behind utopia and in the early 80s and 90s there was even talk of an AI winter.

In the visual field, genetic algorithms were already being used in the 1990s to create works such as A-Volve by Sommerer/Mignonneau and Bernd Lintermann's Sono Morphis, world-famous works by artists who are particularly interested in interaction, the joint creation of the work with the visitors. Here, physiognomies can be visually "crossed" with one another in an artificial evolution, thus giving illusionary life to the virtual image space. In the case of Sonomorphis, Lintermann says, an almost infinite number of "beings" are possible, 10 to the 80s, as he says.

However, the development of the ChatGPT language model with Transformer architecture and Midjourney and other generative AI image programs in recent years has been disruptive revolutionizing the everyday production. As Tool. But the stereotypical lack of arms and legs, which of course would never happen to an artist unintentionally, shows that the programs are not artificially intelligent. It can be seen here that a sober approach is helpful when dealing with the new cultural technology, beyond apocalyptic or utopian views. In fact, the Renaissance, with Ficino, already defined imagination as a place of creativity. Kant defines creativity as an indispensable element of all rational thinking. Creativity, however, lies beyond algorithmic rationality and cannot be schematized. Machines cannot be creative; they cannot think and cannot possess consciousness. Nevertheless, AI image programs can function as powerful tools that constantly submit new, ever more differentiated image proposals in the artist's mental process until the non-co-creative but co-active process is defined as complete by a decision of the artist.

New Tools – New Networks

Important developments are also taking place in the field of documentation and archiving, which was first discussed here in 2005: In order to analyse all this, we need ever better archives, keyword systems, and scientific comparison tools that transcend the old disciplinary boundaries. This conference called for interoperable archives as early as 2011 in its Liverpool Declaration signed by over 500 professional colleagues, and this included alongside technical

interoperability from the outset intellectual interoperability. Running in parallel is now the series of our summits at ISEA. And networking activities are also taking place with Asia, such as Taiwan, where I was invited to speak at the International Forum on Tech Art Archive, Hong Kong and South Korea and most recently we had around 50 institutions and archives at the Workshop on New Media Art Archiving co-organized by ADA in January at ZKM - archives from South America, such as FILE, were also represented and the hope is, to establish a South American network here with colleagues Jose Ramon Alcala and Felipe Londono - possibly using structures of ADA.

But for the upcoming connection of archives, the question remains: How broadly do we create the keyword bridges? Yes, quick connections can be established with artist names through Wiki but in the medium term we need to go for scientific keyword bridges trained for example on the Getty AAT and Warburg Index, such as the Bridging Thesaurus, which enables connections into art history through its hierarchical keyword bundles. Often, online archives are the last remaining sources of information about artworks from the early days of digital cultures. Evidently in Manizales we will have a session on the ever-evolving topic.

As head of the MediaArtHistories Executive Board, I hope everyone has an inspiring conference filled with innovative ideas, meaningful networking, and enriching interactions—both with familiar faces and new friends from across the globe. We eagerly anticipate the presentations, and the award ceremony, I want to invite all of you, the openings and receptions. We look forward to the results of our collective efforts, which we trust will culminate in many valuable publications.

Oliver Grau
MAH Executive Board, Chair





Re:generative, MAH 2025

The *Media Art Histories* conference series (MAH) has established itself as one of the foremost academic events in the field of media arts. That is why with pride we offer you the 11th edition of the conference, which marks a special moment in the evolution of our field. Since its founding in 2005, MAH has served as a beacon for critical inquiry and interdisciplinary exchange, fostering a global community dedicated to the study of media arts within their historical, technological, scientific, and cultural contexts. This year, for the first time (in-person), MAH convenes in Latin America in the city of Manizales, Colombia; a milestone that underscores the expanding geographies and diverse intellectual landscapes shaping media art histories today.

The 2025 conference is hosted by the *Festival Internacional de la Imagen*, the longest-standing media arts festival in South America. Over more than two decades, the Festival has established itself as a vital platform for innovation, reflection, and creativity at the confluence of art, science, and technology, thanks to the work of hundreds of volunteers with the leadership of **Felipe César Londoño** and **Adriana Gómez**. This confluence forms the spirit of MAH 2025, infusing the academic program with a richness of perspectives that reflects both the traditions and the emergent futures of media arts.

The theme of this year's conference, *Re:generative*, responds with urgency and hope to the defining challenges of our era. It calls for a critical reassessment of the intertwined histories of the arts, sciences, and technologies, seeking ways to imagine and enact ecological and social regeneration. At a time of planetary distress and profound societal shifts, *Re:generative* invites scholars, artists, and practitioners to forge connections between historical insight and contemporary action, inspiring practices that nurture life, diversity, and justice. The contributions gathered *Re:generative* engage with cutting-edge research and practice, offering new perspectives on topics ranging from post-anthropocentric aesthetics and indigenous technologies to biopolitics, AI, and sustainable media ecologies. Together, they illuminate the evolving role of media arts in shaping not only artistic discourse but also the broader cultural and political imaginaries of regeneration.

This edition of MAH also signals a moment of celebration and significance: for the first time, the MAH Award for Contribution to the Field is conferred upon a distinguished figure from Latin America, Professor **Jorge La Ferla**. This recognition not only honors a lifetime of outstanding contribution but also pays tribute to the rich and vital currents of thought, creativity, and critical engagement emanating from the region. It stands as a testament to the global reach and inclusive spirit that MAH continues to cultivate.

The choice of Manizales as the host city carries deep symbolic weight. As a city known for its commitment to education, culture, and innovation, situated within a region of extraordinary ecological and social diversity, Manizales provides an

inspiring backdrop for the regenerative conversations that will unfold. It invites us to think across borders (disciplinary, geographical, and conceptual) and to renew our commitments to collective knowledge-making and creative resilience.

We extend our deepest gratitude to all who have contributed to the realization of this event: the organizing team, academic committee, reviewers, artists, participants, and supporters. Your dedication and vision have made this edition possible. It is our hope that the ideas, dialogues, and artworks shared here will not only enrich our understanding of media art histories but will also catalyze new forms of regeneration (intellectual, ecological, and social) for years to come. We also want to express our deep appreciation to the four stellar keynote speakers of the conference, who are true visionaries, devoted intellectuals, and active researchers: **Esteban García, Gabriela Aceves, Chris Salter, and Manthia Diawara.**

We invite you to engage with the conference as both a reflection of our field's current vitality and as a source of inspiration for the futures we must collectively imagine and create. Welcome to *Media Art Histories 2025*, bienvenidas y bienvenidos a Colombia.

Andrés Burbano Valdés
MAH 2025 Re:generative Co-Chair
Associate Professor, Universitat Oberta de Catalunya, UOC. Barcelona.





Media Art Histories Award for Contribution to the Field 2025

Following in the footsteps of Barbara **Stafford**, Werner **Nekes**, Anne-Marie **Duguet**, and Christiane **Paul**, Professor Jorge **La Ferla** is the latest recipient of the **Media Art Histories Award for Contribution to the Field**. Born in 1955, La Ferla is a distinguished Argentine scholar, curator, and media artist whose pioneering work has profoundly shaped the fields of video art, experimental cinema, and media arts, particularly throughout Latin America. Over a career spanning more than four decades, his contributions have encompassed academic research, artistic production, curatorial practice, pedagogical innovation, and editorial work.

La Ferla holds a Master of Arts from the University of Pittsburgh and a bachelor's degree from Université Paris VIII, Vincennes in Saint-Denis. He served as Chair Professor at the University of Buenos Aires and has exerted wide international influence, teaching and curating programs at institutions across Argentina, Brazil, Colombia, Mexico, Peru, Spain, the United States, and Uruguay.

A tireless promoter of media arts, La Ferla has advanced the field through academic, curatorial, and editorial initiatives. He founded and directed the *Muestra Euroamericana de Cine, Video y Artes Digitales* (MEACVAD) in Buenos Aires, collaborating with institutions such as the University of Buenos Aires, the Centro Cultural de España, the French Embassy, the Goethe-Institut, and Espacio Fundación Telefónica. His scholarly, curatorial, and editorial projects have played a crucial role in bringing experimental and digital media art from Latin America to wider global attention.

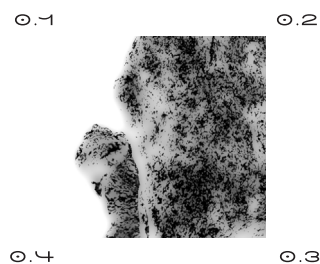
As an accomplished author and editor, La Ferla has published extensively, having edited more than forty volumes on cinema, video, television, and multimedia. His major works include *Cine, video y multimedia: La ruptura de lo audiovisual* (2001), *El medio es el diseño audiovisual* (2007), and *Cine (y) digital* (2009), among many others. These publications have been widely influential, helping to shape academic and artistic discourse around the evolving landscape of media arts.

Professor Jorge La Ferla's interdisciplinary approach and deep commitment to media arts have left an indelible mark on the field, fostering a richer understanding of the complex interplay between art, technology, and society. His enduring efforts across Latin America, North America, and Europe have made him a vital connector across diverse cultural and intellectual networks.

Of particular significance for this edition of the Media Art Histories conference is La Ferla's longstanding and active engagement in Colombia, notably in Bogotá and Manizales. His sustained work in the country has been instrumental in the consolidation and evolution of the media arts scene, the development of academic programs, and the publication of foundational texts in the field.



Andrés Burbano Valdés
MAH 2025 Re:generative Co-Chair
Associate Professor, Universitat Oberta de Catalunya, UOC. Barcelona.



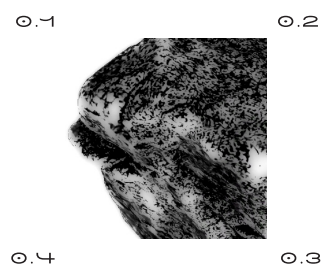
0.1

0.2

0.4

0.3





Mesa:

Conocimiento abierto mediado por el arte
y la ciencia, difundido democráticamente

22

/

Track:

Open knowledge mediated by
art and science with democratic
dissemination

0.1

0.2

0.3

0.4

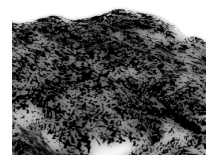
0.5

0.6

Media Art History Conference

0.1

0.2



0.4

0.3



Título /
Title

**Art research and Attunement:
creating a public for the climate
crisis.**

Autor/a/es/as / **Sebastián Lomelí Bravo (Ciudad de México, México)¹**
Author **Juan Carlos Duarte Regino (Helsinki, Finlandia)²**

¹ Universidad Nacional Autónoma de México

² Aalto University

Resumen /
Abstract

This panel/presentation explores the intersection of artistic practice and environmental issues, aiming to create audiences that actively engage in debates on conservation, sustainable development, degrowth, and alternative futures. By integrating these audiences into political discussions alongside various expert groups (Collins & Evans; Wynne; Jasanoff), the work transcends the traditional boundaries of the art world. This task is challenging, as it requires connecting politically with themes that have yet to achieve a unified global movement, unlike social struggles and human rights advocacy. Latour and Schutz have diagnosed this challenge in their work, “On the Emergence of an Ecological Class: A Memo.” This discussion will be further enriched by Vinciane Despret’s concept of “attunement” to examine how art can create meaningful connections between the public and the non-human aspects of the environment, thereby enhancing the efficacy of environmental discourse through artistic engagement.

Título /
Title

Art that comes from open knowledge. On the works of Luz María Sánchez



Autor/a/es/as / Ryszard W. Kluszczyński (Lodz, Polonia)¹
Author

¹ University of Lodz

Resumen /
Abstract

In her artworks, Luz María Sánchez deals with the social issues related to Mexican society. Sánchez develops the concept of the artwork as an archive/memory. With engagement strategies, she focuses on violence and the forms by which it is naturalized and institutionalized. Her multiform, transdisciplinary artworks depict a post-disaster landscape. At the same time, her art initiates opposition actions and proposes resistance tactics.

Sánchez's work assumes an artistic research and interventionist character, born from deep analytical studies. These studies result in archives compiled by the artist, which serve as the foundation for the artworks. Sánchez's political interest is not just an expression of indignation and concern, but a well-informed stance backed by extensive research. It represents an activist commitment, a research activity, and a protest.

In my paper, I want to focus on how Sánchez, in her art, connects different forms of social activities, building knowledge and her artistic research works: NGOs work on migration issues in 2487, normalization of violence in media (her online research) in detritus, reports of civilians on shooting violence on YouTube in Vis.[un]necessary force 1, and most recently, relations from presidential press conferences have been organized since 2018 from different online sources in the power · room.

I want to show how the research strategies and database building (found images, sounds, texts, objects, activities) create the character of her art. What I want to depict is how data becomes information, which in turn makes the material base of the artwork and becomes, finally, its political aesthetic.



Título /
Title

Atmósferas Resonantes: Estrategias para la Sintonía- Medioambiental en la poli crisis global

Autor/a/es/as / Juan Carlos Duarte Regino (Helsinki, Finlandia)¹
Author

¹ Aalto University

Resumen /
Abstract

Esta ponencia y artículo presentan los resultados de mi investigación artística sobre la escucha atmosférica, trazando paralelismos entre conocimientos meteorológicos culturalmente situados, artefactos e instrumentos, y métodos corporales de percepción del clima. Mi propuesta sugiere una forma de escucha atmosférica que hibrida tecnologías de medición ambiental empleadas para la escucha aumentada, la observación y percepción desde agencias no-humanas, y la revisión tecno-performática de ritos de adivinación climática del México prehispánico. En este contexto de investigación interdisciplinaria, resalto el papel de la resonancia como un agente para conectar la empatía con el medio ambiente, sintonizando desde dentro de una poli crisis global (energética, cambio climático, etc.). Mi presentación aborda el significado de la resonancia atmosférica como un punto de partida en el que nuestra percepción se sintoniza a la polifonía de voces que implican los procesos de adaptación y supervivencia en contextos de tensión entre el sur y el norte global. Siendo mi práctica artística enfocada al diseño de instrumentos para dar una voz al tiempo meteorológico, la resonancia, en su valor polisémico entre artes y ciencias, constituye un medio para empatizar con las complejas dinámicas actuales que se entrelazan lo orgánico, lo mediático y lo artificial.

Título /
Title

Más allá de la ventana: en busca de orígenes invisibles, desde "La ventana del mirador" (1835) de William Henry Fox Talbot hasta las imágenes generadas por Inteligencia Artificial

Autor/a/es/as / Caitlin Grace Chan (Palo Alto, Estados Unidos)¹
Author

¹ Stanford University

Resumen /
Abstract

En 1835, William Henry Fox Talbot colocó una pequeña cámara que contenía papel sensibilizado en la repisa de la chimenea frente a una ventana de celosía en su casa. Después de unas pocas horas de luz solar marcando el papel con la silueta inversa de la ventana del mirador de la abadía de Lacock, el primer negativo fotográfico apareció a la vista. El prototipo de Talbot, en el mero anuncio de su génesis física, ofrece un marco conceptual único a través del cual comprender las respuestas fenomenológicas a las imágenes generadas por la IA: ¿cuál es la incomodidad que surge al sentir una abrumadora sensación de que la fuente presiona desde atrás, pero es incapaz de habitar o identificar visualmente este pasado? Para sondear este malestar, propongo una inversión conceptual de la "Ventana del Oriel" de Talbot, en la que el espectador de la imagen generada por la IA se encuentra al otro lado de esas rejas enrejadas, tratando de discernir qué ventana distante (¿Qué conjunto de entrenamiento de imágenes? ¿Qué mensaje de lenguaje natural? ¿Qué "región" del espacio latente?) produjo la imagen ante ellos. De la misma manera que la fotografía de Talbot indexa los pasajes del sol y se detiene en el espacio para quemar sombras inversas directamente sobre su superficie, una imagen generada por IA está respaldada por la inquietante sensación de su creación dentro de la caja negra del espacio latente, una disonancia que nunca se resuelve. Este artículo identifica inversiones interdisciplinarias y temporalmente dispares en la representación —y por lo tanto en la política— de la realidad. Con esta investigación, pretendo historizar la respuesta del espectador a la estética de la IA a través de la improbable comparación de un momento pionero en la creación de imágenes con el panorama actual de la generación de imágenes de IA. Al abrir una genealogía inesperada para la generación de imágenes de IA, este artículo basará la estética de la IA en una tradición de estudio más larga, creando un punto de apoyo para que las humanidades intervengan en la hipervelocidad del discurso generativo de la IA.





Título /
Title

MedialabUIO: El laboratorio de Cultura Digital en Quito

Autor/a/es/as / Iván Ángel Terceros Rodríguez (Quito, Ecuador)
Author

¹ Fundación Openlab Ecuador

Resumen /
Abstract

La Fundación Medialab Quito, o conocida comúnmente como MedialabUIO, fue una organización que existió entre los años 2015 al 2020, fue promovida por el Centro Internacional de Estudios Superiores de Comunicación para América Latina (CIESPAL). El Medialab se constituyó como un espacio para la dinamización de la cultura digital en Quito.

Durante el tiempo de vida del Medialab, este llegó a desarrollar en el año más activo un promedio de 250 eventos, en muchos casos actividades paralelas que alternaban entre talleres de programación, intervenciones culturales, residencias artísticas, foros de discusión sobre tecnología, reuniones de comunidades tecnológicas, hackatones, jams y cursos de habilidades digitales para diferentes públicos.

El Medialab durante su tiempo de existencia atrajo la atención de diversos actores que solicitaban realizar alguna actividad dentro del espacio, esto se llegó a articular en una experiencia de autogestión para el mantenimiento del proyecto, de las actividades y de las comunidades que habitaban el espacio.

A diferencia de otros espacios emergentes que dialogaban sobre lo digital, el Medialab logró establecer un discurso relacionado con el conocimiento abierto, el software libre, y las prácticas culturales mediadas por tecnología, posicionándose como un espacio para el encuentro y la experimentación entre ciudadanos con intereses sobre el mundo digital, aunque con habilidades diferentes.

El presente texto, explora brevemente la historia del MedialabUIO, en relación con sus actividades y proyectos, en base a relatos de las personas que se relacionaron con el espacio.

Título /
Title

Museums and sustainable practices: examining technology in post-digital memory institutions



Autor/a/es/as / Pablo Gobira (Belo Horizonte, Brasil)¹
Author Emanuele de Oliveira Silva (Belo Horizonte, Brasil)²
Priscila Rezende Portugal (Belo Horizonte, Brasil)³

¹ University of the State of Minas Gerais

² Federal University of Minas Gerais

³ Federal University of Minas Gerais

Resumen /
Abstract

The proposal presented here comes as a result of the work done in the research, development, and innovation group Laboratório de Poéticas Fronteiriças (<http://linktr.ee/labfront>). This group aims to problematize the borders of knowledge between art, science, and technology. To reflect on the use of newly disseminated technology in museums and cultural institutions as a whole, we chose, in this paper, to focus on how such presence can help contribute to the dissemination of sustainable practices. The debate highlights and discusses the convergence of technological developments focused on sustainability and how institutions deal with their specificities. Our choice to focus on museums is due to our understanding of them as institutions created to preserve knowledge and memory, therefore allowing us to understand better how, through the interdisciplinarity of the creation of knowledge/objects/information, it is possible to democratize access to creations via technological interfaces. Alike can be a challenge when taking into account the difficulties faced by such institutions that need to pay mind to sustainable development, technology insertion in museums, and how they are interconnected due to Goal #11, "Sustainable cities and communities" of the Sustainable Development Goals proposed by the United Nations (UN). Such objectives are a challenge in the current post-digital context and the creations enabled by it. It is with that in mind that we reflect on how museums, as post-digital cultural environments, can develop ways to, in a sustainable, environment-oriented way, make the dissemination of knowledge accessible to a larger community.



Título /
Title

Qualitative Exploration on Editing: emotional regulation through creative expression

Autor/a/es/as / Janine Grün (Cluj-Napoca, Rumania)¹
Author Ligia Smarandache (Cluj-Napoca, Rumania)¹

¹ Babeş-Bolyai University, Department of Cinema & Media

Resumen /
Abstract

Researchers have been writing about film and psychology for over a century, mostly referring to the perceptual processes watching films rather than exploring the psychological implications within the act of filmmaking, especially the editing process becoming more relevant since the start of digitalization. Investigating editing as an instrument for emotional regulation can not only bring helpful insights for editing professionals but also contribute to its implementation as a helpful medium as an adjunct in psychotherapy and pedagogical settings. Understanding that the editing of a film can be an intuitive process, accessing a deeper consciousness, it lays near the context a research on the potential of editing as a medium for emotional processing and regulation and the optimal conditions for a group setting. In this editing workshop, the participants have been introduced into the principles of experimental film and the technical basics of editing, followed by three weekly workshops where they were given different inputs reflecting on their current concerns in life, the relationship with home and with themselves, that they put into a journaling automatic writing and later into an editing practice. Through open questionnaires and discussion groups the self-perception and the participants emotional awareness has been tracked and analyzed later on in correlation with the edited sequences. Several themes that emerged were grouped into categories including the mechanisms through which participants achieved an emotional change and their experience of the medium, the editing. The results are discussed and this study lays the foundation for future research in this field.

Título /
Title

Reauthoring the Digital Past: AI's Role in Preserving Media Art Installations

Autor/a/es/as /
Author

Esteban Garcia Bravo (San José, Estados Unidos)¹
Rhonda Holberton (San José, Estados Unidos)¹

¹ San Jose State University

Resumen /
Abstract

This paper examines the current and future roles of AI in digital preservation of media art, focusing on three interactive installations at risk of being lost due to outdated software formats with connections to CADRE Lab, and the San Francisco Bay Area Art & Technology Community: Lynn Hershman Leeson's Difference Engine #3 (1995), Tamiko Thiel & Zara Houshmand's Beyond Manzanar (2005), and Christine Tamblyn's She Loves It, She Loves it Not (1994). These works were reauthored through an inter-institutional project funded by the Knight Foundation, involving digital archivists from Leonardo/ISAST, CADRE New Media students from San José State University, and under the guidance of Professors Rhonda Holberton and Esteban García Bravo.

The team employed various methods to reauthor the works, including using Chat GPT to translate 3D asset positions in VRML code, allowing the 3D models to be rebuilt and displayed in contemporary web languages. Additionally, they experimented with AI models trained on original Macromedia Director files and the artists' asset files, aiming to streamline the reauthoring process by reducing the need for technically intensive steps or the necessity for finding legacy hardware.

This paper will discuss our vision for future applications of AI in media art archiving practices using specially trained models that would make many aspects of digital preservation more sustainable for stewards of digital archives, who oftentimes have to grapple with the quick evolution of media formats.





Título /
Title

Regenerating sensibility by plastic forms

Autor/a/es/as / Nina Sosna (Moscú, Rusia)¹
Author

¹ Institute of Philosophy, Russian Academy of Sciences

Resumen /
Abstract

Generative art is usually associated with an infinite transformation of forms carried out by the algorithm (as stated by many scholars, including O. Grau (Virtual Art: From Illusion to Immersion, 2003) or B. Wands (Art of the Digital Age, 2006). The human being is assigned either to observe these transformations which go beyond the scope of human imagination, or «trigger» an algorithmic mechanism which develops the work further autonomously. These floating forms that problematize our attitude to time, suspending between memory and expectation, capture our attention by a form presented on the computer screen at the given moment. The diversity of these forms seems to be consistent with the posthuman trend of the last decade which is well illustrated by the projects of the artist of Russian origin Egor Kraft. His algorithmically generated and printed on 3D-printer quasi-antique marble heads based on studies of major museum collections, paradoxically do not evoke any memories, but rather disorient the viewer by their impossible completeness, recalling again the category of uncanny (Content Aware Studies). Trying to identify emerging trends, this paper considers more in detail the development of another Russian media artist, Ilona Borodina, who finds a specific combination of algorithmic generation and plastic expression, aimed at studying the mutual interplay between humans and machines, adapting to each other in the process of mutual learning. The project arose from her own vague intention to «repeat» with her body form transformations of the generative.hut type.

Título /
Title

Regenerating The Attic Archive As An Open-Source Web Platform

Autor/a/es/as / Autor
Judit Bodor (Dundee, Escocia)¹
Roddy Hunter (Glasgow, Escocia)²

¹ Universidad Nacional Autónoma de México

² Aalto University

Resumen /
Abstract

What might it mean to regenerate an artist's archive as an open-source web platform? Can re- archiving an artist's life work in this way help us find ways to 'repurpose' rather than solely 'revive' vintage media artworks (Cramer, 2014) and thus reinvestigate their contemporary relevance for new audiences? What curatorial methods can be used to construct an archival model that brings new insight into an artist's work through its regeneration? Since 2021, curator Judit Bodor and artist Roddy Hunter have been exploring how to curate The Attic Archive (1980-2020), established by artist Pete Horobin at 37 Union Street, Dundee, Scotland as a self-historicisation project of work produced under four different identities, namely Pete Horobin (1980-89), Marshall Anderson (1990-99), Peter Haining (2000-09), and aitch (2010-19). Responding to the archive's historical formation through peer-to-peer networked correspondence art and its present dispersal across collections in Scotland, Ireland and Hungary, Bodor and Hunter are establishing an open-source, user-generated web platform built and maintained by an open and inclusive network of care of artists, archivists, curators, and researchers internationally to share and generate work, correspondence and ephemera related to the archive. This paper will describe how the project has reassessed established methods of curating artists' archives, including performative and hybrid approaches to offline and online exhibition-making, introduce the web platform publicly for the first time and outline the project's future challenges and opportunities in attempting to secure a sustainable legacy for this and potentially other media art archives.





Título /
Title

Smell of surveillance

Autor/a/es/as / Elena Giulia Abbiatici (Turín, Italia)¹
Author

¹ Independent

Resumen /
Abstract

Despite having long been considered an evolutionary residue and history and cultural expressions, powerful. Governments, companies, and specific academic teams are exploring the utilization of our unique smells in the realm of surveillance capitalism. Traditionally, dogs have been used to complement security practices with their superior sense of smell. However, recent technology is likely to render excessive security dogs obsolete: machines are taught to capture both the smell of explosives or other dangerous chemicals and the scent of each individual citizen, out of a mass surveillance. Olfactory design has recently entered the realm of biometric control data, leading to various experiments in this area. Identifying individuals by their scent has been a long-standing technique used by the police, notably by the East German Secret Police (Stasi) in the 1970s who collected secretly scent samplings. Computer-based olfactory recognition with high tech sensors is still in its early stages and it will place side by side facial and fingerprint recognition. The panel will investigate the scientific research advancements, explore patents released by some companies (i.e. Amazon), and examine contemporary artistic practices that enable a visualization of the capitalist machine to which we are subjected (Where Dogs Run, Leanne Wijnsma, Heather Dewey Hagborg). Moreover it aims to analyze the field of odor biometrics olfactory system and sensory politics that control it are been overlooked in art for individual authentication, from a philosophical point of view (Deleuze, Foucault and beyond)

Título /
Title

¿Son las IA s generativas realmente creativas? un análisis desde la estética computacional y el aprendizaje profundo.

Autor/a/es/as / Edmar Olivares Soria (México)¹
Author

¹ IIMAS, UNAM (Instituto de Investigaciones en Matemáticas Aplicadas y Sistemas)

Resumen /
Abstract

Esta ponencia presenta una metodología teórico-computacional concreta para evaluar las salidas visuales de las IAs generativas, combinando los campos interdisciplinarios de la estética computacional, la creatividad computacional y por supuesto la Inteligencia Artificial (Deep Learning). Este enfoque busca proporcionar estructuras informadas para abordar las opiniones subjetivas y sesgadas de la percepción y el juicio individual al respecto de la evaluación de la creatividad en salidas visuales por parte de las IA's generativas. La metodología incluye una explicación de los modelos actuales de extracción de características visuales (visión por computadora y redes convolucionales CNN), una revisión del estado del arte en métodos y arquitecturas de aprendizaje profundo para el análisis estético, y la presentación de un modelo original de IA aplicado a un conjunto de datos personalizado con imágenes generadas por plataformas como DALL-E, MidJourney y Stable Diffusion. Finalmente, se propone una metodología de creatividad computacional para evaluar parámetros comunes de creatividad, incluyendo un marco teórico y una implementación práctica.



Título /
Title

Flowing sounds: sound documentary on the use of water in Leticia, Amazonas

Autor/a/es/as / Luis Fernando Medina Cardona (Bogotá, Colombia)¹, Ana María Angarita Cubillos (Bogotá, Colombia)¹
Author

¹ Universidad Nacional de Colombia

Resumen /
Abstract

This art based research project consists of a sound documentary that emerges from dialogues with the community in Leticia, Amazonas (Colombia) regarding the use of water for drinking and cooking. This type of narrative medium was chosen to reach more people in the communities, taking advantage of the preponderance of oral cultures in the region compared to the textuality that is privileged in the academy. Thus, the initiative is framed in a Colombian media history of radio programs with social purposes but adapted to modern technologies. In this sense, the documentary is inscribed within the investigative practice of acustemology as a way of perceiving the environment and the way of inhabiting it, dealing with the concept of territory. The production of the sound documentary presents some challenges that transcend the mere technical medium and pertain to the situated media reality of the outcome. On the one hand, there is the presence of several local languages and how to include them. On the other hand, there are Internet access difficulties in the region. For this reason, other channels of diffusion are being explored, such as traditional radio broadcasting and even the pirated music USB distribution circuits, replicating alternative distribution models used in other regions. For this reason, the final artifact is not only a sound object, but also offers a critique on the epistemic, knowledge coding, language and media hegemonies that permeate academic endeavors.

Título /
Title

The Emancipation of an Artist: A Theoretical Discourse on Authorship of Generative Systems in Art Games.

عنوان

عنوان

عنوان

عنوان

عنوان

عنوان

Autor/a/es/as / Sousan Qadeer (Lahore, Pakistán)¹
Author

¹ Beaconhouse National University

Resumen /
Abstract

This study takes a theoretical analysis approach to determine the authority of the makers of the art games. Although this subject has been researched immensely before, there needs to be more research that investigates the role of the author of art games in which the participants are producing generative systems through the formal aspects of relational aesthetics. This research conducts a sample-based study by taking a comprehensive look at art games to explore the relationship between the artist, the player and generative systems to ascertain their autonomy. Existing visual literature has discussed the tactics deployed by the artist to serve as a facilitator between the player and generative system to work coherently through the element of chance and randomization and bring unpredictable outcomes that are unbeknownst to the maker as well.



Título /
Title

The Online Dissemination of Scientific Knowledge on the Frontiers of Art, Science and Technology

Autor/a/es/as / Pablo Gobira (Belo Horizonte, Brasil)¹

Author

Emanuelle de Oliveira Silva (Belo Horizonte Brasil)²

Ana Luiza Pedrosa Camilo (Belo Horizonte, Brasil)¹

¹ Universidade do Estado de Minas Gerais

² Universidade Federal de Minas Gerais

Resumen /
Abstract

This work is a result of the productions of Laboratório de Poéticas Fronteiriças (LabFront, CNPq/UEMG - <http://linktr.ee/labfront>), a research, development, and innovation group based on the Guignard School School of Fine Arts/UEMG. This paper aims to discuss the online (and free) dissemination of scientific knowledge on the frontiers of the artistic, scientific, and technological fields, considering that the interactive technological intersections allow for the socialization and internalization of such produced knowledge. To achieve our goal, we showcase the impact of informational technologies in the communication and popularization of scientific knowledge, highlighting their contributions to the production and distribution of content. Technological convergences allow the integration of multiple visual narratives in digital platforms, attracting different audiences and maximizing the reach of information. Social media, for example, offers a certain playfulness and a decentralized dynamic for disseminating knowledge, allowing researchers and research groups to manage their online presence collaboratively. With this paper, we promote contemporary reflections on the use of social media platforms to disseminate academic research and poetic productions in the field of digital arts.

Título /
Title

Thinking with Shell Stringing and Sandboxing: Codesigned Archives for Understanding Codework as Heritage Patterns

Autor/a/es/as / Author
Nancy Mauro-Flude (Melbourne, Australia)¹

¹ RMIT University

Resumen /
Abstract

This paper, 'Thinks with Shell Stringing,' explores how computational sandboxing toolboxes are collective spaces that reflect dynamic archiving repositories of codework heritage forms transmitted over generation. Attention is directed towards alternate sandboxing spaces codesigned by artists and designers, such as the permacomputing.net movement, that deploy cooperative software that not only serve as informal sites for sharing reports, developing codework and related strategies of hardware testing, seeking to design less extractive information network. These translocal sandboxing environments are where constituents communicate about material production, dependencies of component manufacture, bandwidth use whilst, comparing and contrasting software functionality, preferences, ephemeral practices of documentation, forking, decision making, through negotiation, commentary and development of shared principles that form the provenance of holistic computing art practices.

The research delves beneath the shiny watermark of Big Tech, into a realm of lovingly hand-coded strings in the computer shell, akin to tendrilled realms of fibres and currents. It highlights nascent convergences between dynamic hand-coding operations in a computational shell and seashell stringing customs, suggesting this as a "lever for rethinking digital cultural heritage otherwise as imbricated in planetary life" (Cameron 2021, 8).

Thus, concluding how computational arts codework may be learned as embodied forms of knowledge transmission for codesigned infrastructure, 'Thinking with Shells and Sandboxing' is understood as a site where shared heritage patterns and intermediaries signal the complex contingencies of planetary knowledge transmission.





Título /
Title

Virtual reality as a means of promoting social and cultural integration in art education

Autor/a/es/as / Karine Joulie Martins (Río de Janeiro, Brasil)¹
Author Luciano Dantas Bugarin (Río de Janeiro, Brasil)¹
Adriana Mabel Fresquet (Río de Janeiro, Brasil)¹

¹ Federal University of Rio de Janeiro

Resumen /
Abstract

This panel proposes a comprehensive examination of the ethical and aesthetic implications of generative image production within educational contexts, focusing on the critical and creative dynamics fostered in school-based film workshops. These workshops aim to challenge traditional education by embracing difference and exploring the democratic potential of cinematic language. The introduction of digital cameras in these settings not only encourages students to develop their unique filming styles but also creates strategies for self-reflection and the observation of others. Additionally, these workshops provide access to school spaces, subjects, and discourses often neglected by the standard curriculum, promoting critical reflection on the production and consumption of images at both individual and collective levels. In parallel, the study explores how virtual reality can democratize access to art in educational settings, particularly where social exclusion and structural challenges hinder students' ability to engage with cultural spaces. By offering sensory stimulation and spatialization, virtual reality helps students cognitively connect with real works of art, thereby overcoming cultural inequalities. This virtual mobility fosters social inclusion, empowering students to exercise citizenship by reducing disparities in access to cultural capital. Moreover, the integration of digital technologies in education, while promising, poses significant risks, particularly through cyberbullying, data colonialism, and algorithmic racism. The exploitation of personal data and embedded biases in algorithms can perpetuate inequalities, leading to exclusion and harassment. It is crucial that these technological advancements are critically examined to ensure they contribute to safe and equitable learning environments, rather than reinforcing existing social disparities. Through these discussions, the panel aims to illuminate the intersection of technology, education, and social justice, advocating for a more inclusive and critically aware educational practice.

Título /
Title

Towards a Parliament of Non-Human Listeners: Acoustic Biocracy and Interspecies Communities in Ecological Sound Archives

Autor/a/es/as /
Author

Sharath Chandra Ramakrishnan (Champaign, USA) ¹
Alejandro Duque (Medellín, Colombia) ²

¹ University of Illinois at Urbana-Champaign

² Instructor, University of Antioquia Medellin, Colombia

Resumen /
Abstract

In an era of ecological uncertainty and anthropogenic activity, this media art-based archival research project advances a trans-disciplinary platform for the archival preservation, creative engagement, and collective listening of ecological soundscapes. Drawing from concepts such as aural diversity and biocracy, the project reimagines sound as a site of multi-species cohabitation and communication, positioning listening as both an epistemological and political act. Aural diversity acknowledges the multiplicity of ways in which humans, non-humans, and users of aided hearing devices experience the acoustic world, while biocracy calls for the inclusion of non-human voices in governance and representation, a concept that has been formally reflected in the legal frameworks of countries like Ecuador and Bolivia.

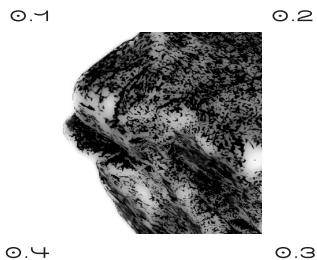
Inspired by the Latourian framework of “Parliament of Things,” we extrapolate the notion to a “parliament of non-human listeners”, recognizing the agency and communicative intelligence of acoustically aware species. Through field recordings, acoustic analysis, and community storytelling, the project traces emergent sonic ecologies across habitats, from the ultrasonic echolocation calls of critically endangered bats, intentionally non-overlapping and turn taking vocalizations of Amazonian Howler monkeys, to the stratified choruses of periodical cicada species in the river plains of Illinois. These recordings demonstrate how species have evolved to occupy distinct frequency bands, creating a dynamic yet non-competitive spectrum of communication that mirrors human approaches to radio frequency allocation, though with radically different, non-extractive intentions.

The archival platform fosters community interaction and placemaking by highlighting the involvement of local knowledge holders, conservationists, and lay observers that aid the process of sonic discovery. Contributions from field scientists enriched by the insights of villagers and guardians of local terrains





illustrate how informal ecological knowledge is crucial to discovering the habitats of local species. Beyond data collection, the archive is conceived as a performative and artistic interface. Influenced by acoustic relationality, and sonic practices of deep listening, the project opens pathways for sound artists, transmission artists, and researchers to reinterpret interspecies interactions through contemporary techniques of sound analysis and re-synthesis. Future iterations aim to curate the archive as a public platform and live performance environment, where the voices of non-human species are re-amplified in a way that challenges anthropocentric paradigms. Ultimately, this project functions not just as a repository, but as a speculative media art ecology, an evolving space where creative practice, scientific inquiry, and multi-species ethics converge. By amplifying the cryptic acoustic languages of non-human life, the platform fosters a deeper collective awareness of the fragile and acoustically vibrant ecologies that we inhabit.



Título /
Title

Role of Public Space and Sphere : From Collective Memory to Collective Imagination



Autor/a/es/as / Narcisse M. SOHRABI (Paris, France) ¹

Author

¹ Université Paris Ouest - Nanterre - La Défense-Laboratoire LADYSS-UMR7533

Resumen /
Abstract

Collective memories are the events experienced by individuals in a social framework and in an interaction with groups. Urban public space is a place where social relations are formed and developed and also provides the possibility of face-to-face conversation. This process creates the memory and the possibility of recording collective memories in urban spaces. But what factors cause the memory and continuity of collective memory in urban public spaces? In order to obtain the effective components of the formation of urban collective memory utilizing descriptive-analytical and observation methods; three components have been considered as the basic concepts of the formation of collective memory: the body of the place, the activities and events of the place, and the meaning of the place. In fact, collective memories are formed at the intersection of the three concepts of place, time, and event. With the expansion of virtual spaces, we witness the dimming of real, actual spaces in the movement toward the creation of collective memories in the virtual space. Tehran, the capital of Iran, and its urban spaces have been the bed of many movements during the recent decades, which, along with a part of public spaces and the memory of public spaces, have been pushed towards virtual spaces. The importance of collective memory is in its role in the expression of society's history for future generations. Public spaces are now reflected in virtual space, where events and incidents occur, turn civil life into an eventful life, cause memories to be formed, and turn the mind into a place of accumulation of memories. This study aims to answer the following questions: Which kind of memories do the future generations need? What effects has the Internet had on the concept of collective memory? Has the display of memories in virtual spaces strengthened the national identity? How the regenerative will presente alternative to restore, renew lost or invisible memories? The answers dictate the paragraphs' succession: we will begin with discussing the interplay between memories and the public discourse. We will focus on the relationships between spaces of experience and horizons of expectations, and we will discuss the meaning of 'working through the past'. After some notations

0.1

0.2

0.3

0.4

0.5

0.6

on autobiographical narratives and the meanings of nostalgia, as well as on the specific impact of the media and the 'new media' in shaping our representations of the past, we will arrive at the notion of 'memories of the future', that is, the examination of the ways by which remembering and criticizing some futures we imagined in the past may be useful to renew present actions.

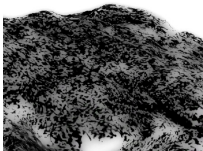
44

0.1

0.2

0.4

0.3



Título /
Title

Designing tomorrow's connection: exploring the boundaries of neurotechnology and multisensory technology

Autor/a/es/as / Jekaterina Belakova (Aalborg, Dinamarca) ¹
Author

¹ Aalborg University

Resumen /
Abstract

This paper examines the potential uses of neurotechnology and multisensory technology to alter and enhance a human's state of being. First, I provide a more technical overview of the current state of technology. Followed by examples of research projects and media art works that utilize neurotechnology or multisensory technology, divided into three categories: 1. connection with self, 2. connection beyond, 3. connection with others. Each category provides insight into different definitions and contexts. For example, connection with self is rooted in creativity, self-discovery, and reflection, while connection beyond covers a range of transcendental practices that open the door to states of being in the flow. Finally, connection with others offers a variety of states towards specific individuals, creatures, or an overall state of connectedness and prosocial, altruistic behavior. The paper introduces 11 design directions aimed at creators and researchers to intentionally design tools for cognitive augmentation. I conclude with a discussion on how neurotechnology and multisensory experiences can be used as a medium for enhancing human's state and being used as a tool for transcendence, personal growth, and community building.





Título /
Title

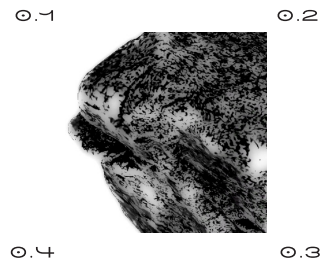
Sensible echoes of the radio object

Autor/a/es/as / Gregoire Rousseau (Helsinki,Finland) ¹
Author

¹ Aalto University

Resumen /
Abstract

Since the invention of wireless transmission in the very beginning the 20th century, very high hopes were placed on radio both as a technology and means of communication and expression. Radio was the first medium to enter homes and enables to listening to the news of the world in real time. Both artist collectives and political parties understood rapidly the potential of such devices to reach a large audience in society at once. From the "Radia" idea of the Italian Futurists to the F.M. Radio Alice of the Automony movement in Italia, the political and artistic landscape transformed as much as the technology and forms of the radio receiver device. The article documents, explores and draws lines between the artistic and political approaches of the radio practices, and inquires on the forms of collective organizations developed within. The role of radio expands beyond a centralized apparatus of distribution reaching isolated devices. This complex relation is already questioned by Brecht in 1932 and later on in 1982 by Tetsuo Kogawa to challenge the classical notion of the single emitter sending a multitude of receivers. The relation of these entanglements at work between radio as a technological device and artist collective organizations forms the research plan of this text. I argue that the better understanding of the development in forms and designs produce of an history of the radio object. This development is both explicit and tangible; the radio object transformed from the size of a furniture operated by the power grid into a D.I.Y pocket size device functioning on batteries. Ultimately and more broadly, I contend that the form of the technological object in the hands of artists always impact their process of subjectivization inherent of emancipation, as an enactment of equality and resistance.



Mesa:

Conocimiento abierto mediado por el arte
y la ciencia, difundido democráticamente

48

/

Track:

Open knowledge mediated by
art and science with democratic
dissemination



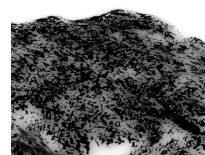
Foro Académico Internacional

0.1

0.2

0.4

0.3





Título /
Title

Ambientes naturales, posibles e imaginados: cruces e interacciones entre la creación transmedia y los ambientes inmersivos en humedales de la cuenca del Río Negro, Oriente antioqueño.

Autor/a/es/as /
Author

Carlos Alberto Galeano Marín (Medellín, Colombia)¹
John Jader Cartagena Martínez (Medellín, Colombia)¹
Edwin León Vélez Vásquez (Medellín, Colombia)¹
José Joaquín García García (Medellín, Colombia)¹

¹ Universidad de Antioquia

Resumen /
Abstract

Uno de los temas que se posicionan como centrales en nuestra contemporaneidad radica en las afectaciones ambientales producidas por los efectos del cambio climático, cuyo impacto afecta todas las esferas de la vida cotidiana de la humanidad. La incidencia de este cambio es mucho más evidente en las zonas rurales y en los bordes de expansión urbana, donde los diversos problemas que se producen afectan de forma directa el desarrollo de las actividades sociales, económicas, culturales y ambientales. Por tanto, es primordial abordar el fenómeno en sus diferentes capas de complejidad, a fin de lograr la mayor efectividad desde el punto de vista simbólico y creativo.

La presente ponencia muestra cómo en la intersección entre el Arte y la Técnica se puede desarrollar una observación analítica de las transformaciones ambientales y sus impactos en la biodiversidad en la cuenca del Río Negro, en el oriente antioqueño. En esta ruta, se busca transitar entre la observación de los paisajes remanentes en los humedales, llamados acá ambientes naturales, la concepción de paisajes ideales en la mente de las comunidades involucradas, llamados acá ambientes posibles, y finalmente concebir y crear un espacio Transmedial a través de la creación de una instalación artística inmersiva, mediante el apoyo de tecnologías audiovisuales como la Realidad Aumentada, que llamamos ambientes imaginados.

Se estima que esta línea de creación artística facilita la exploración de propuestas y estrategias viables para la conservación y gestión ambiental, integrando los datos científicos con las percepciones comunitarias, lo que en últimas permite la conservación y la apropiación social de los territorios y, de manera particular para el Arte, ressignifica su posibilidad de articulador social y simbólico.

Título /
Title

Desafiando el Sesgo: El Impacto de la IA en las Mujeres, la Paz y la Seguridad en el Proceso Creativo

Challenging Bias: The Impact of AI on Women, Peace, and Security in the Creative Process

Autor/a/es/as / Sarah Jesus de Araujo (São Paulo, Brasil)¹
Author Clarissa Ribeiro (São Paulo, Brasil)¹

¹ University of São Paulo (Department of Visual Arts, CAP EC USP)

Resumen /
Abstract

El informe de la ONU Macau sobre Inteligencia Artificial y la Agenda de Mujeres, Paz y Seguridad en el Sudeste Asiático explora las conexiones entre la agenda de Mujeres, Paz y Seguridad (WPS) y la ciberseguridad, un componente clave del marco regional de ONU Mujeres. La participación activa de las mujeres en la construcción de una paz sostenible requiere un enfoque integrado que aborde simultáneamente la prevención de conflictos, la resolución y la recuperación, lo que llamamos regeneración.

Este informe destaca el uso de tecnologías de IA para avanzar hacia la igualdad de género y los derechos de las mujeres, de acuerdo con los principios de la WPS. Organizaciones lideradas por mujeres están comenzando a utilizar herramientas aumentadas por IA para ofrecer servicios vitales en línea, incluyendo apoyo psicosocial y judicial. Sin embargo, la IA a menudo perpetúa estereotipos a través de sistemas de generación de contenido que producen o interpretan imágenes y texto, así como sistemas de recomendación que sugieren contenidos según perfiles de usuario.

Existe evidencia de sesgos en la generación de contenido en plataformas como Krea.AI y en sistemas de recomendación, lo que incluye la sexualización de las mujeres, como ha documentado la UNESCO. En el curso de Gráficos por Computadora del Departamento de Artes Visuales de la Universidad de São Paulo, buscamos explorar cómo plataformas como KREA.ai plantean preguntas críticas sobre sesgos en los datos, enfocándonos en el sesgo racial en China y Brasil. Abordar estos sesgos es esencial para fomentar una reflexión crítica sobre las tecnologías generativas y su papel en la democratización del proceso creativo.





Título /
Title

Challenging Bias: The Impact of AI on Women, Peace, and Security in the Creative Process

Autor/a/es/as / Julia Santos Barbosa (São Paulo, Brasil)¹
Author Clarissa Ribeiro (São Paulo, Brasil)¹

¹ University of São Paulo (Department of Visual Arts, CAP EC USP)

Resumen /
Abstract

The ONU Macau report on Artificial Intelligence and the Women, Peace, and Security Agenda in South-East Asia explores the connections between the Women, Peace, and Security (WPS) agenda and cybersecurity, a key component of UN Women's regional framework. Enhancing women's engagement for sustainable peace requires an integrated approach addressing conflict prevention, resolution, and recovery—referred to as regeneration.

The report highlights how AI technologies are employed globally to support gender equality and women's rights goals aligned with key WPS principles. Women-led organizations are increasingly utilizing AI-augmented tools to provide life-saving services online, such as psychosocial and judicial support. However, AI stereotyping frequently arises from content-generation systems producing or interpreting images and text, as well as recommendation systems suggesting media to users based on profiling. Evidence of stereotyping exists in both content generation—such as generative platforms like Krea. AI— and recommendation systems, including the sexualization of women, as documented by UNESCO.

In the Computer Graphics course at the Department of Visual Arts, University of São Paulo, we aimed to explore how platforms like KREA.ai raise critical questions about biases in data, focusing on race bias in China and Brazil. Despite progress in gender equality, objectification of women persists globally, influenced by AI training on available internet images. Addressing these biases is essential for fostering critical reflection on generative technologies. Open knowledge promotion must challenge stereotypes and encourage equitable representations. Discourse on the social role of tools like KREA.ai is crucial, as, despite their potential to democratize creativity, they also risk perpetuating the objectification of women's bodies.

Título /
Title

El Desmoronamiento Re- generativo: Cómo las Herramientas Creativas de IA Están Reinterpretando la Historia del Arte

Autor/a/es/as / Sarah Jesus de Araujo (São Paulo, Brasil)¹
Author Clarissa Ribeiro (São Paulo, Brasil)¹

¹ University of São Paulo (Department of Visual Arts, CAP EC USP)

Resumen /
Abstract

Este resumen refleja la experimentación con herramientas de IA generativa como KREA.AI y HEDRA, explorando cómo estos sistemas procesan indicaciones que involucran imágenes y textos, y cómo sus estéticas convolucionales generan distorsiones. La investigación destaca los desafíos para lograr arquetipos deseados, ya que la IA “descompone” las imágenes producidas por humanos —utilizadas para entrenar a la máquina— en resultados que a menudo difieren de la intención original. Un enfoque clave de la investigación surge de la dificultad de la IA para replicar temas particulares, como alcanzar la atmósfera, el tono o el color adecuados para emular películas antiguas en blanco y negro. Incluso con entradas adicionales para ajustar la coloración, el tono y la textura, los resultados siguen siendo imperfectos. Los intentos de controlar el resultado a menudo se convierten en una lucha contra las tendencias estéticas integradas en plataformas como KREA.AI y HEDRA. Las estéticas incrustadas de “descomposición” se convierten en un obstáculo significativo,

planteando interrogantes sobre cuánta influencia tiene realmente el usuario sobre el proceso generativo. Esta tensión entre el resultado esperado y el real de las estéticas generadas por la máquina constituye el núcleo de esta investigación. Además, el estudio critica cómo la IA generativa se nutre ampliamente del trabajo original de los artistas. No solo unas pocas piezas, sino casi todas las formas de producción creativa se utilizan como materia prima, lo que lleva a una “segunda derivada” del trabajo artístico. Se cuestionan los derechos y la propiedad de los artistas, ya que su obra es reinterpretada por la IA sin consentimiento directo.





Título /
Title

El devenir Salamandra. Acontecer escénico en contextos de realidad, un acto Regenerativo, transdisciplinar, transcultural y transtextual.

Autor/a/es/as / Eduardo Sánchez Medina (Medellín, Colombia)¹
Author John Jader Cartagena Martínez (Medellín, Colombia)¹
Diana Lucía Gómez Ceballos (Medellín, Colombia)¹

¹ Universidad de Antioquia

Resumen /
Abstract

La noción de acontecimiento se inscribe, en el caso de la dirección escénica, como una de las herramientas más importantes de la estructuración del transcurrir escénico, pero también es central en los contextos social, cultural, disciplinar, entre otros, con el que se intenta explicitar además, el pensamiento de cada época.

Patrice Pavis. lo define en el marco del teatro dramático como un componente de la trama (lo endógeno). Jorge Dubatti, desde el punto de vista del teatro como fenómeno social, lo concibe como lo que sucede en una zona de experiencia compartida entre espectadores y artistas (endógeno, exógeno), mientras que Jean-François Lyotard lo instala en el ámbito de la filosofía, de la explicitación de lo circundante (exógeno).

En el caso de la Ópera Urbana, se alude a la Imagen acontecimiento como núcleo central del devenir escénico (contenedor de lo endógeno y lo exógeno). Esta es una experiencia estética que emplaza en un mismo escenario al artista, el espectador y la comunidad en un contexto de realidad (barrio, locación, etc), en el marco de la imprevisibilidad del devenir circundante (urbano, social, cultural, climático, entre otros). Se trata de un acto simbólico y regenerativo de carácter transdisciplinar, transcultural y transtextual. La tesis que fundamenta la ponencia radica en que, así como la Imagen Acontecimiento logra generar un salto cualitativo en la condición del ser a través de la obra de arte en contexto de realidad, constituye también un acto regenerativo ante sus problemáticas identitarias. Como metáfora, se toma la capacidad de las salamandras para regenerar cualquier parte de su cuerpo que haya sido amputada, como un acto autopoietico y, a la vez, social, que determina la posibilidad de trascender y crear estrategias sostenibles para su evolución.

Título /
Title

Discursos Visuales Re- significados en el Arte del Caribe Re-signified Visual Discourses in Caribbean Art



Autor/a/es/as / Fabian E. Leotteau PhD. (Miami Springs, FL, USA)

Author

¹ Leotteau Art Studio

Resumen /
Abstract

Los Discursos Visuales de Leo Monokary son reflexiones de sus 'viajes ideo-estéticos' resignificados desde lo social, lo político, lo ambiental y lo cultural expresados a partir de la 'memoria genética' en el arte del Caribe. Las representaciones simbólicas en sus proyectos estéticos se fundamentan en la diáspora, sus rizomas, sus resistencias y sus 'relaciones poéticas'. En los discursos visuales encontramos signos plásticos y visuales denotados y detonantes para ser re-significados en otro contexto. Este texto es derivado de la investigación 'Arte en Miami o arte de Miami'. Las metodologías aplicadas al proyecto son: Investigación 'en, por y para las Artes'; Investigación – Creación; Etnografía de la Imagen; Investigación, Acción, Participación (RAP). Para concluir que, la resignificación de los signos visuales da como resultado nuevas lecturas en sus 'viajes ideo-estéticos' y la 'memoria genética' desde la estética del dibujo social en el arte del Caribe.



Título /
Title

Estética algorítmica, videoarte generativo y creación de imaginario re:generativo.

Autor/a/es/as / Regilene A. Sarzi-Ribeiro (Bauru, São Paulo, Brasil) ¹
Author

¹ Universidad Estadual Paulista – UNESP

Resumen /
Abstract

Se trata de un estudio sobre la relación entre ética y estética algorítmica y la performatividad de los datos audiovisuales en el campo del Media Art, teniendo como objeto de estudio el videoarte generativo. Con este propósito, se definen los campos del videoarte generativo y del performance de datos audiovisuales, con el objetivo de observar, describir y reflexionar críticamente sobre cómo estos colaboran con la creación de imaginarios regenerativos, que toman forma y expresión en la obra de los artistas Filipe Britto. (Brasil) y John Mello (Colombia). El estudio también pretende investigar en qué medida las obras reflejan cuestiones éticas, a la luz de reflexiones sobre la Obra de las imágenes, de Jaques Rancière y el concepto de Infocracia, de Byung-Chul Han, en diálogo con Teoría y crítica del arte, Tecnología y Filosofía de la Tecnología. Los resultados indican que la creación de imaginario Re:generativo en el videoarte generativo está intrínsecamente relacionada con la fragmentación, la relación entre imaginación y realidad, la mutación continua de las imágenes en movimiento y la formatividad sonora que genera visualidades singulares, resultado de la efímera generación de aleatoriedad e hiperedición, huellas de una estética algorítmica que inciden en la observación de aspectos éticos, permitiendo tejer relaciones entre la temporalidad y la fugacidad de la vida y las cuestiones éticas sobre el hombre y la naturaleza, la memoria de los lugares vividos, el paso y la permanencia de la vida en el planeta y los ecosistemas naturales.

Título /
Title

Estéticas regenerativas: la IA cultural y su impacto en el reciclaje de estéticas precedentes en la creatividad, el diseño y la apreciación del arte

Autor/a/es/as / **Giovanna Bars Souza (São Paulo, Brasil)¹**
Author **Clarissa Ribeiro (São Paulo, Brasil)¹**

¹ University of São Paulo (Department of Visual Arts, CAP EC USP)

Resumen /
Abstract

Esta reflexión surge de un ejercicio utilizando herramientas generativas como KREA.AI y HEDRA en la clase de Gráficos por Computadora del Departamento de Artes Visuales de la Universidad de São Paulo, Brasil. El experimento explora las estéticas artísticas de la IA — que nos referimos como estéticas regenerativas, ya que reciclan estéticas precedentes— a través de imágenes preproducidas y mensajes para entender cómo las redes neuronales generan imágenes percibidas como “naturales”, que se asemejan a aquellas elaboradas por manos humanas a través de la pintura, el dibujo o la fotografía, en lugar de ser creadas por máquinas aisladas.

Esta exploración resalta la arbitrariedad de atribuir inteligencia a las máquinas, moldeando nuestra comprensión de las posibilidades creativas. A medida que las redes neuronales producen imágenes cada vez más coherentes y banales, sus ecos inquietantes recuerdan a las obras de artistas como Beeple. Esta estética promedio surge de una yuxtaposición irreflexiva de elementos culturales, creando un espacio latente que es estadístico o cognitivo. En consecuencia, las cualidades antes extrañas de los píxeles y el surrealismo se disipan, disminuyendo la esencia psicodélica de las salidas generativas. Este fenómeno refleja un síntoma cultural más amplio y una cosmovisión determinista que influye en la estética. Las imágenes producidas por herramientas como DALL-E 2 parecen menos perturbadoras y más normalizadas en comparación con las de sus predecesores, lo que provoca nostalgia por tecnologías que evolucionan rápidamente. Esta nostalgia subraya la pérdida de imperfección y monstruosidad en las imágenes, llevando a una representación más clara pero culturalmente construida. En última instancia, esta reflexión insta a un examen crítico de cómo nuestro paisaje tecnológico en evolución moldea las percepciones de creatividad y autenticidad en el arte visual.



Título /
Title

Re-generative Aesthetics: Cultural AI and Its Impact on the Recycling Preceding Aesthetics in Creativity, Design, and Art Appreciation

Autor/a/es/as / Giovanna Bars Souza (São Paulo, Brasil)¹
Author Clarissa Ribeiro (São Paulo, Brasil)¹

¹ University of São Paulo (Department of Visual Arts, CAP EC USP)

Resumen /
Abstract

This reflection emerges from an exercise using generative tools like KREA.AI and HEDRA in the Computer Graphics class at the Department of Visual Arts, University of São Paulo, Brazil. The experiment explores AI artistic aesthetics — which we refer to as re-generative aesthetics since it recycles preceding aesthetics — through pre-produced images and prompts to understand how neural networks generate images perceived as “natural,” resembling those crafted by human hands via painting, drawing, or photography, rather than by isolated machines. This exploration highlights the arbitrariness of attributing intelligence to machines, shaping our understanding of creative possibilities. As neural networks produce increasingly coherent and banal images, they eerily echo the works of artists like Beeple. This average aesthetic emerges from a thoughtless juxtaposition of cultural elements, creating a latent space that is either statistical or cognitive. Consequently, the once-strange qualities of pixels and surrealism dissipate, diminishing the psychedelic essence of generative outputs. This phenomenon reflects a broader cultural symptom and a deterministic worldview that influences aesthetics. The images produced by tools like DALL-E 2 appear less disturbing and more normalized compared to those of their predecessors, prompting nostalgia for rapidly evolving technologies. This nostalgia underscores the loss of imperfection and monstrosity in images, leading to a clearer yet culturally constructed representation. Ultimately, this reflection urges a critical examination of how our evolving technological landscape shapes perceptions of creativity and authenticity in visual art.

Título /
Title

Estrategias Usadas por el Museo de Arte Contemporáneo de Bogotá para Difundir la Exposición 'Identidades Híbridas' a Través de Instagram Durante 2020

Autor/a/es/as / Claudia Marcela Arias Mejía (Bogotá, Colombia)¹
Author

¹ Universidad San Mateo (Grupo de investigación Diseño, estudios de la imagen)

Resumen /
Abstract

El presente escrito pretende, a través del análisis crítico del discurso, establecer las formas en que el Museo de Arte Contemporáneo de Bogotá hizo uso de las redes sociales para difundir su exposición “Identidades Híbridas” que se inauguró en febrero de 2020, la curaduría realizada por el museo es una propuesta que hace uso de piezas de su colección permanente hiladas en un relato sobre la identidad nacional en el escenario del posconflicto. Debido al cierre de casi un año causado por la pandemia por Covid 19, el museo estableció diversas formas para presentar esta propuesta usando los formatos propios de los entornos digitales en espacios como Instagram y Google arts. La revisión de estas publicaciones, a través del análisis crítico del discurso, permitió entender la forma en que el museo afrontó el cierre derivado de la pandemia por el Covid-19. Para el análisis se categorizaron las publicaciones mediante palabras y conceptos clave encontrados tanto en las descripciones como en los numerales usados, también se analizaron los recursos visuales.



Título /
Title

El Minotauro, la Tauromaquia y el Hombre-Cyborg

Autor/a/es/as / Jorge Isaac Ledezma De Hermoso (España, Colombia)
Author

¹ Universidad de Caldas

Resumen /
Abstract

La evolución hacia el hombre-cyborg nos invita a reflexionar sobre las tensiones entre humanismo, transhumanismo y posthumanismo. El humanismo, con su enfoque en la centralidad del ser humano, parece insuficiente ante los desafíos tecnológicos actuales. El transhumanismo propone mejorar nuestras capacidades mediante la tecnología, superando las limitaciones humanas. El posthumanismo¹, por su parte, va más allá y sugiere un mundo en el que las distinciones entre lo humano, lo animal y lo tecnológico dejan de ser relevantes. En este contexto, el hombre-cyborg emerge como una figura híbrida que habita en la frontera entre lo biológico y lo artificial, desafiando las nociones tradicionales de identidad.

Esta idea conecta con el mito del Minotauro, una criatura atrapada entre dos mundos, mitad hombre y mitad bestia. El Minotauro² simboliza las contradicciones internas que la humanidad ha enfrentado a lo largo de su historia, oscilando entre la dominación y la empatía. Julio Cortázar, en su reinterpretación del mito, nos invita a adentrarnos en los laberintos de nuestra conciencia, donde estas tensiones se manifiestan. Hoy, el Minotauro podría verse como un precursor del hombre-cyborg, un ser que, al igual que nosotros, debe confrontar sus dualidades.

Una interpretación contemporánea del mito del Minotauro, en el contexto de la singularidad tecnológica y la tauromaquia, nos invita a explorar la dinámica entre sacrificio y dominación. En la tauromaquia, el toro simboliza la fuerza de la naturaleza que el ser humano debe someter y sacrificar. El matador personifica el dominio de la humanidad sobre lo natural, en un ritual que exalta su poder. Este acto de sometimiento, que evoca el sacrificio ancestral del Minotauro, pone de manifiesto la violencia inherente en la lucha por dominar aquello que no comprendemos completamente.

Título /
Title

Sistemas-L, puntadas y ramas: experimentación algorítmica



Autor/a/es/as / Valentina Vasco Restrepo (Medellín, Colombia)¹
Author Pablo Sánchez Mejía (Medellín, Colombia)¹
Ricardo Cedeño Montaña (Medellín, Colombia)¹

¹ Universidad de Antioquia

Resumen /
Abstract

Esta ponencia presenta un proceso de experimentación y creación de bordados manuales usando como base patrones gráficos generados con algoritmos del sistema Lindenmayer (sistemas-L). Introducidos en 1968, estos algoritmos han sido utilizados principalmente en gráfica computacional para describir el desarrollo de las plantas. Un sistema-L consta de un axioma y un conjunto de reglas compuestas de cadenas de caracteres. Estos algoritmos son capaces de generar complejas geometrías mediante la reescritura recursiva del axioma por las reglas. Los resultados de estos sistemas formales son frecuentemente modelos gráficos de plantas para ver en pantallas digitales. Aunque también partimos de un algoritmo, en esta propuesta escapamos de las pantallas digitales materializando los resultados en piezas físicas usando un trazador de pluma (plóter) y técnicas caseras de bordado. Metodológicamente combinamos la arqueología de medios con prácticas de creación manual derivadas del hazlo-tú-mismo (DIY). Este es un proceso experimental que hemos dividido en tres fases simultáneas: primero, analizamos la literatura histórica y técnica de los sistemas-L para implementar un código de programación propio compuesto de tres funciones. En la segunda fase de la experimentación, conectamos al brazo mecánico del plóter diversos instrumentos de dibujo (micropuntas, lápices y marcadores) para graficar los vectores generados por nuestro código sobre soportes como papel y tela. En la tercera fase rescatamos puntadas empleadas tradicionalmente en prácticas caseras de bordado para generar los gráficos, reemplazando así el plóter por la mano y el lápiz por la aguja y el hilo. El resultado es un conjunto de piezas bordadas manualmente a partir de los gráficos vectoriales generados por nuestra implementación de un sistema-L. Este proceso experimental que conecta el pasado con el presente genera imágenes algorítmicas que se manifiestan físicamente no digitalmente.



Título /
Title

Transformando la Educación a través de la Estética y el Lenguaje Visual: Un Enfoque Regenerativo y Sostenible en Entornos Virtuales Inmersivos

Autor/a/es/as / Luisa Fernanda Hernández-Gallego (Medellín, Colombia)¹
Author Jorge Andrés Rodríguez-Acevedo (Medellín, Colombia)¹
Leidy Tatiana Osorio-Valencia (Medellín, Colombia)¹

¹

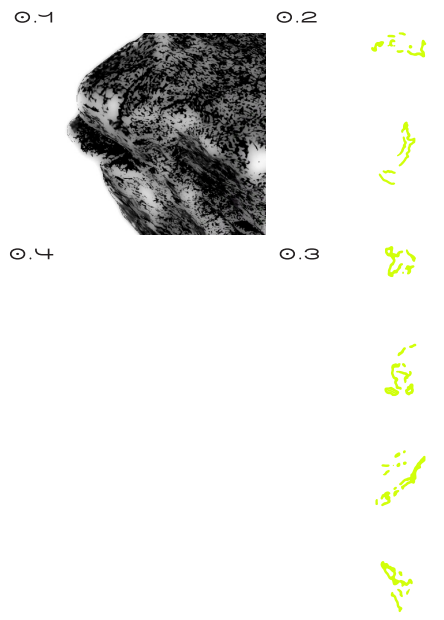
Institución Universitaria Pascual Bravo

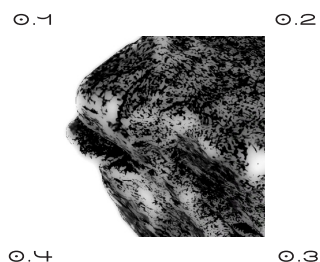
Resumen /
Abstract

El equipo de Ambientes Virtuales de la Institución Universitaria Pascual Bravo (IUPB) ha desarrollado entornos digitales para mejorar la accesibilidad a los servicios académicos y fomentar la innovación educativa mediante tecnologías inmersivas. El objetivo central de este proyecto es diseñar AVA (AVA) que combinen estética y funcionalidad para optimizar la experiencia educativa en la IUPB. A través del método proyectual y la investigación-creación, el equipo ha replicado virtualmente espacios físicos clave como el CIS, el Parque Tech y el Furtivo. Estos entornos no solo facilitan el acceso a servicios y recursos institucionales, sino que promueven la colaboración y el aprendizaje interactivo.

Además de su impacto en la accesibilidad académica, los AVA se presentan como herramientas pedagógicas innovadoras para enseñar y promover prácticas regenerativas en áreas como la agricultura, la gestión de recursos y el desarrollo comunitario. Al incorporar estos temas en los currículos académicos, los entornos virtuales fomentan una mentalidad regenerativa en los estudiantes, incentivando el pensamiento crítico y la acción sostenible. De este modo, los AVA no solo reproducen infraestructuras físicas, sino que también se alinean con objetivos más amplios de regeneración social y ambiental.

El diseño de estos entornos virtuales se caracteriza por su interactividad y coherencia estética lo que optimiza la experiencia del usuario y mejora la accesibilidad a los recursos. A medida que la tecnología avanza, se recomienda seguir expandiendo estas iniciativas, integrando nuevas áreas y tecnologías avanzadas, así como mejorando la infraestructura digital y ofreciendo capacitación a los usuarios. De esta manera, los entornos virtuales de la IUPB pueden seguir evolucionando como plataformas clave para la educación regenerativa y el desarrollo sostenible.





Mesa:

Conocimiento abierto mediado por el arte
y la ciencia, difundido democráticamente

64

/

Track:

Open knowledge mediated by
art and science with democratic
dissemination

0.1

0.2

0.3

0.4

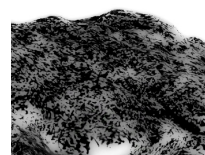
0.5

0.6

Poster Foro

0.1

0.2



0.4

0.3



Título /
Title

Educación Inmersiva: Creación de Ambientes Virtuales para una Sostenibilidad Regenerativa / Immersive

Autor/a/es/as / Luisa Fernanda Hernández-Gallego (Medellín, Colombia)¹
Author Jorge Andrés Rodríguez-Acevedo (Medellín, Colombia)²
Leidy Tatiana Osorio-Valencia (Medellín, Colombia)³

³ Pascual Bravo University Institution

Resumen /
Abstract

El equipo de Ambientes Virtuales de la Institución Universitaria Pascual Bravo ha desarrollado entornos digitales inmersivos con el fin de mejorar la accesibilidad a los servicios académicos y fomentar la innovación educativa. Estos Ambientes Virtuales de Aprendizaje (AVA) se han diseñado para combinar estética y funcionalidad, optimizando la experiencia del usuario y facilitando el acceso a recursos clave de la institución (Mercado Borja et al., 2019). A través de la implementación del método proyectual y el enfoque de investigación-creación, se han virtualizado espacios como el Centro Integrado de Servicios (CIS), Parque Tech y el vehículo eléctrico Furtivo, lo que ha impulsado la colaboración y el aprendizaje interactivo entre los estudiantes (Pelaez, 2014).

Más allá de la reproducción de infraestructuras físicas, los AVA han evolucionado en herramientas pedagógicas innovadoras, incorporando prácticas regenerativas en áreas como la gestión de recursos y el desarrollo comunitario. Al integrar estos conceptos en los currículos académicos, estos entornos virtuales promueven una mentalidad regenerativa entre los estudiantes, fomentando el pensamiento crítico y la sostenibilidad tanto social como ambiental (Fernández-Ordóñez et al., 2019).

El diseño de los AVA se caracteriza por su coherencia visual y alta interactividad, proporcionando una experiencia accesible y atractiva para todos los usuarios (Sádaba Chalezquer, 2000). Con el continuo avance tecnológico, se prevé la expansión de estos entornos mediante la incorporación de nuevas tecnologías y la mejora de la infraestructura digital. Asimismo, se recomienda la capacitación de los usuarios para maximizar el aprovechamiento de estas plataformas, las cuales seguirán siendo fundamentales en la educación regenerativa y el desarrollo sostenible (Mercado Borja et al., 2019).

۶۷

۶۸

۶۹

۷۰

۷۱

۷۲

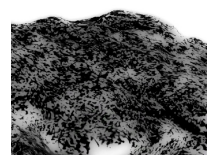
۶۷

۰.۱

۰.۲

۰.۴

۰.۳





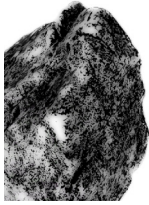


0.1

0.2

0.4

0.3



Mesa:

Dinámicas circulares, economías y
prácticas autónomas

70

/

Track:

Circular dynamics, economies and
autonomous practices

0.1

0.2

0.3

0.4

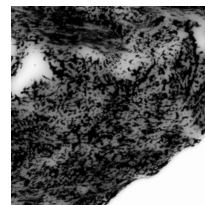
0.5

0.6

Media Art History Conference

0.1

0.2



0.4

0.3



Título /
Title

Afrontaciones (f.) copings. Narrativas de la Memoria y la Violencia del habitar [Digital Mixed- Media Installation]

Autor/a/es/as / Jessica Rodríguez (Hamilton, Canada)¹
Author

¹ Universidad McMaster

Resumen /
Abstract

Este artículo profundiza en afrontaciones (f.), una instalación digital de técnica mixta y un proyecto de narración autoetnográfica que se centra en las complejas capas de habitar una ciudad impactada por la violencia.

El documento comienza proporcionando el contexto sociopolítico de mi ciudad natal y las áreas circundantes en el estado de Michoacán, que están vinculadas a los cárteles de la droga, la industria del aguacate, el ejército y las duras respuestas federales y locales. A través de esta sección, entretejo narrativas personales, procesos artísticos e investigación académica para examinar los mecanismos de afrontamiento empleados en medio de la violencia cotidiana, arrojando luz sobre las dinámicas cíclicas, las economías y las prácticas de autogobierno que surgen en tales circunstancias.

El artículo continúa con una descripción de los diversos materiales que creé en relación con este proyecto. El proyecto contiene testimonios de personas que viven en mi ciudad natal, Uruapan, Michoacán, México. Incorpora diversos materiales como testimonios en vídeo, diarios de audio, fuentes hechas a mano, testimonios grabados, transcripciones mecanografiadas, composiciones de collage de medios mixtos, escaneos y documentación en vídeo. Analizo la coexistencia de estos materiales, pasando por cómo diferentes dispositivos físicos y electrónicos pueden impactar y modificar los testimonios. Por último, reflexiono sobre cómo las prácticas mediáticas pueden ayudarnos a traducir nuestros recuerdos mediante la creación de materiales de archivo multimedia que muestran diferentes tipos de existencias.

Título /
Title

Blockchain y tecnologías descentralizadas: Un modelo operativo y de economía colaborativa para la sostenibilidad y permanencia de las colecciones digitales.

Autor/a/es/as / Autor
Tadeus Mucelli (Belo Horizonte, Brasil)¹

¹ Universidade Federal de Minas Gerais

Resumen /
Abstract

Ante el rápido desarrollo de las tecnologías y la transformación cultural a través de la digitalización, el mantenimiento de las colecciones tropieza a veces con obstáculos insalvables. Las limitaciones presupuestarias, la calidad operativa, la centralización de datos y servicios, pero también la exclusión de estas colecciones a las que las instituciones formales no reconocen valor histórico y social, se están convirtiendo en una realidad común, especialmente en el ámbito del arte tecnológico.

Por ello, las tecnologías blockchain y descentralizadas ofrecen soluciones para crear colecciones permanentes y descentralizadas. Este enfoque puede hacer de las colecciones y la memoria un proceso autónomo y seguro, en consonancia con una cultura digital contemporánea que transforma el modelo de relaciones a través de un nuevo modelo de Internet.

Este artículo investiga blockchain as a service (BaaS), junto con otras tecnologías como el InterPlanetary File System (IPFS) y lib.p2p, que pueden aplicarse a la creación de repositorios descentralizados de acceso permanente, proponiendo que su sostenibilidad puede garantizarse mediante modelos de economía colaborativa y a través de tokens de utilidad a través de redes P2P blockchain, promoviendo así una organización de los fondos a través de la web3 pensando en las nuevas generaciones de usuarios.

El enfoque adoptado ha consistido en una investigación de tesis doctoral que ha analizado las aplicaciones actuales de blockchain en los archivos digitales, junto con una revisión bibliográfica sobre las tecnologías asociadas IPFS y libp2p, las colecciones y la economía digital aceleracionista, así como entrevistas con actores del ecosistema de los museos digitales, artistas, gestores y tecnólogos. El estudio colabora con la incorporación de una metodología desarrollada a través de un enfoque de mínimos para implementar un modelo técnico-experimental para la construcción de iniciativas en esta dirección.





Título /
Title

Blockchain and Decentralized Technologies: An Operational and Sharing Economy Model for the Sustainability Collections.

Autor/a/es/as / Tadeus Mucelli (Belo Horizonte, Brasil)¹
Author

¹ Universidade Federal de Minas Gerais

Resumen /
Abstract

Ante el rápido desarrollo de las tecnologías y la transformación cultural a través de la digitalización, el mantenimiento de las colecciones tropieza a veces con obstáculos insalvables. Las limitaciones presupuestarias, la calidad operativa, la centralización de datos y servicios, pero también la exclusión de estas colecciones a las que las instituciones formales no reconocen valor histórico y social, se están convirtiendo en una realidad común, especialmente en el ámbito del arte tecnológico.

Por ello, las tecnologías blockchain y descentralizadas ofrecen soluciones para crear colecciones permanentes y descentralizadas. Este enfoque puede hacer de las colecciones y la memoria un proceso autónomo y seguro, en consonancia con una cultura digital contemporánea que transforma el modelo de relaciones a través de un nuevo modelo de Internet.

Este artículo investiga blockchain as a service (BaaS), junto con otras tecnologías como el InterPlanetary File System (IPFS) y lib.p2p, que pueden aplicarse a la creación de repositorios descentralizados de acceso permanente, proponiendo que su sostenibilidad puede garantizarse mediante modelos de economía colaborativa y a través de tokens de utilidad a través de redes P2P blockchain, promoviendo así una organización de los fondos a través de la web3 pensando en las nuevas generaciones de usuarios.

El enfoque adoptado ha consistido en una investigación de tesis doctoral que ha analizado las aplicaciones actuales de blockchain en los archivos digitales, junto con una revisión bibliográfica sobre las tecnologías asociadas IPFS y libp2p, las colecciones y la economía digital aceleracionista, así como entrevistas con actores del ecosistema de los museos digitales, artistas, gestores y tecnólogos. El estudio colabora con la incorporación de una metodología desarrollada a través de un enfoque de mínimos para implementar un modelo técnico-experimental para la construcción de iniciativas en esta dirección.

Título /
Title

From Art Objects to Artistic Practices: Rethinking Cultural Economies Around Shared Processes

Autor/a/es/as / Ashley Lee Wong (Hong Kong, China)¹
Author

¹ Chinese University of Hong Kong

Resumen /
Abstract

This paper aims to reconsider cultural economies beyond an art market of selling unique material objects to focus on intangible forms of art, such as art and technology. Drawing from Edward Shanken, I situate the history of art and technology within a history of conceptual art as part of a lineage of dematerialization (Lippard). Art and technology, like conceptual art, is often time-based, process-oriented and involving audience participation and interaction, which challenges traditional notions of authorship, and unique finite objects. If artworks are concepts, ideas and information, they can be materialized in different forms as they are manifested in events and exhibitions. My intention is to reorient our understanding of the cultural economies less around objects that can be bought and sold, and more around shared processes of knowledge production and participation. In this sense, art is not scarce and exclusive, but endures through time as embodied knowledge, where artistic practices are not only reserved for those who identify as “artists”. I argue that the hegemony of the art market blinds us from taking seriously the diverse economies for sustaining artistic practices. Attempts to rethink cultural economies are demonstrated in a speculative blockchain prototype, Ensembl, developed in collaboration with artist, Samson Young and anthropologist, Massimiliano Mollona, together with my studio MetaObjects. The project seeks to imagine how collaborative practices might be collectively managed and remunerated through a DAO (decentralised autonomous organization). Additionally, I will share early developments of collaborative research on the “ecologies of participation”. Parts of this talk are derived from a forthcoming monograph published by the MIT Press in Spring 2025.



Título /
Title

Filmic symbiosis

Autor/a/es/as / Müge Yildiz (Espoo, Finland)¹
Author

¹ Aalto University School of Arts, Design and Architecture

Resumen /
Abstract

This study will examine the biochemical structure of analogue film over time as a form of filmic symbiosis—a term I use to describe this concept. A close, long-term association in which two different species benefit one another, at least somewhat, is referred to in biology as symbiosis. The interaction between the light-sensitive emulsion in the analogue film and the physical cellulose base film material can be explained by symbiotic relationships. Inadequate storage of a film can lead to the growth of mold or fungi, which consume the organic components in the base or emulsion and ultimately degrade the film. This is comparable to parasitism in that the movie's integrity and quality are jeopardized for the mold to grow.

The study explores the filmmakers who reframe historical content and offer fresh perspectives on historical events and societies by utilizing found and archive footage assets. The essay, which takes its cues from these works, focuses on the marks that living and nonliving things make on film when events from the past are given new life and significance in the present. It also highlights the indirect ways in which the organisms contributed to the filmmaking process. It emphasizes the essential nature of film preservation techniques to preserve the integrity of film materials throughout time, with a primary focus on moldy and deteriorating films. The study additionally focuses on experimental filmmakers who work directly with nonhuman agents in analogue filmmaking because of the film's perishable nature. In the end, it aims to understand possible expansions of this filmic symbiosis.

Título /
Title

Avatares como catalizadores de economías virtuales: valor de signo y de cambio en interacciones en entornos digitales



Autor/a/es/as / **Óscar Villota¹**
Author **Juanita Valencia Aristizábal¹**
Juan Alejandro López Carmona¹

¹ Universidad de Caldas

Resumen /
Abstract

La era digital ha propiciado la emergencia de ecologías híbridas donde agentes humanos y no humanos interactúan, generando nuevas formas de expresión y valor (Lotman, 2013, Echeverría, 2010). Esta ponencia explora las transformaciones culturales y económicas resultantes de estas interacciones, centrándose en cómo la digitalización introduce una nueva forma de materialidad y agentes autónomos (Gutierrez, 2021). Analizamos cómo la programación y los algoritmos superan las limitaciones de las interacciones tradicionales, dando lugar a espacios donde las pulsiones y necesidades se manifiestan mediante herramientas digitales. Esto altera las nociones de valor y genera nuevos espacios de significación, mientras que las pulsiones de pervivencia se expresan en actos creativos que aprovechan las condiciones materiales y simbólicas de estos contextos (Sloterdijk, 2001).

Para ello, examinamos plataformas virtuales basadas en avatares que han evolucionado hasta convertirse en ecosistemas complejos con economías autónomas, impactando incluso la economía real. A través de casos como RuneScape en Venezuela, Axie Infinity en Filipinas, así como las posibilidades de plataformas como Second Life, Entropia Universe y Decentraland, exploramos cómo estas plataformas facilitan la formación de economías virtuales con repercusiones tangibles. El estudio aborda la tensión entre el valor de signo y de cambio en estos entornos, explorando cómo las interacciones virtuales generan valor respaldado en intangibles, similar a los sistemas monetarios tradicionales. La ponencia busca ofrecer perspectivas relevantes sobre estos entornos virtuales y sus producciones simbólicas para desarrolladores, diseñadores y teóricos de los medios digitales, en un contexto de rápidos avances en inteligencia artificial y entornos virtuales inmersivos.



Título /
Title

CIFRA Platform for New Media Art: New Way of Community

Autor/a/es/as / Elena Golub (Tbilisi, Georgia)
Author Anastasia Stravinsky (Venice, Italy)¹
Olga Shishko (Venice, Italy)^{1 2}

¹ Ca' Foscari University of Venice

² Sapienza University of Rome

Resumen /
Abstract

CIFRA Platform for New Media Art is positioned as an innovative ecosystem and archive dedicated to the distribution and preservation of contemporary media art. This multifaceted initiative operates both online and offline, emphasizing a community-driven approach that engages artists, curators, and audiences alike. It sets itself apart by establishing a sustainable economic model, ensuring that all participants benefit equitably from the resources and opportunities it offers.

In its exploration of current platforms, CIFRA provides a critical analysis of existing streaming services and marketplaces. By examining their strengths and weaknesses, CIFRA situates itself within the broader context of media art distribution. The platform acknowledges the challenges posed by commercial entities and aims to create a space that prioritizes artistic integrity and community engagement.

CIFRA not only serves as a repository for new media art but also fosters meaningful interaction among its stakeholders—artists, collectors, institutions, and audiences. This communal focus is vital, as it allows for collaborative projects and shared experiences that transcend the limitations of a digital interface. The core ambition of CIFRA is to cultivate a thriving community that extends beyond the virtual realm, promoting dialogue and participation in various formats.

The initiative's manifesto will outline its foundational principles, articulating a vision for how media art can be more inclusively represented and celebrated. CIFRA seeks to address the challenges of visibility and sustainability in art practice, advocating for innovative solutions that benefit the community as a whole.

Título /
Title

RE AESTHETICS: Transforming Ecosystems through Media Art



Autor/a/es/as / Eveline Wandi-Vogt (Pressbaum, Austria)¹
Author Firas Safieddine (Barcelona, España)²

¹ URBANITARIUM – Future Living as a Service

² Spatial Forces

Resumen /
Abstract

“Territorial Flows” is an innovative media art project that explores the complex connections between ecological processes, human behavior, and technological interfaces in the Austrian environment. This project aims to go beyond standard sustainability concepts by using advanced data visualization, AI-driven analysis, and exploring algorithmic uncertainty. It adopts a re:generative strategy that prioritizes continual innovation and ecological integration.

The project’s technique entails gathering and examining a variety of variables, such as wildlife migration patterns, chlorophyll concentrations, human mobility, and water networks. The datasets are represented using dense voxel landscapes that have been algorithmically improved to reveal and present emerging patterns and relationships within the ecosystem. Artificial intelligence is utilized to analyze and interpret these landscapes, converting them into interactive visual representations that expose the fundamental relationships and interactions within the natural and human-altered world.

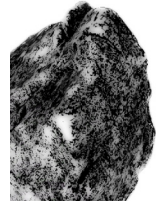
“Territorial Flows” enhances our comprehension of the interconnectedness of natural systems, technological processes, and human impact by actively exploring the inherent unpredictability and complexity found in ecological networks. The project showcases the capacity of media art to promote re:generative practices, in which art not only records current circumstances but also actively engages in generating novel ecological understandings and interpretations.

This study emphasizes the significance of media art in enhancing our understanding of ecology and encouraging new methods for environmental conservation. It showcases how data-driven techniques may enhance and rejuvenate our knowledge of the natural world.



0.1

0.2



0.4

0.3

Mesa:

Dinámicas circulares, economías y
prácticas autónomas

80

/

Track:

Circular dynamics, economies and
autonomous practices

0.1

0.2

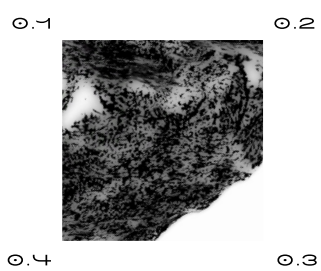
0.3

0.4

0.5

0.6

Paneles MAH





Título /
Title

CRYPTOLAND: Arte y Blockchain: Explorando nuevos horizontes en la innovación digital y creativa - Edición 2

Autor/a/es/as / Tadeus Mucelli (Belo Horizonte, Brasil)¹
Author Solimán López (París, Francia / Valencia, España)²

¹ Universidade Federal de Minas Gerais - UFMG / ECI-PPGCI

² SLStudio / Pole De Vinci, Paris / ESAT, Valencia

Resumen /
Abstract

Esta es la propuesta para la 2a edición del panel «CryptoLand». Su primera sesión tuvo lugar en ISEA 2022 en Barcelona y abrió una nueva vía de debate sobre cómo utilizar las tecnologías de vanguardia en el contexto de las colecciones de arte digital y explorar nuevas posibilidades para el arte tecnológico. La importancia y el impacto de esta conversación crearon una base para seguir explorando la relación entre blockchain y la cultura digital. En la segunda edición de este panel, presentamos un análisis más vertical de las nuevas caras que estas nuevas tecnologías aportan al campo de las artes digitales, especialmente en relación con otras dimensiones y campos como la IA (Inteligencia Artificial).

En su segunda edición, el panel propone los siguientes posibles enfoques.

1. Blockchain y cultura digital: ¿el camino a seguir?

Además de ser una herramienta técnica, blockchain aumenta la confianza y la transparencia en las transacciones digitales. Discutiremos cómo la tecnología se está utilizando para crear nuevos paradigmas sobre la propiedad y la autenticidad en las colecciones artísticas, así como en las obras digitales en el contexto de un nuevo internet llamado web3, promoviendo nuevos actores y demandas artísticas, culturales y de mercado.

2. Modelos descentralizados y nuevas tecnologías:

El arte digital puede prosperar de forma inédita en el ecosistema creado por la convergencia de la inteligencia artificial, el Internet de las Cosas y el blockchain. Mediante el estudio de casos de uso en los que estas tecnologías trabajan conjuntamente, propondremos un proceso de análisis de cómo la unión de estos campos impacta en la preservación, disfrute y consumo de la cultura en el ámbito digital.

3. Arte digital en la Web3:

Web3 marca un cambio significativo en la infraestructura digital, ofreciendo a los artistas una mayor autoridad y nuevos medios de interacción con el público. La nueva era del internet de las obras está creando una nueva economía creativa basada en blockchain, comunidades digitales y estructuras de información descentralizadas.

4. América del Sur en el contexto de las tecnologías emergentes:

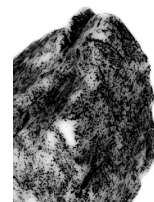
La preservación digital y la adopción de nuevas tecnologías son desafíos distintos para América del Sur. En este eje se discutirán proyectos locales y regionales que están utilizando blockchain, IA y otras tecnologías emergentes para superar obstáculos y promover un futuro donde la tecnología y el arte coexistan y se fortalezcan mutuamente. Estas prácticas pueden expandirse y replicarse para aumentar la resiliencia digital de las instituciones culturales sudamericanas.

La segunda edición de este panel «CryptoLand», tiene como objetivo fomentar importantes debates sobre la cultura digital y la innovación creativa, explorando las últimas fronteras en un esfuerzo por contribuir a un diálogo global y con un enfoque particular en las necesidades y oportunidades de América del Sur.



0.1

0.2



0.4

0.3



Título /
Title

Dialogues across the seas

Autor/a/es/as / Tracey M Benson (Yarun, Australia)¹
Author Roberta Buiani (Toronto, Canadá)²
Pier Luigi Capucci (Cervia, Italia)³
Pasha Mahuto'a Clothier (Auckland, Aotearoa New Zealand)⁴
Nina Czegledy (Toronto, Canadá)⁵
Elena Giulia Rossi (Roma, Italia)⁶

¹ Treecreate & University of Canberra

² University of Toronto

³ Noema

⁴ Auckland University of Technology

⁵ Ontario College of Art University (OCADU), University of Toronto

⁶ Academy of Fine Arts, Rome

Resumen /
Abstract

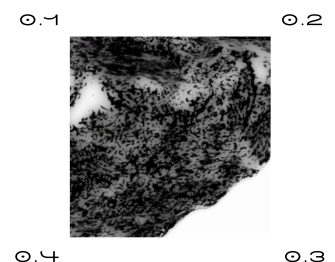
Water covers over 70% of the Earth's surface. All living beings are mostly made of water, or live in water environments: water and life are intimately connected on Earth. Seas and oceans have been elements of division, of geographical separation, but at the same time they have culturally and historically connected people and cultures. Today the many "technologies of distance", like the Internet and all the remote communication-based tools, connect cultures and people, but for centuries boats and seas have represented the longest-range connection network, allowing to go beyond the land journeys possibilities.]

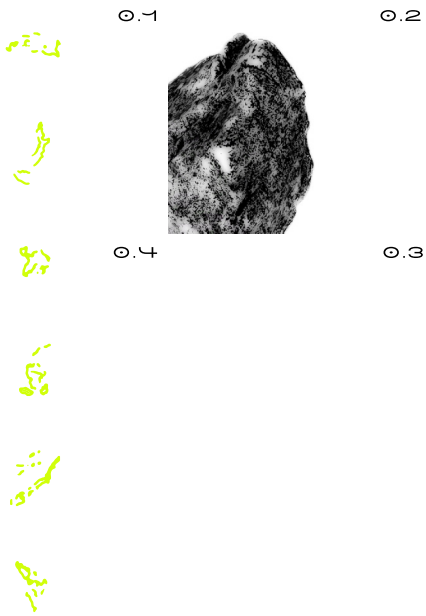
The project "art*science – Art & Climate Change", started in 2018 in Cervia (ITA) with a conference and exhibition titled "Dialogues across the Seas. The Ocean that keeps us apart also joins us." Our goal was to explore how ecosystems and life forms, including humans and non-humans, animate and inanimate actors, are inextricably interconnected and entangled. Together, we sought to highlight the endless "dialogues" that intimately implicate all beings, at any levels, dimensions, and distances, through a series of tangible research interventions at the intersection of art and science: this included conferences, exhibitions, workshops, education events, book publications and a forthcoming series of small art booklets reflecting on environment transformations and on their consequences. Since then, the network has expanded to include more institutions, scientists, artists, researchers and individuals from different cultural background and locations.

In this proposed panel, we propose to continue our exploration of climate transformation through five different connected perspectives: we reflect on the cataclysmic changes undergone by our very diverse seas in different corners of the planet and how their uncanny similarities end up connecting us all; we observe how the distinctive pattern caused by the current

downstream of an island where the two currents cross over, called Ngaru Whenua, is simultaneously understood through the phenomenon of diffraction in Western Science, and through traditional knowledge (Clothier); we analyze how relational knowledge, connection and communion across places, people (human and more-than-human) and the Sacred has been explored through a number of projects, including Weaving Water @ Yarun (2023), Meeting of the Waters: Locative Media Oceania (2021), and Ocean

*Energy: From the mountains to the sea (2017) (Czegledy and Benson); we discuss the “Language of climate change” as a fluid interface revealing the entanglement between language, matter, agency, and the whole (Rossi); finally, we examine the uneven and complementary flow of hierarchies, conflicts, and contradictions emerging from the relationship of economy and ecology in communities affected by climate change events (Buiani). The common denominator of these interventions is water, the ocean and the sea broadly understood and the populations of humans and non-humans connected through their fluidity and living in their proximity.





Mesa:

Dinámicas circulares, economías y
prácticas autónomas

86

/

Track:

Circular dynamics, economies and
autonomous practices

0.1

0.2

0.3

0.4

0.5

0.6

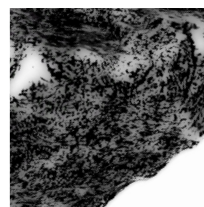
Foro Académico Internacional

0.1

0.2

0.4

0.3





Título /
Title

Transmutación: joyas vivas

Autor/a/es/as / Alis Pataquiva Mateus (Bogotá, Colombia)¹
Author Diana Carolina Guerrero Moreno

¹ Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano

Resumen /
Abstract

Este proyecto, TRANSMUTACIÓN: JOYAS VIVAS, explora la intersección de la ingeniería y el diseño en la joyería a través del uso innovador de la celulosa bacteriana como material para crear joyas sustentables integradas en metales como el cobre y la plata. La celulosa bacteriana, un material biodegradable y renovable, se cultiva utilizando un medio de cultivo asequible y ecológico, que incorpora los principios de la regeneración ecológica y la sustentabilidad. El proyecto tiene como objetivo fusionar la biotecnología avanzada con el diseño artístico para producir joyas que no solo sean estéticamente atractivas, sino que también estén alineadas con los valores de la responsabilidad ambiental, reflexionado sobre la vida que existe en las joyas, tanto en la vida como forma de expresión única, y en la vida que existe a nivel micro. El mundo de lo micro llevado a la percepción macro. Al cultivar celulosa bacteriana, aprovechamos los procesos inherentes de la naturaleza para crear un material que sea fuerte, flexible y capaz de moldearse en formas intrincadas, que reflejen la propia belleza y complejidad de la naturaleza, la entropía de la vida.

El concepto está inspirado en la idea de que la naturaleza en sí misma es una forma de joyería: fascinante, única, intrincada y sustentable. Este proyecto busca reformular las nociones tradicionales de lujo al enfatizar las prácticas regenerativas y el uso de organismos vivos para generar materiales sustentables de alta calidad. La fusión de la bioingeniería con el diseño crea un proceso transformador en el que las joyas pasan de ser un objeto estático, con un fin decorativo, a ser una representación de las fuerzas dinámicas y en constante cambio de la vida a través de la fusión de la ciencia y el diseño. Esta iniciativa destaca el potencial de las innovaciones de ingeniería para inspirar nuevos paradigmas en el diseño, promoviendo en última instancia una conexión más profunda entre los seres humanos y el mundo natural.

Título /
Title

Territorios creacionales de la cultura alimentaria



Autor/a/es/as / Carlos Córdoba Cely (Pasto, Colombia)^{1 2}
Author María Cristina Ascuntar Rivera (Pasto, Colombia)²
Felipe César Londoño López (Bogotá, Colombia)¹

¹ Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano

² Universidad de Nariño

Resumen /
Abstract

La ponencia presenta los resultados de la investigación doctoral titulada Territorios creacionales de la cultura alimentaria, cuyo enfoque es la cadena de valor alimentaria, analizando sus agentes, comunidades y los conocimientos que enriquecen los ecosistemas alimentarios. El objetivo es preservar y revitalizar la memoria biocultural alimentaria del territorio. Este estudio se basa en un proceso de cartografiado social que reconoce los territorios como espacios de práctica creativa, donde las tradiciones alimentarias se perpetúan y se adaptan a las necesidades actuales, enfrentando además las crisis que amenazan la biodiversidad y la soberanía alimentaria. Se centra en el municipio de Pasto, en el suroccidente de Colombia, un crisol cultural que refleja una rica herencia biocultural influenciada por raíces amerindias, la colonización, la migración y la herencia africana, creando un variado tapiz alimentario. La metodología adoptada busca armonizar la sabiduría ancestral con metodologías cualitativas y lenguajes de diseño. El título de la investigación se complementa con el subtítulo Rutas de observación mediadas por el diseño y la creación, puesto que mediante un enfoque reflexivo, se proponen unas trayectorias de observación que fomentan la inmersión en el territorio, la transmisión de conocimientos intergeneracionales y la interacción entre diversos agentes. Estas dinámicas permiten la creación de redes que trascienden fronteras y enriquecen la cultura alimentaria, promoviendo nuevas formas de comprender y recrear las tradiciones locales. Así, se destaca la importancia de estas prácticas en la construcción de identidades y en la resistencia cultural ante los desafíos contemporáneos.

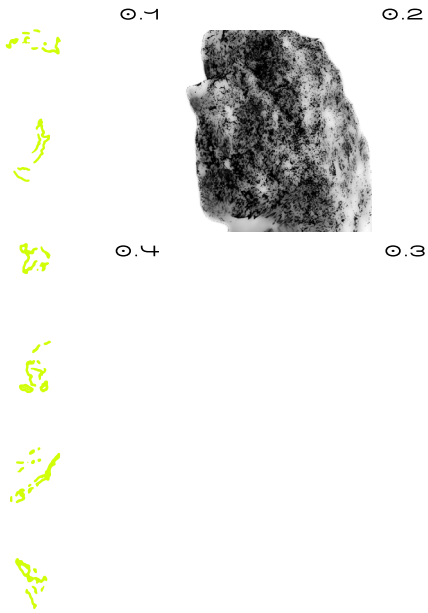
0.1

0.2

0.4

0.3





Mesa:

Individuos, grupos y comunidades, co-creación y co-diseño

92 /

Track:

Individuals, groups and communities, co-creation and co-design

0.1

0.2

0.3

0.4

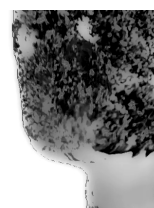
0.5

0.6

Media Art History Conference

0.1

0.2



0.4

0.3



Título /
Title

Speculative Design in Digital Lingerie: Exploring the Intersection of Virtual Innovation and Materialised Sensory Experience

Autor/a/es/as / Shanique Thompson (Leicester, England)¹
Author

¹ De Montfort University

Resumen /
Abstract

The materialised experience of digital fashion, particularly in the realm of lingerie, explores the intersection of virtual design and physical perception. This study examines how digital fashion technologies, such as 3D modelling and sensory manipulation, transform the design, production, and consumption of digital lingerie. By integrating digital techniques and gamified experiences, designers can create intricate, customisable lingerie pieces that cater to individual preferences and human or anthropomorphic body types. This innovation not only enhances aesthetic appeal but also addresses fit and comfort issues prevalent in traditional lingerie. Additionally, digital platforms enable consumers to experience a variety of materials, reflecting not just aesthetic tastes but drawing on social cultural experiences, subcultures and fantasy. The study highlights the revolutionary power of digital fashion experience to manipulate our sensory experiences while altering perceptions of fashion and encouraging inclusive design practices. Ultimately, the materialised experience of digital lingerie signifies a paradigm shift towards a more interactive and personalised approach in fashion.

Título /
Title

La presentación del Espíritu Santo en la vida cotidiana. Una aproximación etnográfica a las comunidades neopentecostales.

Autor/a/es/as / **Antonio Rocha Buendía (Ciudad de México, México)¹**
Author

¹ Universidad Nacional Autónoma de México

Resumen /
Abstract

En la presente ponencia me propongo utilizar el enfoque analítico del sociólogo norteamericano Erving Goffman para examinar las dinámicas interaccionales presentes en los servicios religiosos de una iglesia neopentecostal ubicada al sur de la Ciudad de México. En particular, me interesa seguir su propuesta acerca de un abordaje dramatizado de la vida social, tal como es expuesta por Goffman en *La presentación de la persona en la vida cotidiana*. Explicar las interacciones de la vida social recurriendo al modelo del teatro implicará, en este caso, interpretar el ritual religioso como una auténtica puesta en escena, construida sobre la base de una frágil y delicada coordinación que involucra actores, escenarios y un conjunto preciso de materiales y recursos escenográficos. Emplearé, concretamente, las nociones de rol, fachada, regiones y equipos, con el objetivo de esclarecer el modo en el que se definen las situaciones, se desarrollan las dinámicas interaccionales y se construyen los significados al interior del ritual o servicio religioso.

Mi objetivo, en última instancia, es esclarecer el modo específico en que estas comunidades religiosas ponen en juego una batería de imágenes, prácticas, discursos y símbolos que les permiten reinterpretar las distintas experiencias de crisis y sufrimiento social vividas por sus integrantes, permitiéndoles rediseñar y reinterpretar su vidas y alcanzar lo que, en lenguaje religioso, se denomina como “restitución de la persona”.





Título /
Title

Post-Digital Workshops in Co-Creation and Co-Design

Autor/a/es/as / **Andrew Prior (Plymouth, Inglaterra)¹**
Author **Laura Rosser (Falmouth, Inglaterra)²**

¹ University of Plymouth
² Falmouth University

Resumen /
Abstract

“...the machine is always social before it is technical.” (Deleuze, 1988, p.34)
This paper examines the potential of workshoping to explore post-digital perspectives on technology and co-creation. We discuss two projects—hotwire~ and Copy Copy Shop—that emphasise hands-on engagement with materials and media, renewing and preserving tools and practices through ‘t(h)inking’ (Huhtamo, 2010) in a spirit of permacomputing (Mansoux et al., 2023).

hotwire~ (2009-present), an arts collective initiated by David Strang and Andrew Prior, uses t(h)inking—the dual practice of thinking through tinkering and vice versa. Participants repurpose and reconfigure signs, signals, and technologies, revealing new possibilities and fostering inventive connections. These critical practices encourage interrogation and play with low-powered technologies (Dunbar-Hester, 2014), empowering participants to become reflective makers, menders, and custodians of material practices.

Laura Rosser’s Copy Copy Shop (2020/2024) reimagines the traditional photocopy shop, creating a space to collectively reframe our relationship with print technologies and culture (Ludovico, 2012). It prioritises live, errant, and relational co-creation of open knowledge and shared labour (Gulli, 2019) over accurate reproduction. By tinkering with printers and affordable single-board computers, the project moves away from conventions of accuracy, logic, and order.

These projects illustrate how post-digital workshops can cultivate vibrant, self-sustaining communities of practice focused on: DIWO (doing it with others) as opposed to DIY (Garrett, 2013); open knowledge of old and new technologies instead of mere consumption; and championing circular dynamics through the preservation of tools and critical practice.

Título /
Title

Símbolos de una Nueva Fe: Impacto de la Bauhaus en el Continente Americano, a Través de la Arquitectura de Walter Gropius, Marcel Breuer y Mies van der Rohe en Nueva York

Autor/a/es/as / Autor
Rafael Ángel-Bravo (Cali, Colombia)¹

¹ Corporación Universitaria Autónoma de Nariño

Resumen /
Abstract

Con su apertura en abril de 1919, bajo la visión del arquitecto Walter Gropius, en la ciudad de Weimar, Alemania, la Bauhaus se establece como una institución pionera, referente esencial para escuelas de arte, diseño y arquitectura, integrando la visión y la propuesta de artistas y artesanos bajo un mismo espacio, marcando una ruta a seguir para futuras escuelas en el mundo. Con el final de la escuela en 1933, se desarrolla un proceso migratorio de algunos de sus principales representantes, maestros y directores, hacia diversos territorios, especialmente hacia el continente americano. Proyectos arquitectónicos como el Seagram Building de Ludwig Mies van der Rohe (Figura 2), el Pan Am Building de Walter Gropius (Figura 1) y el Whitney Museum of American Arts de Marcel Breuer (Figura 3), inaugurados en 1958, 1963 y 1966, respectivamente, se establecen en la ciudad de Nueva York como evidencia de una fuerte influencia en cuanto a lo que representaría el legado y el impacto de la Bauhaus en el continente americano, siendo estos artistas parte de la historia de dicha institución, como maestros en distintos periodos de la misma. Los proyectos desarrollados por Van der Rohe y Gropius serían, de acuerdo con MacCarthy (2019), evidencia de una vieja rivalidad entre estos arquitectos y diseñadores, desde sus inicios en la AEG, empresa pionera en el desarrollo de proyectos en imagen corporativa, bajo el mando del también arquitecto Peter Behrens. A través de un ejercicio de revisión bibliográfica, desarrollado de la mano de un proceso de exploración fotográfica alrededor de estas obras o proyectos, se propone un ejercicio de reflexión frente al valor de estas creaciones dentro del legado e influencia de la Bauhaus para el desarrollo del diseño y la arquitectura en América y en el contexto global.



Título /
Title

Festivals as Temporary Utopias: Publics, Futures, Transformations

Autor/a/es/as / Maurice Jones (Montreal, Canada)¹
Author

¹ Concordia University

Resumen /
Abstract

My doctoral research project *Festivals as Temporary Utopias* investigates how contemporary festivals at the intersection of art and technology, such as *Ars Electronica*, *transmediale*, and *MUTEK*, enroll publics in collective meaning-making and transformation by materially manifesting speculative futures in an experiential present. Situated at the intersection of Art, Science and Technology Studies (ASTS) and Critical Futures Studies (CFS), the project aims to establish “new configurations of technoscience and the critical modes of analysis that identify them” (Anderson, 2002, p. 643) with the objective to “produce a world where undecided futures are brought into the present?” (Murphy, 2015). More generally, the project proposes art and technology festivals as spaces where futures-making may be democratized.

Expanding upon the anarchist concept of temporary autonomous zones, festivals as temporary utopias prompt a rethinking of contemporary festival-making practices. In contrast to commodified forms of popular festival-making, festivals as temporary utopias underlines their liberatory potential in resistance to dominant social trajectories. I argue that rather than commodified showcases of art and music, festivals are first and foremost gatherings of publics-in-particular encompassing the people and things that are enrolled by the shared matters of care proposed by the speculative interventions of new media artists. These gatherings are aimed at prefiguring sociotechnical relations for a world that could be and by doing so, bring speculative futures into an experiential present. These experiences not only lead to new understandings of current sociotechnical trajectories but also transform publics-in-particular and their relationalities beyond the temporary borders of festivals.

Título /
Title

Dibujando vasos de papel



Autor/a/es/as / **Manuel Antonio Zúñiga Muñoz (Barranquilla, Colombia)¹**

Author

¹ Universidad del Atlántico

Resumen /
Abstract

En enero de 2022, el artista plástico Manuel Zúñiga, ofreció públicamente sus servicios especializados como dibujante de vasos arrugados. Para ello, lanzó una inusual convocatoria: prometió dibujar con lápiz grafito, vasos de papel (de un solo uso) a partir de imágenes digitales recibidas por correo, siempre y cuando capturarán el brevísimo instante que hubo entre usar el vaso y desecharlo. Los participantes usaron la cámara fotográfica de sus celulares sus celulares, dando como resultado 65 imágenes digitales que retrataron igual número de vasos que solían estar arrugados. Con los dibujos realizados, en febrero de 2023, en la galería La Escuela de la Universidad del Atlántico, Barranquilla, se inauguró la exposición individual ¡SE DIBUJAN VASOS DE PAPEL! El proyecto, puso de relieve al menos tres asuntos, Uno técnico, al recuperar el dibujo como oficio artesanal, reivindicando la mano como el órgano del trabajo y la actividad respecto al uso de los dedos que promueve lo digital; uno espiritual, al destacar el tiempo ritual en lo aparentemente intrascendente, en relación a recordar y valorar el instante entre usar y desechar el vaso retratado; y un aspecto ambiental, en el cuidado que puede haber en decidir qué utensilios usar en nuestra vida cotidiana. En ocasión de la convocatoria Re:generativo, estos asuntos se ahondarán desde la perspectiva de la Re-existencia, atributo de lo regenerativo que implica la supervivencia como una cuestión vital; en un proyecto de arte que mediante dibujos de vasos de papel, volvió vital lo irrelevante, que para la supervivencia de lo análogo, usó lo digital, en un reciente contexto de crisis climática planetaria que estimula el uso de materiales reciclados. Una suerte de deconstrucción de ideales burgueses, de consumo desmedido, que se cuestiona desde las culturas de borde, las insumisas, ignoradas y aplastadas. Una y otra vez.



Título /
Title

ASTS as Method: Towards Critical Interdisciplinarity

Autor/a/es/as / Mona Hedayati (Montreal, Canadá)¹
Author

¹ Concordia University

Resumen /
Abstract

This proposal discusses the conglomeration of technoscience—an already hybrid of science and technology—and artistic inquiry established as Art, Science and Technology Studies (ASTS). The recent developments in technoscience, particularly intelligent machines as agent-systems have complexified the technological infrastructure, giving rise to inclusion of these quasi-object artefact-processes as part of socio-political life. As machines become an indispensable part of human life, hence the term ‘socio-technical’ systems, they allow for new ways of interacting with the world—as augmentations and amputations. Within ASTS, this dual capacity can be made tangible leveraging the practice-based nature of art and its affordance for criticality. ASTS thus distinguishes itself with its mutable stance and formal autonomy—distinct from the homogeneity required for other types of hierarchical knowledge production. ASTS then reinserts the fact that science alone fails to rival the public sphere that art can afford to raise critical and ethical questions beyond facts. While concretizing what is hidden behind thick academic walls, ASTS thus allows for a new approach for a public-facing engagement. This proposal aims to draft capacities of ASTS as method that makes tangible the criticality of scenarios in which humans, machines, and object-processes that this convergence renders lively operate within. Case studies with a critical bent will be discussed—from practices that critique technoscientific objectivity to those that use a soft resistance approach by adopting/adapting, extending/expanding such pipelines—to showcase results but also parascientific media emerging from interdisciplinary approaches that render hybrids of artists-scientist-technologists as critical makers and ethical thinkers.

Título /
Title

Does teamLab Self-Curate? Autonomous Curation in Massive, Rhizomatic Art Collectives

Autor/a/es/as / Alexis Ibarra Ibarra (México)¹
Author

¹ Independent

Resumen /
Abstract

teamLab is an increasingly popular international art collective interested in digital and immersive art. It has opened multiple museums dedicated only to its works, claiming to be self-curated. Although self-curation is traditionally deemed unethical —possible conflicts of interest and lack of distance artist-artwork— some question these views, contextualizing self-curation in the current art world. Most arguments consider practical and ethical matters about self-curating individuals and small collectives; notwithstanding, teamLab's self-curation deserves special attention due to the paradoxes arising from their massive, rhizomatic organization.

With over 1000 members, teamLab utilizes rhizomatic structures for developing its projects, leading to an unstable and porous curatorial team: All members can participate in the curatorial project at any point and abandon it at will, involving themselves if and as much as they desire. Consequently, the 'curatorial team' is abstract and undefined, yet distinct from the abstract teams developing artworks, even if some members are shared.

Therefore, it is pertinent to ask if teamLab's curatorial practice is or deviates from the concept of self-curation. Thus, it is necessary to analyze teamLab's curatorial structures in its autonomous institutional setting and to compare them to what is generally called a self-curator.

Building on Deleuze and Guattari, this paper defends teamLab's curation as an institutional autonomous practice that transcends the dichotomy self-curation/non-self-curation: As a massive rhizomatic unity, teamLab self-curates its exhibitions, but, internally, the smaller teams developing the artworks and the curatorial concepts are dissimilar even if connected.





Título /
Title

Creative Visions for Regenerative Commons

Autor/a/es/as / Ksenia Fedorova (Leiden, Países Bajos)¹
Author

¹ Leiden University

Resumen /
Abstract

In the face of many societal and ecological challenges of today we look for solutions that bring us beyond sustaining the status quo and towards a more fair and just future for as many parties as possible. What narratives could complement and counter-act the “digital-natural programs of exchange” (Gabrys, 2022) guided by neoliberal principles of optimization and exacerbating extractive economies and social inequalities? Creative thinkers, artists and designers offer a plethora of perspectives to stimulate new visions and concrete ideas for biophilic and equitable innovation. Ranging from critique and speculative scenarios to constructive solutions, they can serve as inspiration to overcome the current impasses in our collective imaginary and enliven the potential for life-affirming resilient futures.

I will analyze cases that stress the entanglements of the ecosystem services with concrete economic frameworks. For instance, Zoöp is a curatorially conceived legal framework for institutions and organizations that implies an inclusion of a representative for the living on a decision-making board. The New Institute in Rotterdam is the initiator and a testbed for this proposal. Many artistic and speculative design projects ground their visions in the network-building capacities of many organisms (e.g. fungi, plants, slime moulds). Such is James Bridle’s ambitious vision of the Server Farm, an inquiry into changing the material basis of computation. The chemical components to consume and metabolize, the territory to share can be considered in terms of the commons. Such framing, in its turn, invites rethinking of the core principles behind our politico-economic structures, while the (seemingly) speculative models may instigate the needed changes.

Título /
Title

TSH2063: Plataforma espacio-temporal de artes especulativas.



Autor/a/es/as / **Edgar Hernández Robles (Xochimilco, México)^{1 2}**
Author

¹ Universitat Politècnica de València

² Universidad Nacional Autónoma de México

Resumen /
Abstract

<<En el año 2063, una señal de radio fue recibida accidentalmente en la Tierra: una voz mecánica que repetía las siglas <T.S.H.> seguido de un código <4BY4 Y4LA>; en un principio se pensó una broma, algunos científicos sugirieron que habría sido causado por el tránsito de un cometa cerca de la tierra o el eco de alguna interferencia electromagnética. Investigaciones posteriores confirmaron lo que los expertos denominaron como una anomalía. La señal, también conocida como TSH2063 provendría de una fractura en el continuo espacio-tiempo; desde un sitio que solo podría existir en un futuro perdido: la estación de radio imaginada por la vanguardia Estridentistas en México en 1923>>

TSH2063 toma su nombre de “TSH. El poema de la radiofonía” poema transmitido durante la primera emisión de radio realizada en la Ciudad de México, el 8 de mayo de 1923. TSH es el acrónimo de telefonía sin hilos, nombre que se le dio originalmente a la radiofonía y que le da título a la creación del poeta Manuel Maples Arce quien también recitó en vivo durante esta primera emisión radiofónica. El también líder de la vanguardia Estridentista escribió el poema utilizando el lenguaje de la radio para describir la propia experiencia radiofónica que tuvo Maples Arce bajo los “efectos” de su escucha. 2063 corresponde a una fecha especulativa, proyectada en el halo de una hiperstición, así este proyecto propone un relato de psico-ficción especulativa que sucede en una línea temporal paralela y que a partir de una ficción radiofónica transmedia imagina una Latinoamérica que sucede en un futuro alternativo. El uso de la ficción no obedece solamente a las posibilidades que sus estéticas permiten, sino que se concibe como una herramienta crítica para interpretar el presente, reapropiarse del pasado e imaginar otros futuros. TSH2063 es también una <Plataforma Espacio - Temporal de Artes Especulativas>, un espacio para el intercambio de conocimiento que explora las conexiones entre la práctica, la investigación y las pedagogías artísticas, esta metodología se propone como un dispositivo para la diseminación del pensamiento artístico.



TSH2063 merodea el término Latinfuturismx como una utopía tecno vernacular, que habita en el espíritu latinoamericano sampleando los espíritus de los afro y chicanxfuturismos para especular un lugar donde futuro, imaginación, tecnología y emancipación suceden desde América Latina.

104

0.1

0.2

0.4

0.3



Título /
Title

Lo más profundo es la piel: Investigación interdisciplinar entre Arte, Ingeniería y Medicina

01

02

03

04

05

06

Autor/a/es/as / Katerina Quintulem (Santiago, Chile)¹

Author

¹ Universidad Finis Terrae

Resumen /
Abstract

El proyecto se concibe como una colaboración interdisciplinar entre la Facultad de Ingeniería, Medicina y la de Artes de la Universidad Finis Terrae (Santiago de Chile), orientada a la creación de un proyecto de bio-arte. La cita de Paul Valéry “Lo más profundo es la piel” nos sirve para abordar la epidermis humana en su valor simbólico, estético y biológico. El proyecto se centra en la investigación y desarrollo de biotejidos, los que están siendo fabricados utilizando cultivos celulares y biomateriales como materia prima. Los prototipos de biotejidos serán una simulación de nuevas pieles que actuarán como agentes activos (posibles injertos) dentro del área de la medicina y como piezas artísticas, propiciando un diálogo interdisciplinar en la tríada ciencia-arte-tecnología. El proyecto consiste en experimentaciones en laboratorio (Preparación de matriz de biomaterial, Cultivo Celular y siembra de células, Obtención de Propiedades Mecánica), diseño y aplicación de distintos patrones geométricos; investigación sobre los abordajes poéticos y artísticos en torno a la piel humana y su representación en las artes visuales desde la pintura clásica a las experimentaciones bio artísticas (por ejemplo, Orlan, Stelarc). Posteriormente los resultados de la investigación serán difundidos en una exposición artística; la realización de un coloquio al que se invitará a artistas y científicos a finales del año 2024.



Título /
Title

El Estado de la Cultura: Una Reflexión Frente a la Obra Audiovisual de Charles y Ray Eames, en el Abordaje de Procesos Socioculturales Desde la Investigación-Creación

Autor/a/es/as / Rafael Ángel-Bravo (Cali, Colombia)¹
Author

¹ Corporación Universitaria Autónoma de Nariño

Resumen /
Abstract

<<En el año 2063, una señal de radio fue recibida accidentalmente en la Tierra: A través de su extensa trayectoria, los artistas Charles y Ray Eames desarrollan una amplia y diversa producción en artes, diseño industrial y arquitectura, generando importantes propuestas de carácter mobiliario e inmobiliario, así como una postura teórica sobre la importancia de la usabilidad en las relaciones que se establecen entre usuario y producto. De igual manera, de forma paralela a su trabajo en diseño y arquitectura, esta dupla desarrolla un ejercicio de creación audiovisual, de carácter documental, alrededor de diversas expresiones, prácticas, creencias y festividades, de carácter popular, tradicional y folklórico, a través de una integración de la fotografía, el cine, la música y la palabra, desarrollando a través de pequeños cortometrajes, un ejercicio de creación audiovisual, dentro del cual, el objeto se hace protagonista, para producir lo que Koenig (2015) define como "...atrevidas combinaciones de imágenes reales, montajes rápidos, animación y planos fijos, pensadas para atrapar la atención del espectador y difundir información" (p.69). A través de sus obras en el campo audiovisual, Eames e Eames, definen una ruta para la integración de la fotografía y la cinematografía, en el desarrollo de estudios o investigaciones de carácter cultural, dentro de los cuales, la tradición alimentaria, la artesanía, los altares, los juguetes y los objetos propios de la cotidianidad, entre otros, son claro reflejo de la identidad, costumbres y patrimonio de una región o territorio. Esta ponencia plantea un ejercicio reflexivo y de revisión, alrededor de la obra de estos dos artistas y su legado para la investigación cultural.

Título /
Title

ILINU-ILIDI, Incubadora de Literatura Digital: Co-creación Telemática



Autor/a/es/as / Andamio Colectivo
Author

Resumen /
Abstract

El artículo se adentra en el ámbito de la literatura electrónica y comparte los resultados del proyecto ILINU-ILIDI, un programa de formación y creación en artes y literatura digital para una cohorte de artistas de Quebec y México. Este proyecto, dirigido por el centro artístico de Montreal TOPO, el colectivo artístico andamio. y el Centro de Cultura Digital (CCD) en México, con el objetivo de desafiar la narración tradicional aprovechando el potencial de las plataformas digitales colaborativas y telemáticas para crear experiencias narrativas inmersivas e interactivas de realidad virtual, al tiempo que celebra las diversas voces y desafía las narrativas monolíticas.

La primera sección del artículo profundiza en la naturaleza dinámica de las prácticas de las “Nuevas Narrativas”, escudriñando las expresiones artísticas en el cine, las redes sociales y la literatura electrónica. Subraya el cambio hacia la inclusión, celebrando las diversas voces y desafiando las narrativas monolíticas. El artículo se centra en las experiencias vividas en el proyecto ILINU-ILIDI, compartiendo experiencias personales con los Estudios Culturales y de los Medios de Comunicación, trazando paralelismos entre las personas que se enfrentan a retos interseccionales. Discutimos las diferentes técnicas de artistas y escritores, abriendo un espacio para la narración no lineal e interactiva. Proporciona una rica exploración de cómo la literatura electrónica se convierte en un patio de recreo para la convergencia de la narración y la tecnología, subrayando la naturaleza colaborativa y experimental del proyecto. Los participantes contribuyen activamente a la creación de nuevas expresiones narrativas en los paisajes digitales, reimaginando los arcos narrativos, el desarrollo de personajes y los elementos temáticos en un medio que prospera en la fusión de texto, sonido e imagen.



Título /
Title

Sounds and Echoes of Protests distant from Conflict: Arts-based Research and Documentary FAR FROM GAZA

Autor/a/es/as / Camila Flores-Fernández (Aalborg, Dinamarca)¹
Author Harshit Singh (Aalborg, Dinamarca)¹

¹ Aalborg University

Resumen /
Abstract

Far from Gaza is a twofold project of documentary filmmaking and interdisciplinary research. The study takes an arts-based research approach of creating artwork to develop a theory, using empirical results for art creation and using insights from artmaking in the analysis. The project examines and marks a unique socio-political phenomenon from an aural-spatial perspective regarding the ongoing pro-Palestinian protests globally, with a case study of Denmark. Using acoustic methodology and audiovisual ethnographic methods, we defined this phenomenon as “collective echoing” —the resonance of global dissent in a region far off from the conflict in Gaza. The central question was how collective echoing occurs and why is it important for future global social movements, leading us to examine the sociopsychological processes, aural-spatial tactics, and media representation strategies involved in these protests. The sound here acted both as a method and object of study using the framework of “critical listening”. Employing qualitative methodologies of data collection, the research included semi-structured interviews with six activists and collective leaders, participatory observation, and field recordings of protests in the four largest cities in Denmark: Copenhagen, Aarhus, Odense, and Aalborg. Meanwhile, the film, divided into three parts—“Hearing,” “Listening,” and “Echoing”, explores the indifferent nature of carceral state apparatuses across the globe to collective echoing, oral testimonies of protestors, and echoing voices of resistance, respectively. The documentary acts as an artistic imagination of the research undertaken for the collective echoing phenomenon. Furthermore, it looks for alternative ways of presenting historically invisibilized protest narratives to the public, which have long been discussed under the discourse of the protest paradigm. Examining this phenomenon using sonic inquiry, the project created innovative scholarship about an ongoing conflict and contributed to disciplines of protest studies, critical media cultures, documentary filmmaking, and sound studies.

Título /
Title

Virtual Towns. Italian Non-Immersive Virtual Spaces in the Nineties

Autor/a/es/as / Autor
Sara Molho (Bologna, Italia)¹

¹ Alma Mater Studiorum – University of Bologna

Resumen /
Abstract

In 1994, Florence-based artist Tommaso Tozzi developed the bulletin board system Virtual Town TV. The BBS (as it was called) allowed a multi-user chat and the collective storage of contents. It was an autonomous, democratic space and, after Tozzi developed it, it was mainly managed by Strano Network, a group focused on the intersection between communication technologies and politics, to which the artist also belonged. The interface was organised as an electronic urban space: this is not surprising as many artists have been thinking about virtual space as an electronic city, partly following the cyberpunk imaginary, at least since the end of the eighties.

The project is an emblematic case of the Italian “hacktivism” of the 1990s, which is yet to be studied in a comprehensive way, mainly because of the sense of defeat that affected the countercultural movement since the G8 in Genoa (2001), which, combined with the prevail of self-historiography, prevented a more complete historiographical reading. Indeed, the publication of the 2nd and 3rd volumes of *Le radici dell’HACKTIVISM in Italia* (2024) by Tozzi invites us to rethink his multifaceted practice, raising questions about the relationship between art, activism, communication technologies and writing. The time is ripe to rethink experiences like VTTV as a resource of political resistance and as part of a broader media art history.

Starting from an analysis of the project, this proposal will further look at coeval examples of virtual towns and the creation of decentralized communities in visual arts.





Título /
Title

Inserting the Human in the Loop: Perception of AI Generated Artworks

Autor/a/es/as / Y. Dianey Rueda-Arango (Bogotá, Colombia)¹
Author Alejandro Lopez-Rincon (Utrecht, Países Bajos)²

¹ Universidad del Tolima

² Utrecht University

Resumen /
Abstract

In this study, we explore the intersection of AI and art, focusing on the use of AI-based image generators and their impact on human creativity. We argue that AI should serve as a tool to enhance, not replace, human creativity. We propose using Bayesian Optimization within an Interactive Evolutionary System (BO-IES) to give artists more control over the creative process in a collaborative process.

The study involved 30 participants who were asked to identify whether artworks were AI-generated or human-made. The results showed that participants could distinguish AI-generated images with 69.23% accuracy. However, when images were generated using BO-IES, the accuracy dropped to 39.28%, suggesting that controlled AI processes make it harder to distinguish between human and AI art.

This study highlights the ethical concerns surrounding AI in art, such as issues of authorship, copyright, and the potential for financial losses for human artists. It emphasizes the importance of maintaining human control in the creative process to ensure the originality and integrity of art.

In conclusion, this study advocates for a collaborative approach where AI tools are used to augment human creativity, ensuring that the artistic process remains human-centered and ethically sound. This study underscores the need for ongoing dialogue and ethical considerations as AI continues to evolve in the field of art.

Título /
Title

Diseño de videojuegos para la exploración de reacciones de usuarios ante patrones engañosos de software

Autor/a/es/as / Autor
Gabriel Eduardo Ávila Buitrago (Bogotá, Colombia)¹

¹ Institución Universitaria Politécnico Grancolombiano

Resumen /
Abstract

Este artículo presenta los resultados del diseño y desarrollo de tres videojuegos interactivos en 3D como herramientas para medir interacciones de usuario con patrones engañosos de software. Las aplicaciones desarrolladas permiten la socialización de la temática con estudiantes de Ingeniería en Multimedia y tienen la capacidad de medir las interacciones y reacciones de los usuarios frente a la presencia de patrones engañosos de software. Durante el semestre, los estudiantes diseñaron un juego de exploración que simula situaciones en las que los jugadores deben tomar decisiones en contextos manipulativos. El objetivo principal fue analizar la percepción y reacción de los usuarios frente a técnicas de diseño engañosas, como los son opciones confusas o presiones artificiales. Los juegos incluyeron desafíos diseñados para inducir decisiones bajo influencia y engaño. Para la evaluación, se recopilaron datos sobre las decisiones tomadas por los usuarios, tiempos de respuesta y se aplicaron encuestas de percepción antes y después de la experiencia de juego. Los resultados permiten explorar las reacciones de distintos perfiles de jugadores, aportando información clave para comprender el impacto de estos patrones en la experiencia del usuario en entornos de videojuegos. Este proyecto no solo provee una herramienta para investigar el comportamiento del usuario, sino que también sirve como un medio educativo, sensibilizando a los jugadores sobre los riesgos de los patrones engañosos en software. La colaboración con estudiantes enriqueció tanto el proceso de desarrollo como los resultados obtenidos, integrando investigación, educación y diseño ético en el producto final.





Título /
Title

Las paredes como archivos de la memoria

Autor/a/es/as / J. Ignacio 'Iñaki' Chaves G. ¹
Author

¹ GICOMSOC

Resumen /
Abstract

Una pared puede ser una construcción, una barrera o una frontera, pero en blanco es un lienzo en el espacio público. En esos lienzos se puede crear, se puede comunicar, se puede construir memoria resignificando el valor de la pared y de lo transmitido. Una pintada (grafiti) en un muro genera comunicación y arte y re-genera el lugar.

Grafitear las paredes constituye una manera abierta y democrática de ejercer la comunicación ciudadana, de dejar constancia de la historia y de crear memoria. Con ellas se resignifican los espacios públicos al dotarlos de sentido y convertirlos en lugares para el disenso social.

Las pintadas en las paredes tocan temas planteados por el XXIV Festival Internacional de la Imagen como: "Conocimiento abierto mediado por el arte [...], difundido democráticamente" o "Memorias futuras: documentación, preservación y nuevas herramientas para la investigación y el archivo", pero también se nutre de la co-creación de grupos y comunidades -las llamadas crew en el mundillo del grafiti-, de las dinámicas circulares, al aprovechar los espacios pintando capa sobre capa, o del tema central del encuentro "re-generativo", ya que reusa, reutiliza, recicla y regenera el espacio público a través del arte.

Esta ponencia presenta un recorrido en imágenes por algunas de las pintadas del centro de Bogotá y reflexiona alrededor de sus contenidos y mensajes para expresar cómo su ejercicio ha resignificado la memoria y ha regenerado la visión del espacio público como lugar de encuentro, de comunicación y de creación artística.

Las fotografías de las pintadas permiten su conservación para la historia y para la memoria, captarlas y exponerlas es una manera de narrar con imágenes la realidad social que dejan plasmada sobre la pared.

Título /
Title

Resurgencia – color, material e imagen

112

Autor/a/es/as / **Angela Liliana Dotor Robayo ¹**
Author **Alis Pataquiva Mateus Daniel ¹**
Alejandro Rodriguez García ¹

¹ Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano

Resumen /
Abstract

En esta obra textil, el concepto de resurgencia se materializa a través de una innovadora fusión de arte textil, la tecnología para la interacción y la química, donde los materiales y colores se convierten en protagonistas de una narrativa de transformación. La intervención artística explora cómo elementos reciclados y naturales como fibras, textiles y pigmentos se reintegran en un nuevo contexto visual, el cual simboliza la capacidad de renacimiento y adaptación. Colores vibrantes emergen de combinaciones inesperadas, evocando un ciclo continuo de evolución y renovación. Mediante técnicas que van desde lo artesanal, la ingeniería de materiales y el diseño de interacción, la instalación no solo refleja la esencia de la regeneración, sino que también invita al espectador a contemplar el potencial de la ciencia para catalizar el arte y viceversa, ofreciendo una experiencia inmersiva que celebra la interconexión entre el mundo natural y el creativo. Es aquí donde la ciencia y el arte tienen cita para dar a luz una obra cambiante e imprevisible de la mano del que interactúa con ella.

La obra se compone de varias superficies, técnicas e intenciones, como un camino vital, elementos que se soportan en un tejido de telar cuyas tramas y urdimbres se han planeado con diferentes tensiones los cuales a su vez derivan en una superficie de transparencia la cual se desvanece en contacto con el agua como una metáfora a la pérdida del piso, pero que actúa a manera de limpia espiritual y deja visible solo lo necesario, aquí el bordado, el cual a manera de trazo de pluma retrata la memoria de la mirada.

En cuanto a la técnica, por un lado, el material que soporta el bordado proviene del proceso natural de residuos agroindustriales para la creación de un textil hidrosoluble inocuo para el medio ambiente. Sin embargo, esta propiedad de disolución nos permite abrir la venta a una segunda imagen que complementa o contrasta la imagen bordada inicialmente. Este juego de imágenes y colores – provenientes del conocimiento ancestral que resurge de la tierra y la historia

113



–, recrea no solo el concepto del bordado, sino que lo adentra en que en el concepto de la resurgencia que se presenta desde varios ángulos de la obra. Por otro lado, el diseño de la interacción como movimiento y puesta en dialogo para contar una narrativa completa de arte mediadas por tecnologías vestibles y análogas, generaran una experiencia de arte mediado.

Finalmente, la obra “Resurgencia – color, material e imagen”, representa una simbiosis sinérgica en la arista arte-ciencia. Resurgencia de la memoria.

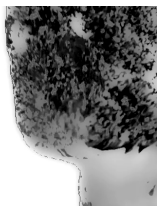
114

0.1

0.2

0.4

0.3



Título /
Title

Multifaceted Realities and Meaningful Relations: Co- Creating Knowledge Formations



Autor/a/es/as / Autor
Ruby Nyaoro (Viena, Austria)¹
Doris Posch (Karlstad, Suecia)¹

¹ University of Vienna

² Karlstad University

Resumen /
Abstract

In this paper, we share our thoughts and reflections of our ongoing project Co-Creating Knowledge as a Transdisciplinary Practice. The co-creating process makes use of the transversality of disciplines, the variety of interests, experiences, and expertise where diverse backgrounds interact based on their pluriversality. The practice of addressing the variety of different experiences ultimately leads to implementing plural visions, goals, and perspectives in our practice as researchers, scholars, teachers, curators and artists. We are interested in processes rather than results; therefore this process places more importance on knowledge formation rather than production, which facilitates a more inclusive approach to understandings, insights, experiences, reflections and ultimately is a potential to practise theoretical and analytical concepts in knowledge transmission. The idea of regeneration can be explored and implemented as a collaborative approach to utilize multiple perspectives for reinterpreting what was buried and analyze how knowledge can be regenerated within and through a co-creating setting. Applying a transdisciplinary co-creating process that takes into account the multifaceted realities at stake enables scholars, researchers, students, curators, artists and other individuals and groups from different contexts and settings to interact within their intersections. This enables creating, co-creating, and sustainably fueling meaningful relations with people as a whole, that can ultimately be applied and reflected upon in different settings and contexts. In this paper, we demonstrate co-creating as a process-based, multi-angled research tool that entails potential for innovative and sustainable research methods, knowledge exchange and transdisciplinary practice that accommodates multi-layered approaches and multiple positions.



Título /
Title

Ecosystemic Biodesign, an opportunity to listen, feel and co-create with and from the community in the territory.

Autor/a/es/as / Eveline Wandl-Vogt (Pressbaum, Austria)¹
Author Penestsas Dika (Linz, Austria)²

¹ URBANITARIUM – Future Living as a Service

² The University of Art and Design Linz

Resumen /
Abstract

This article presents the progress of the thesis advanced in the doctorate in design, art and science at the Jorge Tadeo Lozano University, a project which relates the concept of biodesign with the ecosystemic dimension from which opportunities to intervene, transform, co-create and co-learn emerge from the effects that produce affective acts of different types of communities, which maintain direct contact with orchards, a paramo and diverse plant life of the hills of the city of Bogota, Colombia.

For this purpose, an approach model is established, which involves a biocreation laboratory that takes and relates design, art and science as a unified scenario where a phased path is structured under a creative research perspective, which allows to experience from speculation, tacit knowledge and primary communication, in order to conduct experiments intervened by technology that have a future in alternatives and possibilities of listening, feeling and bioprospecting new behavior between humans, plants and affection.

The article ends with the results of the intervention, presenting a contribution to the theory of biodesign when its object of study and meaning is related to the territory, people and non-humans having affect as a transversal element, allowing to open a discussion about the role of this concept as a self-regulating element, which allows to approach new behaviors between people, plants and the territory from aspects such as aesthetics, bioethics and hermeneutics in an interspecies way.

Título /
Title

Performances Without the Audience: Ephemeral Artistic Practices of the 1980ties in Estonia

Autor/a/es/as / Raivo Kelomees (Tallinn, Estonia)¹
Author

¹ Estonian Academy of Arts

Resumen /
Abstract

I would reflect on non-conformist art in Estonia and so-called performative and ephemeral art practices.

Already during the 1960ties early performances and happenings were arranged in the context of student research clubs at the universities. Estonian musicians and artists like Toomas Velmet, Arvo Pärt, Tõnis Vint arranged events there, the furious reaction of representatives of the Communist Party was met after the events.

I am covering happening and action art examples of the 1980ties in Tartu, which were mostly arranged by my fellow artists and myself. They were based on instructions and scripts, which were given to participants who were not aware of what is going to happen. They were ephemeral and instructions-based. I will discuss and show visual documentation of actions like „Railway Station“, 16. February 1984, „A Present“, 24. February 1984, „Voices“, May 1984, „Zero-Exhibition“, 1. March 1985, „Cazedral“, 1. March 1985, „Evening dedicated to John Cage“, 1986, „A House“, 3. May 1985.

I will discuss relations of Tartu actions with Moscow conceptualism and influence of Walter Aue's book „Projekte, Konzepte, Actionen“ (DuMont 1971), which was dedicated to conceptual and Fluxus-based art. Artist of the Tartu action group was interacting with Moscow artist, where are similarities in their trips outside the city. These both directions and practices were performances outside the city with the intention of universality and archetypal sensibility.

More general discussions connected with those historical artifacts are artistic practices without the audience. Questions remain: how to document ephemeral art, be it performative or digital?

117

117

117

117

117

117



Título /
Title

**Biodiseño ecosistémico, una
oportunidad de escuchar,
sentir y cocrear con y desde la
comunidad en el territorio.**

Autor/a/es/as / Sebastian Lopez Ospina (Bogotá, Colombia)¹
Author

¹ Universidad de La Salle

Resumen /
Abstract

Este artículo presenta los avances de tesis adelantada en el doctorado en diseño, arte y ciencia de la universidad Jorge Tadeo Lozano, proyecto el cual relaciona el concepto de biodiseño con la dimensión ecosistémica de la cual emergen oportunidades de intervenir, transformar, cocrear y coaprender a partir de los efectos que producen actos afectivos propios de distintas tipos comunidades, las cuales sostienen un contacto directo con huertas, un paramo y diversa vida vegetal de los cerros de la ciudad de Bogotá Colombia.

Para ello se establece un modelo de aproximación, que involucra un laboratorio de biocreación el cual toma y relaciona el diseño, el arte y la ciencia como un escenario unificado en donde se estructura un camino por fases bajo una perspectiva de investigación creación, la cual permite experimentar desde la especulación, el conocimiento tácito y la comunicación primaria, para así conducir experimentos intervenidos por la tecnología que tienen un devenir en alternativas y posibilidades de escuchar, sentir y bioprospectar nuevos comportamiento entre los humanos, las plantas y el afecto.

El artículo finaliza con los resultados de la intervención, presentando un aporte a la teoría del biodiseño cuando se relaciona su objeto de estudio y sentido con el territorio, las personas y los no humanos teniendo como elemento transversal el afecto, permitiendo abrir una discusión acerca del papel de este concepto como elemento autorregulador, el cual permite abordar nuevos comportamiento entre las personas, las plantas y el territorio desde aspectos como, la estética, la bioética y la hermenéutica de manera interespecies.

Título /
Title

Regenerating the Evaluation of Interactive Digital Art through Design Thinking



Autor/a/es/as / Penesta Dika (Linz, Austria)¹
Author Eveline Wandl-Vogt (Pressbaum, Austria)²

¹ The University of Art and Design Linz

² URBANITARIUM – Future Living as a Service

Resumen /
Abstract

This paper explores the evaluation of interactive digital art through Design Thinking methodologies, framed within the context of expanded communities and rhizomatic participation. Interactive digital art challenges traditional evaluation methods, which often overlook the dynamic and participatory aspects of these works. Design Thinking, with its user-centered, iterative approach, offers a regenerative framework that aligns with the circular dynamics and adaptive systems inherent in digital art.

By incorporating insights from expert interviews with artists, curators, and scholars, this study proposes a new evaluation model that not only assesses the emotional and cognitive responses of users but also considers the broader implications for resilient creative ecosystems. This approach fosters open knowledge and encourages consilience between design, art, and science, supporting innovative practices within the media art landscape.

The findings suggest that adopting a Design Thinking-based framework can enhance the evaluation process, making it more attuned to the complexities of interactive digital art. This research contributes to the ongoing discourse on how to assess and understand the evolving nature of digital art, emphasizing the importance of regenerative methodologies that sustain and advance creative ecosystems.



Título /
Title

Tecnologías Digitales y prácticas artísticas en la República Dominicana: Explorando el Impacto de las nuevas tecnologías en el arte

Autor/a/es/as / Zoila Anitza Gutiérrez González
Author (Santo Domingo, República Dominicana)¹

¹ Universidad Autónoma de Santo Domingo (UASD)

Resumen /
Abstract

Este trabajo explora la influencia de los nuevos medios y las tecnologías digitales en el arte contemporáneo de la República Dominicana, un tema que sigue siendo poco explorado en el contexto del Caribe. La investigación profundiza cómo los avances tecnológicos han transformado las prácticas artísticas, permitiendo nuevas formas de creación y exhibición que desafían las formas de arte tradicionales. A través de una exploración exhaustiva que incluye revisión bibliográfica, entrevistas con artistas y expertos dominicanos, este estudio busca identificar las oportunidades y desafíos que presentan las tecnologías digitales en la escena artística dominicana.

El trabajo sostiene que, aunque las tecnologías digitales ofrecen herramientas innovadoras para la expresión artística, también presentan desafíos únicos para los artistas en la región. Estos incluyen problemas relacionados con el acceso, la preservación de obras digitales y la integración de los nuevos medios dentro de un marco cultural profundamente arraigado en las formas de arte tradicionales. Los hallazgos contribuirán al discurso más amplio sobre el papel de las tecnologías digitales en el arte contemporáneo y proporcionarán información sobre las dinámicas específicas que se desarrollan en el contexto de la República Dominicana.

Título /
Title

Rupture and Regeneration



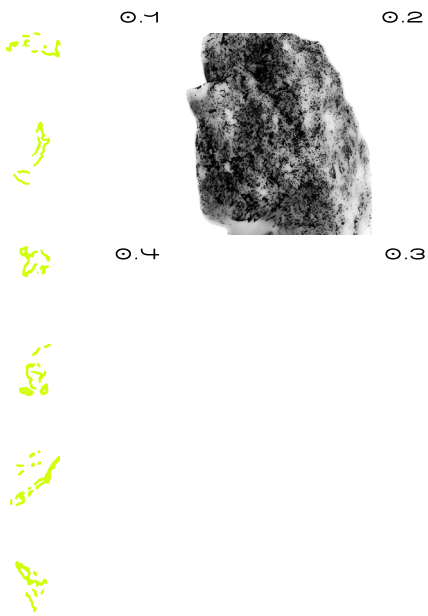
Autor/a/es/as / **Felipe Leonardo Santos Shibuya (Brazil)**
Author **(Providence, RI, United States) ¹**

Tiago Torres- Campos (Portugal) (Providence, RI, United States)¹

¹ Rhode Island School of Design

Resumen /
Abstract

Portugal has experienced significant environmental and social desertification over the last century, a trend exacerbated by climate change, particularly across Southern Europe and Northern Africa. This process, marked by severe drought, flash flooding, soil erosion, and unsustainable agricultural practices, threatens both landscapes and ecosystems. Additionally, rural depopulation, as people migrate to coastal cities, has led to the impoverishment of inland communities. To combat this, Portugal has aligned with strategies outlined both by the United Nations and the European Union, which prioritize the preservation and enhancement of the montado, a human-made ecosystem that supports biodiversity and agricultural resilience, primarily through cork oak (sobreiro) forests. The montado, common in Southern Iberia and North Africa, covers 1.5 million hectares in Europe and provides essential ecological services such as water retention, carbon sequestration, and habitat for diverse species. However, research shows a troubling decline in tree density, weakening its ecological functions and increasing vulnerability to desertification. While the montado's overall area remains stable, many cork farms now have fewer than the 60 to 100 trees per hectare needed for a healthy ecosystem, thus signaling a system in crisis. In the "Rupture and Regeneration" project, we explore innovative methods to address desertification by developing bio-based materials that incorporate cork and other elements from the montado. Through extensive material testing, we created a library of sustainable biomaterials suitable for artistic and scientific applications. The project aims to not only provoke reflection on environmental degradation but also offer regenerative solutions that bridge ecological and social concerns. As a key outcome, our project fosters dialogue on restoring and preserving the montado while promoting sustainable practices in education. By integrating these biomaterials into creative and research practices, we hope to inspire students and researchers to explore sustainable solutions to global environmental challenges, extending the relevance of our work beyond Portugal's borders.



Mesa:

Individuos, grupos y comunidades, co-creación y co-diseño

122 /

Track:

Individuals, groups and communities, co-creation and co-design

0.1

0.2

0.3

0.4

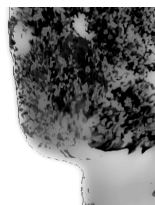
0.5

0.6

Panel MAH

0.1

0.2



0.4

0.3



Título /
Title

Women, Art, Science and Technology: Agencies, Bodies, and Materialities by Latin American Women Artists

Autor/a/es/as / Claudia Pederson (Wichita, EE.UU.)¹

Author Pat Badani (Chicago, EE.UU.)²

Gabriela Aceves Sepúlveda (Vancouver, Canadá)³

¹ Wichita State University

² School of the Art Institute of Chicago

³ Simon Fraser University

Resumen /
Abstract

Aiming to make visible the work of women artists absent in histories of contemporary art, the exhibition Radical Women: Latin American Art 1960-1985 focused on the female body in relation to political, performative, social and cultural themes, and included a wide range of art forms. Since then, the tremendous influence of electronic technologies and the sciences in shaping individual and cultural perceptions across the planet is also visible in expanded understandings of bodies, agency, and materiality itself. The proposed panel discusses these two trends by focusing on Latin American female artists who create work at the intersection of art, science, and technology. In the spirit of Radical Women, the panelists bring to the fore works that are still not accounted for in histories of Latin American art, specifically in hybrid practices and emerging art forms, including virtual environments, interactive installations, bio arts, medical visualizations, and robotic arts. The papers in this panel consider how these works speak to, interrogate, or build on notions of bodies as human-nonhuman assemblages and sites of cross-species, cross-gender entanglements, interdependencies, and intensities. The panelists ask what agential capacities, crossings, encounters, forces, enchantments, transmissions, infections, politics, and resistances may manifest, enable, or elicit through these works? Relatedly, why do these practices matter for allowing the responses to the present and nurturing imaginations of possible futures?

0.1

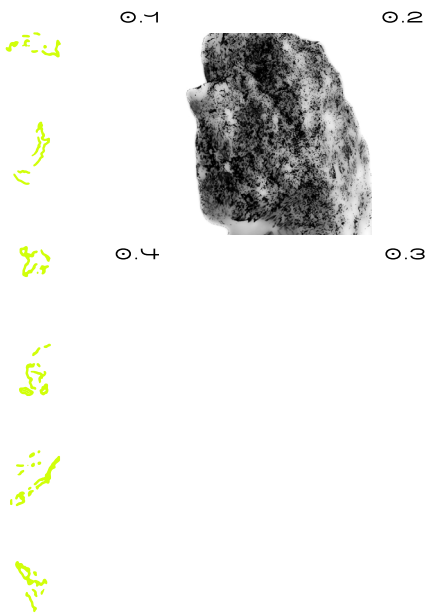
0.2



0.4

0.3





Mesa:

Individuos, grupos y comunidades, co-creación y co-diseño

126 /

Track:

Individuals, groups and communities, co-creation and co-design

0.1

0.2

0.3

0.4

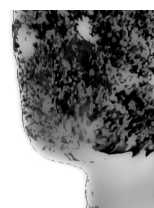
0.5

0.6

Foro Académico Internacional

0.1

0.2



0.4

0.3

127



Título /
Title

Cartografía Sonora del Magdalena: Un Enfoque de Investigación-Creación Participativa para la Preservación del Patrimonio Cultural Inmaterial

Autor/a/es/as / Hector Fabio Torres C. (Manizales, Colombia)¹
Author Alejandro Ceballos (Manizales, Colombia)¹
Mario Humberto Valencia García (Manizales, Colombia)¹

¹ Universidad de Caldas

Resumen /
Abstract

El río Magdalena es la arteria fluvial más importante de Colombia y un eje fundamental de la identidad cultural del país. La Charca de Guarinocito, un humedal palustre en La Dorada, Caldas, es un ecosistema clave que alberga prácticas ancestrales como la pesca artesanal, actividad esencial para la economía y la cultura de las comunidades ribereñas. Sin embargo, la degradación ambiental y los cambios en el paisaje sonoro amenazan su preservación. Esta investigación emplea un enfoque de investigación-creación y metodologías participativas para documentar el patrimonio cultural inmaterial asociado a la pesca artesanal. A través de un proceso de co-creación y co-diseño, los pescadores y sus familias contribuyen activamente a la construcción de una cartografía sonora del humedal, registrando los sonidos que configuran su cotidianidad y su relación con el entorno. El estudio combina métodos etnográficos, grabaciones de campo avanzadas y talleres comunitarios para capturar la biofonía (sonidos de la fauna), la geofonía (sonidos del entorno natural) y la antropofonía (sonidos humanos y culturales). Se explora cómo estas dimensiones sonoras reflejan y transforman las identidades locales y la relación humano-naturaleza.

Como resultado, se desarrolla *Cartografía Sonora del Magdalena*, una instalación de arte sonoro inmersivo que sintetiza los hallazgos del estudio. Esta obra no solo difunde el conocimiento generado, sino que también sirve como modelo para iniciativas de preservación del patrimonio sonoro en contextos fluviales. El proyecto aporta al campo de la ecología acústica participativa y respalda la postulación del río Magdalena como Itinerario Cultural ante la UNESCO, destacando el valor del paisaje sonoro en la comprensión integral del patrimonio cultural y ambiental.

Título /
Title

Desafíos y ganancias en el desarrollo de experiencias de co-diseño con comunidades vulnerables

Autor/a/es/as / **Silvia Buitrago-Guzmán (Bogotá, Colombia)¹**
Author

¹ Universidad Jorge Tadeo Lozano

Resumen /
Abstract

El artículo aborda los retos y logros en la construcción de relaciones colaborativas horizontales durante un proyecto de codiseño comunitario de una experiencia transmedia desde el año 2022 en el barrio Potosí, Ciudad Bolívar. El proyecto, desde la propuesta de autores como Lévy (2004), Sanders & Stappers (2012), Manzini (2015) Frascara (2002) y Slater, Tacchi, & Hearn, involucró a niñas y niños de entre 9 y 12 años del territorio, con quienes, a través del desarrollo de 25 talleres, se buscó fomentar la creatividad y la participación activa de toda la comunidad en la creación de abordajes centrados en el cuidado y fortalecimiento de la salud mental de niñas y niños.

Uno de los principales retos fue el desarrollo de estrategias que vincularan a padres y maestros, en el proceso. Las condiciones socio económicas que rodean la cotidianidad de los grupos familiares de las niñas y niños dificultaron la participación constante de los adultos, lo que limitó el impacto del proyecto en términos de colaboración intergeneracional. A pesar de los desafíos, el proyecto permitió avances importantes en la creación de un espacio seguro para que los niños dialogaran sobre su salud mental y fortalecieran su capacidad de autogestión emocional. El artículo destaca la importancia de desarrollar relaciones horizontales en el codiseño comunitario, aunque advierte que la participación efectiva de todos los actores clave sigue siendo un desafío que requiere esfuerzos adicionales, incluyendo la construcción de confianza y estrategias adaptadas a las realidades de comunidades vulnerables





Título /
Title

Maritorio: Ensayo Tecno-poético para la Representación de un Paisaje Afectivo

Autor/a/es/as / Daniela Vera Pérez (Buenos Aires, Argentina)¹
Author

¹ Universidad Nacional de Tres de Febrero (UNTREF)

Resumen /
Abstract

MARitorio es un ensayo tecnopoético que explora la relación entre sujeto y paisaje a partir de un ejercicio personal de memoria afectiva. El proyecto propone el concepto "Paisaje afectivo" para contrastar la relación extractiva que predomina en nuestras formas de relación con el entorno natural y cultural. Se indaga en cómo las tecnologías contemporáneas pueden mediar y representar esta relación contribuyendo a la construcción de una identidad compartida con el territorio. Para ello se desarrolla un dispositivo interactivo que combina imágenes de un archivo fotográfico propio, escritura poética y archivos de sonido, generando una narrativa visual y sonora que evoluciona en tiempo real, utilizando Kodelife OpenGL y un sistema de interactividad a través de código en Processing.

Este proceso de investigación-creación sostiene que la tecnología no solo registra el paisaje, sino que lo reconfigura en un espacio de representación dinámica donde las afectividades y la memoria se activan mediante la interacción entre imagen y sonido. Este enfoque tecnopoético permite abrir nuevas formas de relación con el entorno, estableciendo un diálogo entre paisaje, memoria y tecnología.

MARitorio invita a reflexionar sobre el papel de la tecnología en la representación del paisaje, no solo como una herramienta de registro, sino como medio para la resignificación de nuestras relaciones afectivas con el territorio. La obra plantea una reflexión crítica sobre la interconexión entre los seres humanos y los paisajes en un contexto de crisis medioambiental, abriendo posibilidades para un entendimiento más profundo del territorio.

Título /
Title

Puntadas entre tecnologías: Baja Costura para re-existir



Autor/a/es/as / **Beatriz Eugenia Orrego Cortes (Bogotá, Colombia)^{1 2}**
Author

¹ Universidad Distrital Francisco José de Caldas (UDFJC)

² Universidad Nacional de Colombia

Resumen /
Abstract

A partir de varias experiencias de investigación-creación realizadas durante el 2021- 2023 en el marco del proyecto de grado “Baja Costura para cuerpys virtuales” de la maestría en estudios artísticos de la Escuela de artes ASAB UDFJC, surge la necesidad de socializar algunos hallazgos que resuenan con la temática de este Foro Académico: El primero sobre maneras de apropiarnos de las tecnologías, la costura dentro de estas tecnologías. El segundo, sobre cómo a partir del saber hacer local de la costura, podemos re-existir en nuestros propios cuerpys y subjetividades. Y, por último, sobre cómo es que reactivar espacios de creación colectiva y en nuestro caso, costureros electrónicos, nos ayuda a reparar y a subvertir modelos que están dañando nuestro mundo, como lo es el Fast fashion.

A decir verdad, la costura fue la excusa, uno entre tantos saberes haceres locales que cuando lo reconocemos como tecnología, nos permite abrir sus códigos y contaminarlos con códigos de otras tecnologías. De igual manera, a través de sus códigos, se nos facilita entender los poderes que se ejercen a los cuerpos a través del vestido. Esto nos lleva, a las costureras, sujetos y objetos de estas tecnologías, operarias, engranajes o las reinas de la fiesta. Las costureras que conocí durante la investigación, durante mi vida y las de mi familia, incluyendome; estamos en gran mayoría, atravesadas por una necesidad de tapar, mostrar, velar, cambiar y en últimas re-existir. Finalmente, la costura como metáfora de cuidado de la vida, nos lleva a abarcar el vestir de cuerpos no humanos. Infectadas con la pulsión del vestir, a veces pensamos en cortinas en vez de en puertas y finalmente, en lo profundo de la psiquis costuril, una prenda usada es materia en potencia para otra prenda en vez de basura.



Título /
Title

Diseño co-evolutivo en la era digital: Innovando la transmisión de saberes musicales andinos colombianos

Autor/a/es/as / Efraín Fernando Duran Céspedes (Bogotá, Colombia)¹
Author Mario Humberto Valencia García (Manizales, Colombia)²

¹ Universidad Antonio Nariño

² Universidad de Caldas

Resumen /
Abstract

En la era digital, el diseño se posiciona como un agente mediador en la transmisión de saberes musicales andinos colombianos. Esta ponencia explora la convergencia entre diseño, tecnología y pedagogía musical tradicional a través de un enfoque co-evolutivo (Sanders & Stappers, 2008), en el que la co-creación se convierte en un mecanismo de preservación cultural dinámica. El proceso metodológico se estructura en tres fases interdependientes: investigación contextual, desarrollo iterativo y evaluación. Inicialmente, se implementan técnicas etnográficas para cartografiar las prácticas de enseñanza musical en comunidades andinas, generando un repositorio de conocimientos situado. A partir de estos hallazgos, se articula un ciclo iterativo de diseño que combina prototipado rápido y diseño participativo, involucrando a músicos tradicionales, educadores y estudiantes en sesiones de co-creación. Este proceso de iteración constante no solo refina la interfaz y funcionalidad del software desarrollado, sino que también reconfigura las estrategias pedagógicas, estableciendo una relación simbiótica entre tecnología y práctica cultural (Zimmerman et al., 2007). Para evaluar el impacto del diseño en la transmisión de saberes, la investigación adopta un enfoque mixto que integra pruebas de usabilidad, entrevistas en profundidad y análisis de desempeño cognitivo. Más allá de la innovación en la enseñanza musical, este estudio aporta un marco analítico sobre el rol del diseño interactivo en la preservación del patrimonio inmaterial, alineándose con los debates contemporáneos sobre la mediación digital y la materialidad del conocimiento (Manovich, 2001). Este trabajo contribuye a la línea de investigación en diseño y cultura digital al ofrecer una perspectiva crítica sobre la integración de tecnologías interactivas en la enseñanza de músicas tradicionales, expandiendo el horizonte de la preservación cultural en entornos híbridos.

Título /
Title

El transporte como reflejo de las interacciones sociales y simbólicas en la ciudad, Cali como referencia.

Autor/a/es/as / Mario Fernando Uribe Orozco (Cali, Colombia)¹
Author Andrés Fabián Agredo Ramos (Cali, Colombia)¹

¹ Universidad Autónoma de Occidente

Resumen /
Abstract

Esta creación efímera presenta un proyecto piloto de diseño social centrado en la apropiación social del conocimiento, en el transporte público de la ciudad de Cali – Colombia, Desarrollada a partir de una alianza entre los investigadores del grupo IDMI, la fundación Biliotec y MetroCali. Buscó indagar en cómo las formas gráficas, maneras de comportarse y usos que las personas de los servicios de transporte sirven como elementos clave para relacionarse con la ciudad y que puedan usarla, mediante la apropiación de elementos culturales en cuanto se trasladan dentro de ella y conviven con el otro en hábitos convertidos en rasgos de comportamiento cívico que se expresan en buenas prácticas de convivencia y respeto. El contexto para la creación fue la ciudad de Cali – Colombia y el devenir de su transporte colectivo desde los años 70s del siglo pasado hasta la segunda década de del siglo XXI. Desarrollada a través de la lógica de la Investigación - Creación vista desde la perspectiva de la investigación cualitativa. El punto de partida se ubicó en la reflexión de la realidad socio-cultural, que el transporte público ejerce en el contexto de una sociedad, es eje articulador de apropiación de nuevos entornos de interacción para la vivencia en entornos urbanos y el reconocimiento de las prácticas de convivencia que se presentan. En este artículo presenta las maneras como una experiencia interactiva plantea un escenario para el cambio de comportamiento y propone un espacio para la apropiación social del conocimiento, a través del desarrollo de un diseño social innovador mediante el uso de una exposición efímera.





Título /
Title

Transportation as a Reflection of Social and Symbolic Interactions in the City, Cali as a Reference

Autor/a/es/as / Mario Fernando Uribe Orozco (Cali, Colombia)¹
Author Andrés Fabián Agredo Ramos (Cali, Colombia)¹

¹ Universidad Autónoma de Occidente

Resumen /
Abstract

This pilot project of social design focused on the social appropriation of knowledge in Cali's public transportation, Colombia, was developed through an alliance with researchers from the IDMI group, Bibliotec Foundation, and MetroCali. It explored how graphic forms, behaviors, and transportation use serve as key elements to connect with the city, facilitating cultural appropriation as people coexist and develop traits of civic behavior expressed through good practices. The project examined the evolution of Cali's public transport from the 1970s to the early 21st century, using a research-creation approach from a qualitative perspective. The starting point was reflecting on the socio-cultural impact of public transport within society, positioning it as the articulating axis for new urban interaction environments and recognizing coexistence practices. This study shows how an interactive experience fosters behavioral change and creates a space for social knowledge appropriation through an innovative social design using a transient exhibition. The project's transient nature allowed participants to engage with the evolution of transport, encouraging reflection on collective memory and the role of public transport as an agent of change within the city's urban and social fabric.

Título /
Title

Periferia y Ruralidad, Territorios en Regeneración



Autor/a/es/as / Esteban Armando Solarte Pinta (Bogotá, Colombia)¹
Author Jairo Eduardo Galvis Bonilla (Bogotá, Colombia)¹

¹ Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano

Resumen /
Abstract

La ponencia PERIFERIA Y RURALIDAD, TERRITORIOS EN REGENERACIÓN se postula en la línea temática “Individuos, grupos y comunidades, co-creación y co-diseño”, recoge los resultados de dos trabajos de investigación + creación desarrollados entre 2023 y 2024 en el Taller Electivo Disciplinar Arquitectura y Desarrollo Social y el Fab Lab Arquitectura, Técnica, Experimentación y Comunidad adscritos al Programa de Arquitectura de la Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano (Colombia), articulados entre sí por el propósito de trabajar con comunidades vulnerables en contextos complejos y por el interés de profesores y estudiantes en proyectar arquitectura que procure la recuperación del hábitat y su sostenibilidad.

La base conceptual planteada para los trabajos es la regeneración como estrategia para recuperar y reconstruir territorios afectados por fenómenos socio-políticos y naturales a fin de garantizar su desarrollo integral presente y futuro. El primer trabajo se desarrolla en barrios periféricos de Soacha, Cundinamarca (Colombia), donde la comunidad plantea la iniciativa de un corredor turístico, convirtiéndose en el objetivo que convoca a academia y otras entidades para diseñar colaborativamente un proyecto integral. El segundo trabajo se lleva a cabo en corregimientos del municipio de San Benito Abad en la Mojana (Colombia) enfocado en el reconocimiento del territorio junto con las comunidades para el planteamiento y diseño de proyectos enfocados en la soberanía alimentaria y la sostenibilidad del hábitat.

En el marco del XXI Foro Académico Internacional de Diseño y Creación y su tema central RE:GENERATIVO se busca dar a conocer, uno, el compromiso de la academia con la realidad de entornos afectados para ayudar a su regeneración, dos, las metodologías de trabajo colaborativo como una forma de acción para la reconstrucción y renovación de los territorios, y tres, las reflexiones frente al diseño y su papel en la regeneración del hábitat para su sostenibilidad y desarrollo.



Título /
Title

Diseño y Creación de Avatares Interactivos para la Representación en el Metaverso Institucional de la Institución Universitaria Pascual Bravo /

Autor/a/es/as / Luisa Fernanda Hernández-Gallego (Medellín, Colombia)¹
Author Jorge Andrés Rodríguez-Acevedo (Medellín, Colombia)¹
Leidy Tatiana Osorio-Valencia (Medellín, Colombia)¹

¹ Institución Universitaria Pascual Bravo

Resumen /
Abstract

El mundo actual ha sido testigo de transformaciones importantes debido al avance tecnológico, como el uso de dispositivos móviles y entornos virtuales. La educación enfrenta retos significativos en este contexto especialmente con la adopción del metaverso, que ofrece oportunidades para mejorar el aprendizaje mediante la interacción inmersiva (Fernández et al., 2020). Esta propuesta se centra en la creación de avatares como medio de representación para la comunidad académica en el metaverso, explorando cómo estos personajes virtuales pueden fomentar una experiencia educativa significativa (Pugliese & Vesper, 2022).

La metodología utilizada incluye un enfoque proyectual para el diseño de avatares personalizados con una conceptualización que incorpora elementos culturales y sociales propios de la comunidad universitaria (Cheong, 2022; Coanda & Aupers, 2020). El objetivo principal es diseñar avatares interactivos que faciliten la representación académica en el metaverso permitiendo a los usuarios experimentar una inmersión significativa y regenerativa en un entorno de aprendizaje virtual.

Como resultado, se propone una estrategia que combina la sostenibilidad y regeneración digital considerando la restauración de identidades culturales invisibilizadas a través de la personalización de avatares. Estos personajes no solo deben ser una extensión creativa del usuario, sino una herramienta para renovar las interacciones educativas y promover un aprendizaje más inclusivo y transformador. Este enfoque contribuye a una visión regenerativa de la tecnología donde el metaverso se convierte en un espacio para restaurar conexiones humanas y construir memorias colectivas en un contexto de constante cambio.

0.1

0.2



0.4

0.3



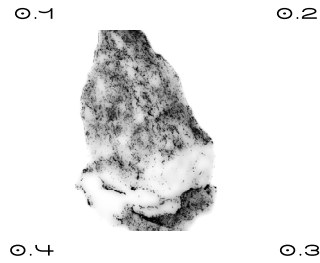
0.1

0.2

0.4

0.3





Mesa:

Innovación basada en la reinterpretación y vigencia de la memoria ancestral

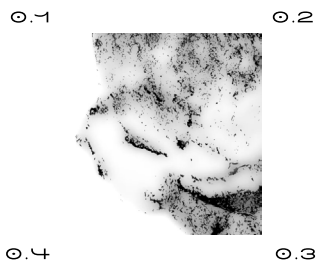
140

/

Tack:

Innovation based on the reinterpretation and validity of ancestral memory

Media Art History Conference





Título /
Title

Andean Cosmovision for the Museum of the Future: Embracing Ancestral Perspectives and New Approaches

Autor/a/es/as / Benazir Basauri Torres (Aalborg, Denmark)¹
Author

¹ Independent researcher

Resumen /
Abstract

This paper explores how ancestral knowledge can inspire transformative practices in ethnological museums by examining feminist, decolonial, inclusive and community-centered approaches. Grounded in Andean cosmovision, which integrates art and life, the study challenges traditional museum practices and advocates for diverse frameworks that benefit all communities. It highlights the role of artists from the Global South who collaborate with museums to develop innovative methods that address historical inequalities and promote inclusive change.

To achieve a deeper understanding of the complex relationships among artists, museums, and inclusive practices, this research brings together perspectives from lived experiences with colonial histories and modern efforts for cultural equity. By focusing on indigenous knowledge systems like the Andean cosmovision, which does not separate art from life, the research advocates for a holistic approach that acknowledges the interconnectedness of creative expression and everyday experience.

The paper also examines how community participation and caring practices can help address historical inequities and support a fair and inclusive approach in museum settings. It underscores the importance of diversity, dialogue, and collaboration as key strategies for achieving authentic representation and fostering positive transformation within ethnological museums. By integrating various perspectives and practices, this research aims to contribute to the reimagining of museums as spaces of inclusion, diversity, and social justice, fostering environments that prioritize community welfare and meaningful engagement.

Título /
Title

Artes mediales y cosmotécnicas



Autor/a/es/as / Valentina Montero Peña (Santiago, Chile)¹
Author Marykarla M. Olivares (Santiago, Chile)¹
Tatiana Julio (Buenos Aires, Argentina)²

¹ Universidad Finis Terrae

² Universidad de Buenos Aires

Resumen /
Abstract

Esta investigación explora proyectos de artistas chilenos/as que, en las últimas décadas, trabajan desde las artes mediales, estableciendo conexiones con las cosmovisiones y prácticas de los pueblos indígenas de la región. Estos proyectos examinan tecnologías andinas como el textil, la cerámica, la fabricación de dispositivos astronómicos, instrumentos musicales y danzas rituales, valorándolas como ensamblajes sociotécnicos de alta complejidad que integran funcionalidad técnico-científica y significación simbólica cultural profunda. Mediante análisis comparativos y entrevistas en profundidad, se revisarán los trabajos de artistas como Elisa Balmaceda, Francisca Gili, Oscar Llauquén, María José Shultz y el Colectivo Chasky.

Sus propuestas, concebidas bajo el alero de la investigación artística (artistic research), revalorizan y reinterpretan saberes ancestrales a la luz de enfoques como la arqueología medial (Zielinski, 2006; Burbano, 2013) y metodologías post-cualitativas (McLure, 2013; Lather, 2013), indagando epistemologías no occidentales como el perspectivismo andino (Viveiros de Castro, 2009; Escobar, 2020) y enfoques decoloniales (Espejo, 2008, 2010; Rivera Cusicanqui, 2018). Además, se destaca el concepto de “cosmotécnica” de Yuk Hui (2016), que pro

pone una revisión no universalista del concepto de técnica, resaltando la relación entre el quehacer técnico y las cosmovisiones locales. Esto nos permite valorar prospectivamente los conocimientos indígenas en la construcción de nuevas formas de entender y habitar el mundo. Este estudio busca abrir un diálogo sobre cómo las prácticas artísticas mediales contemporáneas contribuyen a revalorizar estos saberes ancestrales, promoviendo una visión no binaria y sostenible en la relación entre tecnología, cultura y naturaleza.



Título /
Title

Cosmogonía electrónica

Autor/a/es/as / Cynthia Patricia Villagomez Oviedo
Author (Guanajuato, México)¹

¹ Universidad de Guanajuato

Resumen /
Abstract

El trabajo de artistas electrónicos mexicanos en las últimas décadas ha abonado a la comprensión del arte desde otra dimensión, la cual involucra en los casos estudiados, a diferentes comunidades, no solo a audiencias del arte per se que acuden a los distintos espacios expositivos. En los casos de obras de arte electrónicos aquí analizados, además del trabajo colectivo, hay una intención de retomar y reinterpretar la cosmogonía ancestral del México prehispánico, en especial sobre aquellos temas vinculados al medio ambiente, que, invariablemente atañen y son de interés a la sociedad actual. Los temas abordados en dichas obras son los sonidos del río Amajac hace veinte años en un pueblo indígena Otomí; el maíz transgénico y la visión náhuatl del maíz como aspecto esencial de la cultura precolombina; las fibras del henequén del pueblo maya o los lugares sagrados de los indígenas huicholes en México. Todas estas obras se nutren de la filosofía de los pueblos originarios de las que se mencionan sus principios y relaciones con el México actual a través del arte electrónico en la presente investigación.

Título /
Title

Fictions of Wholeness: Memory, Identity, and the Legacies of Empire

Autor/a/es/as / Author
Meredith Hoy (Arizona, EE. UU.)¹

¹ Arizona State University

Resumen /
Abstract

This paper examines the impossibility of recovering lost or invisible memories. It explores representational tactics that serve personal and political desires while engaging with histories of cultural and environmental colonization. The dream of an ideal personhood attained through the gathering and linear arrangement of technologically mediated “memories” is evident in compulsive searches through ancestry databases. Likewise, DNA testing carries Romantic conjurings of ancient civilizations and Empires into the realm of contemporary science.

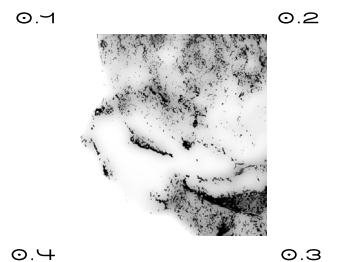
Technological tools reinforce false premises about genetic differentiation. Hard, color-coded outlines speak in the vernacular of information visualization and cater to the individual’s desire for belonging, for a coherent identity outlined in familiar, easily digestible cartographies. Anachronistic geographies touristic narratives validate rhetorics of nationhood and Empire, obscuring the fragmentary nature of personal and collective memory and replacing entangled brutalities of colonization with monolithic architectonics of History.

Amidst rapidly shifting global social, political, and economic landscapes marked by technological innovations, human rights violations, and climate change, the pursuit of narrative cohesion reflects a deep desire to anchor identity in a world of uncertainty. This pursuit, however, underscores our inability to register pasts and presents as anything other than unstable and incomplete. This paper explores the desires driving identity formation and political myth-making, the counterfactual dream of recoverable wholeness, and deep anxieties about the nature of memory fueled by technological expansion.





By examining how environmental markers like olive trees and technological instruments like radio have been used to colonize both land and minds, the paper highlights the ongoing influence of these fictions in shaping our understanding of memory, History, and environment. Infographic aesthetics distort personal and collective memories, perpetuating the legacies of cultural and environmental colonization and reinforcing the false notion of historical and ecological wholeness.



Título /
Title

'From Adversity We Live': Archiving and Digital Media in the Global South

147

Autor/a/es/as / **Giselle Beiguelman (São Paulo, Brasil)¹**
Author **Ana Magalhães (São Paulo, Brasil)²**
Ana Avelar (Brasília, Brasil)³

¹ School of Architecture and Urbanism of the University of São Paulo

² Museum of Contemporary Art of the University of São Paulo

³ Institute of Visual Arts of the University of Brasília (guest researcher)

Resumen /
Abstract

Quoting artist Hélio Oiticica's declaration about Brazilian society and culture, in this panel we will discuss the challenges of collecting, documenting, and preserving digital art objects and archives, focusing on three case studies within Brazilian institutions. The case studies include the art collection of the Museum of Contemporary Art of the University of São Paulo (MAC USP), the digital art collection of the National Museum of the Republic in Brasília, and a pilot project we call "entangled objects", oriented towards possible solutions to digital archiving focused in the reality of most countries in the Global South. Despite significant advances in digital collection, documentation, and preservation, and a thriving debate on digital technologies, the internet, social media, and artificial intelligence in Brazil, the country's institutions still struggle to make their repositories and collections accessible to the general public. Additionally, most Brazilian museums and archives lack research tools for their collections. Over the past decade, there have been a few public policy initiatives to make these collections available to researchers, teachers, and the public, though these efforts have often lacked continuity.

However, discussions and experiments among Brazilian researchers and artists in art and technology have created a strong critical foundation for exploring alternative ways of thinking about the digital world. These alternatives include experiments with machine learning to support art, architecture, and design collections in gathering qualified data and information on their objects, while opening possibilities for new narratives, through parasite systems. These experiments involve articulating and linking data outside the institutional framework by mining and connecting to data available on other platforms, social media, and websites, a concept we refer to as the "entangled object." This approach is also being applied to the collection of the MAC USP, which includes both physical/analog objects and digital ones, and the digital art collection of the National Museum of the Republic, where critical curating is central to their creation and preservation.

147



In our panel, we will present experiments conducted in the directions above in the field of art, technology, and architecture. These experiments aim to address the issues of collecting, documenting, and preserving digital art objects and archives, focusing on sustainability, the use of open-source platforms, and the integration of machine learning to enhance data quality and create new narratives, through parasite systems that integrate different distributed data. By showcasing these case studies and initiatives, we hope to contribute to the ongoing discussion and inspire further advancements in the field of digital preservation within institutions outside the main hegemonic centers.

Some questions that we raise in the panel:

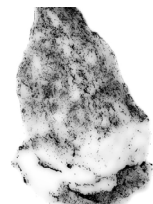
How can human and machinic curating organize data and how users can curate images and data themselves?

How can institutions use digital tools and technologies to foster their collections, despite the existence of previous cataloging systems and databases?

What role can copying and replication/reproduction play in the construction of knowledge and exhibition of institutional collections?

0.1

0.2



0.4

0.3

Título /
Title

Species Without Spaces: towards a Technodiversity of the coasts



Autor/a/es/as / Autor
Thomas Pausz (Reikiavik, Islandia)¹

¹ Iceland University of the Arts

Resumen /
Abstract

Species Without Spaces investigates the contemporary media constellations used to document and archive endangered coastal ecosystems. The project is part of an artistic research residency at the Laboratoire Modulaire at ESAM Caen-Cherbourg (France) in 2023-2024. The full text will be published in the autumn of 2024 by the Laboratoire Modulaire. I propose to present a condensed version of this research at the Re:generative conference 2025. Part of the research consisted in visiting laboratories specialised in research on coastal ecology. I interviewed scientists gathering and working with biodata and assessed the potential of working with these technological processes for artistic media installations increasing awareness of current ecological issues. A guiding theory scaffolding the research is the theory of 'Technodiversity' proposed by Yuk Hui as a call for local divergences of planetary technologies, which would serve local biodiversity. I will contextualise this theory with references to other relevant authors such as Gilbert Simondon, Jessica Lehman, André Gorz and Bernard Stiegler.

A second part of the argument reflects on the process of creating media installations using biodata. Here the main question is: aside from and beyond technological progress, can media works create poetic correspondences between humans and coastal ecosystems? What is the place of human and non-human bodies in these speculative interspecies dispositifs? Alongside the sensory mediation of images and data, which are formats intimate to our cultural relationship with the Living, could new digital media apparatuses and networked media allow us to share non-human perceptions, scales and temporalities?



Título /
Title

Hacia una digitalidad convivencial: Repensar la autonomía tecnológica desde Latinoamérica

Autor/a/es/as / Leonardo Aranda Brito (Ciudad de México, México)¹
Author

¹ Medialabmx

Resumen /
Abstract

Esta ponencia propone hacer una revisión y análisis de prácticas mediales en México a través del concepto de convivencialidad, propuesto en los años 70 por Ivan Illich. A través de este concepto se busca revalorizar una serie de prácticas vernáculas alrededor de las tecnologías digitales, a partir de la cual se propone la tesis de que en estas prácticas es posible afirmar formas alternativas de modernidad, generativas por naturaleza. A partir de esta tesis, la ponencia pone especial énfasis en el análisis de las organizaciones materiales y las estéticas asociadas a este tipo de prácticas, para subrayar el vínculo existente entre este tipo de desarrollo tecnológico y la construcción de ciertos modelos de autonomía, ligados a nociones de comunidad, propias de la tradición política Latinoamericana.

La ponencia toma como punto de partida la experiencia histórica detrás de la construcción del computador Sol-2020 para señalar la posibilidad de una historia alternativa de la computación, para después concentrarse en prácticas contemporáneas de creación vernácula de tecnologías digitales en las artes, desde donde se afirma la posibilidad de una genealogía entre ambas experiencias basadas en una racionalidad técnica alternativa soportada en los valores de la convivencialidad.

La ponencia concluye puntualizando algunos valores y metodologías concretas de diseño y organización que se pueden rescatar de estas experiencias, para señalar la posibilidad de utilizar estos valores como modelo crítico desde donde resignificar y reconstruir nuestra relación con las tecnologías digitales en búsqueda de trayectos alternativos de desarrollo de nuestro futuro digital.

Título /
Title

Towards a convivial digitality: Rethinking technological autonomy from Latin America



Autor/a/es/as / **Leonardo Aranda Brito (Ciudad de México, México)¹**
Author

¹ Medialabmx

Resumen /
Abstract

This paper proposes a review and analysis of media practices in Mexico through the concept of conviviality, proposed in the 70s by Ivan Illich. Through this concept, I seek to revalue a series of vernacular practices around digital technologies, from which the thesis is proposed that in these practices it is possible to affirm alternative forms of modernity, generative by nature. Based on this thesis, the presentation places special emphasis on the analysis of the material and aesthetic organizations associated with this type of practices, to highlight the link between this type of technological development and the construction of certain models of autonomy, linked to notions of community, typical of the Latin American political tradition.

The presentation takes as its starting point the historical experience behind the construction of the Sol-2020 computer to point out the possibility of an alternative history of computing, and then concentrate on contemporary practices of vernacular creation of digital technologies in the arts, from which the possibility is affirmed of a genealogy between both experiences, based on an alternative technical rationality supported by the values of conviviality.

The presentation concludes by pointing out some specific values and methodologies of design and organization that can be rescued from these experiences, to point out the possibility of using these values as a critical model from which to resignify and reconstruct our relationship with digital technologies in search of alternative development paths of our digital futures.



Título /
Title

Liminal Hues: Cybernetic forms of a purple oblivion

Autor/a/es/as / Ioannis (John) Bardakos (Shanghái, China)¹
Author

¹ Shanghai Institute of Visual Arts / Cognitive Nexus

Resumen /
Abstract

This research delves into the regenerative aspects of historical narratives through the lens of ancient dye-making processes, exploring the cross-temporal dialogue between past material technologies and contemporary digital art practices. Centered on the translation of the Manapa-Tarhunta letter from the Hittite kingdom, this study retraces the journey of two purple dyers from Hattusa to Lazpa/Lesbos. Tasked with delivering purple-dyed offerings to a significant deity, their story, enriched by poetic references from Homer's Iliad and Sappho's fragment 101, reveals the vibrant cultural exchanges and technological skills of the Late Bronze Age.

Employing a hybrid virtual-poietic and systemic approach, the research synthesizes elements from Lesbos—such as seashells, olive leaves, rocks, seawater, and soil—into a virtual/metaverse re-mapping of ancient offerings, thereby creating a cybernetic frame-work that regenerates forgotten or invisible cultural memories. This techno-material investigation not only traces the historical exploitation of mollusks for purple dye in the Aegean but also engages with modern sustainable practices by exploring contemporary methods for dyeing fishing nets, emphasizing circular economies and the preservation of artisanal knowledge.

In line with the theme of re-existence this study highlights how a historical and techno-explorative art trajectory can inform and transform current artistic and digital practices, fostering a resurgence of collective cultural memory. By integrating archaeological findings with form-multi-mediation the research retools poetics as a method for examining the interfusion of historical narratives and technological advancements, thus contributing to a deeper understanding of the dynamics between ancient and contemporary modalities.

Título /
Title

Love thy AI? : An essay on the influences of the Christian and Confucian ontologies On Creativity, Technology and Media Art

Autor/a/es/as / Lisa PARK SoYoung (Hong Kong, SAR)¹
Author

¹ City University of Hong Kong, School of Creative Media

Resumen /
Abstract

This paper examines the anthropocentric orientation and critical view of technology as traced within the theological doctrine of Christianity, vis-a-vis the anthropocosmic and enabling, but less critical perspective, established via Confucianism. It then examines how these distinct traditional worldviews are amplified in the popular media of our contemporary milieu, that can then influence the development and reception of Artificial Intelligence today in different geographical locations. Through this comparison, this paper invites readers to locate invisible influences that constrict our a-priori assumptions by exploring and articulating previously occluded cultural perspectives within the context of media art. Thereafter, the arena of new media art is proposed as a conducive space and context upon which such inclinations can be observed, discussed, and experimented with, in view of collectively expanding and diversifying theories and discourses in the mainstream media art-world.





Título /
Title

The Life Span of Interactive Art and the Integration of Media Art into the Art Market

Autor/a/es/as / Raivo Kelomees (Tallinn, Estonia)¹
Author

¹ Shanghai Institute of Visual Arts / Cognitive Nexus

Resumen /
Abstract

The evolution of interactive art has transitioned from a critical phase to a standard toolbox for modern artists, echoing historical developments in photography and video. While interactive art is entwined with the viewer's impact on the artwork and historical-theoretical debates, its trajectory is scrutinized. Global digitization propelled participatory electronic art, influencing a different communicative and spiritual state. Examining Ars Electronica's data from 1990 reveals vitality and trends in interactive art. Despite theoretical-critical fatigue, the number of works submitted remains high, showcasing the movement's persistence. The post-internet trend, emerging in the mid-2000s, contributes to the changing landscape. Artists' growing interest suggests interactive technology's increasing accessibility, posing questions about the art form's future within the context of digital revolutions and post-digital art. The integration of media art into the mainstream market, as seen in Ars Electronica's Gallery Spaces Program, reflects ongoing challenges in managing digital-born and biomedial art.

Título /
Title

The Regenerative Power of Yantras



Autor/a/es/as / **Christoph Klütsch (Germany) (Auroville, TN, India)¹**
Author

¹ Independent

Resumen /
Abstract

In the Indian philosophy of Advaita, or non-dual thinking, a multitude of knowledge systems converge in the forms of Yogas, Shastras, Vedas, Agamas, Tantras, and more. Brahman, the universal and creative consciousness, created this world in order to experience itself. Within this spirituality, qualities like space, time, matter, and consciousness hold a different significance compared to what is postulated by the natural sciences.

Culturally, there is a dazzling array of practices, forms, representations, and systems attempting to capture this complexity. Yantras hold a significant position within this context. Their geometric form is an expression of higher knowledge and is capable of connecting different levels of our existence. The expression and containment of knowledge are central to Yantras; they act as repositories of knowledge that can also be understood energetically. Yantras, in their form, are both millennia-old and dynamic, living entities that are open to free interpretation. As visual forms, they are strictly structured yet open to meditation as regenerative practice. They serve as a lock to the cosmos, whose key offers a different understanding of space-time than that offered by the rational, modern mind. This key opens up a cyclical understanding of time and a concept of the world as consciousness, fundamentally based on vibration.

In many Indian temples, such as the Chola temples of Tamil Nadu (9th -13th century CE), the starting point is found in the birth chamber, the Garbha Griha with the Bindu, in the form of vibration that spreads through the system of Vastupurushamandala in the temple complex. This spread occurs ritually, architecturally, vastu-energetically, symbolically, and through spiritual practice. The temple is a place of re:generation and self-manifestation.



Título /
Title

Andean Cosmovision for the Museum of the Future: Embracing Ancestral Perspectives and New Approaches

Autor/a/es/as / Benazir Basauri Torres (Perú-Dinamarca)¹
Author

¹ Independent

Resumen /
Abstract

This paper explores how ancestral knowledge can inspire transformative practices in ethnological museums by examining feminist, decolonial, inclusive and community-centered approaches. Grounded in Andean cosmovision, which integrates art and life, the study challenges traditional museum practices and advocates for diverse frameworks that benefit all communities. It highlights the role of artists from the Global South who collaborate with museums to develop innovative methods that address historical inequalities and promote inclusive change.

To achieve a deeper understanding of the complex relationships among artists, museums, and inclusive practices, this research brings together perspectives from lived experiences with colonial histories and modern efforts for cultural equity. By focusing on indigenous knowledge systems like the Andean cosmovision, which does not separate art from life, the research advocates for a holistic approach that acknowledges the interconnectedness of creative expression and everyday experience.

The paper also examines how community participation and caring practices can help address historical inequities and support a fair and inclusive approach in museum settings. It underscores the importance of diversity, dialogue, and collaboration as key strategies for achieving authentic representation and fostering positive transformation within ethnological museums. By integrating various perspectives and practices, this research aims to contribute to the reimagining of museums as spaces of inclusion, diversity, and social justice, fostering environments that prioritize community welfare and meaningful engagement.

157

158

159

160

161

162

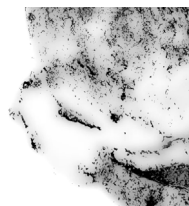
157

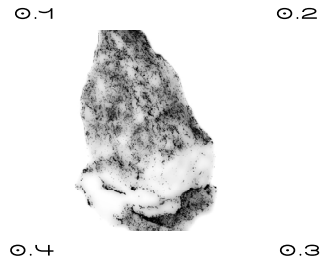
0.1

0.2

0.4

0.3





Mesa:

Innovación basada en la reinterpretación y vigencia de la memoria ancestral

158

/

Track:

Innovation based on the reinterpretation and validity of ancestral memory

0.1

0.2

0.3

0.4

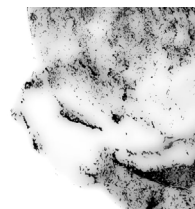
0.5

0.6

Foro Académico Internacional

0.1

0.2



0.4

0.3



Título /
Title

El Insondable Paso del Tiempo



Autor/a/es/as / Paula Andrea Cardona Carmona (Medellín, Colombia)¹
Author

¹ Universidad de Antioquia

Resumen /
Abstract

La modernidad ha transformado lo que en la actualidad se concibe como ruina, su carácter fragmentado, erosionado e incompleto, ha rodeado este concepto hasta crear una sombra. Para concebir las ruinas del futuro es necesario trascender la preocupación arqueológica del origen y de la obsesión por el pasado, e indagar en los nuevos relacionamientos que la ruina pone en juego, la fragilidad de las creaciones humanas, la caducidad, la impermanencia y la transmutabilidad de la naturaleza. Objetos, materiales, construcciones cyborg del futuro que nos traen una enseñanza del pasado para aplicar en el presente.

Título /
Title

De la Erosión a la Digitalización: Resignificación del Santuario del Señor de la Misericordia, Sepultada por la Lava en 1943



Autor/a/es/as / Fátima Edith Ramírez Domínguez (Aguascalientes, Mexico)¹
Author Ricardo Arturo López León (Aguascalientes, Mexico)¹

² Universidad Autónoma de Aguascalientes

Resumen /
Abstract

Las ruinas arquitectónicas son más que estructuras deterioradas; son depósitos materiales de memorias colectivas y experiencias compartidas que trascienden generaciones. Por ello se propone una reflexión sobre el arte digital como una herramienta para resignificar estas ruinas, transformando su valor simbólico al trasladarlas de la erosión física a la liquidez digital. Utilizando como caso de estudio al Santuario del Señor de la Misericordia en Viejo San Juan Parangaricutiro, Michoacán, México, edificación que quedó sepultada bajo la lava luego de que el volcán Parícutín nació el 20 de febrero del año 1943. Actualmente sólo la torre del campanario está visible estableciendo una conexión entre memoria, tiempo y tecnología, y resignifica sus vestigios arquitectónicos en la era contemporánea. Se establece una conexión entre memoria, tiempo y tecnología, redefiniendo cómo se contemplan los vestigios arquitectónicos en la era contemporánea. Para lo cual se hará alusión a una serie de piezas producidas en el contexto de la virtualidad y el arte digital, que retoman el nacimiento del Volcán Parícutín. La digitalización representa un nuevo paradigma en la manera en que las sociedades interactúan con su patrimonio arquitectónico y cultural. Al ser digitalizadas, estas ruinas adquieren una nueva vida, maleable y abierta a la reinterpretación. El arte digital no solo preserva la memoria de estos espacios, sino que los convierte en plataformas de experimentación y reflexión. Así, la resignificación a través del arte digital expande las ruinas más allá de sus ubicaciones originales, permitiendo que nuevas audiencias interactúen con ellas, generando conexiones entre personas, espacios y tiempos, y transformando nuestra relación con el patrimonio histórico y cultural en una fuente continua de inspiración.



Título /
Title

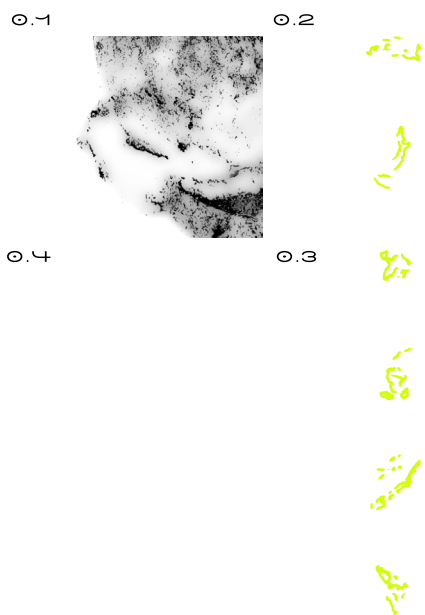
Deglutiendo el sistema del arte: la deconstrucción de la mirada colonizadora en Patrícia Yxapy, Sueli Maxakali y la Rede Katahirine

Autor/a/es/as / Jaqueline Torquatro de Oliveira (Vitória, Brazil)¹
Author Jovani Dala Bernardina (Vitória, Brazil)¹
Júlia Almeida de Mello (Vitória, Brazil)¹

³ Federal University of Espírito Santo – UFES

Resumen /
Abstract

El arte anticolonial de Patrícia Ferreira (Pará Yxapy) y Sueli Maxakali surge como una respuesta crítica a las narrativas impuestas por el colonialismo europeo. Artistas del ámbito audiovisual, ambas utilizan sus producciones para denunciar los efectos de la colonización en las formas organizativas de los pueblos originarios y rescatar la pluralidad y la complejidad de las culturas indígenas. Además, rompen con el estereotipo construido a partir de la invasión y colonización europea de América Latina, desconstruyendo símbolos, narrativas y discursos hegemónicos que deshumanizan a las poblaciones indígenas. Patrícia y Sueli forman parte de la Red Katahirine, un colectivo compuesto por setenta y cinco mujeres artistas indígenas del Brasil. Ellas utilizan sus herramientas y técnicas para luchar contra la herencia colonial dejada por la invasión europea, que devastó tierras y culturas indígenas, silenció voces y difundió una imagen negativa de los pueblos indígenas, la cual aún permea la sociedad actual. Esta colonización también impuso una devastación simbólica, resultando en la alienación de las tradiciones y saberes indígenas, forzando un borrado cultural que estas artistas buscan reparar a través de su arte. Este artículo busca analizar el poder artístico y activista de estas mujeres indígenas, quienes, a través de sus producciones audiovisuales, establecen una resistencia cultural y promueven el rescate de la identidad sociocultural de los pueblos autóctonos. Asumen un papel central en la lucha por la descolonización de los cuerpos, territorios y mentes, rompiendo con las estructuras coloniales y enfrentando la continua violencia simbólica y material impuesta por la modernidad eurocéntrica.



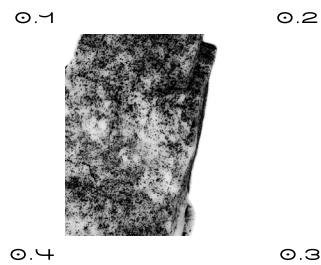
0.1

0.2

0.4

0.3





Mesa:

Memorias futuras: documentación,
preservación y nuevas herramientas para
la investigación y el archivo

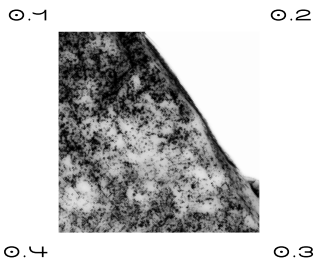
166

/

Track:

Future memories:
documentation, preservation
and new tools for research
and archiving

Media Art History Conference





Título /
Title

Affective Gestures in VR: Proposing a Mestiza Phenomenology Approach for VR Analysis.

Autor/a/es/as / Jose Hopkins (Leiden, Países Bajos)¹
Author

¹ Leiden University

Resumen /
Abstract

This paper explores the significance of gestures in Virtual Reality (VR) and their role in shaping human-technology interactions. By focusing on Sjoerd van Acker's work *Elele* (2022), this paper suggests a framework that emerges from connecting the phenomenology of technology with mestiza phenomenology to delve into the complexities of the embodied and hermeneutic phenomena of gesture-based interaction in VR.

This perspective builds on embodied and non-Western projects in technoscience, media and arts scholarship, emphasizing that gestures partake in a hybrid embodiment and are not transparent, purely functional or representational tools. It positions affective meaning production through gesture at the centre of the conversation for studying VR.

This presentation highlights how the mestiza phenomenology framework, drawing on the works of Marisol de la Cadena, Gloria Anzaldúa, María Lugones, and Mariana Ortega, allows us to rethink the user's hermeneutic and embodied experience with VR. It posits it as a hybrid process where multiple bodies, materialities and positionalities coexist and co- create uniform meaning despite apparent contradictions. By connecting these scholars' work with the phenomenology of technology, particularly Ingrid Richardson's contributions, this approach proposes new bridges to the body-technology divide and positions gestures as fundamentally hybrid elements requiring a reimagined framework.

This framework serves as the foundation to link broader theories of movement and affect with hermeneutic phenomenology and interactive aesthetic experiences. By reclaiming gestures as fundamental to VR experience and analysis, this project aims to open new pathways for exploring how embodied interactions shape and redefine our experiences and perceptions in digital environments.

Título /
Title

Archival Intelligence: Machine Learning and Intergenerational Memory

Autor/a/es/as / Author
Budhaditya Chattopadhyay (Bergen, Noruega)¹

¹ University of Bergen

Resumen /
Abstract

Artificial Intelligence, as argued by art historian Emily S. Spratt, is produced predominantly with a Western modernist narrative of economic progress and revenue by select big corporations with financial affordances and socio-political agendas of control.

The development of Artificial Intelligence has depended on the traditionally rational Western view of personhood and individuality, as well as linear progress and sovereignty. However, the traditional notion of rationality, designating how humans, and intelligent machines, should model and approach the world, has always been marked by hierarchical social patterns, exclusions, and inequality drawn from an essentially (archaic) colonialist view of the world. It has shaped Western economic structures ingrained in colonial models (capitalism's free markets were built on colonialism's forced markets), political structures (modernity's individualism imposed through coloniality), and discriminatory social hierarchies (racism and sexism as institutions embedded in west's rationalized social exclusions), which in turn shape the data, creation, and function of AI systems. It is therefore no surprise that today's AI industries reproduce these act of dehumanization and ethical lapses without a critical reflection.

In his recent book *The Black Technical Object* (2023), scholar and activist Ramon Amaro pointed out how most of the computer programming were designed for taxonomic patterning and colonial-minded categorization, and how contemporary machine learning models are based on the archival datasets and thereby nurture these colonial and racist ideologies and behaviours. They often manifest in ways in which machine listens to quantify accents and skin colors to serve the continuing purpose of surveillance and control. At the core of this technologically mediated everyday practice is big data that is often drawn from institutional archives with an unquestioning and uncritical engagement with memory. This paper is interested in unpacking the





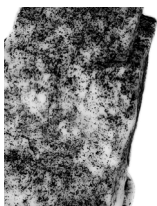
intricate connection between the colonial archives, and corporate datasets that are based on and derived from categories of these archives. The method of intervention is situated artistic practice, in specific, nurturing performative and exhibitory interventions into archival datasets generating plurivocal narratives to counter the hegemonic big data to form new knowledge through a series of exhibitions, seminars and publications.

The paper questions how the future AI can be made more context-aware and community-driven so as to build its capacity for self-reflection and relationality. I intend to inquire into the challenges and limitations embedded in contemporary AI systems and datasets that drive them. I propose to study a wide range of multimedia repositories, as well as methods of collecting and preserving data via the lens of present societal challenges and seismic changes.

The research will involve and conceptually draw from artistic methodologies of the Global South, e.g. community-based practices, reciprocity, and a recursive, horizontal and accepting worldview. I will examine the potential of generating new knowledge and innovative methodologies in generative ML and computer vision by incorporating non-Western ideas around memory e.g. Smṛti and Mīmāṃsā (Barlingay 2017; Pollock 2005), collective consciousness, historical temporality, logic of reciprocity, interconnectedness, co-dependence and most importantly, a regenerative ethos, in today's AI systems.

170

0.1



0.4

0.2

0.3

Título /
Title

Archive, Memory and Identity: Aspects of Educational, Artworks Interface and Social Documentation in the Brazilian Policies

174

Autor/a/es/as /
Author

Adriana Mabel Fresquet (Rio de Janeiro, Brazil)¹
Ana Carolina Roman Rodrigues (São Paulo, Brazil)²
Cássia Takahashi Hosni (São Paulo, Brazil)²
Milena Szafir (Fortaleza, Brazil)³
Renata Perim Lopes (Rio de Janeiro, Brazil)²

¹ Universidade Federal do Rio de Janeiro

² Universidade de São Paulo

³ Universidade Federal do Ceará

Resumen /
Abstract

Archival research methodology, especially in the Global South, has specificities that could be explored with different biases. In the contemporary Brazilian context, the debate on memories and identity values diversity in all sectors of society, in particular regarding the country's colonial past. In this sense, Adriana Fresquet will analyze the National Digital Education Policy and National Strategy for Connected Schools and how they are integrated into the digital collections in the country. In dialogue, Milena Szafir will take a closer look at the National curricular guidelines for the education of ethnic-racial relations. Cássia Hosni will examine cases of born-digital artworks in the Museum of Contemporary Art of the University of São Paulo and preservation policies. Renata Perim will investigate the space for social documentation and participatory curation in transit to the digital interface and the observer. Thus, the participants propose to explore the notions of digital collections and their impact in institutional and artistic ways. Ana Carolina Roman Rodrigues will analyze the integration and inscription of digital artworks by contemporary artists who challenge traditional binários distinctions. Her research explores how these works contribute to the dialogue on memory, identity, and social documentation within Brazilian cultural institutions and museums, emphasizing their role in the broader framework of contemporary art and curatorial practices. The researchers are all part of the Digital Collections and Research project team, funded by FAPESP (State of São Paulo Research Foundation). This project aims to develop methodologies and a theoretical, conceptual repertoire for museum collections and digital documents by conceptualizing and prototyping accessible and economically sustainable interfaces.



Título /
Title

Artificial Intelligence and Digital Preservation Techniques for large-scale documentation of digital arts /

Autor/a/es/as / Pablo Gobira (Belo Horizonte, Brasil)¹
Author Emanuele de Oliveira Silva (Belo Horizonte, Brasil)²

¹ Universidade do Estado de Minas Gerais

² Universidade Federal de Minas Gerais

Resumen /
Abstract

Originating from the discussions had at Laboratório de Poéticas Fronteiriças (LabFront - <https://linktr.ee/labfront>), a research, development, and innovation group, the paper here presented is in line with the aim of the group of problematizing at the borders of the artistic, scientific, and technology fields. As a group with a focus on state-of-the-art discussions, when looking at memory construction and the use of digital technologies in it, having rapid growth, especially after the turn of the 20th to the 21st century, we are faced with a relatively new way in which not only knowledge but memory itself is created. We can now create and store memories in an interconnected way, thanks to digital technology. Our thoughts (translated in notes, images, videos, etc), our likes and dislikes and our human interactions are now present in a digital dimension where it can be easily accessed, if we wish it to be, by a large community. It is based on the perspective of the construction of such shared digital collective (or personal) memory, especially with the use of Artificial Intelligence mechanisms, that the work presented here comes to life. We aim to discuss using digital preservation techniques to produce large-scale documentation/preservation of such current digital construction. We strive to understand better the use of such technologies in their archiving/cataloging and how they are currently being developed to make it possible for them also to be self-preserving.

Título /
Title

Artificial Mind Creation and Archiving Practices in AI

173

173

173

173

173

173

Autor/a/es/as / **Pablo Gobira (Belo Horizonte, Brasil)¹**
Author **Emanuelle de Oliveira Silva (Belo Horizonte, Brasil)²**

¹ Universidade do Estado de Minas Gerais

² Universidade Federal de Minas Gerais

Resumen /
Abstract

Recent studies shows that AI has transformed both machine learning and neurocomputing fields. ChatGPT and MidJourney are exemplary models that demonstrate AI's capability to simulate human cognitive processes. ChatGPT, a language model, engages in coherent and contextually relevant conversations, mirroring human dialogue patterns. MidJourney, an image-generating AI, creates visuals from textual descriptions, emulating human artistic creativity. These applications illustrate how neural networks can replicate aspects of human thought, language processing, and creativity. These applications illustrate how neural networks can replicate aspects of human thought, language processing, and creativity, resonating with themes discussed in Jennifer M. Groh's (2014) and Douwe Draaisma's (2002) works.

The integration of AI into archiving processes marks a significant shift in how information is stored, retrieved, and interacted with. Traditional archiving methods, limited by manual categorization and retrieval, are being transformed by AI's ability to handle vast amounts of data with remarkable efficiency. AI can dynamically organize and interpret data, creating a more interactive and intuitive archiving experience. AI-driven tools enable the creation of dynamic, interactive art pieces that respond to user input and environmental factors, pushing the boundaries of traditional media art. Ulrich Eberl (2016), provides further insight into how intelligent machines are revolutionizing creative processes and augmenting human capabilities. This research will highlight the diverse possibilities AI offers and will examine the future capabilities of archiving and information retrieval facilitated by AI.



Título /
Title

Comparative Analysis of Archiving and Preserving Media Art in Croatia and Slovenia (1989-2008)

Autor/a/es/as / Dijana Protić (Rijeka, Croacia)¹
Author

¹ Universidad Nacional Autónoma de México

² Aalto University

Resumen /
Abstract

In presentation, I will analyze different outcomes in archiving and preservation of media art history from 1988 to 2008 connected with the digital and net.art projects in Croatia and in Slovenia. The methodology is a comparative analysis based on the main results of detailed research which I have done for my PhD. This period was marked by the accelerated development of digital technologies and a change in the political and social context, which still reflects in research and archiving of media art, as well in both countries and their artistic and production systems. Political circumstances were turbulent. After breakup of Yugoslavia, there was a war from 1991 to 1995. There are many differences in approach to archiving digital art in a both countries.

The key difference in the Slovenian art relates to the existing digitization and archiving of materials for exhibitions and manifestations, while in Croatia we still don't have the chronologically mapped and classified review of authors and events related to digital art. Another difference relates to continuity in the cultural manifestations. For example, festival of computer art Pixelpoint, which started in 2000 in Nova Gorica, and is still held today, but Media Scape which was relevant in Croatia end in 2014. The third key difference relates to the uniform development of the independent cultural scene and institutions such as museums as well as decentralization. I will analyze all the differences about archiving and preservation of media art in a Slovenia and Croatia and offer perspectives and proposals for future.

Título /
Title

GLOBALLY CONNECTING NEW MEDIA ART ARCHIVES: Developing new tools for research and creative inspiration



Autor/a/es/as / **Bonnie Mitchell (Bowling Green, Ohio, USA)¹**
Author **Paula Perissinotto (São Paulo, Brasil)²**
Violeta Vojvodić Balaž (Novi Sad, Vojvodina, Serbia)³

¹ Bowling Green State University

² FILE / Electronic Language International Festival

³ Universidad de Ciencias Aplicadas y FMK, Beograd

Resumen /
Abstract

The increasing proliferation of online new media art archives highlights the pressing need to document and preserve vital information about the creative and scholarly works produced by new media artists, academics, practitioners, and community members. A deep awareness of the rich history of research, events, artifacts, and individuals that have shaped the field of new media art is essential to fuel the creative and intellectual endeavors of the future. Events organized by institutions such as FILE Festival, SIGGRAPH, ISEA, and Ars Electronica serve as crucial platforms for knowledge exchange, with their archives capturing the wealth of information shared. Additionally, extensive repositories like the Archive of Digital Art (ADA) and the ZKM archive, or micro-initiative as Memoduct's posthuman.archive, are invaluable resources for contemporary media art practices and essential research tools in digital humanities and media art history. Beyond these, many other online archives house vast collections of knowledge on emerging media-based art.

However, these resources are often isolated within siloed website structures that may not be easily discoverable through standard search engines or AI-generated prompts. Contemporary search algorithms favor websites optimized for SEO, while AI systems retrieve information based on patterns from their training datasets. This presents significant challenges for researchers attempting to access unique or lesser-known entities housed in less frequently visited archives. Moreover, AI often fails to reveal its sources adequately, merging information into unified responses that obscure the provenance of the data. To address these challenges, representatives from SIGGRAPH, ISEA, ADA, FILE, Memoduct, Ars Electronica, and ZKM have been meeting regularly, including a workshop in Karlsruhe (February 2025), Germany, to explore the theoretical and technical possibilities of connecting these online archives. The panelists will present the outcomes of the 1st Workshop on New Media Art Archiving at ZKM, discuss the current challenges and future possibilities.



Título /
Title

Digital Horizons: Navigating the Future of Cultural Heritage Preservation in the Age of AI and Emerging Technologies

Autor/a/es/as / Daniil¹
Author

¹ Independiente

Resumen /
Abstract

This comprehensive article explores the evolving landscape of digital preservation and archiving, focusing on the challenges and opportunities presented by emerging technologies. It delves into the concept of conceptual objects and their preservation in both physical and digital realms, tracing the historical context of memory keeping from oral traditions to sophisticated digital archives. The paper addresses key challenges in digital preservation, including technological obsolescence, file format sustainability, and the exponential growth of digital information.

The article highlights innovative methods for long-term preservation, emphasizing the importance of metadata, file format standards, and collaborative efforts in ensuring the longevity of digital assets. It discusses the integration of artificial intelligence (AI) and the Internet of Things (IoT) in archival practices, showcasing how these technologies are revolutionizing the field of cultural heritage preservation.

Ethical considerations surrounding the use of AI in digital collections are examined, along with the critical role of metadata in rights management and content security. The paper concludes by outlining future directions for digital preservation, including the potential of emerging technologies, the need for sustainable institutional models, and the importance of international collaboration in addressing global challenges in cultural heritage conservation.

This article provides valuable insights for archivists, digital curators, and researchers interested in the intersection of technology and cultural heritage preservation, offering a roadmap for navigating the complex digital landscape of the future.

Título /
Title

Documentando el dispositivo: el caso de Magia natural de Leonor Serrano Rivas en el Museo Reina Sofía

Autor/a/es/as / Luis Felipe Raguá (Bogotá, Colombia)¹
Author Regina Rivas Tornés (Madrid, España)²

¹ Cinemateca de Bogotá – MA en Preservación y Presentación de la Imagen en Movimiento, Universidad de Ámsterdam

² Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía – Máster en conservación y restauración de bienes culturales, Universidad de Granada

Resumen /
Abstract

En 2022, el Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía (MNCARS) en Madrid comisionó a la artista española Leonor Serrano Rivas la exposición Magia natural, compuesta por tres instalaciones creadas para tres espacios del museo. La artista trabaja con imágenes en movimiento, proyectadas de manera análoga y digital. En el caso de la parte analógica, que fue la más compleja, era imprescindible el empleo de proyectores de película de 16mm. Durante el montaje de la exposición, las instalaciones fueron sujetas a cambios teniendo en cuenta las realidades de los espacios y la adaptación de los requisitos técnicos, con el involucramiento activo de los equipos de montaje, y los departamentos de exposiciones temporales y de restauración. La experiencia demostró que, en el contexto de un museo de arte contemporáneo, el equipo multidisciplinar que se encarga de los audiovisuales debe entender las particularidades del dispositivo, esto es, la configuración, puesta en escena y circunstancias de la presentación de las obras audiovisuales. Esto significa entender tanto los requerimientos técnicos y las características materiales de los dispositivos de proyección, como los procesos psicológicos que la proyección puede generar mediante estímulos sensoriales en la audiencia. Igualmente, una documentación para las posibles instalaciones futuras de la exposición debería tener en cuenta, además de la experiencia de la artista, aquellas de los equipos de montaje que participan activamente en otorgarle una forma final a la misma. En todo este proceso, el equipo de restauración juega un papel fundamental en el montaje y mantenimiento de estas obras con tecnología obsoleta.





Título /
Title

Ecologías, información y sistemas del arte: bases de datos en el contexto iberoamericano desde 2020

Autor/a/es/as / Daniel de Souza Neves Hora (Vitória, Brasil)¹
Author

¹ Universidad Federal do Espírito Santo

Resumen /
Abstract

Esta comunicación se basa en estudios acerca de los impactos generados por el creciente hibridismo post-digital en la producción y circulación de manifestaciones artísticas, considerando sus efectos sobre la experiencia estética. Partimos del concepto de ecología de la información (Hoelscher, 2021), asociado a los mundos (Becker, 1982) y a los sistemas del arte (Halsall, 2008). De esta manera, las operaciones diferenciales e interdependientes, que involucran diversos agentes y objetos, son consideradas como guías para el entendimiento de las articulaciones teóricas y prácticas del arte. Entendemos que esta perspectiva afecta la concepción de proyectos, su materialización como obras, su circulación, disposición curatorial y recepción crítica. Con este sentido, recurriremos a las teorías de la decolonialidad (Mignolo, 2012) y tecnodiversidad (Hui, 2019), como desvíos frente al eurocentrismo artístico y tecnológico frecuentemente asociado al uso de medios digitales. Como casos específicos, se comentarán estudios de exposiciones virtuales, compilación de bases de datos y formas derivativas de presentación del arte en plataformas digitales. Relataremos la reciente experiencia de participación del autor en el proyecto Cuerpos Conectados, un archivo en línea de obras de artistas iberoamericanos que abordan temas de identidad y virtualidad, organizado bajo la coordinación de investigadores de las Universidades de Barcelona y Murcia, en España. Destacaremos proyectos de artistas iberoamericanos indexados, con el objetivo de desarrollar una reflexión sobre aspectos geográficos comunes y disidentes, relativos a los contextos sociales y tecnológicos locales y sus intercambios de ideas y estructuras.

Título /
Title

Evolution of Lens Design and Production from an Art to A Science in 19th Century Germany

Autor/a/es/as / Sheila Pinkel (Claremont, CA, USA)¹
Author

¹ Pomona College

Resumen /
Abstract

It wasn't until the 19th century that a collision of emerging technologies and geo-political events resulted in the shift from lens making being an art to a science in Europe. The social history of how from 1840 – 1890 these technologies resulted in completely changing Europe and America from workshop-driven societies to consumer capitalism where production of goods, like lenses for microscopes, telescopes and especially cameras, changed the way people worked, lived and saw the world. This revolution was especially apparent in Germany in the 19th century where numerous universities teaching mathematics and physics contributed to the talent pool which propelled industrial change. And the shift from serfdom to freedom created the labor pool that produced consumer goods. The optical revolution is visible today with the growth and improvement of cell phone technology and our increasing ability to 'see' the macro and micro worlds, including the growth of medical technology and deep space exploration. This paper will focus on the forgotten history of Germany where within a fifty-year period from 1840-1890 the evolution of lens production benefitted from technological, media and social transformations and led to an industrial revolution.





Título /
Title

Exploring an Asian Heritage through Virtual Reality and Digital Twin in the Post-Digital Age

Autor/a/es/as / Annie Wan (Kelowna, Canada)¹
Author

¹ University of British Columbia Okanagan

Resumen /
Abstract

Virtual Reality (VR) and the concept of Digital Twin (DT) encompass a range of technologies that blend the physical and virtual worlds, finding applications in various fields. These technologies offer new ways to visualize and interact with data and environments, including Virtual Reality (VR), Artificial Intelligence (AI), and Light Detection and Ranging (LIDAR). Our VR research-creation methodology seeks to present new methods for preserving cultural heritage, creating VR heritage preservation applications with the assistance of AI. It outlines how the heated debate technology assists the project and proposes a framework that empowers other academics to develop projects in a similar field. Migration Studies, as a relatively new field research area in social science and a 'Wisconsin or Michigan School,' (Levy, Pisarevskaya & Scholten 2020) at the central focus of this approach, emphasizes integration versus assimilation. Integration refers to migrants maintaining their original cultural identity while also participating in the host culture. On the contrary, assimilation occurs when migrants eventually lose their original cultural identity as they adopt the 'new' culture. Kong Ha Wai was first built in the 1930s by a businessman moving from Indonesia to Hong Kong; its history was marked by a continuous process of cultural enrichment and evolution, also entirely aligned with that of Hong Kong. The team worked on the VR research-creation, based on the idea of Kong Ha Wai as a miniature version of Hong Kong, explored how heritage preservation is related to immersive technology and more importantly, discussing the relationship between diaspora identity and cultural heritage. The article ends with proposed ideas that engage diaspora communities in the discussion and use the mentioned technologies as tools of migrant studies and diasporic identities, a new paradigm shift in studying heritage.

Título /
Title

Heartbeat Art



Autor/a/es/as / **Annie Wan (Kelowna, Canadá)¹**
Author

¹ Faculty of Creative and Critical Studies, UBC Okanagan

Resumen /
Abstract

This presentation will introduce my book Heartbeat Art (MIT Press, 2025), the first study of the history of heartbeats, pulse and technoscience in the work of a wide international array of artists and composers. Despite the number of artists who have engaged with heartbeats and the pulse there was no comprehensive treatment before of the subject. Heartbeat Art draws on a larger historical backdrop surveying physiological research, scientific investigation, and instrumental developments, as well as visual, media, and sound arts. In my conference paper, I will present a brief visual analysis of some Latin American artists that are featured in my book.



Título /
Title

History as Remix (Re)generative synths / sims / images of the uncanny

Autor/a/es/as / Mitch Goodwin (Melbourne, Australia)¹
Author

¹ University of Melbourne

Resumen /
Abstract

Someday, we might look back at the history of the written word and be able to discern a technical schism in scholarly practices: the time before ChatGPT and then, everything that followed. Similarly, in terms of media art history we may be able to pinpoint a singular event - that morning in March 2023 when we woke up to see Pope Francis in a puffer jacket. Can our faith in images ever be restored?

The paper will preface this synthetic turn by describing the pre-history of generative AI as a place of intensely illusionary historical remix – art as copy (Manovich, 2022; Benjamin, 1936) and network as a (re)generative medium (Salvaggio, 2023). As such a brief survey of the activist foundations of generative image production might help us better understand the socio-political accents of - and foundational resistance to - this current meta-malaise in order to give form to the invisible (see: Waldemar Cardeiro, São Paulo, 1971; Charles Csuri, London, 1968; and later, Nam June Paik, Seoul, 1988).

Using the author's Slow Down Time art intervention as a conceptual framework, this paper will clarify and catalogue the present moment as a form of techno-cultural collapse. A digital gothic condition of historical memories and their looping synthetic refractions. A circumstance that has re-energised the search for truth and authenticity at the same moment we are questioning the foundations of visual perception and authorship (human/machine/avatar/other). Certainly, the Internet is entering its pink slime period. A synthetic world of fusion and illusion and datafied perceptions of a world literally without end - a poly-crisis of our own (un)making (Warzel, 2023).

Against this background, this paper will wrestle with the perception – and production of – media artefacts that exist in the world as bi-products of large-scale computing processes and networked data assemblages – the so-called “memory machine”. The primary aim will be to interrogate the

slippery nature of image receivership and production in our post-synthetic media environment by exploring notions of the uncanny image. That which take form as televisual simulacra, assemblages of cultural data and futurist memorialisation techniques. These slippery mediations occur across our present channels of visual consumption including television (alternate reality), cinema (the multiverse), traditional media (rabid commerce), social networks (mis/dis/information) and political discourse (post-truth). Screen culture is the venue in which this looping discombobulation plays out via the image stack - increasingly copied, manipulated and/or synthesised for the purposes of blending, simulating and/or disrupting narrative and genre signifiers.

Important questions persist about data integrity and knowledge attribution by Big Tech's large-scale computing infrastructure. It is unsettling that these mechanisms also function as gate keepers to the provenance of historical data and the modes by which they can be authenticated. This is a strange incongruity, as AI becomes a looping foldback mechanism, embedded within a strained biosphere of cascading influences – on the climate, on interpersonal communication and on the viability of creative labour.

(Re)generative media in many ways is a direct reflection – and an inevitable functional evolution – of these ambiguous tendencies of the synthetic-uncanny futurist manifesto.

More Questions Than Answers

What role does the quest for authenticity play in the rendering of synthetic media?

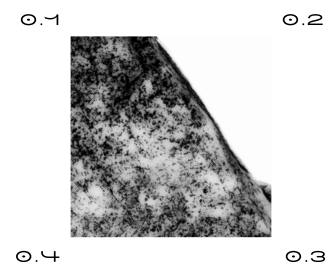
How does our reading of history inform how we engage with generative AI services and in turn deploy the outcome?

What is a model's aesthetic "house style" if, as Lev Manovich has claimed, AI art has no discernible aesthetic?

What might we consider authentic when we are uncertain as to what is a genuine artefact or a derivative or an assemblage?

Is monoculture simply inevitable?

And what of the efficacy of scholarship and the security of archives in a world awash with "pink slime" and "grey goo"?





Título /
Title

Imperfect archives: AI and the memory of images

Autor/a/es/as / Gabriel Eduardo Ávila Buitrago ¹
Author Natalie Johan Higuera Burgos (Bogotá, Colombia) ²

¹ Institución Universitaria Politécnico Grancolombiano2

² Universidad Militar Nueva Granada

Resumen /
Abstract

The recent emphasis on the development of artificial intelligence models capable of manipulating large amounts of information can be seen not only as an epistemological shift in the study of images, but also as a colonialist operation. Despite the impossibility of translating the flood of information in today's databases by exclusively human means, we need to think about the uniqueness of images and how this uniqueness is an obstacle to algorithmic interpretation. A first element to consider in this comparison would be the ethical aspect and the idea of moral responsibility (Coeckelbergh, 2023), elements that are absent in the functioning of AI. Secondly, we must distinguish the notion of memory from that of infinite storage. Images, especially those in analogue format, are 'imperfectly visible', i.e. they signify beyond a logical and objective hermeneutic. Any exegesis of image archives is necessarily imperfect and follows the determinations of the particular history of each archon. The desire to encompass the totality of images by automating their processing can lead to decontextualisation, simplification and forgetting. An example of this can be seen in the recent amateur production of fake trailers for blockbusters (Avengers, Star Wars, etc.), following aesthetic pastiches of films from past decades, based on visual references collected and processed by AI. Finally, we need to think critically about the adoption of exogenous and, above all, generalist informational technologies, in terms of the very destinations they can give to images, removing them from a specific time and space and reconstructing narratives in the interests of those who develop and impose the use of such tools. To this end, we will refer to the notions of technocoloniality (Castanheira, 2022) and technodiversity (Huy, 2020).

Título /
Title

Innovación en la Documentación y Preservación del Patrimonio Cultural a través de Metodologías Transmediales



Autor/a/es/as / César Augusto Arias Peñaranda (Manizales, Colombia)¹
Author

¹ Universidad de Caldas, Colombia

Resumen /
Abstract

Esta propuesta de investigación doctoral examina cómo la aplicación de metodologías transmediales puede favorecer la documentación y preservación del patrimonio cultural en Colombia. En un contexto de transformación digital, se analizan las experiencias transmediales para mejorar la interacción y apropiación del patrimonio cultural por parte de las comunidades. A través de estudios de caso de proyectos transmedia exitosos, se evalúa la eficacia de estas metodologías en la creación de narrativas integradas que faciliten la preservación de la memoria cultural. Los hallazgos preliminares indican que estas narrativas no solo enriquecen la difusión del patrimonio, sino que también incrementan significativamente la participación comunitaria. Este enfoque metodológico pretende proporcionar directrices prácticas y replicables para futuros proyectos transmediales orientados a la salvaguarda patrimonial. Además, se espera que esta investigación contribuya al desarrollo de una comprensión más profunda sobre la relación entre tecnología, cultura y memoria, promoviendo así estrategias innovadoras y sostenibles para la preservación del patrimonio cultural en la era digital.



Título /
Title

INTERSTICIO: Montaje y (re) significación de un archivo fotográfico

Autor/a/es/as / Andrea Carolina Camacho Yáñez (Bogotá, Colombia)¹
Author Diana Maria Mahecha Vesga (Bogotá, Colombia)¹

¹ Universidad Nacional de Colombia

Resumen /
Abstract

Esta propuesta se trata de la búsqueda del intersticio como modo de construcción entre imágenes según Deleuze (1993) y desde un ejercicio de investigación creación a partir del uso del archivo fotográfico, como el transitar de los conceptos de imagen, montaje y narrativa. Para este ejercicio se aborda primero la revisión teórica de estos conceptos, segundo, se muestra el experimentar fotográfico de Amparo, una mujer del municipio de Chía – Colombia y su intervención de imagen como configuración dialéctica y como propio archivo visual del tiempo heterogéneo, en que el juego con la imagen, el corte, el reencuadre y la yuxtaposición, permiten hacer visible lo que hay “en medio de”, es decir la frontera, el intersticio como pensamiento y nuevas conexiones frente a una provocación. En otras palabras, el intersticio nos hace humanistas, por cuanto encontramos una dimensión utópica donde convergen el mundo, el pensamiento y la creación (Jean Claude Biette, 2006).

Título /
Title

Making noise in the public space, here and over there

187

Autor/a/es/as / Erandy Vergara-Vargas (Edmonton, Canadá)¹

Author

¹ MacEwan University

Resumen /
Abstract

This paper reflects on collective forms of remembering the forced disappearance of subjects and communities in the Americas. While some of my case studies are media art installations, I also discuss actions, narratives, and stories beyond art. In the Americas, narratives about violence are geographically located. For the most part, popular culture promotes the idea that violence is far away: in Central America with the Mara Salvatrucha; in Mexico since the Aztecs; in South America because of dictatorships, etc. The claim is: “over there” meaning that violence is far away. This paper argues that violence is a fundamental part of the colonial history of this continent, and thus includes Canada and the United states. The paper proposes the claim: “violence is here,” and insists on the need to relocate discourses of violence in the Americas. Among other artworks, the paper examines Rebecca Belmore’s Vigil (2002), Andrea Fasani’s TREINTA, (2006-2011), and Rafael Lozano-Hemmer’s Level of Confidence (2015). The paper explores how activists and artists use technologies and social media to “make noise” and draw attention to the forced disappearance of subjects or communities in this continent. The paper proposes a theoretical framework to connect themes of violence and disappearance to the history of colonialism to break the false idea that North America is somehow different, better, safer. The paper insists on the shared history of violence and human right violations that had led to the disappearance of indigenous peoples and women in the Americas.



Título /
Title

Memorias del futuro: Tecnologías Inmersivas y Estrategias Transmediales para la Preservación del Paisaje Cultural Cafetero

Autor/a/es/as / Cesar Augusto Arias (Manizales, Colombia)¹
Author Carolina Salguero (Manizales, Colombia)¹

¹ Universidad de Caldas

Resumen /
Abstract

Esta ponencia explora el uso de tecnologías inmersivas y estrategias transmediales para la preservación y difusión del Paisaje Cultural Cafetero de Colombia, declarado Patrimonio Mundial por la UNESCO en 2011. Para ello, se presenta una colaboración interdisciplinaria entre el centro de investigación C-Transmedia y el Departamento de Diseño, ambos de la Universidad de Caldas, para el desarrollo de una experiencia inmersiva en un entorno CAVE (Cave Automatic Virtual Environment).

Inspirado en el trabajo pionero de R. Murray Schafer sobre la preservación de paisajes sonoros, el proyecto busca integrar imágenes y sonidos, así como comprender cómo las nuevas tecnologías contribuyen a la preservación de la memoria individual y por tanto colectiva del contexto cultural ubicado en un espacio específico de la región cafetera. A partir de procesos de co-creación con la comunidad, se pretende generar una experiencia multisensorial del patrimonio cultural, entendiendo la tecnología como un medio y no como un fin, para preservar los elementos característicos de esta región.

El trabajo plantea cómo las tecnologías inmersivas, a pesar de lo efímero de los dispositivos, pueden servir como herramientas valiosas para recordar, documentar, preservar y difundir el patrimonio cultural intangible. Además, se exploran los desafíos y oportunidades que surgen al implementar estas tecnologías en este tipo de contextos. Con ello, se busca argumentar que las experiencias inmersivas transmediales ofrecen nuevas posibilidades para la investigación, el archivo y la transmisión intergeneracional de la memoria con un enfoque cultural, contribuyendo así a la salvaguardia de nuestro patrimonio para las generaciones futuras.

Título /
Title

Metro Passeio - un viaje al palacio del cine más emblemático de Río



Autor/a/es/as / Felipe Haurelhuk (Brasil)¹
Author

¹ Independiente

Resumen /
Abstract

Este artículo explora la creación de una película audiovisual innovadora en video inmersivo 360, guiada por los principios del patrimonio virtual y la preservación histórica. El proyecto reconstruyó en realidad virtual el Cine Metro de Brasil que ya no existe. Se ofrecerá un análisis histórico de los “palacios de cine” que, a través de su comodidad, elegancia y conveniencia, transformaron el centro de Río de Janeiro en un importante centro cinematográfico de Brasil. Con pocos espacios que quedan de esa época, se ha producido una pérdida considerable de patrimonio cultural, arquitectónico y social. El artículo también profundiza en el concepto de realidad virtual y experiencias inmersivas, discutiendo cómo el enfoque reconstructivo es una herramienta importante para restaurar o reconstruir recuerdos perdidos. Esta metodología investiga cómo las técnicas del patrimonio virtual pueden servir como medio para crear experiencias multisensoriales, ampliando así el alcance de la preservación del patrimonio cultural a un contexto contemporáneo. Mediante el empleo de técnicas regenerativas, el proyecto no solo reconstruye contextos arquitectónicos y sociales, sino que también revive la esencia intangible de la experiencia cinematográfica histórica, demostrando cómo la tecnología puede dar nueva vida a tesoros culturales olvidados.



Título /
Title

Modelos digitales de exposición: Tres casos de estudio para la gestión del patrimonio cultural en la era digital

Autor/a/es/as / Livia Nolasco-Rózsás (London, United
Author Kingdom)¹

¹ University College London

Resumen /
Abstract

Livia Nolasco-Rózsás is a curator, author, and art historian. She has curated exhibitions at institutions of contemporary and media art worldwide since 2006, including at the ZKM | Center for Art and Media (Karlsruhe), Chronus Art Center (Shanghai), Nam June Paik Art Center (Seoul), and various institutions, mainly in Central- and Eastern Europe. She has developed thematic exhibitions raising questions on topical issues such as electronic surveillance and democracy (Global Control and Censorship, 2015-18, with Bernhard Serexhe), the genealogy and social impact of computer code (Open Codes, 2017-21, with Peter Weibel et al.), the notion of computer-generated space (Spatial Affairs, 2021-23, with Giulia Bini), the social and political implications of immersion (Immerse!, 2023, with Corina Apostol).

Between 2019-23 she conducted research on the “virtual condition” and its implications in the exhibition space at the Academy of Fine Arts Leipzig, and as acting head of the international collaboration project entitled Beyond Matter at ZKM | Karlsruhe, which she initiated and in which institutions such as Aalto University, Centre Pompidou, Paris, EPFL Pavilions, Lausanne, Ludwig Museum Budapest, Tallinn Art Hall, and Tirana Art Lab participated.

She has recently edited the volume Beyond Matter, Within Space. Curatorial and Art Mediation Techniques on the Verge of Virtual Reality (2023). As of 2023 she has taken up a lecturer role in curation and media practice at University College London, and serves as a research fellow on the practice-based research Paik Replayed at ECAL, Lausanne.

Título /
Title

Nuevos Métodos para Acceder a Datos Abiertos de Investigación Visual en Humanidades Digitales (VORD)



Autor/a/es/as / Ana Maria Zapata Guzman (Zurich, Switzerland)¹
Author Darío Negueruela del Castillo (Zurich, Switzerland)¹
Iacopo Neri. Ludovica Schaerf (Zurich, Switzerland)¹
Pepe Ballesteros (Zurich, Switzerland)¹

¹ University of Zurich

Resumen /
Abstract

VORD tiene como objetivo mejorar nuestra comprensión del patrimonio cultural mediante la extracción de información cuantitativa de grandes bases de datos de obras de arte y cultura visual. A través de diversos modelos de inteligencia artificial, nuestro proyecto busca extraer automáticamente una variedad de características visuales que luego son almacenadas en una base de datos de vectores, creando una especie de memoria cultural parametrizada. Reunimos en un mismo espacio latente las características visuales y semánticas de las imágenes, y aprovechamos las posibilidades del lenguaje natural para buscar y detectar elementos, evitando quedar presos de nomenclaturas cerradas. Finalmente, utilizamos las capacidades de razonamiento de un modelo de lenguaje grande (LLM) para articular combinaciones y agregaciones de estas características a través de líneas analíticas precisas.

Nuestro método propone una investigación en colaboración con la máquina, es decir, la interpretación de los modelos no es definitiva. Logramos una interpretación analítica más detallada y precisa mediante un enfoque maquina y modular, que permite tanto desglosar las imágenes en características individuales como analizarlas de manera integral. Nuestro acercamiento no se basa en un solo proceso algorítmico o en la creación o extracción de anotaciones humanas. Por el contrario, nuestro enfoque está guiado tanto por una estructura modular de modelos de inteligencia artificial como por resultados de procesos abiertos y colaborativos desde los estudios visuales y la historia del arte. Esto nos permite, a su vez, regenerar hilos narrativos y albergar nuevas interpretaciones de una manera sostenible en términos tecnológicos, materiales y conceptuales.



Título /
Title

Palabra e imagen en María Zambrano

Autor/a/es/as / Beatriz E. Múnera B. (Bogotá, Colombia)¹
Author J. Ignacio 'Iñaki' Chaves G. (Madrid, España)²

¹ Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano

² Grupo de investigación GICOMSOC, Universidad Rey Juan Carlos

Resumen /
Abstract

“Era preciso este instante en que los ojos se quedaron sin la sensualidad de la imagen y el oído sin el murmullo de confusión...”

La unión, casi que indisoluble, entre la palabra y la imagen que nos sugiere, o entre una imagen y la palabra que la nombra, es generadora de arte y de pensamiento y re-generadora de sentido.

Mirar pensando o pensar mirando para desentrañar el sentido o para arriesgar una nueva interpretación que regenere los conceptos creados a través de esa unión entre palabra e imagen. Pero también para que palabras e imágenes nos sirvan como documento para la memoria, presente y futura.

A pesar de la pandemia de palabras, infodemia o infopolución con sus bulos y las omnipresentes fakes, y de la furia de imágenes que nos asolan a diario, vivimos tal vez en una crisis en el contar, en el decir -ya sea por la palabra o por la imagen-, que hace necesario repensar el narrar para regenerar la narrativa moderna y construir tejidos de relatos, por imágenes y por palabras, que creen nuevos sentidos narrativos y expresivos.

La propuesta es visitar la razón poética de la filósofa María Zambrano para una nueva narración construida a partir de esa vinculación de palabra e imagen, de poética y razón, de pasión y pensamiento, en una especie de relato sentipensante, planteando una nueva mirada que traiga a la actualidad las palabras del silencio y las imágenes del paisaje de la autora para dar valor a su memoria.

La conclusión que se arriesga es que los textos de la pensadora española son pura imagen y que se puede construir un relato con la unión de sus reflexiones y las imágenes que se crean con ellas para re-generar el sentido de la narrativa de la razón poética..

Título /
Title

POÉTICA DE LOS DATOS: Hacia un aparato teórico de análisis para obras y procedimientos artísticos que problematicen los datos en América Latina entre 2016 y 2022

Autor/a/es/as / Alfredo Ignacio Mora Briones (Santiago, Chile)¹
Author

¹ Universidad de Santiago de Chile

Resumen /
Abstract

Investigación que propone evaluar cómo afectan, se resignifican y problematizan las bases de datos en el arte medial de la región, incluyendo datos sin procesar, datos recopilados por motores de búsqueda, hackeos y otros datos estadísticos (geográficos, políticos, climáticos, financieros) en América Latina, con la tesis de que el dato es hoy una nueva materialidad para el arte. El espacio temporal de producción artística a analizar se acotará desde el auge de las conexiones de internet 2016 en la región, hasta el año 2022, atravesando la condición mundial de la vida mediada por pantallas durante la pandemia de COVID-19 y sus repercusiones inmediatas en cuanto a la entrega de información por cada acción ocurrida en un dispositivo digital. El objetivo es desarrollar un aparato teórico que permita identificar, observar y analizar patrones, temas emergentes y conexiones entre el arte medial, la cultura, la política y la tecnología. Esto se lleva a cabo a través de metodologías de investigación que profundicen en los procesos de creación, la búsqueda formal o informal de datos, las consideraciones éticas, la resignificación estética y tanto las perspectivas como enfoques expresivos culminarán en un aparato teórico propuesto por esta investigación, denominado “Poética de los datos”.





Título /
Title

Preservation of works of art and technology, by brazilian artists, from the cyber art collection of itaú cultural

Autor/a/es/as / **Fernando de Oliveira Fernandes (São Paulo, Brasil)¹**
Author **Gilbertto Prado (São Paulo, Brasil)^{1 2}**

¹ PPG Design, Universidade Anhembi Morumbi

² PPG Artes Visuais, Universidade de São Paulo

Resumen /
Abstract

This communication aims to bring a brief study on the processes and procedures for maintenance and updating of works from the Itaú Cultural's cybernetic art collection, which is a selection from the art and technology collection of this foundation. We begin by describing the context of the moment in which the collection was conceived and its purposes, which remain current and relevant. For this project, we intend to focus on three works by Brazilian artists as a case study: "Desertesejo" by Gilbertto Prado (2000), "OP_ERA Sonic" by Daniela Kutschat and Rejane Cantoni (2004), and "Descendo a Escada" by Regina Silveira (2005). The works were selected due to the specificities and distinctions between them (programming, installation, interactivity, frequency of presentation), as well as for having undergone or being in the process of updating. Thus, it will be possible to highlight the importance and possible paths to be taken to keep this collection alive, as well as to recognize the specificities of this type of art and technology work and the emerging needs regarding digital preservation.

Título /
Title

Re-Activating MAINBEAM: A Virtual Reality Simulation of Charlie Hooker's Media-based Performance Artwork

Autor/a/es/as / Author
Adam Lockhart (Scotland, UK)¹

¹ University of Dundee

Resumen /
Abstract

Time based artworks, due to their ephemeral nature, are notoriously difficult to re-stage authentically, especially performance-based pieces. Furthermore, the nuances and inherent obsolescence in media art makes this process even more problematic, especially for historical works. Charlie Hooker (b 1953) is a UK artist specialising in systems-based works combining performance, audio art & visual art. His works are generally site specific and usually not repeated or re-performed. One example was MAINBEAM, which was performed in 1983 inside a now demolished carpark in Gateshead, England. It involved four cars, each with drivers and specially prepared soundtracks emanating from their in-car stereos, together with four pedestrians, playing metal percussion instruments. This was choreographed using CB radio, with the cars and pedestrians moving toward and away from the audience and gradually, menacingly, hemming it in. While this piece could theoretically be performed again, there would be several challenges both conceptually and technically. As part of the UKRI creative cluster project InGAME, a collaboration of the Universities of Dundee, Abertay and St Andrews, Lockhart and the 3D Vis Lab at the University of Dundee have recreated this performance as a case study in immersive Virtual Reality. Created in conjunction with the artist and his archive, the project used a combination of 3D modelling, animation, spatial VR techniques, motion capture, photogrammetry and specialist sound design. These elements were choreographed as close to the original as possible, ensuring an authentic immersive experience. This paper summarises the theoretical and technical processes used to achieve this recreation.





Título /
Title

Re-Postcolonial Archive: Decentralized and Diverse Memory Representation in the Digital-AI Era

Autor/a/es/as / Dr Megan Smith (Kelowna, Canada)¹
Author Najam Ul Assae (Kelowna, Canada)¹

¹ University of British Columbia

Resumen /
Abstract

In today's era of digitalization, the concept of the archive has transcended its traditional confines to embrace a truly postcolonial ethos. This paper delves into the intricate interplay between memory, history, and archival practices through the lens of postcolonialism. It elucidates the emergence of a decentralized, mondial archive that serves as a dynamic generator of ideas, representations, and feedback mechanisms, while accommodating diverse narratives that have long been suppressed.

By scrutinizing the development of the Archive of Digital Arts South Asia (SADA), this paper highlights a methodological understanding that goes beyond mere documentation. SADA, epitomizes a paradigm shift in archival practices, offering not only a remedy to silenced voices but also laying the groundwork for future archival systems. Through an exploration of SADA 's decentralized structure, its global outreach, and its commitment to amplifying marginalized narratives, this paper underscores the transformative potential of postcolonial archival approaches.

Ultimately, this paper contributes to ongoing discussions within the academic community on the evolution of archival methodologies and their implications for preserving and representing diverse cultural histories in a digital age.

Título /
Title

RECIPROCITY:: regenerative
futures through
art+science+technology
collaborations

Autor/a/es/as / Melissa deLaney
Author

Resumen /
Abstract





Título /
Title

Procesos regenerativos de espacios multitemporales y tecnologías multimediales

Autor/a/es/as / Pablo Andrés Gómez Granda (Bogotá, Colombia)¹

Author

Diana Castelblanco (Bogotá, Colombia)¹

Alfredo Montaña Bello (Bogotá, Colombia)¹

Ricardo Rojas Farías (Bogotá, Colombia)¹

Carlos Buritica (Bogotá, Colombia)¹

¹ Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano

Resumen /
Abstract

El panel “Procesos regenerativos de espacios multitemporales y tecnologías multimediales”, afirma que los procesos regenerativos de arquitectura y territorios mediados por tecnologías multimediales contribuyen a la revitalización de estos espacios -junto a la de los seres que los habitan-, gracias a la implementación de estrategias, más que de restauración, renovación o reconstrucción, de transformación y reprogramación. En los procesos de transformación y reprogramación de situaciones espaciales, las tecnologías multimediales juegan un papel activo no solamente como herramientas de representación sino también como útiles para la regeneración presente de situaciones espaciales pasadas y futuras. Los procesos regenerativos son orientados por cuatro metodologías trabajadas en la Facultad de Artes y Diseño de la Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano: reciclaje; ciclo de vida del proyecto; análisis comparativo; memorias del conflicto. Reciclaje presenta dos casos: uno que corresponde al proyecto construido Librería de la Universidad Nacional de Colombia; otro desarrollado en el taller de proyectos de profundización en arquitectura; ambos casos actualizan edificios y espacios públicos del pasado proyectándolos al futuro, mediante el uso de tecnologías de imagen, diseño y modelado. La modalidad ciclo de vida del proyecto aplicada en el taller de proyectos Arquitectura y BIM (Building Information Modeling), que gestiona alternativas de diseño y testeos de desempeños futuros, gracias al uso de modelos informáticos. El análisis comparativo desarrollado en las asignaturas de la línea teórica del programa de arquitectura utiliza tecnologías análogas y digitales de modelado para visualizar las distintas temporalidades implícitas en casos ejemplares de la arquitectura clásica, moderna, contemporánea, latinoamericana y colombiana. Memorias del conflicto, visibiliza objetos y espacios narrativos, haciendo un uso de multimedios orientado a producir sensibilidades otras del conflicto armado en Colombia.

Título /
Title

Diseño de un modelo de documentación orientado al desarrollo de planes de conservación para proyectos de media art en un archivo universitario

Autor/a/es/as / Esther Moñivas (Madrid, España)¹
Author

¹ Universidad Complutense de Madrid

Resumen /
Abstract

El diseño de modelos de documentación orientados a la conservación de media art constituye un área en constante evolución en las últimas dos décadas. Esta comunicación presenta los resultados de una investigación desarrollada a lo largo de 2024 en la Facultad de Bellas Artes de la Universidad Complutense de Madrid, donde se imparte el Máster Universitario en Conservación del Patrimonio Cultural. Dicho Máster incluye las dos únicas asignaturas de conservación de media art que actualmente se ofertan en España. En los cursos 2022-2023 y 2023-2024 los estudiantes de estas asignaturas han desarrollado una serie de procesos extensos de documentación orientados a elaborar planes de conservación para piezas de media art. Ello ha requerido analizar previamente los principales modelos de documentación vigentes y desarrollar un modelo nuevo en español que sea lo suficientemente profundo para resultar efectivo de cara a la toma de decisiones en conservación-restauración, que resulte comprensible para los estudiantes y que sea versátil como para poder responder a las necesidades que plantean las distintas tipologías de obras y posibles orientaciones del plan de conservación. Este modelo, todavía en fase beta, pretende contribuir a ampliar las posibilidades de la documentación de media art en colecciones públicas y privadas e instituciones hispanoparlantes vinculadas al media art. Cada uno de los estudios realizados utilizando este modelo de documentación incluye información contextual y técnica muy amplia, documentos visuales y transcripción de las entrevistas realizadas a artistas relevantes del panorama de media art. Este conjunto de materiales aspira a constituirse e ir haciendo crecer un archivo de referencia para la conservación de media art heritage en español, ubicado en el repositorio de la Universidad Complutense de Madrid y de acceso abierto.



Título /
Title

Species Without Spaces: towards a Technodiversity of the coasts

Autor/a/es/as / Thomas Pausz (Reykjavik, Iceland)¹
Author

¹ Iceland University of the Arts

Resumen /
Abstract

Species Without Spaces investigates the contemporary media constellations used to document and archive endangered coastal ecosystems. The project is part of an artistic research residency at the Laboratoire Modulaire at ESAM Caen-Cherbourg (France) in 2023-2024. The full text will be published in the autumn of 2024 by the Laboratoire Modulaire. I propose to present a condensed version of this research at the Re:generative conference 2025. Part of the research consisted in visiting laboratories specialised in research on coastal ecology. I interviewed scientists gathering and working with biodata and assessed the potential of working with these technological processes for artistic media installations increasing awareness of current ecological issues. A guiding theory scaffolding the research is the theory of 'Technodiversity' proposed by Yuk Hui as a call for local divergences of planetary technologies, which would serve local biodiversity. I will contextualise this theory with references to other relevant authors such as Gilbert Simondon, Jessica Lehman, André Gorz and Bernard Stiegler.

A second part of the argument reflects on the process of creating media installations using biodata. Here the main question is: aside from and beyond technological progress, can media works create poetic correspondences between humans and coastal ecosystems? What is the place of human and non-human bodies in these speculative interspecies dispositifs? Alongside the sensory mediation of images and data, which are formats intimate to our cultural relationship with the Living, could new digital media apparatuses and networked media allow us to share non-human perceptions, scales and temporalities?

Título /
Title

Symbiotic Assemblages



Autor/a/es/as / Inti Gallardo (Córdoba, Argentina)¹

Author

¹ National University of Córdoba / University of Chile / Universitat Politècnica de València

Resumen /
Abstract

»Symbiotic Assemblages« is a project that explores concepts of symbiopoetics and symbiopolitics through various materialities of moving images.

It aims to redirect human attention to nature, specifically to small biological organizations called »lichens«, which survive worldwide through collaboration and mutualism. In a context where megalomania seems to pervade contemporary politics, economics, and society, this series of images proposes a reconsideration of micro-narratives and small scales.

The project consists of an lecture and a VR experience will allow inhabiting this narrative, experiencing the scale change, and approaching forms of coexistence in a fictitious nature that suggests a new beginning for the species.

The digital assembly through 3D scanning between human bodies and other organisms, the scale change, and the encounter of skins in different materialities enable us to inhabit a new territory and rethink our collective identity. In the words of Manuel de Landa, »Territorialization is the set of processes that increase the degree of homogeneity of a whole, while deterritorialization is the set of components that force it to change or even transform into a different whole.«



Título /
Title

The conservator's task and the aesthetics of documenting time-based media art

Autor/a/es/as / Haitian Ma (Amsterdam, the Netherlands)¹
Author

¹ University of Amsterdam

Resumen /
Abstract

Both in archival and conservation theories, post-stewardship approaches to recordkeeping and practical challenges of conserving ephemeral artworks have called on shifting the ontology of documentation from a tool of passive recording to a site of active knowledge production (Laurenson 2006, Harris 2012, Dekker 2013, Ippolito 2014, Zielinski 2015, McKemmish 2017, Siegel 2018, Caswell 2020, Paalman et al. 2021). Despite this ontological shift, the work of documentation is often conceived under methodic terms and oriented towards the artwork at hand, with the subjectivity of the conservator(s) sidelined in the discourse.

Synthesizing theoretical insights from translation and performance studies, this paper looks at media art documentation from the point of view of aesthetics, where the subjectivity of the conservator takes central stage. Echoing the political gesture of performance against reproduction in the arts, I propose to think conserving towards loss, where the impossibility of total retrieval constitutes the premise and goal of conservation work (Phelan 1993, Muñoz 1996, Kaye 2000, Schneider 2001). Drawing on my own preservation work with multimedia artist archives in the Netherlands, I further compare the task of the conservator to that of the translator to attend to the labor, ethics, and affective dimensions of care work she performs in the documentation process (Benjamin 1923, Barthes 1978, Roach 1996, Briggs 2017). The paper asks what institutional horizons of conservation care can arise from recognizing the conservator's agency and documentation craft.

Título /
Title

The Hidden Embodied Experience: A Phenomenological Approach to the Digital Sound Archives



Autor/a/es/as / Zhuolin Li (Leicester, United Kingdom)¹
Author

¹ University of Leicester

Resumen /
Abstract

This research explore the embodied experience of archivists in the context of digitally preserved sound archives, examining their engagement with the materiality of digital sound archives, from a phenomenological perspective. In order to comprehend archives, archivists must actively engage with the tangible materials. As embodied beings, we intertwine our comprehension of archives with tangible interaction, often transmitted or experienced through the physical body. During this engagement, the significant meanings of physicality, sensation, and emotion closely interconnect and influence each other. However, in the context of digital transformation, this article argues that digitization has not only reshaped engagement with physical archives, but also emphasizes the significance of digitally preserved and born-digital archives in terms of their embodiment and materiality. Moreover, a sound, audio, or sonic object refers to an entity that is perceived through the auditory senses and can be described as a distinct and identifiable element of sensory experience, offering a fresh perspective to reflect the phenomenological relationship between the materiality of archives and the physicality of archivists. To do this, this research draws inspiration from archivists' under-examined embodied experience around archival practice, especially the overlooked embodiment around digital sound archives and its critical influence on the construction of digital sound archives. It concludes by highlighting a practical approach and perspective derived from my fieldwork for investigating the embodiment and materiality of digital sound archives that are crucial in the setting of authentic digital sound archives for future in an ever-changing context.



Título /
Title

The Transition from Analogue to Digital Case Study: Restoration-Evolution

Autor/a/es/as / D.A. Restrepo-Quevedo (Bogotá, Colombia)¹
Author Raquel Caerols Mateo (Madrid, España)²

¹ Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano

² Universidad Complutense de Madrid

Resumen /
Abstract

The aim of this presentation is to demonstrate how the restoration of new media art must adapt to the digital context, redefining the traditional concept of restoration in light of the interactive, generative, and multimodal characteristics of these media. Using the archive of the International Image Festival as a case study, a thorough review was conducted to analyse its evolution from analogue to digital, examining how the modalities, media, and intersemiotic resources employed have transformed over time. The methodology included the examination of significant milestones in the archive's development, using analytical categories such as interaction, content generation, format adaptation, and the intersemiotic relationships between different modes of communication (visual, textual, auditory, etc.). Special attention was given to how these elements interact and integrate within a digital environment, highlighting the need to consider not only the modes and media used but also how they combine to create complex and dynamic meanings. Preliminary findings suggest that digital restoration requires a multimodal approach that incorporates extensive metadata, interactive interfaces, and dynamic elements reflecting the interrelated nature of intersemiotic resources. The festival's archive, seen as a "living archive," exemplifies how an archive can evolve to allow interaction that mirrors the generative nature of digital art. In conclusion, digital art restoration must go beyond static preservation, involving the evolution and interactivity inherent to these formats. This transformation redefines the restorer's role, necessitating strategies that preserve not only individual components but also the multimodal interactions and emerging meanings within new media art.

Título /
Title

Towards co-created, sustainable archives - experiences from the Grassroots of Digital Europe project

Autor/a/es/as / Mirosław Filiciak (Poland)¹
Author

¹ SWPS University

Resumen /
Abstract

Born-digital cultural heritage is an extremely broad category. However, there is no doubt that much of it includes activities that were created on the margins of the art world. Both the content itself, such as amateur games or demoscene productions, but also the efforts to archive them, are in effect often the work of amateur enthusiasts - dispersed groups that do invaluable work but at the same time do not meet institutional and academic standards, and often remain in tension with copyright law. In an era of increasing institutionalisation of digital heritage, how do we reconcile the expectations of all parties involved? Can the arrangement of this cooperation enable the rationalisation of resource management and facilitate similar activities in the future? The presentation will focus on experiences from the COST Grassroots of Digital Europe project, in which we are trying to build a 'network of networks', connecting academics, GLAM institutions and enthusiasts, and providing all stakeholders with materials to support their work. Examples of good practices will be presented, but there will also be remarks on the difficulties and challenges of such an approach.



Título /
Title

Vivid experiences in audiovisual heritage: the elaboration of tools for documenting alternative uses of technology in experimental video

Autor/a/es/as / Mariela Cantú (Argentina)¹
Author Ana Laura Raviña (Argentina)²

¹ CIAP - UNSAM / CONICET

² IIAC - UNTREF / CEE-TAREA-IIPC-UNSAM

Resumen /
Abstract

This proposal seeks to explore expanded views on audiovisual archival practices which, together with content and media description, can incorporate technological experiences involved in the production of the pieces, both on a creative and spectatorial level. In this sense, we believe that the historicity of an audiovisual document should incorporate records about its production technologies and their specific uses, as well as the spectatorial practices of the contexts in which such piece has been exhibited. In this sense, it becomes essential to elaborate archival tools that facilitate access to those experiences -such as archival descriptions, thesaurus, among others.

In this context, Argentine experimental video offers a fertile ground to reflect upon these questions. On the one hand, since alternative or disobedient uses of technology have been a key characteristic of this practice in our territory, incorporating the mixture of techniques and technologies, migrations, reuses and activations in different moments of the production of a piece (such as the mixture of formats or the use of found footage), as well as in different versions of a piece (for instance, in the passage from single channel pieces to a video installation, the reuse in a performative work, etc.). In order to analyze these issues, we propose case studies based on works by Argentine artists Carlos Trilnick, Margarita Paksa and Marina Rubino.

Facing the challenge of the inexorable obsolescence of video formats, how do we preserve the vivid experience of our audiovisual heritage?

How do we re:generate technological disobedience and document it to better understand its challenges?

Título /
Title

Writing History of Digital Art in the Age of Digital Humanities and Machine Learning

207

207

207

207

207

207

Autor/a/es/as / Jana Horáková (Czechia)¹
Author

¹ CMasaryk University

Resumen /
Abstract

Conducting systematic and coordinated art historical research in digital art is essential for its` academic, politic, and public recognition as the significant monument, as well as an investigative and critical practice of digital cultures and information societies of 20th and 21st century. But how should digital art histories be written? Which historiographical methods have been employed to date, and what were their benefits and limitations? Answering these questions is a prerequisite for starting any historiographical research of digital art today. This paper summarizes the current state of the field of digital art historiography and identifies trends and preferred methods in it. Doing so, it suggests that digital art historiography should develop towards usage of digital humanities methods, including emerging technology of machine learning. The paper arguments in favor of developing ´ Digital Historiography of Digital Art´, as a subdiscipline of ´ Media Art Histories´. Digital historiography of digital art can benefit from many online databases of digital art, which can be analyzed using digital tools to deepen and enlarge knowledge of the history of digital art and culture. Given that this paper is written as a prolegomenon to a research project focused on the study of local digital art in the Czech Republic (Local digital art and culture as a subject of historiographical research, Czech Science Foundation, GA24-10667S), examples of good practices in the use of digital humanities methods and machine learning tools in the context of digital art historiography will be provided both in a global context and from local scene.



Título /
Title

Modelos digitales de exposición: Tres casos de estudio para la gestión del patrimonio cultural en la era digital / Digital Exhibition Models: Three Case Studies for Cultural Heritage Management in the Digital Age

Autor/a/es/as / Esteban Gutiérrez-Jiménez (Medellín, Colombia) ¹
Author Livia Nolasco-Rózsás (Hungary-Reino Unido) ²

¹ Instituto Tecnológico Metropolitano-ITM

² University College London

Resumen /
Abstract

Los modelos digitales de exposición amplían las posibilidades de exhibición, mediación y acceso al patrimonio cultural mediante entornos virtuales, trazando rutas de exploración para la museografía contemporánea. Este artículo explora el concepto de modelo digital de exposición y su aplicación en tres casos de estudio desarrollados en el marco de los proyectos Beyond Matter y Matter 3 Colombia, iniciativas que han impulsado la digitalización de exposiciones y la creación de experiencias interactivas en espacios virtuales. Se analizan los modelos Les Immatériaux the Virtual Exhibition (Centre Pompidou, 2022), Iconoclash as a Digital Experience (ZKM, 2022) y Modelo Digital MCNS (Museo de Ciencias Naturales de La Salle, 2024), cada uno con enfoques curatoriales y museográficos distintos en la integración del espacio digital con la práctica expositiva. El estudio se basa en un enfoque de análisis comparativo, considerando los modelos desde cuatro dimensiones: objetivos curatoriales, estrategias de representación espacial, interacción con el visitante y su relación con exposiciones físicas. Les Immatériaux opera como un archivo digital navegable, Iconoclash presenta una museografía dinámica y personalizada, y el Modelo Digital MCNS se concibe como un entorno expositivo autónomo que fusiona elementos científicos y artísticos en una plataforma interactiva. Los resultados evidencian que estos modelos amplían el acceso al conocimiento expositivo y reconfiguran la relación entre el visitante, el espacio museográfico y la curaduría en la cultura digital. Además, presentan oportunidades para integrar experiencias híbridas y explorar estrategias de mediación cultural que implementan tecnologías emergentes. Finalmente, el artículo reflexiona sobre su impacto y sus posibilidades de evolución, considerando el desarrollo de experiencias interactivas más adaptativas y la expansión del acceso al patrimonio en formatos innovadores.

Título /
Title

Artificial Mind Creation and Archiving Practices in AI



Autor/a/es/as / Semay Buket Şahin (İstanbul, Turkey) ¹
Author

¹ Marmara University Radio, Television and Cinema, Turkey

Resumen /
Abstract

Recent studies show that AI has transformed both machine learning and neurocomputing fields. ChatGPT and MidJourney are exemplary models that demonstrate AI's capability to simulate human cognitive processes. ChatGPT, a language model, engages in coherent and contextually relevant conversations, mirroring human dialogue patterns. MidJourney, an image-generating AI, creates visuals from textual descriptions, emulating human artistic creativity. These applications illustrate how neural networks can replicate aspects of human thought, language processing, and creativity. These applications resonate with themes discussed in Jennifer M. Groh (2014) and Douwe Draaisma (2002).

Integrating AI into archiving processes marks a significant shift in how information is stored, retrieved, and interacted with. Traditional archiving methods, limited by manual categorization and retrieval, are being transformed by AI's ability to handle vast amounts of data efficiently. AI can dynamically organize and interpret data, creating a more interactive and intuitive archiving experience. This research highlights AI's diverse possibilities and will examine the future capabilities of archiving and information retrieval facilitated by AI. In conclusion, the study finds that in AI-based new media practices, artists assume an informative role, while the art audience, empowered by AI technologies, adopts a participatory role and gains the ability to archive media art themselves.



Título /
Title

Retos en la documentación de Media Art para el desarrollo de planes de conservación: una iniciativa de archivo de medios variables desde la universidad

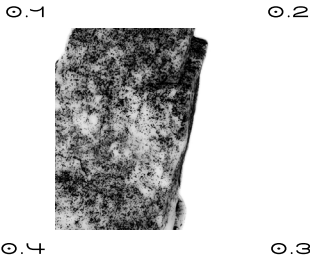
Autor/a/es/as / Esther Moñivas (Madrid, España) ¹
Author

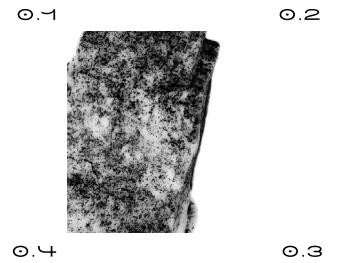
¹ Universidad Complutense de Madrid

Resumen /
Abstract

El diseño de modelos de documentación de Media art constituye un territorio en constante evolución que tiene que adaptarse a retos y necesidades emergentes. La conservación y restauración del patrimonio es uno de los campos en los que la documentación en detalle de dimensiones conceptuales, técnicas y procesuales de las obras se hace imprescindible, en particular cuando lo que está en juego es la toma de decisiones sobre obras de naturaleza efímera, variable, tecnológicamente dependiente, interconectada y que integra tanto dimensiones tangibles como intangibles. Para responder a las problemáticas de conservación patrimonial que el Arte mediático y experimental de las últimas décadas plantea, se han desarrollado diversas metodologías y modelos de documentación especializados que se articulan de manera preferente a través del contacto directo con artistas. El desarrollo de historias orales y entrevistas a artistas constituye un paradigma de actuación preferente debido al grado de detalle y profundidad que estas proporcionan. La carencia generalizada de profesionales especializadxs en la conservación y restauración de este patrimonio, la insuficiente convergencia entre los recursos y metodologías de la historia de los medios y la conservación de Media art, y la escasa documentación existente, constituyen hoy agravantes de una situación ya de por sí urgente. El presente estudio da cuenta de los retos que enfrenta el diseño de modelos de documentación y nuevos archivos para fines de conservación patrimonial, y reflexiona sobre las posibilidades y limitaciones de estos. A continuación, se presentan la metodología y los resultados obtenidos hasta la fecha en un proyecto piloto que está siendo desarrollado en la Facultad de Bellas Artes de la Universidad Complutense de Madrid, en el cual se han puesto en marcha un modelo formativo interdisciplinar, un modelo de documentación de Media art y un archivo de medios variables, orientados conjuntamente a la experimentación y desarrollo de estrategias de documentación y planes de conservación para media art. A partir del contacto directo entre estudiantes de Máster y artistas, este proyecto pretende favorecer el intercambio de conocimientos transdisciplinares,

la formación de nuevos profesionales, la transferencia de conocimiento a instituciones y agentes independientes, y el impulso de nuevos esfuerzos corales para cubrir el vacío documental existente en países como España.





Mesa:

Memorias futuras: documentación,
preservación y nuevas herramientas para
la investigación y el archivo

2-12

/

Track:

Future memories:
documentation, preservation
and new tools for research
and archiving

0.1

0.2

0.3

0.4

0.5

0.6

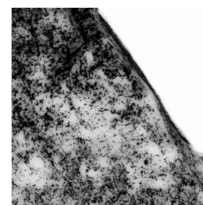
Foro Académico Internacional

0.1

0.2

0.4

0.3



213



Título /
Title

Postvidas Convolucionales: Memorias Carbonizadas de la Tierra Húmeda

Autor/a/es/as / Clarissa Ribeiro (São Paulo, Brazil)¹
Author

¹ University of São Paulo (USP)

Resumen /
Abstract

Aparte de las momias de animales sagrados asociadas con deidades específicas— consideradas como encarnaciones vivas de esos dioses a lo largo de sus vidas—la mayoría de estas momias servían como ofrendas votivas, presentadas en templos dedicados a la deidad vinculada a ese animal en particular. El culto a los dioses animales en Egipto se remonta a la era pre-dinástica. Avanzando a tiempos modernos, en los vastos incendios que han devastado los humedales y selvas tropicales de Brasil, vemos un trágico paralelo: las “deidades” a quienes los animales salvajes ahora sacrifican sus vidas son las fuerzas del agronegocio impulsado por el lucro, la minería y la industria de combustibles fósiles, todas alimentadas por el mantra neoliberal y anti-ecológico. En el antiguo Egipto, al dedicar una ofrenda a un dios, el donante establecía un vínculo eterno con la deidad. Los gatos se ofrecían a Bastet, los perros a Anubis, las ibises o monos a Thoth, y así sucesivamente. Estas ofrendas votivas, menos costosas que los ex-votos de metal, estaban disponibles para los peregrinos en los templos donde se criaban los animales, y tras ser presentadas por un sacerdote, eran enterradas en masa en cementerios esparcidos por Egipto. Refiriéndose metafóricamente a estos cementerios de ofrendas—animales momificados deliberadamente asesinados, como se reveló en exámenes (Musée du Louvre / Georges Poncet, 2000)—el artista explora la “estética de la destrucción” a través de esculturas de datos. Utilizando procesos generativos impulsados por IA, el artista incorpora imágenes de animales salvajes carbonizados de la fauna nativa de Brasil, como el cráneo de un caimán quemado del Pantanal en Corumbá, Mato Grosso do Sul, exterminado por los incendios de agosto de 2024. Estos incendios devastaron 1.22 millones de hectáreas del Pantanal, un aumento del 249 % en comparación con el área promedio afectada en los cinco años anteriores. En 2024, el Bosque Atlántico sufrió 615,000 hectáreas destruidas por fuego, y la Caatinga soportó 51,000 hectáreas de daño, convirtiéndolo en el peor año para incendios en la Amazonía desde 2005. Las imágenes

originales, incluyendo la de un mono aullador carbonizado, un trágico símbolo de destrucción de los incendios que devastaron santuarios de animales en el Pantanal, fueron amalgamadas por herramientas generativas de IA como KREA.AI (un término acuñado por el artista). Estas “estéticas convolucionales” produjeron imágenes generadas por IA, que luego fueron ingresadas en Rhino/Grasshopper para el diseño algorítmico de “híbridos informacionales”— momias-quimera de vidas carbonizadas. Solo en 2020, al menos 17 millones de vertebrados perecieron en incendios en el Pantanal. Las esculturas de datos resultantes, exportadas como archivos .stl y 3D impresas en PLA dorado, permanecen como recuerdos inquietantes del poder destructivo de las ideologías de extrema derecha.

0.1

0.2

0.3

0.4

0.5

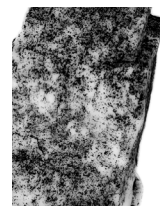
0.6

0.1

0.2

0.4

0.3





Título /
Title

Convolutional Afterlives: Wet Land Carbonized Memories

Autor/a/es/as / Clarissa Ribeiro (São Paulo, Brazil)¹
Author

¹ University of São Paulo (USP)

Resumen /
Abstract

Apart from the mummies of sacred animals associated with specific deities—viewed as living incarnations of those gods throughout their lives—most such mummies served as votive offerings, presented in temples dedicated to the deity linked to that particular animal. The cult of animal gods in Egypt dates back to the pre-dynastic era. Fast forward to modern times, in the vast fires that have ravaged Brazil's wetlands and rainforests, we see a tragic parallel: the “deities” to whom wild animals now sacrifice their lives are the forces of profit-driven agribusiness, mining, and the fossil fuel industry, all powered by the neoliberal, anti- ecological mantra. In ancient Egypt, by dedicating an offering to a god, the donor established an eternal bond with the deity. Cats were offered to Bastet, dogs to Anubis, ibises or monkeys to Thoth, and so forth. These votive offerings, less expensive than metal ex-votos, were available to pilgrims at temples where the animals were raised, and after being presented by a priest, were buried en masse in cemeteries scattered across Egypt. Metaphorically referring to these cemeteries of offerings—mummified animals deliberately killed, as revealed in examinations (Musée du Louvre / Georges Poncet, 2000)—the artist explores the “aesthetics of destruction” through data sculptures. Using AI-driven generative processes, the artist incorporates images of carbonized wild animals from Brazil's native fauna, such as the skull of a burnt alligator from the Pantanal in Corumbá, Mato Grosso do Sul, exterminated by the August 2024 fires. These fires scorched 1.22 million hectares of the Pantanal, a 249% increase compared to the average annual area affected over the previous five years. In 2024, the Atlantic Forest saw 615,000 hectares destroyed by fire, and the Caatinga endured 51,000 hectares of damage, making it the worst year for Amazon fires since 2005. The original images, including that of a charred howler monkey, a tragic symbol of destruction from fires that devastated animal sanctuaries in the Pantanal, were amalgamated by AI generative tools such as KREA.AI. These ‘convolutional aesthetics’ produced AI-generated images, later input

into Rhino/Grasshopper for the algorithmic design of “informational-hybrids”—mummies-chimeras of carbonized lives. In 2020 alone, at least 17 million vertebrates perished in Pantanal fires. The resultant data sculptures, exported as .stl files and 3D printed in golden PLA, stand as haunting memories of the destructive power of far-right ideologies.

Figure 1

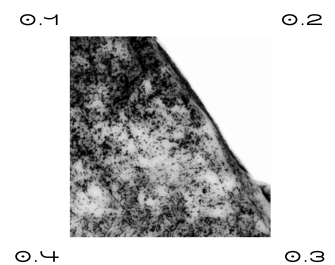
Figure 2

Figure 3

Figure 4

Figure 5

Figure 6





Título /
Title

Publicidad como Promotora de Procesos Intraculturales, Interculturales, Transculturales y Constructora Identitaria

Autor/a/es/as / Yohan Esteban Bolaños-Bravo (Colombia)¹
Author José Alejandro Polanco-Contreras (Colombia)^{1 2}
Vladimir Sánchez-Riaño (Colombia)^{1 3}

¹ Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano

² Universidad de los Andes

³ Universidad Santo Tomás

Resumen /
Abstract

Al profundizar en la comprensión del mensaje publicitario y sus efectos a nivel social y cultural, esta ponencia aborda y ahonda en la recíproca relación entre la publicidad y la cultura, relacionando la industria publicitaria como promotora de procesos intraculturales, interculturales y transculturales que repercuten en el constructo identitario. Mediante estudio de caso, teoría fundamentada y la creación de un modelo de análisis, se evidencia como la cultura interactúa con el mensaje publicitario y promueve orgánicamente el carácter dinámico de la cultura, a través de procesos que son ineludibles a la evolución cultural y, necesarios para el desarrollo de las sociedades en el marco del consumo cultural del mundo globalizado.

Título /
Title

Reviviendo la historia de una generación pionera: Memoria y legado

Autor/a/es/as / Zarate Hernández Johanna Esperanza (Bogotá, Colombia)¹
Author Camilo Andrés Angulo Valenzuela (Bogotá, Colombia)¹

¹ Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano

Resumen /
Abstract

Para conmemorar cinco décadas desde la fundación del diseño industrial Tadeísta, se congregaron en el Alma Mater tanto egresados como docentes de esas primeras generaciones de los años setenta, con la finalidad de poder recuperar memorias de vida y reconstruir tejidos que se han desvanecido por el paso del tiempo, para compartir con las nuevas generaciones.

Un bello ejercicio de recuperación de memoria acumulada en las mentes y almas de aquellos aventureros que, en medio de un contexto de fuertes protestas educativas en el país, apostaron su futuro a una disciplina desconocida e incierta para la creación, convirtiéndose en las estructuras generativas de lo que fue y es, ser diseñadores industriales.

La base metodológica empleada en esta reconstrucción es la “historia desde abajo” que nos ha permitido dialogar con algunos de los actores populares del diseño en Colombia, aquellos que vivieron en carne propia la revolución académica, disciplinar e intelectual que supuso el inicio de las facultades de diseño industrial. Y son estos testimonios de vida los que nos han permitido construir una historia cálida, humanizada y corpórea, que excede los límites de los documentos y de las mismas discusiones académicas y le cede el paso a la regeneración de los tejidos históricos de la disciplina del país.





Título /
Title

Reviving the History of a Pioneering Generation: Memory and Legacy

Autor/a/es/as / Zarate Hernández Johanna Esperanza (Bogotá, Colombia)¹
Author Camilo Andrés Angulo Valenzuela (Bogotá, Colombia)¹

¹ Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano

Resumen /
Abstract

To commemorate five decades since the foundation of Tadeísta industrial design, both alumni and professors from those first generations of the seventies gathered at the Alma Mater. Their purpose was to recover life memories and rebuild connections that have faded with time, to share them with new generations.

It was a beautiful exercise of memory recovery, accumulated in the minds and souls of those adventurers who, in the midst of a context of significant educational protests in the country, bet their future on an unknown and uncertain discipline of creation. They became the generative structures of what was and is to be an industrial designer.

The methodological basis used in this reconstruction is the “history from below,” which has allowed us to dialogue with some of the popular actors of design in Colombia, those who experienced firsthand the academic, disciplinary, and intellectual revolution that marked the beginning of the industrial design faculties. And it is these life testimonies that have allowed us to build a warm, humanized, and corporeal history that goes beyond the limits of documents and academic discussions, giving way to the regeneration of the historical fabric of the discipline in the country.

Título /
Title

TERRA IGNOTA: Zonas de Tránsito e Intercambio. Investigación transdisciplinar y metodologías creativas

Autor/a/es/as / Ivan Flores Arancibia ¹
Author

¹ Universidad Austral de Chile

Resumen /
Abstract



0.1

0.2

0.4

0.3





Mesa:

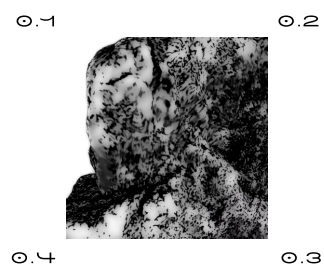
Pioneros del Media Art

/

224

Track:

Media Art Pioneers



0.1

0.2

0.3

0.4

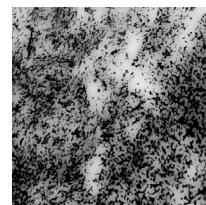
0.5

0.6

Media Art History Conference

0.1

0.2



0.4

0.3



Título /
Title

Between the Inner and the Outer Public. Community art practices of Krzysztof Wodiczko

Autor/a/es/as / Ryszard W. Kluszczyński¹
Author

¹ University of Lodz

Resumen /
Abstract

From the beginning, Krzysztof Wodiczko's art has been in various ways in dialogue with design. I distinguish three dimensions of design that define the nature of his art: design as a profession, design as artistic creation, and design as the creation of artistic projects. All of these concepts, in different relationships, play a critical role in Wodiczko's creative work.

Design in Wodiczko's works is always linked to specific artistic goals, which, in turn, are tied to cognitive, social, political, ethical and philosophical tasks, which, combined with the work's artistic aspects, constitute a whole. Wodiczko's art is a form of artistic research and encompasses all of the aspects indicated above:

a combination of three perspectives: design, engineering and art.

acting in public spaces,

the participatory nature,

interactivity,

a critical nature,

artistic research carried out in projects integrating art, design and science,

creative teamwork,

a transdisciplinary nature.

For participants and other members of the inner public, the journey towards

the final event has more consequences than the final event itself. Wodiczko's works define their task as the initiation of a process of change not only for the participants and the inner public but also for the outer public: the witnesses to the event. For each person associated with the project, how they are present determines the form of the work corresponding to their form of involvement: from being a participant in the process to being a participant in the performance. This transformative power of Wodiczko's art inspires a sense of possibility in the audience.

0.1

0.2

0.3

0.4

0.5

0.6

0.1

0.2



0.4

0.3



Título /
Title

Como dije : el trabajo informático feminista de Copper Giloth

Autor/a/es/as / Helena Shaskevich¹
Author

¹ City University of New York

Resumen /
Abstract

Durante la década de 1970, Chicago surgió como un centro para el trabajo de procesamiento de imágenes. En 1969, Dan Sandin se unió a la facultad de la Universidad de Illinois en Chicago (UIC), y Phil Morton comenzó a enseñar en la Escuela del Instituto de Arte de Chicago (SAIC). Sandin y Morton, junto con algunos de sus colaboradores frecuentes, formarían lo que la crítica Christine Tamblyn ha denominado la “primera generación” de artistas de video de Chicago. Durante el transcurso de la década siguiente, ambos artistas jugarían un papel fundamental en el cultivo del surgimiento de la comunidad radical de artes mediáticas de Chicago. En 1973, Sandin terminó de diseñar su propio Procesador de Imagen, una computadora analógica programable que permitía la manipulación en tiempo real de las entradas de video, que Morton ayudó a distribuir en su manual, *Distribution Religion*, mientras defendía su ética de código abierto de COPY-IT-RIGHT.

Este artículo examina algunos de los primeros trabajos de video y animación por computadora de una de las figuras clave en la escena de los nuevos medios de Chicago en las décadas de 1970 y 1980, Copper Giloth. Atraído por la energía de la escena de los medios electrónicos de Chicago, Giloth dejó atrás una carrera como artista de la escultura figurativa y abrazó un nuevo conjunto de herramientas: la computadora doméstica / sistema de arcade Bally y el lenguaje de programación ZGRASS. Examinando su trabajo de este período, este artículo rastrea la transición de Giloth a los gráficos por computadora junto con su floreciente conciencia feminista. A través de lecturas atentas de los proyectos de Giloth, el ensayo argumenta que explorar la relación entre el código y la imagen, permitió a Giloth explorar una política computacional feminista basada en el adagio “lo personal es político”.

Título /
Title

Conversation through light



Autor/a/es/as / Alexandre Saunier (Genk, Bélgica) ¹

Author

¹ LUCA School of Arts, KU Leuven

Resumen /
Abstract

“Conversation through Light” discusses artistic and scientific polymath Gordon Pask’s Musicolour (1953-1955), an autonomous machine that listens to, learns from, and interacts with musicians by producing patterns of colored light. With Musicolour, Pask realized an artistic-scientific experiment: he used his expertise in theater lighting and electronics to simulate processes of human learning.

In the history of cybernetics, Musicolour is “a computer of revolutionary design [that] has, quite literally, all the properties of a living organism” (n.d.). It is a machine that enacts Pask’s model of cognition and prefigures his Conversation Theory (1976). Meanwhile, in the arts, it “has yet to be recognized as the first interactive artwork” (Penny 2017). Musicolour is a pioneering example of a novel aesthetics of interaction that sets the stage for the development of art practices with autonomous computing machines.

First, we contextualize Pask’s work within an artistic lineage that intertwines light with machine-based behavior, linking him to artists like Thomas Wilfred, László Moholy-Nagy, Nicolas Schöffer, and Memo Akten. Underexplored in theoretical and historical literatures, this practice of machine-based light creation warrants further study for its contributions to contemporary media art practices.

Second, we explore Pask’s cybernetic principles of human-machine interaction that employ terms like “partner,” “entrain,” and “reply” to promote notions of shared control distributed between humans and machines. As early as the 1950s, Pask’s principle of “conversation” offers to the arts a novel conception of human-machine performance that remains highly relevant in today’s era of artificial intelligence and machine learning.



Título /
Title

Digital Arts in Greece: The case of Manthos Santorinaios. From electronic to digital, from centre to periphery, from art to technology (and vice versa).

Autor/a/es/as / Helena Shaskevich¹
Author

¹ City University of New York

Resumen /
Abstract

Durante la década de 1970, Chicago surgió como un centro para el trabajo de procesamiento de imágenes. En 1969, Dan Sandin se unió a la facultad de la Universidad de Illinois en Chicago (UIC), y Phil Morton comenzó a enseñar en la Escuela del Instituto de Arte de Chicago (SAIC). Sandin y Morton, junto con algunos de sus colaboradores frecuentes, formarían lo que la crítica Christine Tamblyn ha denominado la “primera generación” de artistas de video de Chicago. Durante el transcurso de la década siguiente, ambos artistas jugarían un papel fundamental en el cultivo del surgimiento de la comunidad radical de artes mediáticas de Chicago. En 1973, Sandin terminó de diseñar su propio Procesador de Imagen, una computadora analógica programable que permitía la manipulación en tiempo real de las entradas de video, que Morton ayudó a distribuir en su manual, *Distribution Religion*, mientras defendía su ética de código abierto de COPY-IT-RIGHT.

Este artículo examina algunos de los primeros trabajos de video y animación por computadora de una de las figuras clave en la escena de los nuevos medios de Chicago en las décadas de 1970 y 1980, Copper Giloth. Atraído por la energía de la escena de los medios electrónicos de Chicago, Giloth dejó atrás una carrera como artista de la escultura figurativa y abrazó un nuevo conjunto de herramientas: la computadora doméstica / sistema de arcade Bally y el lenguaje de programación ZGRASS. Examinando su trabajo de este período, este artículo rastrea la transición de Giloth a los gráficos por computadora junto con su floreciente conciencia feminista. A través de lecturas atentas de los proyectos de Giloth, el ensayo argumenta que explorar la relación entre el código y la imagen, permitió a Giloth explorar una política computacional feminista basada en el adagio “lo personal es político”.

Título /
Title

Digital Games as Part of a Strategy for the Digital Preservation of Cultural Heritage



Autor/a/es/as / Pablo Gobira (Belo Horizonte, Brasil)¹

Author

Luiz Carlos de Oliveira Ferreira (Belo Horizonte, Brasil)¹

Eduardo Séllos Rodrigues (Belo Horizonte, Brasil)¹

¹ Pablo Gobira (Belo Horizonte, Brasil)¹

¹ Luiz Carlos de Oliveira Ferreira (Belo Horizonte, Brasil)

¹ Eduardo Séllos Rodrigues (Belo Horizonte, Brasil)

Resumen /
Abstract

Intending to demonstrate the capability of digital games in preserving cultural digital heritage, this paper discusses how game engines can contribute as a strategy to safeguard cultural assets. The article takes the Assassin's Creed (2007) as a case study, well-known for its capability to incorporate architectural patrimony and cultural prospects through their digitalization and representing different eras. This feature has been specialized, along with detailed research concerning cultural prospects and heritage, that provides the player a potentialized interactive experience with the hybrid quality in digital games (language, social structure, architecture, monuments). These new ways to maintain the culture reveal, as counterparts, the characteristics associated with preserving patrimony, which is reasserted by the game's narrative where it is possible to transgress cultural assets. In Assassin's Creed, the player interacts with a few cultural assets, and - if the interactor wishes - it is possible to trespass on private property or even climb a building such as the Chapel of Notre Dame. Considering this, we can comprehend the game as a metaphor for the preservation processes. The Assassin's Creed franchise has the potential to demonstrate video games not only as a considerable technique in a digital preservation strategy but also revealing the barbarity in constructing history, culture, and cultural heritage as a reflection of the maintenance of said processes for the status quo. Therefore, the following article contributes to research in digital game studies with another perspective, exploring the approaches to the potencies of digital games as patrimony safeguards and perceiving them as a metaphor for the way of cultural and social construction.



Título /
Title

En torno a la supuesta persistencia de la "cortina de nopal": Recepción institucional de los nuevos medios artísticos en el contexto mexicano

Autor/a/es/as / Manuel Guerrero¹
Author

¹ Universidad Nacional Autónoma de México

Resumen /
Abstract

En esta ponencia realizaré un análisis de algunas exposiciones o proyectos realizados en museos mexicanos cuyo planteamiento curatorial mostró que la reflexión en torno a los llamados "nuevos medios" (dígase el video, el sonido o, en un todo, cualquier práctica artística realizada por medio de una tecnología electrónica) no es un asunto propio del siglo XXI, sino que esto ya venía ocurriendo con cierta regularidad en la oferta expositiva de México desde el XX. Para ello, me centraré en las siguientes muestras: Estructuras musicales (1968), de los hermanos François y Bernard Baschet en el MUCA ROMA; Video art: nueva estética televisual (1973), en el Museo de Arte Moderno (MAM); y 30 obras recientes de arte cinético con el Laboratorio Experimental del Ing. Leonardo Viskin (1977), de Lorraine Pinto, también en el MAM.

El objetivo principal de esta ponencia es mostrar que, pese a que el muralismo y disciplinas de corte tradicional fueron especialmente significativas en la política cultural de México durante el siglo XX y conformaron relatos canónicos para entender el arte mexicano, esto no impidió una apertura institucional hacia proyectos artísticos que planteaban soluciones formales y técnicas distantes de la tradición. En síntesis, los recintos oficiales no estuvieron cerrados a la exhibición de este tipo de manifestaciones, pues ellas permitían presentar a México no solo como el guardián de un legado milenario-prehispánico, sino como un país en diálogo con el entorno internacional.

Título /
Title

Ephemeral Realities: Boutourline's Signal-Oriented Approach in the Light of Whitehead's Process Philosophy

Autor/a/es/as / Wolfgang Muench¹
Author

¹ LASALLE College of the Arts

Resumen /
Abstract

In the 1960s, environmental psychologist Serge Boutourline proposed a 'signal-oriented approach' to describing human environments. In publications and correspondences with Edward T. Hall, Marshall McLuhan, and Charles and Ray Eames, Boutourline outlined his conceptual approach as a framework to describe the interrelation between human and nonhuman actants in a time-space matrix of signal-based, inter-stimulating events. His framework rejected the Newtonian object reality and defined three-dimensional environments as 'sets of points each with a set of occurrences or events' in a matrix comprising of subsets of unique physical events or signals occurring at that location, including 'light, electrical signals, magnetic-electrostatic, sound, chemical particles in the air'. Furthermore, he suggested developing a 'grammar of experience' with its own 'logic, syntax, and rules', concerned with 'the problem of engaging, involving, and disengaging people from an experience' (Boutourline).

Boutourline's signal-oriented framework was informed by the principal ideas of Wiener's theory of Cybernetics and resonated with Whitehead's Process Philosophy and Bertalanffy's General System Theory. It already points towards a mathematical-logical definition of space in three-dimensional VR environments that rely on complex distributed systems of events and communication. It also became the blueprint for developing an analogue-electronic AV device capable of responding to audience movements, which Boutourline defined as a 'television-assisted medium for art expression', 'as a medium for communication past speech' that enable individuals to 'manage their own environment', provokes self-sight', and a 'reintegrator' and 'significant advance in therapeutic methodology' suitable for deployment in psychiatry. (Boutourline).

0.1

0.2

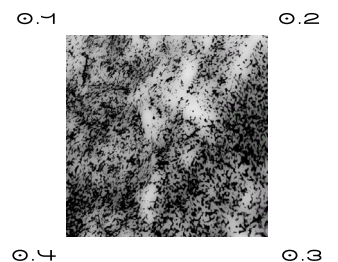
0.3

0.4

0.5

0.6

Boutourline's arguments related to a signal-oriented, non-Newtonian system-theoretical definition of environments remained fragmented, and their relevance in the discourse on media technology and art was marginal at best during the 1960s. However, both framework and technological device evidence the importance of artistic explorations towards the dynamic, interconnected nature of reality and the primacy of becoming over static being. This paper discusses Boutourline's theoretical framework within the context of Whitehead's process philosophy and other relevant theoretical frameworks, revisits the relevance of his ideas in understanding the dynamic interplay between individuals and their environments, particularly concerning the human-machine interaction with analogue and early digital media-technology.



Título /
Title

Epistemología intermedial. El cuerpo como medio para la circulación de conocimiento en las artes mediáticas desde México.

Autor/a/es/as / Jesús Fernando Monreal Ramírez (CDMX, México)¹
Author

¹ Universidad Autónoma Metropolitana

Resumen /
Abstract

En esta ponencia se analizan algunos usos del cuerpo humano en prácticas artísticas intermediales que utilizan tecnologías de video, sonido e informática en el espacio objetivo urbano desde México. Se explora la ruptura entre el régimen del cuerpo como dispositivo performativo en el arte acción y un régimen intermedial en el que el cuerpo se torna un medio que enmarca, actualiza y habilita la materia comunicativa y epistemológica de otro medio, pero con sus propias reglas somáticas. Se presentan cuatro proyectos de artistas mexicanos: *Borges* (1988 -1994) de Javier Covarrubias, *Videoman* (2001-2010), del videasta Fernando Llanos; *Ocupación* (2007), de la artista electrónica Marcela Armas, y *Citylisteners* (2014) del colectivo Interrespesifics. El argumento es que, estos proyectos, el cuerpo actualiza por transferencia en la escena de su presencia y bajo sus propias reglas somáticas la capacidad comunicativa y epistemológica propia de otro medio —un sistema de baja tecnología, por ejemplo—, habilitando materia para la circulación de conocimiento. La conclusión es que este régimen intermedial del cuerpo vinculado al uso de tecnologías, cuya historia genealógica en México se ubica en los años noventa del siglo XX, abre las prácticas artísticas del arte mediático a un tipo de investigación artística basada en la práctica, en la que las acciones y los objetos estéticos se tornan acciones y objetos de conocimiento, y es sintomático de la inserción de un capitalismo cognitivo en las artes visuales producidas en el México neoliberal.



Título /
Title

Every Child Should Know a Work of Nike, Nees and Noll

Autor/a/es/as / Susan Grabowski (Lausana, Suiza)¹
Author

¹ Ecole Polytechnique Fédérale de Lausanne (EPFL) – Groups MOBOTS & LEARN

Resumen /
Abstract

This contribution focuses on measures and examples that can enable the re-existence of works and artists from early computer art, even for children. Early works of computer art (starting 1963) are cultural assets that experienced a significant renaissance with the widespread integration of computers into people's daily lives (~2000). However, they have primarily been exhibited, curated, and disseminated by specialized individuals in specialized institutions (art museums, galleries, universities).

In my contribution, I would like to advocate for integrating these cultural assets as educational resources into school curricula, and I aim to provide practical examples of how this can already be implemented in primary schools. The reason for this is my astonishment that, despite significant initiatives in digitalization and computer science education, artists and works of early computer art have not much made their way into schools and their curricula.

Wouldn't it be wonderful if every child could learn about not only the works of Picasso and Klee, but also, for example, the three great N's: Nike, Nees, and Noll?

Wouldn't it be great if, as an interdisciplinary connection to computer science, art was mentioned instead of always mathematics and other natural sciences? Wouldn't it be fantastic if there were CONVINCING examples of CREATIVE STEAM education with a historical anchor that went beyond blinking LEDs? I show examples of how children from grade 3 to 6 experience computer art with the robot Thymio.

Título /
Title

Wayshowers – The pioneering women in early VR Art

237

237

237

237

237

237

Autor/a/es/as / Leslie Deere (Londres, Reino Unido)¹
Author

¹ Guildhall School London

Resumen /
Abstract

This paper studies the pioneering work of the first wave of women artists making art with virtual reality. This paper will survey early work and themes that a pioneering group of artists were exploring. Included in this review are artists such as Char Davies, Brenda Laurel, Tamiko Thiel, Rachel Strickland, Monika Fleischmann, Rebecca Allen and Lynn Herschman Leeson. The experiential nature of VR and the ways in which VR participants are guided or, as Davies calls it, an 'immersant', pre-dated new-media work of the millennium. These artists were actively exploring gesture-responsive visuals, immersive environments as well as technologically advanced installations as part of an art experience.

I write about many of these artists in a recent book chapter on VR performance, but here I will take a closer look at their work, the ways in which they created virtual realities and the how they presented this specialised form of experiential art. There often is a performative aspect and an interactive element, which will be highlighted, as well as the notion of journeying, the act of discovery or submersion into another realm. This is a celebration of early VR art and the women who made it.



Título /
Title

Józef Robakowski – Pioneer of Media Art

Autor/a/es/as / Ryszard W. Kluszczyński¹
Author

¹ University of Lodz

Resumen /
Abstract

Józef Robakowski is not just a pioneer in media art but also the most crucial figure in its history in Poland. He co-founded the most important media art group in Poland: Film Form Workshop. His influence extends to international events, making him an important participant in transnational tendencies.

He began his artistic journey in the 1960s with photography and experimental film. In the 1970s, he shifted his focus to electronic media, videotapes, and installations. Digital media became a further extension. His works, created in a particular medium, were often a subversion, deconstruction, or analysis of that medium. Other works proposed connections between the photochemical, the electronic, and the digital, offering a complex media aesthetic. Participation and interactivity emerged very early in his art.

Robakowski's artistic stance is characterised by an imperative of independence and uncompromisingness, but also irony and distance, and an awareness of participation in the game. In his art, the minimalist tradition of constructivism meets the spirit of Fluxus.

In my paper, I aim to dissect what I believe to be the fundamental elements that define Robakowski's art. By doing so, I hope to provide a comprehensive understanding of his work and its evolution over the past 60 years.

Robakowski's art is built in a field defined by categories such as transgression, deconstruction, media analysis, intertextuality, subjectivity and subjectivity, play, and energy. I want to show that, although some of the categories indicated seem to dominate in particular periods of his work, the aesthetics of his work emerge from their interrelation.

Título /
Title

Pioneros del arte medial: Electrografías de Alcalacanales

مقدمة

1

2

3

4

5

Autor/a/es/as / Arturo Cariceo¹
Author

¹ Universidad de Chile

Resumen /
Abstract

La trayectoria artística de Alcalacanales (José Ramón Alcalá -Valencia 1960- y Fernando Ñ. Canales -Catral, Alicante 1961 – Valencia 1995) haciendo uso de máquinas fotocopadoras redefinió el concepto de electrografía, trascendiendo la definición de Christian Rigal de que lo electrográfico recae sobre el uso del papel como soporte tradicional, mientras que los artistas españoles muestran que no es una cuestión meramente tecnológica sino un modelo para englobar todas las artes mediales, filtrando las bases narrativas y conceptuales de la cultura artística occidental a través del prisma de las fotocopias tal como lo hicieron Ub Iwerks, Bruno Munari o Sonia Sheridan, subvirtiendo -durante la década que estuvieron en activo (1983-1993)- la función original de la máquina copiadora, explorando sus posibilidades tecno-poéticas mediante el uso de sobreimpresiones, veladuras y empastes digitales, transformando a la fotocopia en un meta-soporte artístico tan informático como, paradójicamente, autógrafo. Estos términos paradigmáticos quedan patentes en “Electrografía/ Elektrografien” (1988), collage electrográfico digital de más de 13 metros de longitud, expuesto en La Nave (Universitat de València), el Museum für Fotokopie de Mülheim/Ruhr (Alemania) y ArtFAir’88 de Hanover, demostrando la capacidad simbiótica de los artistas para crear una estética humano-máquina empática, que, en retrospectiva, nos permite recorrer las fantasmagorías de los grandes olvidados de la historia del arte del siglo pasado (Copy Art, Mail Art y Fax Art) pero, sobre todo, reconocer en sus ruinas mediales una historia, sentida y pensada sobre un (nuevo) futuro que conocemos como nuestro presente.



Título /
Title

**Pioneros del tecnohumanismo;
Marcel Demeulenaere: lecciones
de vida para alcanzar la
verdadera felicidad en la era de la
distopía digital.**

Autor/a/es/as / José Ramón Alcalá Mellado (Cuenca, España)¹
Author

¹ Universidad de Castilla-La Mancha

Resumen /
Abstract

Cuando los grandes genios de la Historia nos muestran el camino hacia la felicidad. Lecciones de una vida ejemplar en conexión profunda y diálogo con la Naturaleza, la humildad y el desapego de los valores que propugna la sociedad consumista ofreciendo efímera fama, falsos placeres de vida acomodada y vasallaje al poder establecido que promete una vida elitista a cambio de compartir el conocimiento superior para utilizarlo de forma inmoral.

La lectura del manuscrito inédito *The Happy Misfits / Los Inadaptados Felices*, publicado por el MIDECIANT de la Universidad de Castilla-La Mancha en 2023, una novela con tintes autobiográficos del ingeniero belga Marcel Demeulenaere (1901 – 1987), uno de los más geniales, atípicos y desconocidos inventores del siglo XX, sumerge al lector en una deliciosa historia fabulada ambientada entre los siglos XIII y XIV en una Península Ibérica en convivencia entre las culturas árabe, judía y cristiana.

La historia, protagonizada por el ingeniero Flandes y su amada compañera Simonetta, hija de un rico comerciante judío de Toledo, convertidos en juglares y domadores de fieras que deciden llevar una vida nómada en busca de la verdadera felicidad en comunión con la naturaleza hasta alcanzar el estatus de “inadaptados felices”, ofrece no solo el placer de una lectura llena de lecciones de vida, sabiduría e inspiración para nuestra vida actual, sino que es un documento de incalculable valor para que futuras investigaciones puedan completar el relato de la Historia de la Técnica del siglo XX coautora de la sociedad digital actual.

Título /
Title

Proceso de individuación en ecologías híbridas: sobre la relación entre arte, máquinas y sistemas naturales

Autor/a/es/as / Autor
Renzo Filinich Orozco (Johannesburgo, Sudáfrica)¹

¹ Universidad de Witwatersrand

Resumen /
Abstract

La siguiente investigación propone una tecnoestética relacional (Simondon-Stiegler) y una perspectiva onto-epistemológica (Barad-Bergson) de los objetos técnicos, con el fin de concebirlos como procesos de relaciones dinámicas, relaciones abiertas y entrelazadas entre lo natural-cultural-social-psíquico. Estas perspectivas se unen para nosotros, como una alternativa a la cibernética, en la que la organización está determinada por el propósito del proceso. A partir de una lectura difractiva de la noción de individuación y organología en Simondon-Stiegler (1958/2017) y de una onto-epistemología del “medio camino” en el pensamiento de Barad-Bergson (1907/2007), se propone una visión procesual e híbrida de los objetos técnicos con el fin de aportar bases filosóficas que vayan más allá de las dicotomías modernas cultura/naturaleza, humano/no humano y natural/artificial. A partir de estas ideas para reflexionar sobre las obras de arte interactivas contemporáneas, el artículo aborda una noción de creatividad como un ensamblaje donde lo humano y lo no humano se producen en constitución mutua, considerando la relación entre las artes, las máquinas y la naturaleza y sus procesos de ontogénesis (Simondon 2015) y epifilogénesis en este devenir (Stiegler 2002).





Título /
Title

Revisiting Through (Re)gener(ai) tions: Molnar/Verostko/Lichty

Autor/a/es/as / Patrick Lichty (Winona, EE.UU.)¹
Author

¹ Winona State University

Resumen /
Abstract

The evolution of art forms through reference and appropriation is a central theme in the history of art. This paper aims to establish an epistemic arc of artists exploring form, tracing the evolution from Modernism to New Media. A key example is the progression of Evans/Levine/Mandiberg, where Levine photographed reproductions of Evans' iconic portrait of Allie Mae Burroughs, from which Mandiberg created Aftersherrielevine.com, a commentary on the replication of images as cultural codes and modes of their dissemination. The paper also explores the morphologies of this discursive space in genres specific to New Media, such as Generative/Epigenetic/Algorist art.

This paper documents three bodies of work, "Letters From My Mother." by Vera Molnar, "2000 Scarabs" by Roman Verostko, and "Artificial Figures" by Patrick Lichty, each work resulting from considerations of the prior. Molnar created "Letters" as a reflection on the evolution of her mother's handwriting over time. Roman Verostko, who was familiar with Molnar's piece, created "2000 Scarabs (for the Millennium)" as comment on the millennium and homage to Molnar. "Artificial Figures" is an algorithmic work that pays homage to Verostko by creating fields of asemic characters through ChatGPT generated code. In the case of generative art and Algorist art, what are the modes of reinterpretation? The paper considers the space of influence and reprise in digital art while exploring the potential of using A.I. as a space of reinterpretation.

Título /
Title

Something lost, something hidden, something found: electronic art and technology innovation in Latin America

Autor/a/es/as / Autor
Ricardo Dal Farra (Montreal, Canadá)¹

¹ Concordia University

Resumen /
Abstract

What we don't know: Does it not exist? Is what we don't understand necessarily wrong? It often seems that some sources are always reliable while others require repeated checks before being accepted as valid.

History is not always as the "winners" tell it, and sometimes is linked to obscure moments, erased facts, and forgotten developments, even intentionally.

Books, countless websites, articles, and sometimes even films tell us of fantastic inventions made by pioneers but forgetting (or hiding) that other people in different parts of the world were creating models and prototypes before, which were then appropriated by others.

This presentation will address the pioneering work on electronic art and associated technological developments by artists and engineers such as Juan Blanco from Cuba, Raúl Pavón from Mexico, José Vicente Asuar from Chile, César Bolaños from Peru, and Fernando von Reichenbach from Argentina, among other researcher-innovators.

This is perhaps a part of history that not everyone wants to rescue. Still, it is important to know if we are interested in revising and re:generating part of history that was not told with all the available elements.

From analog electronic instruments that served as the basis for one of the greatest revolutions in the world of artistic production to innovative systems for the conversion of image to sound and the early use of computers in the calculation of work creation, this presentation will focus on some rarely remembered pioneers of the history of the media arts in Latin America.





Título /
Title

The Pioneers of Quantum Art: the Entanglement and Superposition as Creative Concepts

Autor/a/es/as / Derrick de Kerckhove¹
Author Anna Maj²

¹ University of Toronto

² University of Silesia

Resumen /
Abstract

Quantum Physics Theory has radically changed the way physicists conceptualize the world. For many years, it has also been the interest of many philosophers as the core concept addressing the sense of being, consciousness, life itself and relations between living entities, thus also redefining the human condition. Today, inspired by the verified but counterintuitive features of quantum physics, and encouraged by advances in quantum computing, artists are pioneering quantum art in using the entanglement, superposition, indeterminacy, and non-local features for various areas of art thinking and creation. Inspired by the ideas of connection between quantum physics and art communication by Julian Voss-Andreae and Paolo Manzelli, we try to trace the Pioneers of Quantum Art in the visual arts, experimental music and fashion design.

Título /
Title

Treinta años de Arte y Tecnología: Expotecnia Bogotá, Colombia.



Autor/a/es/as / **Laura Palma Robayo (Viena, Austria)¹**
Author

¹ Donau-Universität Krems, Austria; Aalborg Universitet, Dinamarca; University of Lodz, Polonia;
Lasalle College of Arts, Singapur

Resumen /
Abstract

Esta investigación se centra en la exposición Arte y Tecnología, presentada en 1995 en el marco de Expotecnia Bogotá, una feria industrial española celebrada fuera de España. En un país con acceso tecnológico limitado, la intersección entre arte y tecnología puede parecer distante. Sin embargo, esta investigación explora una historia que se remonta a la década de 1990, destacando iniciativas pioneras que han marcado el camino para nuevos proyectos. Debido a la escasez de información sobre la historia de los nuevos medios en Colombia, el estudio se basa principalmente en entrevistas con figuras clave que participaron en la exposición Arte y Tecnología, así como en otros proyectos como Colombia, Video Arte 92, Tele-Visión y Artrónica.

La exposición se realizó en conjunto con el Museo de Arte Moderno de Bogotá (MAMBO) y tuvo lugar en Corferias. Presentó obras de veintinueve artistas colombianos, entre ellos Mario Opazo, Jaime Ávila, Eduardo Pradilla y Ana Claudia Munera, quienes integraron elementos técnicos y procesos industriales. La muestra incluyó varios formatos como videoarte, proyectos multimedia, arte informático, instalaciones interactivas, fax art, impresión industrial e instalaciones sonoras. Atrajo tanto a artistas consagrados como emergentes, y algunas de las obras exhibidas se convirtieron en referentes, como Quiasma de José Alejandro Restrepo y Espejo del Alma de Ana Claudia Múnera.

Durante la investigación, se evidenció que Arte y Tecnología puede ser considerada la primera exposición en Bogotá que reunió a un grupo de artistas inmersos en la exploración tecnológica, otorgándole un carácter único. A pesar de no haber tenido mucha relevancia en su época, su trazabilidad resalta su importancia en la evolución del arte y la tecnología en Colombia.



Título /
Title

Uranium Age of the Digital Arts: The End of Art as we Knew It ?

Autor/a/es/as / Roger F. Malina¹
Author

¹ University of Texas at Dallas

Resumen /
Abstract

In 2001 I wrote “The Stone Age of the Digital Arts”: Leonardo Vol 35 p463. I stated that “it was far from obvious that computer art would become the powerful means for contemporary expression that it has become today”. The concept of dividing pre-historical ages into systems based on metals and technologies extends far back in European history. The concept, of course, is that the change of material from stone to bronze to iron alters what is possible to create in daily life and the arts. Uranium is of course a different kind of element, as the uranium bombing of Japan illustrates; there is no Uranium art. Today we have moved from electronic arts, computer graphics, video art, new media art, Alife-art, VR/AR art and AI-Art. The technology used is not always indicative of what the artists are trying to express. Impressionism and Cubism for example can be carried out with any technology. Perhaps more fundamentally we need to rethink what the concept of ‘art’ means and what is a good descriptor is the “uranium age”. Many cultures do not subdivide knowledge or culture into Art, Science and Technology. The pandemic triggered emergent phenomena that didn’t exist before. The arguments of “Connectography” also emphasizes that national borders matter today, but connectivity matters more. The movement of ‘fax art’ introduced new forms of groups making art. How should the history of media arts, science and technology refocus given the exponentiating connectivity of the planet.

Título /
Title

Digital arts in Greece. The case of Manthos Santorinaios: from electronic to digital, from centre to periphery, from art to technology (and vice versa)

Autor/a/es/as / Angeliki Poulou (Greece)¹

Author

¹ National and Kapodistrian University of Athens

Resumen /
Abstract

This paper explores the intricate evolution and significance of digital arts in Greece, focusing on the pioneering work of Manthos Santorinaios. It critically examines how digital art has emerged at the intersection of art, technology, and locality, offering a nuanced perspective that challenges hegemonic Western narratives. By tracing the trajectory of digital arts from electronic beginnings to immersive digital environments, the study suggests the minor universalities—cultural narratives rooted in specific contexts that collectively inform a polyphonic global art history. The analysis delves into Santorinaios's role as an intermediary, connecting traditional visual arts with contemporary digital practices, as a pivotal figure whose work bridges historical gaps and fosters new artistic paradigms. His initiatives highlight a model of small-scale, autonomous artistic production that resists institutional entrenchment, reflecting a critical stance toward late capitalist art markets. The exploration of post-digital conditions in contemporary art reflects a broader cultural shift where digital technologies become naturalized, prompting renewed engagement with corporeality and locality. By situating Santorinaios within the context of global digital art movements and Greek cultural narratives, the paper demonstrates his contributions to a non-hegemonic understanding of digital arts. It argues that his practice not only challenges prevailing digital aesthetics but also redefines the role of the artist as a thinker and storyteller in the post-digital era.



Título /
Title

Home of the Brain Revisited: Philosopher Chatbots

Autor/a/es/as / **Monika Fleischmann (Berlin, Alemania) ¹**
Author **Wolfgang Strauss (Berlin, Alemania)¹**

¹ Fleischmann-Strauss

Resumen /
Abstract

We are remaking "Home of the Brain" (1990), which won the Golden Nica at Ars Electronica in 1992. Originally, it was a metaphorical visual simulation of a virtual debate between four media philosophers in the "Weltengehirn" (World Brain), the future Internet, and one of the first artistic VR environments. Now, it will be transformed into an interactive chatbot installation using generative AI Tools. We plan to introduce a chatbot to explore human-machine relationships. This virtual character will answer questions and moderate discussions using a specially developed philosophical language model based on generative AI such as ChatGPT. The project begins with material from four influential technology philosophers of the 1990s: Vilém Flusser, Marvin Minsky, Joseph Weizenbaum, and Paul Virilio. Their texts, videos, and audio will form the basis of a qualified small language model, combined with a knowledge database from their archives. Initially, data from the Flusser Archive Berlin will be integrated into the language model for further development. The result will be a multimedia and multilingual representation of Flusser's thinking, presented with Flusser's voice. What does it mean to revive language in the form of arguments and counterarguments? Language is our first technology, and language is power. This approach will revive the seminal debates of the 1990s and create a dynamic platform for philosophical inquiry, bridging past and present discussions of human-machine relations. The purpose of this paper is to document the remake's development process.

Título /
Title

Game/text as twins for media art documentation



Autor/a/es/as / Inge Hinterwaldner (Karlsruhe, Germany) ¹

Author

Mayte Gómez-Molina

Daniela Hönigsberg

Yannick Westphal

Jiawen Yao

¹ Institute for History of Art and Architecture / Karlsruhe Institute of Technology

Resumen /
Abstract

This presentation discusses the intended epistemic-communicative scope of a multi-authored academic study about the seminal netart piece .com (2001) by the artist duo JODI. It intentionally took an experimental and a traditional form: a) In Depth: Roaming around the conceptual space of JODI's .com browser, 2024 is an interactive walk-through article. This Unity-based environment is a digital game version of b) an academic text. The reason for the two versions is given with the object of study, which is exposed to the threat of software obsolescence. To provide the first in-depth interpretation of this iconic early netart piece we needed to secure it by documenting it thoroughly. This produces lots of detailed information. Given the complexity of the artwork, this is a tough read. To make that digestible for scholars of the future, we opted to switch to play mode. Piling up information merely as text seemed too abstract for outsiders to keep track of. Thus, we invite the reader-player into the guts of the artwork, or more precisely, into our interpretation of it. We condensed knowledge into models and image clusters in which textual narration is anchored. We seek to activate memory and support understanding with explorable components and localized information parcels. What role do embodiment and situated knowledge play? Is our approach suitable to reach a wider audience? Could it serve as a model for programmed pieces with which humanists fill databases of the future?



Pioneros del Media Art

/

Media Art Pioneers

250

0.1

0.2



0.4

0.3

٢٥٤

٢٥٥

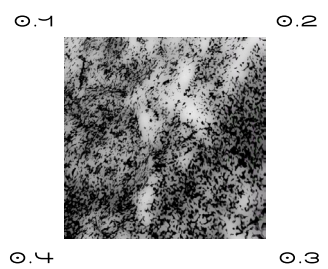
٢٥٦

٢٥٧

٢٥٨

٢٥٩

Foro Académico Internacional



251

Título /
Title

Exploraciones en la Virtualidad: El Legado de Ginger Multimedia

Autor/a/es/as / **Mario H. Valencia (Manizales, Colombia) ¹**
Author **William Ospina (Manizales, Colombia) ¹**
James A. Delgado (Manizales, Colombia)

¹ Universidad de Caldas

Resumen /
Abstract

Ginger Multimedia, colectivo de investigación y creación de Manizales, Colombia, surgió en los años 90 como pionero en la exploración de nuevos medios digitales. Integrado por Mario Humberto Valencia García, James Alfonso Delgado Giraldo, Alejandro Aguirre Carmona y William Ospina Toro, el grupo combinó conocimientos en ingeniería de sistemas, música, diseño y humanidades, estableciendo un enfoque interdisciplinario en la convergencia mediática. Entre 1996 y 2000, desarrollaron proyectos innovadores que marcaron hitos en la creación digital en Colombia. “La Cosa Multimedia” (1996) introdujo la convergencia mediática mediante una experiencia inmersiva que integraba palabra, sonido e imagen. “Virtualismo Ontológico” (1998), ganador de la beca de creación en medios digitales del Ministerio de Cultura, exploró la virtualidad y su impacto en la constitución del ser. “Del Ser Virtual” (1998), ganador de la convocatoria de cinematografía, utilizó una narrativa audiovisual innovadora para analizar la realidad digital. En 2000, “Proyecto Delta Radio” transformó la radio en una “materia plástica”, fusionando música, voces y sonidos para crear un espacio crítico sobre la sociedad contemporánea. Ginger Multimedia se destacó por su visión precursora sobre cómo los nuevos medios transformarían la percepción del mundo, abordando temas como la interacción hombre-máquina y la mediatización de identidades. El legado de Ginger Multimedia sigue siendo relevante en la era de la hiperconectividad y la realidad aumentada, ofreciendo perspectivas valiosas para comprender los desafíos de la convergencia digital en el siglo XXI.

Título /
Title

Explorando Narrativas Tecnósticas: Gnosticismo e IA en la Cultura de los Memes

مقدمة

المقدمة

المقدمة

المقدمة

المقدمة

المقدمة

Autor/a/es/as / João Otero (São Paulo, Brasil)¹
Author Clarissa Ribeiro (São Paulo, Brasil)¹

¹ Universidade de São Paulo

Resumen /
Abstract

Este trabajo busca contribuir a las discusiones del festival sobre procesos regenerativos, explorando los aspectos performativos y tecnoéticos del reciclaje de memes virales utilizando IA y estrategias de resignificación en redes sociales. El gnosticismo, que se originó a finales del siglo I d.C. entre sectas judías y cristianas primitivas, enfatiza el conocimiento espiritual personal (gnosis) por encima de la autoridad religiosa establecida. En el siglo XXI, Brasil ha sido testigo de un renacimiento de temas gnósticos, particularmente a través de plataformas como TikTok, donde los usuarios remixan humorísticamente contenido en narrativas neo- gnósticas. Un ejemplo es el influencer Leozinho do Café, cuyo video ligero fue transformado por otro usuario en un relato gnóstico, presentándolo como una figura similar al Demiurgo, reflejando temas de dolor y sufrimiento. Este fenómeno ha despertado el interés por el misticismo gnóstico entre la juventud brasileña, aunque plantea preocupaciones sobre la trivialización de ideas antiguas complejas. Si bien estos memes pueden facilitar una reflexión más profunda, también corren el riesgo de simplificar conceptos significativos. La interacción entre reverencia e irreverencia resalta el desafío de navegar la reinterpretación cultural en la era digital. Además, plataformas como IFunny presentan una categoría de memes sobre gnosticismo, mientras que la caza anti-gnóstica entre “post-liberales” cristianos, como Jordan Peterson, genera confusión. Esta investigación se enmarca en el curso de Gráficos por Computadora en el Departamento de Artes Visuales de la Universidad de São Paulo, donde se analizan la democratización y el potencial regenerativo de las herramientas de IA en versiones gratuitas.



Título /
Title

Exploring Technostic Narratives: Gnosticism and AI in Meme Culture

Autor/a/es/as / João Otero (São Paulo, Brasil)¹
Author Clarissa Ribeiro (São Paulo, Brasil)¹

¹ Universidade de São Paulo

Resumen /
Abstract

This abstract aims to contribute to the festival discussions on regenerative processes by exploring the performative technoetic aspects of viral meme recycling, utilizing AI and resignifying strategies within social media. It delves into the concept of gnosis in relation to the neologism “technostic,” introduced by Roy Ascott in “Technoetic Aesthetics: 100 Terms and Definitions for the Post-Biological Era” (1996). Ascott defines “technostic” as possessing esoteric, occult, and spiritual knowledge revealed through technology (Ascott, 2003, p. 381). Gnosticism, which emerged in the late 1st century AD among Jewish and early Christian sects, emphasizes personal spiritual knowledge (gnosis) over established religious authority. In the 21st century, Brazil has witnessed a resurgence of Gnostic themes, particularly on platforms like TikTok, where users remix content into neo-Gnostic narratives. Notably, iFunny memes hosts a hashtag category specifically for Gnosticism memes, showcasing this cultural shift. Concurrently, an anti-Gnostic movement among Christian “post-liberals” and grifty quasi-Christians like Jordan Peterson complicates the discourse. While these memes can provoke deeper reflection, they risk trivializing complex ancient ideas. The interplay of reverence and irreverence highlights the challenge of navigating cultural reinterpretation in the digital age. As part of the course in Computer Graphics at the Department of Visual Arts, University of São Paulo, discussions focus on the democratization and regenerative potential of AI tools in their free online versions. This engagement prompts consideration of whether such adaptations foster genuine understanding or merely encourage superficial engagement with spirituality, ultimately calling for a balance between honoring ancient wisdom and embracing contemporary expression.

255

255

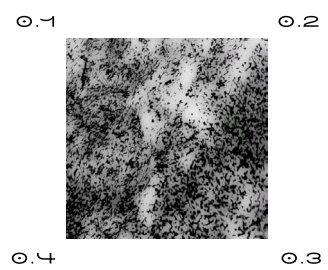
255

255

255

255

255



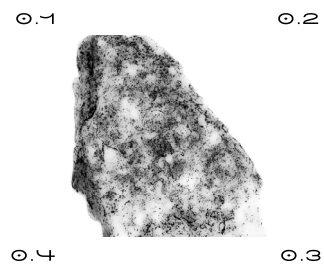
0.1

0.2

0.4

0.3





Conferencia Media Art History

/

Media Art History Conference

Título /
Title

MediaArt Montage



Autor/a/es/as / Ingeborg Fülepp (Rijeka, Croacia)¹

Author

Antal Lux

Michael Saup

Akiko Hadda

Gavin Hodge

Monika Fleischmann & Wolfgang Strauss

Mechthild Schmidt Feist

Dalibor Martinis

Vladislav Knežević

¹ University of Rijeka, Academy of Applied Arts

Resumen /
Abstract

This research examines the evolution of montage and editing in media art over the past 50 years, covering a wide range of artistic expressions, from film editing to digital editing and interactive projects. The study draws on my personal experiences, beginning in 1993 when I first studied film editing, and includes my academic background with a Master's degree in Interactive Technology from Harvard University and MIT Media Lab in the 1980s.

Additionally, it incorporates insights gained through my work as an artist in media art installations and interactive projects, as well as my roles as a curator and organizer of exhibitions and symposia featuring international artists, filmmakers, and theoreticians. My particular focus is on artists who employed editing machines or other technical tools and variety of software available in their respective eras, demonstrating how these tools could be creatively manipulated.

Through my firsthand experience with the technological advancements from film to analog and later digital technologies, I observed a significant lack of documentation in the field of montage in artistic media works over the past half-century.

In early 2023, I initiated a series of video interviews with pioneers of media art, individuals whom I have personally known or had the opportunity to meet during these 50 years. The project is inspired by François Truffaut's book, originally titled *Le Cinéma selon Hitchcock* and known in German as *Mr. Hitchcock, wie haben Sie das gemacht?* My interview series will similarly ask, "Mr. [Artist's Name], how did you do it?"

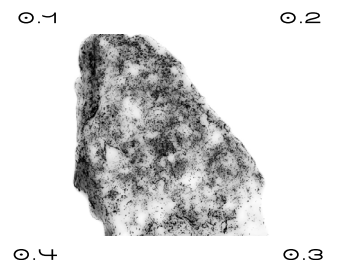


I am presenting the pioneering artists I have interviewed until recently on my YouTube channel, MediaArtMontage (<https://www.youtube.com/@Montage50/featured>). These include notable figures such as Dalibor Martinis, Antal Lux, Gavin Hodge, Akiko Hada, Mechthild Schmidt, Monika Fleischmann and Wolfgang Strauss, Benjamin Heidersberger, Maren Strack, Tomislav Mikulić and more artists whose interviews are in preparation.

Addition to traditional meaning to film editing, in my experience and opinion, interactive media projects include some specificity of editing: programing interactively images and sounds. This part of my presentation would be, because of its idiosyncratic specificity, open for the discussion.

On the panel, I would like to present the development phase of my research, which I started in January 2023. I am sure that on this occasion, I would have the opportunity to meet more experts who could enrich my further research project.

The video interviews are to be seen on the YouTube Channel <https://www.youtube.com/@Montage50/featured>



Título /
Title

The Origin of Generative Art



Autor/a/es/as / **Frieder Nake**
Author

¹ University of Rijeka, Academy of Applied Arts

Resumen /
Abstract

Today, the term “generative art” is in general use and well understood. It was used first in February of 1965, when Max Bense opened the first exhibition of computer-generated graphics worldwide. The creator of the about twelve drawings that made up the exhibition was the German engineer, Georg Nees, who was working for the Siemens Company in Erlangen, Germany. The exhibition was put up in rooms of Bense’s Institute of Philosophy, a most progressive institute of the University of Stuttgart which, by the time, was still an Institute of Technology.

By the time, I was a student of mathematics and working as a programmer in the Computing Centre of the University. There, I was responsible for helping researchers who wanted to use the Zuse Graphomat Z64, worldwide one of the first automatic drawing machines. As Nees presented his works to the philosophers, I could proudly announce that I could show them drawings of similar kind. Shortly after, I had the chance to present my work in a Stuttgart gallery.

In the paper, I want to recount the earliest events of generative art (Nees, Noll, Nake) from the perspective of one of the activists. I will connect those first steps with current ubiquitous and complex works of algorithmic art.



Título /
Title

Panoramas, Keys to Unlock Complexity in Digital Humanities and Data Humanism

Autor/a/es/as / Frieder Nake¹
Author

¹ University of Bremen

Resumen /
Abstract

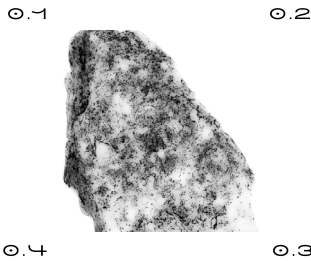
In today's interdisciplinary landscape, where Digital Humanities (DH) and Data Humanism (DHu) merge humanistic, technological, and scientific knowledge, immersive panoramas transcend mere visual tools for accessing cultural data. They embody narratives and interactive environments that challenge senses and focus attention in a peculiar way. Panoramas simplify access to complex, interdisciplinary content as they are "sensory forms of knowledge" (Whyte, Cardellino 2010). However, the lack of shared definitions hampers their integration in cultural sectors, where professionals often struggle with professional tech adoption amidst rapid advancements.

Therefore, this panel is aimed to show, tell and discuss how immersive panoramas enhance accessibility to DHu and DH content. The research the panel is grounded on, addressed hybrid media's ability to enrich physical and virtual experiences, offering 'digital doubles' (virtual representation of the physical world) or stand-alone digital worlds (virtual imaginary only) that expand engagement and audience reach. We are aware, panoramas evolve in response to historical, social and cultural challenges, bridging gaps between past, present, and future narratives. They facilitate innovative approaches for heritage preservation and help to pave the way for an adequate and conscious audiences' management.

By focusing on these issues, this panel will help to underscore panoramas' pivotal role in reshaping cultural discourse and fostering deeper interdisciplinary dialogue in the digital age.

At the same time, it will be an extraordinary opportunity to share a selection of case studies and their different triggering-effects (from the research conducted by Masiero Sgrinzatto and Zilio, in 2023-2024), in order to contribute to a broader collaborative theoretical work to draw standardised definitions.

In the perspective of future scenarios which include AI and Metaverse, this panel is aimed to tackle the urgent need to open the academic and professional discussion to clarify panoramas' role, features and their potential in the DH and DHu.



264

264

264

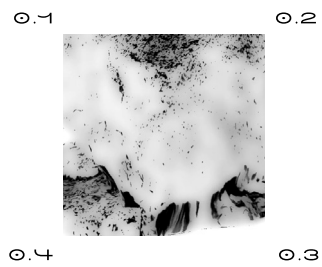
264

264

264

Panel MAH

264



Título /
Title

Art, Technology, and the Posthuman: New Speculations of Knowledge and Identity



Autor/a/es/as / Cristian Villavicencio (Guayaquil, Ecuador)¹
Author Ruth Laura Cruz Mendoza (Guayaquil, Ecuador)²
Daniel Rourke (London, UK)³

¹ Universidad de las Artes

² Universidad de las Artes

³ Goldsmiths, University of London

Resumen /
Abstract

This panel, delivered in both English and Spanish, explores the increasingly blurred boundaries between the material and the digital, the scientific and the speculative. The presentations collectively argue that art practice, by leveraging its inherent flexibility and speculative power, can push beyond the limitations imposed by traditional scientific methodologies and beliefs, and open new avenues of knowledge and perception.

One focus of the panel is the use of art to transcend conventional scientific boundaries, particularly through practices that draw on both modern technologies and ancient philosophies. These practices, situated at the margins of scientific legitimacy, suggest that art can act as a simulator for exploring alternative dimensions and realities, challenging the dominance of empiricism and proposing new hypotheses about the nature of reality.

The panel also examines contemporary artistic practices in Latin America that engage with technology and biology to challenge dominant narratives around AI and technocapitalism. These practices, framed within the concept of “cosmotronics,” emphasize the importance of technodiversity and the need to recontextualize technology within local and historical frameworks. By doing so, these artists offer speculative counterpoints to the accelerating standardization of AI, advocating for a more resilient and community-oriented approach to technological development.

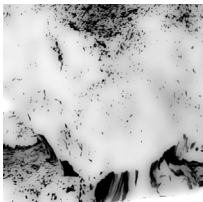


Finally, the panel interrogates the implications of AI-generated bodies and identities, particularly in the context of deepfakes and the evolving concept of the posthuman. By tracing the historical and philosophical roots of the idea of uploading consciousness, the discussion raises critical questions about ownership, control, and the ethical dimensions of AI-generated embodiments. The panel will explore how language models and data-driven technologies are reshaping our understanding of identity, embodiment, and the self in the digital age.

Together, these presentations propose a radical rethinking of how art, technology, and identity intersect, offering new perspectives on the possibilities and challenges of our increasingly digital and posthuman future.

0.1

0.2



0.4

0.3

Título /
Title

Artificial Consciousness: Regenerating AI Ethics and Aesthetics



Autor/a/es/as /
Author

Frans Jacobi (Bergen, Noruega)¹
Luz María Sanchez (Bergen, Noruega)¹
Budhaditya Chattopadhyay (Bergen, Noruega)¹
Lilibeth Cuenca Rasmussen (Bergen, Noruega)¹
Mikkel Wettre (Bergen, Noruega)¹
Cheng Syun Tang (Bergen, Noruega)¹
David Rych (Bergen, Noruega)¹
Nicola Gunn (Bergen, Noruega)¹
Eamon O'Kane (Bergen, Noruega)¹

¹ Centre for AI Ethics and Aesthetics, The Art Academy – Department of Contemporary Art (KMD), University of Bergen

Resumen /
Abstract

Globally, in the arena of everyday practices, AI systems have increasingly been causing a profound effect on contemporary everyday life across the globe. From surveillance to Internet of things and domestic consumption, from social media interactions to arts and culture, AI is taking over the processing of information to provide new perceptions and augmented experiences. At the core of this reconfiguration of technologically mediated everyday practice are datasets, used to drive and produce new narratives across wider ranges: consumer behaviour and patterns, mobility, and immigration, post-human thinking, scientific in(ter)ventions, media production and propaganda, online and offline social formations, etc.

In this context, the proposed panel presents the collective research of the newly formed Center for AI Ethics, Aesthetics and Creative Human Operations (CAIEAC) at The Art Academy – Department of Contemporary Art (KMD), University of Bergen, Norway. The centre aims to reimagine the integration of artificial intelligence in creative human operations and to challenge hegemonial AI tropes. By moving beyond the binary of utopian and dystopian paradigms, the centre embraces a “Prototopian” model that envisions continuous improvement in adjusting AI technologies to society.

The centre fosters innovative and critical approaches to AI, focusing on computational aesthetics, the expansion of creativity through human-machine collaboration, and the development of new conceptual frameworks informed by art, media theory, and interdisciplinary research based on a reflective and inclusive AI landscape that integrates ethical considerations, addresses biases, and promotes decolonial and indigenous knowledge into different AI infrastructures for a diverse society. The proposed panel will address the ethical lapses in AI with a regenerative approach to consciousness. Especially engaging with applied AI in the arts, the panel explores the creativity-induced



resistance against a monolithic world of AI that populates contemporary everyday practices as mentioned earlier. The panel will advocate for an ethical and inclusive AI system for the future that is emergent, self-reflective, and self-regulating with an aesthetic inclination towards artistic experimentation and radical innovations by being susceptible to the questions of social justice and political agency.

Two of the tracks in the collective presentation in the proposed panel:

Dhvāni: Sacred Sounds and Decolonial Machines

Budhaditya Chattopadhyay, Department of Contemporary Art, KMD,
University of Bergen

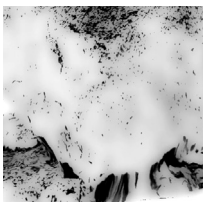
This talk provides an entry into a decolonial approach to AI-driven music and sound arts by describing an ongoing artistic research project, Dhvāni. The project is a series of responsive, self-regulating, and autonomous installations driven by a custom-made artificial neural network and a machine learning model trained with ritual and sacred sounds from South Asia. With a decolonial approach, such technological *mélange* re-emphasizes and advocates for the values of interconnectivity, codependence, participatory networks, and community. By giving AI an autonomous agency, the project aims to reimagine the future of AI with inter-subjective reciprocity in human-machine assemblages, transcending the technologically deterministic approach to AI-driven live art, sound and media arts, and an expanded sense of improv music. By unpacking the project, this talk underscores the necessity of dehegemonizing the AI-driven arts field to a transcultural exchange, embracing an organic and regenerative ethos, and transcending the field's Eurocentric biases.

Politics of Algorithmic Representation

David Rych, Department of Contemporary Art, KMD,
University of Bergen

This presentation examines the shifting dynamics of visibility in the digital age, focusing on how the widespread use of image interpretation technologies can perpetuate prejudice, discrimination, and false identity attributions. The talk will explore the potential of artistic counter-narratives as strategies to resist algorithmic bias. The case study of the art project "Untitled (Authentic)," will highlight the critical role of human input in correcting distortions within AI systems and underscore the broader implications for power dynamics and political awareness in technological development.

0.1



0.2

0.4

0.3

Título /
Title

Dialogues across the seas



Autor/a/es/as / Tracey M Benson (Yarun, Australia)¹
Author Roberta Buiani (Toronto, Canadá)²
Pier Luigi Capucci (Cervia, Italia)³
Pasha Mahuto'a Clothier (Auckland, Aotearoa
New Zealand)⁴
Nina Czegledy (Toronto, Canadá)⁵
Elena Giulia Rossi (Roma, Italia)⁶

¹ Trecreate & University of Canberra

² University of Toronto

³ Noema

⁴ Auckland University of Technology

⁵ Ontario College of Art University (OCADU), University of Toronto

⁶ Academy of Fine Arts, Rome

Resumen /
Abstract

Water covers over 70% of the Earth's surface. All living beings are mostly made of water, or live in water environments: water and life are intimately connected on Earth. Seas and oceans have been elements of division, of geographical separation, but at the same time they have culturally and historically connected people and cultures. Today the many "technologies of distance", like the Internet and all the remote communication-based tools, connect cultures and people, but for centuries boats and seas have represented the longest-range connection network, allowing to go beyond the land journeys possibilities.]

The project "art*science – Art & Climate Change", started in 2018 in Cervia (ITA) with a conference and exhibition titled "Dialogues across the Seas. The Ocean that keeps us apart also joins us." Our goal was to explore how ecosystems and life forms, including humans and non-humans, animate and inanimate actors, are inextricably interconnected and entangled. Together, we sought to highlight the endless "dialogues" that intimately implicate all beings, at any levels, dimensions, and distances, through a series of tangible research interventions at the intersection of art and science: this included conferences, exhibitions, workshops, education events, book publications and a forthcoming series of small art booklets reflecting on environment transformations and on their consequences. Since then, the network has expanded to include more institutions, scientists, artists, researchers and individuals from different cultural background and locations.

In this proposed panel, we propose to continue our exploration of climate transformation through five different connected perspectives: we reflect on the cataclysmic changes undergone by our very diverse seas in different corners of the planet and how their uncanny similarities end up connecting us all; we observe how the distinctive pattern caused by the current



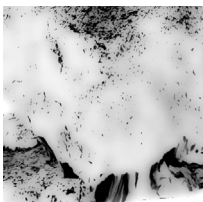
downstream of an island where the two currents cross over, called Ngaru Whenua, is simultaneously understood through the phenomenon of diffraction in Western Science, and through traditional knowledge (Clothier); we analyze how relational knowledge, connection and communion across places, people (human and more-than-human) and the Sacred has been explored through a number of projects, including Weaving Water @ Yarun (2023), Meeting of the Waters: Locative Media Oceania (2021), and Ocean

*Energy: From the mountains to the sea (2017) (Czegledy and Benson); we discuss the “Language of climate change” as a fluid interface revealing the entanglement between language, matter, agency, and the whole (Rossi); finally, we examine the uneven and complementary flow of hierarchies, conflicts, and contradictions emerging from the relationship of economy and ecology in communities affected by climate change events (Buiani). The common denominator of these interventions is water, the ocean and the sea broadly understood and the populations of humans and non-humans connected through their fluidity and living in their proximity.

270

0.1

0.2



0.4

0.3

Título /
Title

'From Adversity We Live': Archiving and Digital Media in the Global South



Autor/a/es/as / **Giselle Beiguelman (São Paulo, Brasil)¹**
Author **Ana Magalhães (São Paulo, Brasil)²**
Ana Avelar (Brasília, Brasil)³

¹ School of Architecture and Urbanism of the University of São Paulo

² Museum of Contemporary Art of the University of São Paulo

³ Institute of Visual Arts of the University of Brasília (guest researcher)

Resumen /
Abstract

Quoting artist Hélio Oiticica's declaration about Brazilian society and culture, in this panel we will discuss the challenges of collecting, documenting, and preserving digital art objects and archives, focusing on three case studies within Brazilian institutions. The case studies include the art collection of the Museum of Contemporary Art of the University of São Paulo (MAC USP), the digital art collection of the National Museum of the Republic in Brasília, and a pilot project we call "entangled objects", oriented towards possible solutions to digital archiving focused in the reality of most countries in the Global South. Despite significant advances in digital collection, documentation, and preservation, and a thriving debate on digital technologies, the internet, social media, and artificial intelligence in Brazil, the country's institutions still struggle to make their repositories and collections accessible to the general public. Additionally, most Brazilian museums and archives lack research tools for their collections. Over the past decade, there have been a few public policy initiatives to make these collections available to researchers, teachers, and the public, though these efforts have often lacked continuity.

However, discussions and experiments among Brazilian researchers and artists in art and technology have created a strong critical foundation for exploring alternative ways of thinking about the digital world. These alternatives include experiments with machine learning to support art, architecture, and design collections in gathering qualified data and information on their objects, while opening possibilities for new narratives, through parasite systems. These experiments involve articulating and linking data outside the institutional framework by mining and connecting to data available on other platforms, social media, and websites, a concept we refer to as the "entangled object." This approach is also being applied to the collection of the MAC USP, which includes both physical/analog objects and digital ones, and the digital art collection of the National Museum of the Republic, where critical curating is central to their creation and preservation.



In our panel, we will present experiments conducted in the directions above in the field of art, technology, and architecture. These experiments aim to address the issues of collecting, documenting, and preserving digital art objects and archives, focusing on sustainability, the use of open-source platforms, and the integration of machine learning to enhance data quality and create new narratives, through parasite systems that integrate different distributed data. By showcasing these case studies and initiatives, we hope to contribute to the ongoing discussion and inspire further advancements in the field of digital preservation within institutions outside the main hegemonic centers.

Some questions that we raise in the panel:

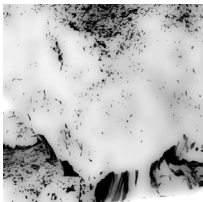
How can human and machinic curating organize data and how users can curate images and data themselves?

How can institutions use digital tools and technologies to foster their collections, despite the existence of previous cataloging systems and databases?

What role can copying and replication/reproduction play in the construction of knowledge and exhibition of institutional collections?

0.1

0.2



0.4

0.3

Título /
Title

Hacia una estética fenomenológica de los futuros posibles.

عنوان

عنوان

عنوان

عنوان

عنوان

عنوان

Autor/a/es/as / Claudia Mosqueda Gómez (Ciudad de México,
Author México)¹
Edmar Olivares Soria (Ciudad de México,
México)²

¹ Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Lerma

² IIMAS UNAM (Instituto de Investigaciones en Matemáticas Aplicadas y Sistemas)

Resumen /
Abstract

Se propone a la fenomenología como una herramienta formal para la conceptualización y comprensión de los futuros posibles, entendiendo dicho concepto desde una perspectiva de la investigación especulativa y la filosofía de la IA, destacando las potencialidades de estas áreas, como herramientas epistémicas y de concepción estética. Posteriormente se presentan dos escenarios especulativos precisos; la singularidad tecnológica y la realidad como simulación computacional, con lo que se formulan además diversas observaciones en torno a la idea de meta temporalidad. Todo lo anterior es entonces formalizado y conceptualizado a través de la fenomenología para poder resolver la cuestión del futuro especulativo desde la intencionalidad experiencial. Finalmente, se conjugan todos los elementos anteriores para dar lugar a una propuesta de estética fenomenológica de los futuros posibles a través de la cual, se amplíe el horizonte del quehacer y conceptualización artística actual, en términos precisamente de, lo especulativo.



Título /
Title

Identity, Utopia, and Social Representation in Latin America

Autor/a/es/as /
Author

Frans Jacobi (Bergen, Noruega)¹
Luz María Sanchez (Bergen, Noruega)¹
Budhaditya Chattopadhyay (Bergen, Noruega)¹
Lilibeth Cuenca Rasmussen (Bergen, Noruega)¹
Mikkel Wettre (Bergen, Noruega)¹
Cheng Syun Tang (Bergen, Noruega)¹
David Rych (Bergen, Noruega)¹
Nicola Gunn (Bergen, Noruega)¹
Eamon O’Kane (Bergen, Noruega)¹

¹ University of Bergen, Norway

Resumen /
Abstract

This panel investigates the historical trajectory of cybernetics in Latin America, tracing its influence on artistic practices, scientific endeavors, social imaginaries, and epistemologies. We contend that the region’s engagement with cybernetics transcended mere technological adoption, instead exploring the key ideas in cybernetics which occurred in Latin America between the 1950s and early 1980s –an intense creative, technological, and political changes– fuelled by international exchanges as well as cybernetic models for management and organizational practices, driven by a revolutionary and original approach, were being created and applied in the region.

The panel will address the following key discussions:

Cybernetics and the Construction of Identity: How did Latin American artists, intellectuals, and scientists utilize cybernetic principles to explore and express notions of selfhood, belonging, and cultural difference in a rapidly changing world?

Computational Epistemologies: What epistemologies and systems of meaning informed the development and application of cybernetics in Latin America? How did these contribute to the construction of social representations and shape the region’s engagement with global discourses on technology and society?

Art, Technology, and Transdisciplinary Dialogues: How did Latin American artists and technologists engage with cybernetics in their practices, fostering dialogues across disciplines such as art, music, architecture, and social sciences? How did these transdisciplinary collaborations contribute to a distinct perspective on the relationship between technology and culture?

Título /
Title

Tecno activismos: una visión rizomática al arte digital venezolano de los últimos 25 años

Autor/a/es/as /
Author

Lorena Rojas Parma (Caracas, Venezuela)¹
Humberto Valdivieso (Caracas, Venezuela)¹
María Di Muro Pellegrino (Caracas, Venezuela)¹

¹ Universidad Católica Andrés Bello

Resumen /
Abstract

Pensar en el tiempo contemporáneo supone tener en cuenta la fuerza indetenible de lo cambiante, de lo que siempre está en expansión, en replanteamientos que ponen en cuestión dicotomías que anteriormente se consideraban inamovibles y estables: real/virtual, naturaleza/tecnología, vivo/no vivo, ficción/realidad, interior/exterior, público/privado, por solo nombrar algunas. Por el contrario, podría decirse con Ferrando (2023) que la condición de la vida es la del inter-being, noción compleja en la que se revela que todo está dándose en correspondencia y por medio de interconexiones que hacen cada vez más borrosas las fronteras y diferencias.

Curiosamente, autores como Clark (2003), Pepperell (2003), Braidotti (2015) y Ferrando (2019), por solo mencionar algunos nombres, señalan que es a través de las relaciones entre lo humano y la tecnología en sus diversas dimensiones que se ha podido repensar en esta visión interrelacional de todo lo que existe. Y es en este mismo espíritu de la pregunta por la vida, las extensiones del cuerpo en lo digital, los cuestionamientos a los conceptos tradicionales de arte, que surgen propuestas estéticas que entablan diálogos sensoriales con la inteligencia artificial, las máquinas poéticas, los algoritmos, los sonidos electrónicos, los códigos, los píxeles y los bits.

A partir de tales circunstancias, emergen expresiones de vanguardia de artistas y activistas venezolanos, tales como Corina Lipavsky, Mafe Izaguirre, Sebastián Llovera, Thomas Noya, Miguel Noya, Yucef Merhi, Ricardo Arispe, entre otros, quienes, a través de la propia experiencia postpoética e interactiva con la tecnología digital, ponen en discusión la noción de arte, de lo humano, lo real, lo natural, lo digital. Así pues, el panel girará en torno a la discusión de estos complejos argumentos que se manifiestan en el contexto del arte digital venezolano de los últimos 25 años.



276

277

278

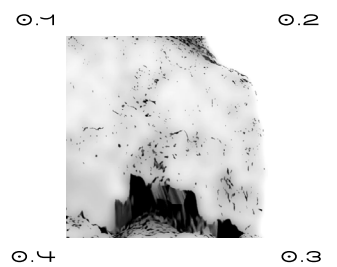
279

280

281

Poster MAH

276



Título /
Title

Preservación y construcción de la memoria cultural en la intersección del arte y la tecnología en la era digital



Autor/a/es/as / Paula Perissinotto (Sao Paulo, Brasil) 1
Author

¹ FILE -International Electronic Language Festival

Resumen /
Abstract

La investigación explora la preservación y construcción de la memoria cultural en la era digital, centrándose en la intersección del arte y la tecnología. Adoptar un enfoque interdisciplinario que integre la archivística, la historia, las artes y la tecnología, con el objetivo de desarrollar estrategias para superar desafíos como la obsolescencia tecnológica y las deficiencias de catalogación en las colecciones digitales.

Se utilizó un ciclo continuo de identificación, planificación, implementación, observación y reflexión de problemas basado en la investigación doctoral. El Festival Internacional del Lenguaje Electrónico (FILE) sirvió como un espacio de experimentación práctica, donde creamos una base de datos digital interoperable archive.fil.org.br, involucrando a profesionales de las ciencias de la información y la museología.

La colaboración con otros archivos digitales, como el Nuevo Archivo ISEA y SIGGRAPH, ADA y Ars Electronica, junto con las reuniones y análisis en línea de bases de datos internacionales, fue fundamental para comprender e implementar prácticas innovadoras de preservación digital. La culminación de la investigación fue la incorporación de la colección digital del Festival FILE al sistema GLAM-Wiki, facilitando el acceso y la difusión de los contenidos. Esta investigación demuestra cómo la colaboración interdisciplinaria puede transformar la preservación de la memoria cultural, promoviendo la interconexión y la accesibilidad de los archivos digitales. La integración de la colección digital del Festival FILE en GLAM-Wiki ejemplifica la efectividad de estas estrategias para expandir la información disponible, mejorando significativamente la construcción de la memoria cultural en la intersección del arte y la tecnología.



Título /
Title

Análisis distribucional de la lengua embera katio en tres niveles: una propuesta de abordaje sistemático

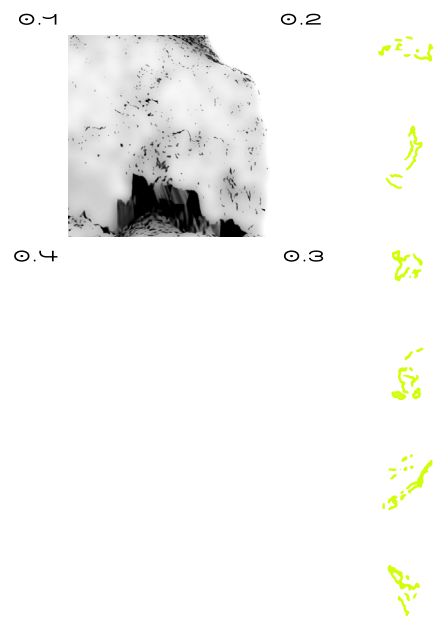
Autor/a/es/as / Jorge E. Miceli (Buenos Aires, Argentina)¹,
Author Camilo Lozano-Rivera (Manizales, Colombia)²

¹ Universidad de Buenos Aires

² Universidad Católica de Manizales

Resumen /
Abstract

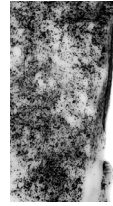
Este trabajo presenta una propuesta de análisis distribucional de la lengua embera katio a partir de un corpus híbrido compuesto por elementos lingüísticos recabados in situ, mediante trabajo de campo etnográfico y la sistematización digital de fuentes previamente publicadas como diccionarios, cartillas y documentos propios del resguardo de Gito Dokabu, en Santa Cecilia, Risaralda, Colombia. El análisis distribucional que se presenta se realizó segmentando el corpus obtenido en tres niveles: caracteres, palabras y redes léxicas. El enfoque planteado y los algoritmos elaborados para materializarlo permitieron una comprensión inmersiva de regularidades y patrones del uso del idioma, proporcionando datos esenciales para el posterior desarrollo de tecnologías lingüísticas adaptadas. Esta primera incursión demostró que la distribución de caracteres y palabras sigue la Ley de Zipf y la Ley de Pareto, revelando algunos aspectos centrales de la estructura léxica de la lengua embera y sugiriendo nuevas perspectivas para su abordaje.





0.1

0.2



0.4

0.3

Foro Académico Internacional

Título /
Title

Interrumpir para transformar



Autor/a/es/as / **Maria Ximena Dorado Velasco¹**
Author

¹ Universidad del Valle

Resumen /
Abstract

A propósito de la regeneración y de acciones transformadoras para la re-existencia, presento un trabajo de investigación que deriva en una propuesta pedagógica crítica y alternativa que desafía las prácticas de enseñanza-aprendizaje tradicionales, vigentes en los programas de diseño, tanto en el sostenimiento de un modelo disciplinar eurocentrado, apegado a la mirada colonial que el conocimiento hegemónico sostiene sobre las excolonias (el otro de Europa), como en las formas de control y sujeción de las subjetividades implicadas en la educación, promovidas por un diseño institucional funcional al ideal normativo de lo humano (González, 2021). De mi proceso de investigación emerge la necesidad de crear un marco de comprensión y acción propio con el cual situar y relocalizar al diseño, de manera que su pertinencia esté ligada a la problematización de la realidad de nuestros contextos y territorialidades, y a los reclamos por autodeterminación y autonomía de las comunidades del sur que sospechan, con razón, del proyecto de sociedad moderna, culturalmente globalizada.

En los contornos de esta investigación, esa sospecha sobre las formas dominantes de ser, hacer y conocer motivó el redireccionamiento de mi pedagogía hacia una práctica problematizadora de la normalidad dicotómica y jerárquica, atendiendo a la pregunta por cómo se hace presente el mundo en el aula y con qué idea de mundo se forman los/as estudiantes. Esta ponencia presentará mis reflexiones recientes sobre ejercicios de aula donde busqué interrumpir el canon blanco-europeo-masculino que históricamente le ha dado sentido a la enseñanza del diseño y donde la aparición de otras voces, otros cuerpos, otros saberes, otras capacidades y otras aspiraciones y deseos, reiteró mi impulso por provocar una transformación vital, antes que profesional.



Título /
Title

"Re-generate, role of design and
art in digital image creation"

Autor/a/es/as / Sei Jung

Author Elizaveta (Lee) Kravchenko
María Fernanda Ramírez
Paula Martín Rivero

Resumen /
Abstract

0.1

0.2

0.3

0.4

0.5

0.6

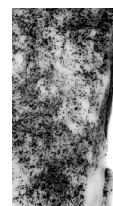
283

0.1

0.2

0.4

0.3



0.1

0.2

0.4

0.3



0.1

0.2

0.3

0.4

0.5

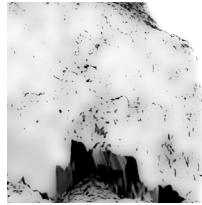
0.6

0.1

0.2

0.4

0.3



MAH KEYNOTES



Gabriela Aceves (MEXICO/CANADA)

Gabriela Aceves Sepúlveda es una artista de medios y historiadora mexicana radicada en Canadá. Su investigación se centra en las historias de mujeres y feminismo(s) en la intersección del arte, los medios, la ciencia y la tecnología, con un enfoque particular en artistas latinoamericanos. Es autora del libro galardonado *Women Made Visible: Feminist Art and Media in post-1968 Mexico* (Nebraska Press, 2019) y coeditora de *Diffraction the North: Contemporary Latinx Canadian Experiences and Practices in Film, New Media and Visual Arts* (Concordia Press, de próxima publicación).

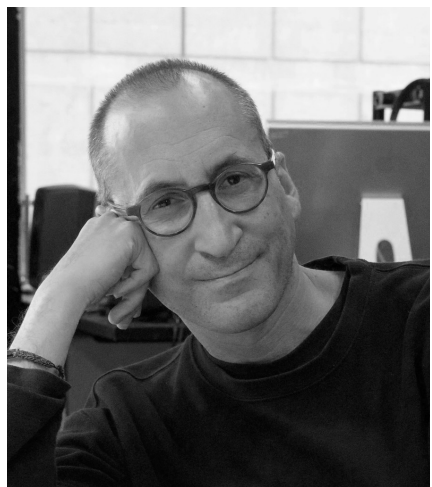
Sus publicaciones académicas sobre arte mediático feminista, prácticas archivísticas, estudios del sonido, investigación-creación y arte latinoamericano y sus diásporas aparecen en numerosos volúmenes editados y en revistas como *The Feminist Media Histories Journal*, *Leonardo Music Journal*, *Media-N: the Journal of the New Media Caucus*, *The Journal of Latin American and Latinx Visual Culture*, *Technoetic Arts: A Journal of Speculative Research*, entre otras.

Su práctica de investigación-creación se enfoca en la producción de proyectos multimedia colaborativos que investigan el cuerpo como un sitio de inscripciones culturales, de género y tecno-científicas. Aceves Sepúlveda es profesora asociada en la School of Interactive Arts and Technology de la Universidad Simon Fraser, en Canadá, ubicada en el territorio no cedido de los pueblos indígenas *Skwxwú7mesh* (Squamish), *Stó:lō, Səl̓íl̓wətaʔ* (Tsleil-Waututh) y *xʷməθkʷəy̓əm* (Musqueam). Es directora del estudio de investigación-creación Critical-Media-Art-Studio (cMAS) y enseña producción, teoría e historia de las artes mediáticas.



Manthia Diawara (MALI/ESTADOS UNIDOS)

Nativo de Malí, el Profesor Diawara recibió su educación en Francia y luego viajó a los Estados Unidos para sus estudios universitarios. Ha enseñado en la Universidad de California en Santa Bárbara y en la Universidad de Pensilvania. Es autor de *We Won't Budge: An African Exile in the World* (Basic Civitas Books, 2003), *Black-American Cinema: Aesthetics and Spectatorship* (ed. Routledge, 1993), *African Cinema: Politics and Culture* (Indiana University Press, 1992) y *In Search of Africa* (Harvard University Press, 1998). Ha publicado extensamente sobre el tema del cine y la literatura de la diáspora negra. El Profesor Diawara también colaboró con Ngûgĩ wa Thiong'o en la realización del documental *Sembene Ousmane: The Making of the African Cinema*, y dirigió el documental producido en Alemania *Rouch in Reverse*.



Chris Salter (ESTADOS UNIDOS)

Chris Salter es Profesor de Artes Inmersivas y Director del Espacio de Artes Inmersivas en la Universidad de las Artes de Zúrich (ZHdK). También es Profesor Emérito de Diseño y Artes Computacionales en la Universidad Concordia en Montreal, ex Codirector de la red Hexagram para la investigación-creación en artes, culturas y tecnología, y Cofundador del Instituto Milieux en Concordia. Estudió filosofía y economía y completó su doctorado en estudios teatrales con investigación en música por computadora en la Universidad de Stanford. Su trabajo artístico ha sido presentado en todo el mundo en lugares como la Bienal de Arquitectura de Venecia, el Barbican Centre, los Berliner Festspiele, los Wiener Festwochen, el ZKM, el Kunstfest Weimar, el Musée d'art Contemporain, el EMPAC, la Muffathalle, el Festival EXIT y la Place des Arts en Montreal, entre muchos otros. Regularmente presenta conferencias a nivel nacional e internacional, ha dado charlas invitadas en universidades, museos, centros culturales y festivales alrededor del mundo, y ha formado parte de numerosos jurados, incluyendo NIME, ISEA y el Prix Ars Electronica. Es autor de **Entangled: Technology and the Transformation of Performance** (2010), **Alien Agency: Experimental Encounters with Art in the Making** (2015) y **Sensing Machines** (2022), todos publicados por MIT Press.



Esteban García Bravo (COLOMBIA/ESTADOS UNIDOS)

Esteban García Bravo, MFA, PhD, es un artista y académico colombiano-estadounidense especializado en arte computacional, medios digitales y tecnología del arte público. Es Profesor Asistente de Arte de Medios Digitales y Arte Espacial en el Laboratorio CADRE para Nuevos Medios de la Universidad Estatal de San José.

La investigación de García Bravo explora las “historias perdidas” del arte computacional temprano, examinando críticamente la estética dentro de los contextos mediáticos y culturales. Su libro *Cybernethisms* (Purdue Press, 2015) investiga el trabajo del pionero del arte computacional Aldo Giorgini, mientras que sus estudios sobre José María Yturralde documentan los primeros diseños computacionales de España de 1968. Sus escritos han aparecido en revistas de renombre, como *Leonardo*, *The Design Journal*, *Artnodes*, *Acoustic Space* y *CITAR Journal of Science and Technology of the Arts*.

Su trabajo ha sido presentado en importantes conferencias internacionales como SIGGRAPH (2011, 2015, 2017, 2022, 2023), ISEA (2012, 2013, 2015, 2017), *Media Art Histories* (2013), *Expressive* (2016) y *EVA London* (2015). En 2022, su investigación sobre la preservación de danzas tradicionales africanas utilizando técnicas de aprendizaje profundo ganó el Premio al Mejor Artículo de Arte en SIGGRAPH.

Más allá de la investigación, García Bravo está activamente involucrado en la comunidad del arte computacional, sirviendo como revisor de los *Art Papers* de ACM SIGGRAPH desde 2016 y como Co-presidente de Exposición de Arte para la Conferencia de Visualización IEEE en 2017.

291

292

293

294

295

296

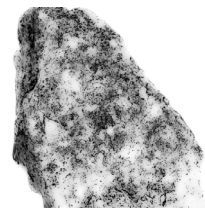
291

0.1

0.2

0.4

0.3

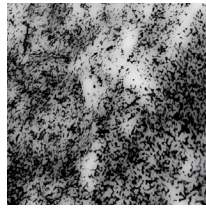




MEDIA ART
HISTORIES
INTERNATIONAL
AWARD 2025

0.1

0.2



0.4

0.3



Jorge La Ferla (ARGENTINA)

Jorge La Ferla es investigador en artes y medios audiovisuales. Es licenciado por la Universidad de París VIII (Francia) y Master in Arts por la Universidad de Pittsburgh (USA). Jefe de Cátedra de la Universidad de Buenos Aires (1992/2022) es Profesor titular en prestigiosas instituciones como la Universidad del Cine de Buenos Aires y es miembro del equipo docente de la Universidad de San Andrés (Argentina). También ha contribuido significativamente en programas académicos en universidades de América y Europa. A lo largo de su carrera ha impartido seminarios y talleres que han explorado las fronteras entre el cine, el video, el arte interactivo y las nuevas tecnologías. Ha sido el coordinador artístico de eventos emblemáticos como el Festival Franco-Latinoamericano de Videoarte y la Muestra Euroamericana de cine, video y arte digital.

En el ámbito de la investigación ha editado más de 50 publicaciones sobre artes y medios audiovisuales. Entre ellas se incluyen "Cine, video, multimedia: la ruptura del audiovisual" y "Arte, ciencia y tecnología. Un panorama crítico", es autor de "Video en la Puna", "Cine (y) digital" textos que se han convertido en referencias esenciales para académicos y artistas. También ha desarrollado un enfoque interdisciplinario que integra teoría, historia y práctica, promoviendo un diálogo crítico entre las artes y las tecnologías. En Colombia ha desarrollado tareas en la Pontificia Universidad Javeriana, la Universidad de los Andes y la Universidad de Caldas.



En Caldas el profesor La Ferla fue el coordinador editorial de "El Medio es Diseño Audiovisual", una obra esencial para quienes exploran la intersección entre la tecnología, los medios audiovisuales y el diseño. Ha sido colaborador del Festival Internacional de la Imagen impartiendo talleres, conferencias y curadurías a lo largo del tiempo. Programador de cine, video y multimedia en eventos en América, Europa y Medio Oriente ha curado muestras en Buenos Aires, la Ciudad de México y Montevideo, de los artistas Andrés Denegri, Sebastián Díaz Morales, Gilbertto Prado, Irina Raffo, José Alejandro Restrepo, Gerardo Suter. El Profesor Jorge La Ferla, es ganador del Premio Media Art Histories por su destacada contribución a la historia del arte mediático que será entregado durante el Festival Internacional de la Imagen (2025). Su obra no solo enriquece el conocimiento académico, sino que también impulsa el crecimiento del Arte Mediático como disciplina esencial para comprender la relación entre el arte, la ciencia y la tecnología en el siglo XXI.

0.1

0.2

0.3

0.4

0.5

0.6

295

0.1

0.2

0.4

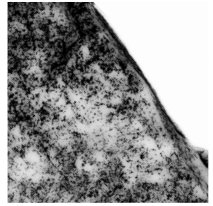
0.3





0.1

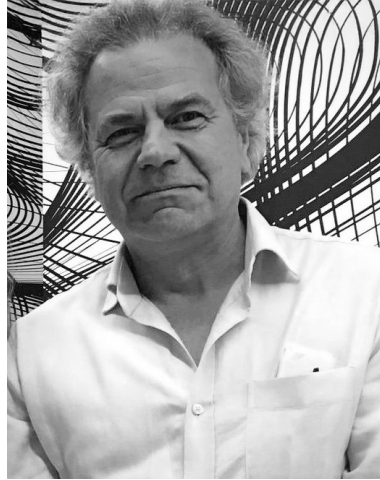
0.2



0.4

0.3

SEMINARIO INTERNACIONAL



OLIVER GRAU (ALEMANIA/AUSTRIA)

20 años de Cátedras en Historia del Arte y Ciencia de la Imagen en universidades internacionales. Miembro electo de la Academia Europaea. Más de 350 conferencias y charlas magistrales invitadas en conferencias, incluyendo el programa cultural de los Juegos Olímpicos y la Cumbre del G-20. Grau fundó y es director del extenso Archivo Internacional de Arte Digital, ADA: www.archive-digitalart.eu

El libro de Grau “Virtual Art. From Illusion to Immersion”, MIT-Press (Libro del Mes de Nature y Scientific American) es uno de los libros de historia del arte más citados internacionalmente desde el año 2000, con más de 3000 citas. Ofreció la primera evolución histórica en la teoría de la inmersión en la relación imagen-espectador y un análisis sistemático de la tríada de artista, obra de arte y espectador en el arte digital. Grau fue director fundador y es presidente de la junta de la serie de conferencias MediaArtHistories. Ha recibido varios premios, y sus numerosas publicaciones han sido traducidas a 15 idiomas. Su principal área de investigación está en las historias del arte mediático, las imágenes inmersivas, el arte y la emoción, la historia de la vida artificial/ inteligencia y las humanidades digitales. Grau desarrolló nuevos planes de estudio internacionales: MA en MediaArtHistories, Ciencia de la Imagen, Gestión de Colecciones Digitales, y el programa Erasmus MediaArtsCultures, que está respaldado por la UE con 5.5 millones de euros.



José-Carlos Mariátegui (PERÚ/REINO UNIDO)

José-Carlos Mariátegui es escritor, curador, docente y emprendedor en cultura y tecnología. Estudió Biología y Matemáticas y tiene una Maestría y Doctorado en Sistemas de Información e Innovación, ambos por la London School of Economics and Political Science – LSE (Londres). Fundador de Alta Tecnología Andina – ATA, dedicada a proyectos en arte, ciencia y tecnología en América Latina. Es profesor en LUISS (Roma), Senior Research Fellow en el Department of Media and Communications de LSE, Board Member de Future Everything (UK), Board Member (Kuratorium) del ZKM Center for Art and Media Karlsruhe (Alemania) y residente del Bellagio Center de la Rockefeller Foundation (2025). Es Presidente del Comité de Educación del Museo de Arte de Lima – MALI donde además lidera su estrategia digital. Ha publicado en revistas como *AI & Society*, *Third Text*, *The Information Society*, *Telos* y *Leonardo*. Su investigación multidisciplinar abarca la arqueología de los medios, cibernética, digitalización, archivos y el impacto de la tecnología en instituciones de memoria. Ha co-editado un número de *AI & Society* sobre la cibernética en América Latina (2022) y editado el libro *Museo Digital Inteligencias y artificios* para el MUAC (México, 2025).



José Ramón Alcalá (ESPAÑA)

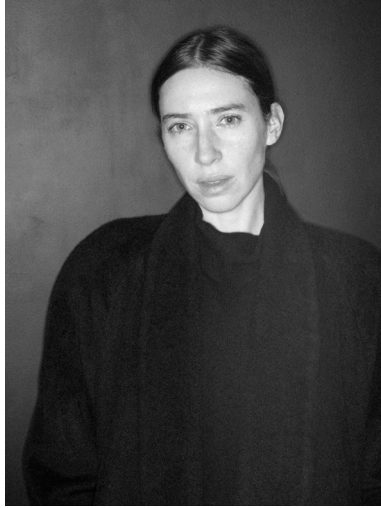
Catedrático de Procedimientos Gráficos de Expresión y Tecnologías de la Imagen. Departamento de Arte. Facultad de Bellas Artes de Cuenca. Universidad de Castilla-La Mancha.

Artista, investigador, comisario y pensador multidisciplinar, trabaja desde la década de los 80 en el campo del arte y nuevos medios. Ha liderado numerosos proyectos y contratos de I+D+i en torno a las aplicaciones de las nuevas tecnologías en la creación artística, el New Media Art y la museografía virtual para diversos organismos e instituciones, como la Comunidad Europea, el Ministerio de Ciencia y Tecnología y varias Comunidades Autónomas, así como para numerosas empresas y corporaciones tecnológicas internacionales y fundaciones artísticas y culturales iberoamericanas.



Andrés Burbano (COLOMBIA/ESPAÑA)

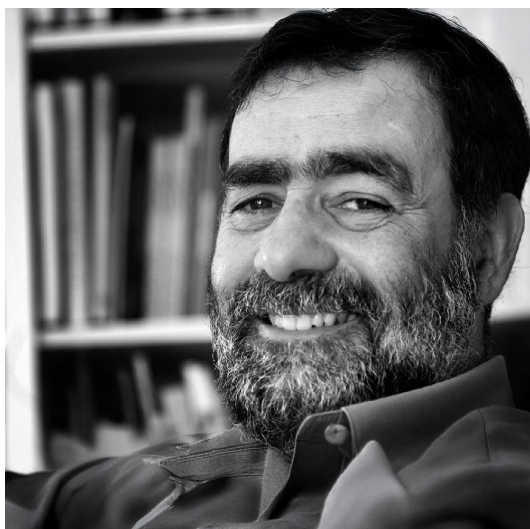
Andrés Burbano es un artista transdisciplinario e historiador de la tecnología de los medios, es profesor asociado a la Escuela de Artes y Humanidades de la Universitat Oberta de Catalunya, UOC, y cuenta con un doctorado en Artes y Tecnología de los Medios de la Universidad de California. Burbano ha sido keynote en varios eventos académicos, incluido MAH 2023, fue nombrado chair de ACM SIGGRAPH 2024 y es autor del libro “Different Engines: Media Technologies from Latin America” (Routledge, 2024). Además, se desempeña como coeditor de la revista Artnodes. Su trabajo creativo ha sido exhibido en ISEA y Ars Electronica y forma parte de las colecciones permanentes de ZKM y MEIAC.



Delfina Fantini van Ditmar (REINO UNIDO)

La Prof. Delfina Fantini van Ditmar, PhD, es Profesora Investigadora en el Centre of Applied Research for Art, Design and Technology (CARADT) en Arte y Diseño Regenerativos, e Investigadora Principal en el Royal College of Art, donde codirige el Becoming Regenerative Lab, financiado por el UKRI. Delfina es licenciada en Biología y realizó su doctorado en el Royal College of Art, en la School of Design (SoD), donde ha impartido clases en los programas de MA Design Products, MSc/MA Innovation Design Engineering y MA Fashion. Guiada por su interés en el pensamiento ecológico, las prácticas reflexivas y las interrelaciones como respuesta sistémica al colapso ambiental, su trabajo crítico explora la ética material del cuidado y el necesario cambio de paradigma en el diseño.

Fue cofundadora del Design Research Society (DRS) Special Interest Group on Design and Ethics. En 2021, fue seleccionada como una de las investigadoras residentes (Design Researchers in Residence, DRiR) del Future Observatory en el Design Museum, en colaboración con el Arts and Humanities Research Council (AHRC).



Joan Fontcuberta (Cataluña, España)

Artista visual, teórico y figura clave en el pensamiento contemporáneo sobre la imagen, Joan Fontcuberta ha desarrollado una extensa y multifacética trayectoria en el campo de la fotografía como creador, docente, crítico, curador e historiador. Fontcuberta es co-director del Festival Panoràmic en Cataluña, España, junto con Laia Casanova y Albert Gusi. Este festival interdisciplinar se sitúa en la intersección entre imagen, audiovisual y cultura digital, y cuenta con un equipo asesor conformado por Andrés Hispano, Mercè Alsina y Fèlix Pérez-Hita, reconocidos expertos en arte, medios y pensamiento visual.

Como teórico, ha publicado más de una docena de ensayos fundamentales sobre la fotografía, destacando títulos como *El beso de Judas. Fotografía y verdad* (1997), *Ciencia y fricción* (1998) y *La cámara de Pandora* (2010). Paralelamente, su obra artística ha sido objeto de más de treinta monografías en distintos países. Ha sido profesor visitante en numerosas universidades de Europa y Estados Unidos, y colabora regularmente con revistas y publicaciones especializadas en arte, cultura visual y medios. Entre otros reconocimientos, en 2013 recibió el prestigioso Premio Internacional Hasselblad, considerado uno de los más importantes en el ámbito de la fotografía.



Cleomar Rocha^(BRASIL)

Posdoctor en Ciudades Inteligentes (USP), posdoctor en Poéticas interdisciplinarias (UFRJ), en Estudios Culturales (UFRJ) y en Tecnologías de la Inteligencia y Diseño Digital (PUC-SP), doctor en Comunicación y Cultura Contemporáneas (UFBA) y máster en Arte y Tecnología de la Imagen (UnB). Profesor Titular permanente de los programas de posgrado en Arte y Cultura Visual (FAV/UFG), Performances Culturales (FCS/UFG) y Artes (IdA/UnB). Investigador de productividad del CNPq.



Gabriela Munguía (MÉXICO)

304

Artista, investigadora y curadora transmedial. Desde bordes indisciplinados entre el arte y la tecnociencia explora los fenómenos ecológicos y cosmotécnicos de la materia para abordar temas de geopolítica, justicia ambiental y estudios interespecies. Actualmente es directora de la Diplomatura en Humanidades Ambientales de la UNTREF, fundadora del Laboratorio de Ecologías Invisibles y miembro de las colectivas Electrobiota, EcoEstéticas, Memorias de Terraformación, Alseeds Project y el Observatorio de Arte y Estudios Interespecies. Ha sido reconocida por el Prince Claus-Institut Goethe Cultural and Artistic Response to Environmental Change Award, CIFO-Ars Electronica Award, Honorary Mention Prix Ars Electronica Interactive Art, “Orillas Nuevas~Nouveaux Rivages” del Institut français d’Argentine, entre otros. Su trabajo ha sido exhibido en muestras y festivales internacionales de renombre en las Américas, Europa, Egipto e Irán.



Alessandro Ludovico (ITALIA)

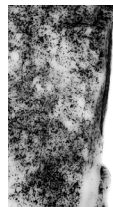
Alessandro Ludovico es investigador, artista y editor en jefe de la revista Neural desde 1993. Obtuvo su doctorado en Inglés y Medios en la Universidad Anglia Ruskin de Cambridge (Reino Unido). Es Profesor Asociado en la Winchester School of Art, Universidad de Southampton. Ha publicado y editado varios libros, incluyendo Virtual Reality Handbook (1992), Internet Underground Guide (1995), Post-Digital Print (2012) y Tactical Publishing (2024), y ha ofrecido conferencias en todo el mundo. También fue asesor del Magazine Project de la Documenta 12. Es uno de los autores de la galardonada trilogía de obras Hacking Monopolism (Google Will Eat Itself, Amazon Noir, Face to Facebook). <http://neural.it>



ENCUENTROS CATALUÑA - ESPAÑA/ COLOMBIA

0.1

0.2



0.4

0.3



Félix Pérez-Hita (CATALUÑA, ESPAÑA)

Historiador del arte y creador multidisciplinar especializado en prácticas audiovisuales experimentales. Cofundador y director del innovador programa “Soy Cámara” del CCCB (2010-2021). Su trabajo explora el apropiacionismo, el arte outsider y las intersecciones entre tecnología y juego. Miembro fundacional del Festival Panoràmic, ha comisariado numerosas exposiciones en instituciones como MACBA, CCCB y Artium. Codirige el proyecto videológico Hilomental desde 2012. Con amplia experiencia como realizador televisivo (Barcelona TV, 1999-2004), entrevistó a destacadas figuras del arte contemporáneo. Combina su práctica creativa con la docencia y la escritura sobre teoría de la imagen y cultura visual.



Carolina Cerón (COLOMBIA)

Es profesora, curadora y actual directora del Departamento de Arte de la Universidad de los Andes. Su práctica curatorial aborda este campo como un territorio expandido y poroso, construido desde la colaboración. En su trabajo, trasciende el formato expositivo tradicional para investigar las dimensiones contingentes, afectivas, políticas y lúdicas que operan en proyectos, textos y eventos culturales.

Su metodología se caracteriza por explorar los límites de los “tentáculos comunicantes” —sus conexiones inesperadas y puntos de ruptura—, así como por emplear la escritura y el lenguaje como herramientas para torsionar y redefinir lo curatorial.



Mónica Rikić (CATALUÑA, ESPAÑA)

Mónica Rikić es una artista electrónica de Barcelona. Sus propuestas fusionan tecnología y filosofía a través del arte, creando artefactos tecnológicos que no están impulsados por la funcionalidad o la productividad, sino por el deseo de construir dispositivos críticos que provoquen el pensamiento colectivo y la discusión. Formalmente, su práctica se basa en la producción de objetos electrónicos y robots hechos a mano, que representan diferentes conceptos de su investigación, presentándose como dispositivos teatrales. A través de estos dispositivos, su objetivo es ofrecer experiencias que fomenten formas alternativas de pensar sobre las tecnologías, la robótica y el hardware abierto.





Leonel Vasquez (COLOMBIA)

Entender e interactuar con la realidad implica disponer una actitud atenta y profunda a sus sonidos, intención que está sujeta a la mediación de sentidos, intereses y poderes, la escucha es ante todo un acto político.

Trabajo en una condición de la escucha en la que como oyente soy testigo, pues los sonidos y silencios son huella inseparable de los acontecimientos que me han rodeado: una casa demolida, un cadáver insepulto, un duelo postergado, un río seco, un canto callado...

El sonido como sustancia sutil, transparente, sin forma y a la vez fuerza vibrátil y dúctil, me ha permitido moldear la experiencia del cuerpo y el espacio dentro de un flujo de intensidades temporales y afectivas. En mi trabajo artístico busco dar tiempo a la escucha para sentir los sonidos y sus interpelaciones, indagar de manera testaruda modos de comprometer el cuerpo en el acto de la escucha, hacer sonar los huesos, hacer que los sonidos vuelvan a pasar por el corazón.



Paula Artés (CATALUÑA, ESPAÑA)

Artista y fotógrafa comprometida al dar a conocer y cuestionar los espacios ocultos de poder, y por tanto de control. Partiendo de una investigación previa esencial, desvela estos espacios. Graduada en fotografía y creación contemporánea. Ha publicado el fotolibro *Fuerzas y cuerpos* y ha sido seleccionada en PhotoEspaña, Sala d'Art Jove y nominada a MAST Foundation en Bologna Italia, Plan(t)form FotoMuseum de Winterthur y ha obtenido la beca OSIC de la Generalitat, entre otros. Además ha comisariado una exposición al Museo de la Música y en la Fundación Toni Catany. También ha estado en residencia en el HISK de Bélgica y en Baladre Lo Pati.



Núria Nia (CATALUÑA, ESPAÑA)

312

La práctica artística de Núria Nia parte inicialmente del medio audiovisual y se va expandiendo desde la videocreación y el videoensayo hasta la instalación, la escultura, la performance, las publicaciones textuales y otras formas de intervención de medios cotidianos del día a día, siempre con un punto de anclaje: la relación y el espacio entre lo físico y lo digital colectiva y el archivo compartido en la red, entre un pasado de cables y satélites y el fantasma del colapso conquistando el imaginario de un futuro posible.

Núria Nia doctoranda de Bellas Artes en la Universidad de Barcelona y es docente de cultura audiovisual, nuevos medios y arte digital en varias universidades de Barcelona. Combina la docencia y la práctica artística con la producción cultural y audiovisual.



Lourdes R. Basolí (CATALUÑA, ESPAÑA)

Después de ejercer el fotoperiodismo al comienzo de su carrera, y la “nueva fotografía documental” después, Lurdes R. Basolí cuestiona la mirada hegemónica en la representación de la otredad con proyectos que desbordan la mera fotografía. La intervención de archivos, el trabajo en colectivo, la edición de vídeo y la creación fotográfica centrada en el (auto)retrato conforman hoy los medios con los que explora, frente al imaginario visual heredado, otras narrativas discursivas.



Erik Estany (CATALUÑA, ESPAÑA)

Fotógrafo, artista y docente, su trabajo explora la relación entre la imagen fotográfica, el lenguaje y la tecnología, con un enfoque en la agencia de las imágenes en la sociedad contemporánea. Imparte clases en instituciones como EINA, IDEP – Universidad Abat Oliba CEU, ESCAC y Ensamblés.org, abordando temas como la creación fotográfica, la inteligencia artificial y el pensamiento crítico sobre la imagen.

Ha expuesto en diversos espacios y festivales nacionales e internacionales, y ha recibido reconocimientos como el premio Art Photo BCN y la nominación a Plat(t)form del Fotomuseum Winterthur. Es licenciado en Diseño Gráfico y se ha formado en realización audiovisual y fotografía en varias instituciones especializadas.

0.1

0.2

0.3

0.4

0.5

0.6

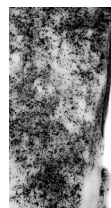
315

0.1

0.2

0.4

0.3



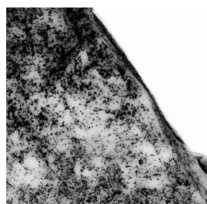


ENCUENTRO DE PUBLICACIONES ESPECIALIZADAS EN DISEÑO, ARTE, CIENCIA Y TECNOLOGÍA

316

0.1

0.2



0.4

0.3

En el marco de la 11th International Conference on the Histories of Media Art, Science and Technology y del XXIV Festival Internacional de la Imagen se llevará a cabo el Encuentro de Publicaciones Especializadas en Diseño, Arte, Ciencia y Tecnología (DACT), con el objetivo de resaltar la importancia de fortalecer las publicaciones académicas de alto nivel en estos campos. Este encuentro busca fomentar la divulgación del conocimiento especializado y su circulación en diversos eventos, universidades y centros de investigación, promoviendo la creación de redes globales con propósitos definidos, acordes con las particularidades de cada publicación.

Las publicaciones académicas desempeñan un papel crucial en la consolidación de comunidades de conocimiento y en la promoción de diálogos interdisciplinarios que abordan los desafíos contemporáneos. En este sentido, es fundamental reconocer el papel pionero que ha tenido la revista Leonardo, publicada por MIT Press desde 1968, como una plataforma internacional que documenta y difunde el trabajo de artistas, investigadores y académicos interesados en las interacciones entre las artes, las ciencias y la tecnología.

Asimismo, el surgimiento de nuevas publicaciones como .able, revista visual impulsada por la Chaire arts & sciences (École Polytechnique, École des Arts Décoratifs y PSL), refleja las innovaciones en las dinámicas actuales de publicación académica. .able explora el potencial de los formatos híbridos y multimedia, integrando el ensayo visual como una forma expandida de pensamiento crítico y creativo.

Junto a Leonardo y .able, el Encuentro contará con la participación de otras publicaciones reconocidas por su enfoque innovador e interdisciplinar, tales como:

- Neural, revista fundada en Italia que aborda el arte de los nuevos medios, la música electrónica y el hacktivismo.
- Artnodes fundada por Pau Alsina hace 24 años, es una publicación académica de acceso abierto de la Universitat Oberta de Catalunya, centrada en las intersecciones entre arte, ciencia y tecnología.
- IEEE Spectrum, una revista especializada en ciencia aplicada, ingeniería, informática y tecnologías emergentes.
- Kepes, publicación de la Universidad de Caldas (Colombia), referente en el campo del diseño visual, la semiótica y las estéticas aplicadas.
- La Tadeo Dearte, revista editada por la Facultad de Artes y Diseño de la Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano, orientada al análisis teórico y crítico del arte, el diseño y la cultura visual.



Este encuentro subraya también la necesidad de que los conocimientos consignados en estas publicaciones se apliquen en contextos productivos, empresariales y sociales, tanto en los escenarios globales como en diálogo con las realidades y particularidades de los territorios, en especial desde la perspectiva del sur global.

Al fortalecer redes editoriales colaborativas y ampliar los espacios de circulación del conocimiento, el Encuentro DACT se proyecta como un catalizador de innovación cultural, académica y tecnológica, comprometido con la co-construcción de futuros más equitativos, sostenibles y conectados.

Felipe César Londoño L.

Vicerrector Académico Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano

Fundador y Curador

Festival Internacional de la Imagen

Andrés Burbano Valdés

MAH 2025 Re:generative Co-Chair

Associate Professor, Universitat Oberta de Catalunya, UOC. Barcelona.

Una revista visual en la intersección entre el arte, el diseño y la ciencia que responde a las complejidades de la sociedad actual.
.able es un proyecto iniciado por la Chaire arts & sciences (2017 – 2023) de la École Polytechnique, la École des Arts Décoratifs – Université Paris Sciences & Lettres (PSL) y la Fundación Daniel y Nina Carasso.



María Ptqk (ESPAÑA)

Nacida en Bilbao en 1976, María Ptqk es curadora, investigadora y gestora cultural especializada en las intersecciones entre las artes y la cultura tecnocientífica. Doctora en investigación artística por la UPV-EHU (Premio Extraordinario de Doctorado), licenciada en Derecho y graduada en Ciencias Económicas, DEA en Derecho Internacional Público en Paris II – Sorbonne y en Derecho de la Cultura en la Uned – Carlos III de Madrid. Actualmente es comisaria del festival internacional de imagen Getxophoto (2023-2025) y encargada de coordinación editorial y apoyo al desarrollo hispanohablante de la revista .able.



Laura González Ríos (COLOMBIA/FRANCIA)

Antropóloga y mediadora editorial y artística. Nacida en Cali, Colombia, Laura es egresada de Antropología de la Universidad Nacional de Colombia, con una maestría en Teoría del arte y estudios culturales de la Universidad París I – Panthéon Sorbonne. Se especializa en mediación e investigación en campos interdisciplinarios, entre las ciencias humanas, sociales y las artes.

Ha trabajado como asistente editorial para la Revista Maguaré en Colombia, y como ilustradora y co-creadora de proyectos visuales en la editorial Calixta Editores. Actualmente es asistente editorial y de comunicación trilingüe (francés-inglés-español) para la Revista .able de la École Nationale des Arts Décoratifs – París, PSL que cuenta con el apoyo de la Fundación Daniel y Nina Carasso.

NEURAL

Neural es una revista impresa fundada en 1993 que aborda el arte de los nuevos medios, la música electrónica y el hacktivismo. Fue fundada por Alessandro Ludovico e Ivan Iusco, propietario del sello Minus Habens Records, en Bari (Italia). En su primer número (distribuido en noviembre de 1993) se publicó la única traducción al italiano del libro *Agrippa* (un libro de los muertos) de William Gibson.



Artnodes

Artnodes es una revista de la Universitat Oberta de Catalunya que tiene por objeto el análisis de las intersecciones entre el arte, la ciencia y la tecnología. Artnodes es una revista de acceso abierto, editada por la Universitat Oberta de Catalunya que, a partir del enero del 2025, pasa a ser de publicación bianual a trianual, por lo tanto, se publican tres números cada año, en los meses de febrero, junio y noviembre. Sin embargo, los papers de cada número se publican individualmente de manera periódica a lo largo del año (publicación continua o online first) a medida que se van aceptando. Los números están basados en nodos temáticos propuestos a través de call for papers. Excepcionalmente, se publicarán artículos fuera de estos nodos en la sección de miscelánea.

Editors-in-Chief
Pau Alsina y Andrés Burbano

Universitat Oberta de Catalunya, España



IEEE Spectrum



Stephen Cass

(IEEE Spectrum
<https://spectrum.ieee.org>
Szpecial projects editor at IEEE Spectrum.)

322

Se especializa en informática, electrónica, exploración espacial y física. Editor experimentado y líder de proyectos para extensiones de marca de publicaciones. Productor de proyectos interactivos, de video y audio. Tiene una actividad paralela en la edición de ciencia ficción y es coautor de "Hollyweird Science Vol.1" y "Vol. 2". Se adentra en la historia de la tecnología.



La Revista Kepes. Grupo de estudios en Diseño Visual (ISSN 1794-7111) es una publicación del Departamento de Diseño Visual de la Universidad de Caldas. Este proyecto editorial tuvo su origen en los resultados reflexivos e investigativos aportados por los docentes del departamento quienes, reunidos en el “Grupo de estudios en Diseño Visual”, dieron forma a la publicación. La denominación, KEPES, obedece a la intención de reconocer los aportes de uno de los actores más sobresalientes en el campo de la investigación en diseño, la imagen y la percepción, a saber, el húngaro György Kepes.

Director:

Dr. Walter Castañeda M. (Colombia)

PhD. en Diseño y Creación

Profesor de la Facultad de Artes y Humanidades Universidad de Caldas

Grupo de Investigación: Estéticas y Sociales en Diseño Visual

Magíster en Artes Plásticas, especialista en Semiótica y Hermenéutica del Arte, magíster en Estética.

Ha publicado varios libros a nivel nacional sobre diseño y mensajes audiovisuales, además de múltiples publicaciones y artículos académicos.



Leonardo Journal



Leonardo was founded in 1968 in Paris by kinetic artist and astronautical pioneer Frank Malina who saw the need for a journal to serve as an international channel of communication among artists, with emphasis on the writings of artists who use science and developing technologies in their work. Published by The MIT Press, Leonardo has become the leading international peer-reviewed journal on the use of contemporary science and technology in the arts and music and the application and influence of the arts and humanities on science and technology.

Leonardo is interested in work that crosses the artificial boundaries separating contemporary arts and sciences. Featuring illustrated articles written by artists about their own work as well as articles by historians, theoreticians, philosophers and other researchers, the journal is particularly concerned with issues related to the interaction of the arts, sciences and technology. Leonardo focuses on the visual arts and also addresses music, video, performance, language, environmental and conceptual arts—especially as they relate to the visual arts or make use of the tools, materials and ideas of contemporary science and technology. New concepts, materials and techniques and other subjects of general artistic interest are covered, as are legal, economic and political aspects of art.

**Chief Executive
Officer**

Diana Ayton-Shenker

**Executive
Editor Emeritus**

Roger Malina

La Tadeo de Arte

La revista LA TADEO DEARTE es una publicación periódica en formato impreso y digital, de acceso abierto, que tiene como fin convertirse en un espacio de discusión de la teoría, la historia y la crítica en el arte y el diseño. Este medio de difusión le apunta a ser el catalizador entre académicos especialistas y el público educado y general.

LA TADEO DEARTE acepta trabajos de investigación y de reflexión en cualquier idioma y se centra en los siguientes campos, sin excluir otras propuestas:

Arquitectura | Arte | Artes visuales y escénicas | Ciudad | Cultura visual |
Diseño de producto | Diseño gráfico | Diseño industrial | Diseño de modas
y vestuario | Paisajismo | Patrimonio

La revista está editada por la Facultad de Artes y Diseño de la Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano. Editor General: Humberto Correa Bonilla, Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano, Colombia



2014

2015

2016

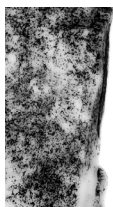
2017

2018

2019

EVENTOS INVITADOS - REDES

0.1



0.2

0.4

0.3



Sonia Hurtarte ^(GUATEMALA)

Sonia Hurtarte ejerce la Dirección Ejecutiva de la Fundación Paiz para la Educación y la Cultura, una entidad de carácter familiar con más de cuatro décadas de labor ininterrumpida, dedicada a transformar la realidad guatemalteca a través de la educación, el arte y la cultura.

Desde su llegada a la fundación, ha desplegado una visión estratégica que ha permitido no solo fortalecer el posicionamiento del arte guatemalteco en escenarios internacionales, sino también tejer alianzas sustantivas que amplían los horizontes de la creación artística y aseguran su acceso a públicos diversos. Su liderazgo se fundamenta en una convicción profunda: que la cultura es una herramienta poderosa para el cambio social y que los artistas del país merecen plataformas dignas desde las cuales proyectar sus voces.

A partir de marzo de 2023, Hurtarte ha estado al frente de emblemáticos programas como la Bienal de Arte Paiz —una de las más antiguas de América Latina—, el Festival de Marimba, el Congreso ARTEC y el Premio Mario Monteforte Toledo. Cada uno de estos proyectos encarna su apuesta por un arte vivo, crítico y dialogante, capaz de traspasar fronteras y resonar en el imaginario colectivo, tanto dentro como fuera de Guatemala.





Waseem Syed ^(GUATEMALA)

328

Waseem Syed (1955), artista y curador guatemalteco de origen pakistaní, con 40 años de trayectoria, explora identidad, migración y medio ambiente en su obra interdisciplinaria. Como Curador Principal de la Fundación Paiz, dirige la Bienal de Arte Paiz y organizó el primer Congreso Iberoamericano de Artes Digitales, Art-Tec (2024).

Artista reconocido, ha exhibido en 15 países y su obra está en colecciones como el MURB (Guatemala) e IMAGO MUNDI (Italia). Fundador de la galería Osmosis, enseña fotografía en EFE Guatemala y asesora instituciones artísticas en Pakistán, como la Mariam Dawood School of Visual Arts y el National College of Arts



Asher Remy-Toledo (COLOMBIA/ESTADOS UNIDOS)

Asher Remy-Toledo es un innovador y productor cultural visionario, nacido en Colombia y radicado en Nueva York, con más de dos décadas de trabajo pionero en la intersección del arte, la tecnología y las colaboraciones estratégicas.

Como fundador y director de la organización pionera Hyphen Hub, Asher ha redefinido los límites de la tecnología creativa al organizar y producir eventos en vivo, exposiciones y salones de arte donde presenta a creadores de tendencias y pensadores globales que exploran las fronteras de la innovación y la cultura digital.

Desde 2017, ha sido curador invitado y asesor estratégico del Festival de la Imagen, promoviendo colaboraciones globales con instituciones y líderes clave en arte y tecnología. También ha sido jurado, conferencista y miembro del comité de selección en Ars Electronica y ha apoyado a artistas latinoamericanos de nuevos medios a través de diversos festivales y comités asesores internacionales.



RETA-HEX HACNUM (COLOMBIA-FRANCIA)



Carmen Gil Vrolijk (COLOMBIA)

Artista, docente y teórica. Trabaja en el Departamento de Arte de la Universidad de los Andes como profesora asociada en la Maestría en Artes Plásticas, electrónicas y del tiempo. Ha participado como artista y conferencista en eventos sobre nuevas tecnologías, arte y ciencia en América Latina, Asia y Europa, entre estos se destacan: Expo Shaghai 2010, Sai Wan Ho Theatre, Hong Kong, [CN], Maison des Cultures du Monde [FR], Haus der Kulturen der Welt [DE], Festival del Norte de Noruega y Paço das Artes [BR], Re:Trace [AT] Crea proyectos multimedia e interactivos enfocados en el uso de video en tiempo real, especialmente en artes escénicas y proyecciones monumentales recientemente ha empezado a trabajar en formatos experimentales Fulldome. Es fundadora de los colectivos retroVISOR y La Quinta del Lobo, con los cuales ha creado varias obras que han recibido diversas distinciones, una de ellas “Cuentos de Manglería” fue ganadora de la Beca Interdisciplinaria de gran formato (IDARTES, Teatro Mayor y Jorge Eliécer Gaitán) y de la Beca de Creación Micultura para artistas con trayectoria, entre otras. Es directora artística de RETA.HEX - Red Nacional de Tecnodiversidades, Artes Híbridas y Expandidas.

PANORAMIC (CATALUÑA – ESPAÑA)

Panoràmic propone un espacio de conocimiento y reflexión entre la imagen fija y la imagen en movimiento. Y lo hace desplegando todos los ámbitos donde la imagen se nos hace presente, es decir, a través de proyecciones de largometrajes y cortometrajes, vídeo, videoinstalaciones, videojuegos, mappings, exposiciones, talleres, conferencias, workshops, TV, instalaciones, archivos, bibliografía, fotolibros o proyectos interactivos entre otros.

El festival Panoràmic está dirigido por Joan Fontcuberta, Laia Casanova y Albert Gusi, y cuenta con un equipo asesor formado por Andrés Hispano, Mercè Alsina y Fèlix Pérez-Hita.



LAHORE DIGITAL ARTS FESTIVAL (PAKISTAN)

Lahore Digital Arts Festival (LDF) tiene como objetivo celebrar la emergente cultura digital de Pakistán reuniendo a una comunidad de artistas y público para explorar la intersección del arte, la tecnología y todo lo que hay en medio. El LDF pretende alimentar el diálogo en torno a la accesibilidad del arte, el intercambio creativo y la expresión experimental para conmemorar los crecientes grupos de interés en los ámbitos del arte y la tecnología. El festival reúne a personas de todas las procedencias, ya sean artistas, diseñadores, científicos, entusiastas, expertos u otras profesiones interconectadas. Con ello, el LDF espera contribuir al florecimiento de la creatividad digital y a la diversificación del arte en Pakistán y en el sur de Asia en general.



SONICA GLASGOW – Cryptic (Reino Unido)



Sonica Glasgow es un festival bienal de 11 días dedicado al arte audiovisual y al sonido de primera clase, producido por Cryptic (fundada en 1994). Presentando lo mejor del talento británico junto a excepcionales artistas internacionales, el festival se celebra en numerosos lugares de la ciudad explorando la música visual y las artes sónicas y digitales en colaboración con coproductores de renombre.

Sonica se inició en Tramway en 2012 y ha presentado más de 1.460 eventos en diversos lugares de la ciudad y otros puntos de la región, llegando a más de 237.560 personas.

EQUINOXIO El Festival Universitario de Cine y Audiovisuales (Bogotá, Colombia)

332

El Festival Universitario de Cine y Audiovisuales Equinoxio nace en 1994 por iniciativa de los estudiantes de la Escuela de Cine y Televisión de la Universidad Nacional de Colombia, como un espacio de exhibición para sus trabajos académicos. se ha consolidado como el espacio universitario de exhibición y formación audiovisual más antiguo de Colombia. A lo largo de sus 26 ediciones, ha sido el semillero de los futuros líderes de la industria cinematográfica colombiana, ofreciendo una ventana para la exhibición de sus primeras obras y fomentando el diálogo y el debate en torno a la evolución de la expresión cinematográfica.



Es un espacio poroso en el que arte, ciencia y tecnologías impulsan a reflexionar los desafíos del presente y a imaginar otros futuros y otras relaciones, ecologías y economías entre seres diversos y sus entornos.

Tiene como objetivos fomentar la apropiación social de la ciencia, el arte y las tecnologías en Medellín. Promover la reflexión sobre el territorio, la comunidad, los imaginarios colectivos y la relación entre humanos y no humanos en la naturaleza

Esto a través de la creación de espacios de encuentro, exhibición e intercambio que incluirán muestras, residencias, conferencias y laboratorios, entre otros.

OBSERVATORIO IBEROAMERICANO DE ARTES DIGITALES Y ELECTRÓNICAS

Esta iniciativa lanzada en el año 2016, pretende constituirse en una herramienta que visibilice el tejido iberoamericano dedicado a la formación, producción artística y cultural, vinculado a los medios digitales y electrónicos.

Conformará a su vez, una red de instituciones y actores regionales, que permitirá articular diferentes acciones en conjunto, las cuales podrán tener carácter de divulgación, encuentros, investigación y docencia entre otros. La base de datos geolocalizada, será alojada en un sitio web creado a tales efectos y será administrada por un grupo interdisciplinario formado por representantes de toda la red.

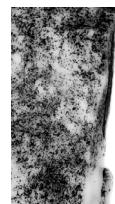


EXPOSICIONES COLECCIÓN DE ARTE DEL BANCO DE LA REPÚBLICA

334

0.1

0.2



0.4

0.3

Déjala correr. Ríos, nacimientos, caños, ciénagas y mares

Colección de Arte del Banco de la República

Curaduría: Luis F. Ramírez Celis

Programación de videos

Auditorio MAMU

2, 3, 4 de mayo

Eider Yangana Palechor

Marcos Ávila Forero

Wilson Díaz

Elkin Calderón

Carlos Motta

Óscar Leone Moyano

Alberto Baraya

Programación en bucle desde las 11:30 am hasta las 6:30 pm

Duración aproximada del bucle: 42 minutos

Esta selección de videos de la Colección de arte del Banco de la República se presenta en el auditorio del MAMU como antesala a la exposición Déjala correr, que se llevará a cabo en el Parqueadero del 22 de mayo al 7 de julio de 2025. El río Atrato, un caño en el Caguán, el río Amazonas, la Ciénaga Grande de Santa Marta, el río Don Diego en la Sierra Nevada y el mar Caribe, son los escenarios en los que se desarrollan las obras de los artistas en esta selección de videos en los que se abordan temas que van desde el vínculo ancestral de los territorios, las aguas y sus pobladores hasta los vestigios de la violencia y la resiliencia de los pueblos ante la guerra y el derramamiento de sangre.

Déjala correr, programación de videos del la Colección de Arte del Banco de la República, se presenta en el marco de la colaboración con el Festival de la imagen que tiene lugar entre el 2 y el 4 de mayo en Bogotá y el 5 y el 9 de mayo en la ciudad de Manizales.



Cuerpos de agua

Video en la Colección de Arte del Banco de la República

El Parquadero

Apertura: 22 de mayo 20225

Nicolás Consuegra
Eider Yangana Palechor
Marcos Ávila Forero
Carolina Caycedo
Wilson Díaz
Elkin Calderón
Ana María Millán
Maria Evelia Marmolejo
Clemencia Echeverri
Carlos Motta
Óscar Leone Moyano
Alberto Baraya
Mario Opazo
Curaduría: Luis Fernando Ramírez Celis



Festival EQUINOXIO (COLOMBIA)

Universidad Nacional de Colombia.
Escuela de Cine y Televisión

Proyección obra ganadora sección competitiva de
EXPERIMENTAL INTERNACIONAL

Film: Tarantulas sleep under the stones
Directora: Giada Cicchetti
País: Bélgica
Escuela: KASK School of Arts Ghent

La película está inspirada en un ritual que surgió en la Edad Media en el sur de Italia: el Tarantismo. El ritual tenía el propósito de curar a personas, especialmente mujeres, envenenadas por la picadura de la araña tarántula. La directora comienza filmando a su madre, creando un diálogo intergeneracional sobre la maternidad y la feminidad, entrelazando este material íntimo con los rastros del ritual, en busca de su evolución en el presente. Una danza de gestos y correspondencias visuales que nos cuestiona sobre el tema de las relaciones y el cuidado.

0.1

0.2

0.3

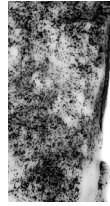
0.4

0.5

0.6

0.1

0.2



0.4

0.3

ARTISTAS



Solimán López (ESPAÑA)

Solimán López es un artista conceptual español cuyo trabajo se sitúa en la intersección del arte, la ciencia, la tecnología y la transición ecológica. Es el fundador de Harddiskmuseum, el biotoken OLEA y el movimiento Manifiesto Terricola, los cuales exploran las dimensiones digitales, biológicas y medioambientales de la sociedad contemporánea

Como Director de Innovación en la ESAT (Escuela Superior de Arte y Tecnología) en Valencia, España, y Artista en Investigación en Pole Da Vinci en París, López expande continuamente los límites del arte de nuevos medios y del arte biotecnológico. Sus proyectos recientes, incluida la colección fundacional Capside para el Museo Pineal (también fundado por él), profundizan en la preservación del ADN ambiental y en la fusión de los mundos natural y digital. A través de sus instalaciones provocativas, López invita a los espectadores a reflexionar sobre la relación entre la humanidad, la tecnología y el futuro ecológico del planeta.





Ricardo Dal Farra (ARGENTINA/CÁNADA)

Profesor de Artes Electrónicas y Música en la Universidad Concordia, Canadá. Director-Fundador del Centro de Experimentación e Investigación en Artes Electrónicas (CEIARTE) de la Universidad Nacional de Tres de Febrero (UNTREF), Argentina. Director de las series de simposios internacionales Balance-Unbalance (enfocado en soluciones para la crisis ambiental) y Understanding Visual Music.

Entre sus roles previos destacan: Director de Hexagram (Canadá), Coordinador Multimedia del Ministerio de Educación de Argentina, Investigador en la Universidad De Montfort (Reino Unido), Consultor Senior del Centro de Arte Amauta (Perú) y consultor de UNESCO para Digi-Arts. Códisenó la Licenciatura en Artes Electrónicas de la UNTREF y el programa de Producción Musical de la Escuela Técnica ORT. Creador de la Colección de Música Electroacústica Latinoamericana (alojada en la Fundación Daniel Langlois). Su obra se ha presentado en más de 40 países, con premios de la ICMA, la Bienal de Artede São Paulo y el Concurso de Música Electroacústica de Bourges.

Miembro del consejo directivo de ISEA International, el Fulldome Festival (Alemania) y el Colegio de Compositores Latinoamericanos de Música de Arte. Asesor editorial para Leonardo (MIT Press), Organised Sound (Cambridge) y otras publicaciones. Doctor en Práctica e Investigación Artística, con estudios posdoctorales en Transdisciplina Arte-Ciencia.



Claudia Aravena (CHILE)

Claudia Aravena Abughosh (Chile, 1968)

Artista visual y académica. Es comunicadora audiovisual del Instituto Arcos y Magíster en Estudios Culturales de la Universidad Arcis. Ha desarrollado una prolífica obra en torno al video y la instalación abordando temáticas vinculadas al desarraigo, la alteridad y los imaginarios sociales contemporáneos.

Ha recibido numerosos reconocimientos, entre otros, su video 11 de septiembre obtuvo el Premio del Festival en Oberhausen International Short Film Festival, Alemania 2002; recibió la beca del Stiftung Kunstfonds Bonn en 2008 y el Golden Cube Prize, en Kasseler Dokumentarfilm-und Videofest, Alemania 2003; Premio en Locarno Video Arte festival, Suiza, 1998. Premio al Mejor Cortometraje Experimental en el Festival de Cortometrajes de Santiago, 1994.

Actualmente es profesora de un taller de video en el Magíster de Artes Mediales de la Universidad de Chile, profesora Asociada de la Universidad Diego Portales y profesora del Instituto de Arte de la Pontificia Universidad Católica de Valparaíso.



Fernanda López (CHILE)

(Santiago de Chile, 1991). Artista visual, Licenciada en Artes de la Universidad Católica y Magíster en Artes Visuales de la Universidad de Chile. Su investigación ha girado en torno a reflexiones que surgen entre el sujeto y el contexto cultural, social, político y natural que habita, enfocándose últimamente en la comprensión de lo vivo.

Ha expuesto y proyectado su trabajo en Chile, Estados Unidos, México, Ecuador, Perú, Bolivia, Colombia, Argentina y Suecia. Ha participado en Bienales como Bienal de Artes Mediales de Santiago, Chile; SIART Bolivia y Bienal Sur en Perú. Se ha adjudicado fondos para la impresión de un catálogo monográfico de 10 años de producción, FONDART Regional, modalidad difusión (2024) y Beca Chile Crea para estudios de magíster (2021). Ha obtenido premios como mención honrosa Premio MAVI UC (2024), primer lugar en V Concurso Artespacio Joven Itaú (2020), Mención Honrosa en Premios Municipales de Santiago (2018-2015), entre otros. Ha quedado finalista en el Concurso Internacional Juan Downey (2023). Ha participado en programas de residencias como “Respiración conjunta” en Centro de Creación y Residencia Artística Artes Vivas (2024), “Ecologías del fuego” Bosque Pehuén de la Fundación Mar Adentro (2024), AIREMOT, Suecia (2019) y Laboratorio Desierto Intervenido II, Chile (2018).



Sebastián Marquez (CHILE)

Su trabajo se centra en la investigación in situ de los paisajes y entornos que habita y lo rodean, con un gran interés por develar la manera en que estos se transforman y se rearticulan. Es por ello que su obra explora cómo el territorio se conforma y se adapta a los cambios ejercidos sobre este.

Su práctica está influenciada por la intervención constante, el material encontrado y la atención a lo efímero. Esto da lugar a una producción multidisciplinar, donde crea dispositivos de tecnología de bajo presupuesto —a menudo rudimentarios— estableciendo un diálogo entre lo nuevo y lo viejo.

344

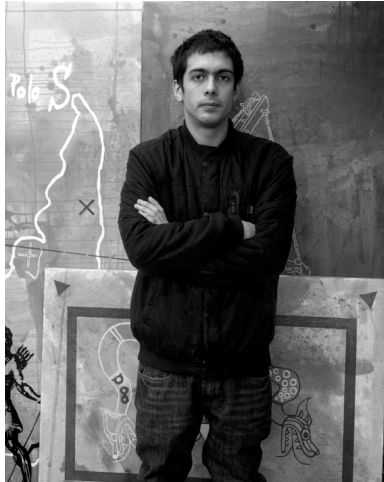
344

344

344

344

344



Ricardo Lagos (CHILE)

Licenciado en Artes y Magíster en Cine Documental por la Universidad de Chile, ha expuesto en más de 50 ocasiones en Argentina, Bolivia, Colombia, Chile, Ecuador, Perú y Polonia, con obra en colecciones públicas y privadas de Colombia, Chile, México y EE.UU. Destacan sus muestras individuales Andariego (Aninat Galería, 2019) y El Peso de las Ideas (Biblioteca de Santiago, 2016), además de participaciones en la Bienal SIART (Bolivia 2018), Bienal SUR (Perú 2019) y exposiciones colectivas como La Guerra del 19' (Colombia 2020) y Spurring Factor (Polonia). Ha recibido premios como Spotlight (FERIA BARCU, Colombia 2017), Premio ART-STGO (2016) y fondos CORFO para creación audiovisual.

Como escritor, ha publicado en Artishock, Revista Punto de Fuga y Vano Editorial, además de ejercer curaduría y docencia en la Universidad de Chile, UNIACC y Universidad Diego Portales.



Marc Lee (SUIZA)

Marc Lee es un artista suizo. Su trabajo se centra en instalaciones audiovisuales procesadas en tiempo real y programadas por computadora, así como en aplicaciones móviles, realidad aumentada (AR) y realidad virtual (VR). A través de sus obras, reflexiona críticamente sobre aspectos creativos, culturales, sociales, ecológicos, políticos y especulativos. Su trabajo ha sido exhibido en importantes museos y festivales de arte digital como el ZKM Karlsruhe, el New Museum de Nueva York, el MMCA de Seúl, ISEA en Gwangju y París, Transmediale en Berlín y Ars Electronica en Linz.

Ha recibido reconocimientos destacados como el Expanded Media Award for Network Culture en Stuttgart (2024), el Pax Art Award en Basilea (2021), el Netart Award en Hamburgo (2008) y el Transmediale Award (2002). También imparte conferencias, clases y talleres sobre arte y arte digital en diversas instituciones educativas, incluyendo la CAA en Hangzhou, Strelka en Moscú, SIVA en Shanghái, MMCA en Seúl y ZHdK en Zúrich.



Géraldine Honauer (SUIZA)

Géraldine Honauer es una artista conceptual y multidisciplinaria cuya obra explora zonas de ambigüedad y la invisibilidad de sistemas que revelan su presencia a través de la ausencia, desplazando percepciones y valores tanto en espacios físicos como en línea y en entornos blockchain. Su práctica, basada en la investigación, toma la forma de instalaciones específicas para el sitio, sistemas apropiados y esculturas de datos que funcionan como intervenciones en espacios físicos y digitales. En 2023, su trabajo recibió una Mención Honorífica en Inteligencia Artificial y Vida por parte del Prix Ars Electronica.



Pat Badani (CANADÁ/ARGENTINA)

Pat Badani es una artista, escritora y académica canadiense nacida en Argentina. Con una trayectoria de cuatro décadas, su práctica artística interdisciplinaria vincula arte, ciencia y tecnología para explorar el arte como objeto, medio y crítica social. Aborda temas como la ecología queer y las relaciones objetales, frecuentemente utilizando alimentos para crear obras fotoscultóricas que examinan la ecología, la poética y la tecnología.

Ganadora de 20 premios y becas, ha exhibido internacionalmente y participado en simposios en más de 15 países. Fue editora de Media-N (EE.UU.) y Artelogie (Francia), y actualmente enseña en Illinois State University y Columbia College Chicago. Sus publicaciones incluyen revistas como Leonardo (MIT Press) y International Journal of Performance and Digital Art (Routledge). Desde 2017 forma parte de la Junta Directiva de ISEA International, coordinando sus simposios anuales.



Elder Manuel Tobar (Colombia)

348

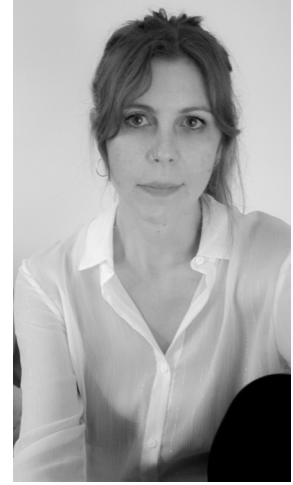
Artista digital, director y creador de proyectos de narrativas digitales multiplataforma, Comunicador Social con Maestría en Humanidades Digitales; se ha especializado en la creación, diseño y producción de proyectos de narrativas digitales multiplataforma y narrativas transmedia. Ha dirigido y producido cómics webs, maquetas con Realidad Aumentada, experiencias en Realidad Virtual, Cómic 360°, aplicativos web, entre otros. Así mismo ha desarrollado trabajos para entidades como Señal Colombia, Museos del Banco de la República y la Biblioteca Nacional de Colombia.

Ha sido merecedor de varios reconocimientos como el ICFJ professional fellow 2019, además de premios como Crea Digital y en festivales internacionales como Ventana Sur, en Argentina.



Leo Castañeda (COLOMBIA)

Leo Castañeda (Cali, Colombia 1988) es un artista y diseñador de juegos que vive en Miami, FL. Combinando el juego, la pintura, la realidad virtual, el dibujo y el mobiliario escultórico, la obra de Castañeda representa anatomías posthumanas y estructuras sociales surrealistas. Durante más de diez años, Castañeda ha desarrollado la serie Levels & Bosses utilizando Unreal Engine para crear mundos transmedia que disuelven la frontera entre lo analógico y lo digital. En la actualidad, Levels & Bosses culmina en un videojuego episódico y una serie de instalaciones que investigan el diseño de interacción en los juegos. Castañeda recibió su BFA de Cooper Union en 2010 y su MFA de Hunter College en 2014. Las residencias incluyen SOMA Ciudad de México; "Of Games III" en Khoj International Artists Association en Nueva Delhi India (2015); Bronx Museum AIM Program (2017), y Oolite Arts Studio Residency (2018-2019).



Laura Colmenares ^(COLOMBIA)

Laura Colmenares Guerra es una artista colombo-belga que trabaja con instalación, escultura y narrativas digitales en 3D (realidad virtual, animación e impresión cerámica). Su práctica investigativa critica la desconexión de las sociedades occidentales con los ecosistemas, usando instalaciones interactivas que involucran corporalmente al público en temas ambientales, como la respiración (“Lungs [the Breather]”) o el agua (“Lagunas”). Experformera de video en la escena techno de Bogotá, hoy desarrolla piezas audiovisuales colaborativas y aborda el impacto del extractivismo en la Amazonía.



Ismaël Joffroy Chandoutis (FRANCIA)

Ismaël es cineasta y artista, formado en Le Fresnoy, y sus películas de estudiante se han proyectado en numerosos festivales. Ismaël explora un cine más allá de las fronteras de los géneros. Sus películas cuestionan la memoria, lo virtual, la tecnología y los espacios intermedios entre los mundos y entre las palabras. Se dio a conocer como cineasta con su película *Ondes noires*, que se ha exhibido en muchos festivales internacionales, como el IDFA (Países Bajos), el Festival de Cortometrajes de Clermont-Ferrand, el Festival de Cortometrajes de Ratisbona, etc. La película también ha recibido numerosos premios, incluido el Prix Festivals Connexion Auvergne Rhône Alpes en Clermont-Ferrand, el Grand Prix y el Premio del Jurado Joven en el Festival de Ratisbona. Con *Maalbeek*, seleccionada para la 59.ª edición de La Semaine de la Critique, profundizó en su investigación sobre la interacción entre la identidad, la tecnología y el mundo virtual, reconstruyendo las imágenes y los sonidos de la memoria fragmentada y traumática de una víctima de los atentados terroristas de Bruselas de 2015.



Juan Carlos Ortiz (Colombia)

Juan Carlos Ortiz es un pionero de la publicidad colombiana con proyección internacional. Fue el primer latinoamericano en presidir una multinacional publicitaria en EE. UU., liderando Leo Burnett Estados Unidos, y más adelante creó y dirigió DDB Latina, consolidando una red creativa única que abarca EE. UU., América Latina y España. En 2022 asumió el liderazgo creativo global de DDB Worldwide, llevándola a ser reconocida como la red más creativa en Cannes Lions 2023.

Es el creador de Bullseye, un sistema de medición cultural y creativo hoy adoptado globalmente por DDB. Bajo su liderazgo, la red ha sido reconocida múltiples veces en festivales como Cannes Lions, El Ojo de Iberoamérica y los Effies.



Sharath Chandra Ramakrishnan (ESTADOS UNIDOS)

353

El Dr. Sharath Chandra Ramakrishnan es profesor en la Facultad de Arte y Diseño y en la Facultad de Ciencias de la Información de la Universidad de Illinois en Urbana-Champaign. Si bien reconoce la importancia y la necesidad de una agenda transdisciplinaria, su marco de investigación abarca los entornos sonoros interactivos, las interfaces multimodales, la cognición auditiva, los estudios del sonido y las artes sonoras.



AUGMENTED SONIC THINKING



EL PENSAMIENTO SONORO AUMENTADO se nutre de un diálogo continuo entre Diana Martinez Muñoz y Thom Kubli, que comenzó en 2022 en Bogotá, Colombia. La singularidad reside en que Diana lleva un implante coclear en un oído y se considera un cyborg. Al mismo tiempo, Thom tiene una obsesión incurable con los fenómenos no audibles que el sonido puede crear. Durante extensas caminatas por la selva amazónica, la escucha artificial, a diferencia de la escucha humana, fue ampliamente debatida. Ella nació y creció en Sudamérica, mientras que él proviene del mundo occidental europeo. La conversación pronto abordó aspectos de nuestra presencia poscolonial. Esto dio lugar a un intercambio intelectual y artístico profundo. Recientemente, Roger Malina se unió a la conversación. Al haberse formado como astrofísico, una realidad material se sumó al intercambio, lo que a su vez también apuntó a lo opuesto: el lado místico del sonido.

Diana Martinez Muñoz

Artista sonora cyborg colombiana, profesora e investigadora de la Universidad Nacional de Colombia. Su trabajo se centra en los conceptos artísticos sonoros del cine, explorando experiencias emocionales relacionadas con los contextos sonoros sociopolíticos, culturales y geográficos de los espacios representados. Especializada en cine documental y experimental con fuertes narrativas políticas y estéticas, sus paisajes sonoros han sido presentados en reconocidos festivales de cine como el Festival Internacional de Cine de Róterdam, Sheffield DocFest, Visions du Réel y Documenta Madrid.

Thom Kubli

Thom Kubli es un artista y compositor suizo-alemán centrado en la investigación de la cultura sudamericana. En sus obras, explora un concepto aumentado de pensamiento sónico, abarcando la inteligencia artificial (IA), las estrategias de redes digitales y la ciencia de los materiales y las máquinas. Es reconocido por explorar entornos acústicos y traducirlos en arte visual, instalaciones inmersivas y experiencias escénicas.



Roger Malina

Roger Malina es físico, astrónomo, editor ejecutivo de Leonardo Publications del MIT Press, profesor distinguido en la Universidad de Texas en Dallas (UT Dallas) y director asociado del área de Artes y Tecnología. Su trabajo se centra en las conexiones entre la tecnología digital, la ciencia y el arte. Además, es Director Asociado del programa ATEC (Arts, Technology, and Emerging Communication) en la Universidad de Texas en Dallas.

1

2

3

4

5

6



RICARDO IGLESIAS GARCIA (ESPAÑA)

356

Licenciado por la Facultad de Filosofía y Letras, 1989 (Universidad Autónoma de Madrid). Cursos de doctorado: Arte, territorio y cultura de los media, 2001-2003. Facultad de Bellas Artes (Universidad de Barcelona). PhD Cum Laude, mención europea, 2012. Facultad de Bellas Artes (Universidad de Barcelona). Tesis: La robótica como experimentación artística. Una aproximación histórica a la evolución de las máquinas autómatas desde el prisma de la estética. 2011-2012 Premio extraordinario PhD.



Juan Pablo García Sossa (COLOMBIA/ALEMANIA)

Diseñador, investigador y artista de medios expandidos, fascinado por el choque entre las tecnologías emergentes y la cultura popular de base en los trópicos. Su práctica explora el desarrollo de culturas, realidades y mundos a través del remix y la re-apropiación de tecnologías desde una perspectiva Tropikós (los trópicos como región y como mentalidad). A través de la colaboración con organizaciones reales y semi-ficcionales, mi trabajo se compromete con la pluriversalización de las tecnologías y la exploración de formas de computación más allá de lo binario. Esto se manifiesta en una amplia gama de medios como lenguajes visuales, interfaces, web, instalaciones de nuevos medios, proyectos curatoriales y otros experimentos visuales.



Sonia Rojas ^(Colombia)

Sonia Rojas es una artista colombiana con Maestría en Artes Plásticas, Electrónicas y del Tiempo de la Universidad de Los Andes. Su trayectoria se ha caracterizado por la exploración constante de los lenguajes poéticos en el arte contemporáneo a partir de materiales orgánicos no convencionales.

Su tesis de pregrado, seleccionada entre las mejores a nivel nacional por el Museo de Arte Contemporáneo de Bogotá, fue ganadora de un estímulo de creación para artistas emergentes y una residencia en Francia, donde tuvo su primera exposición individual fuera de Colombia. Su obra ha sido expuesta en instituciones culturales y académicas, como la Feria Internacional de Arte de Bogotá, ARTBO 2019, El Museo de Arte Carrillo Gil en México y el Centro Cultural de la Universidad Católica Andrés Bello en Caracas, Venezuela. En 2023, tuvo su primera exposición individual en Colombia con Espacio El Dorado. En 2024 ganó uno de los estímulos de creación de IDARTES para el V Salón de Arte Joven de la FUGA y quedó entre los 10 finalistas del Premio Arte Joven 2024 dónde el jurado le otorgó una mención de honor por su trabajo.

LA VORAGINE MÁS ALLÁ - MAPA TEATRO

Dirección

Heidi y Rolf Abderhalden

Coproducción Centro Nacional de las Artes Delia Zapata Olivella
y Mapa Teatro - Laboratorio de artistas



Actores de Mapa Teatro y miembros del pueblo indígena nükak, el último pueblo nómada de Colombia, se unen en el escenario en compañía de la música en vivo para ofrecer una pieza que dialoga con 'La vorágine'; de José Eustasio Rivera, y la historia de los nükak, atravesada por la violencia del caucho padecida durante el siglo XX, que ocasionó el aislamiento social voluntario de la comunidad para huir del exterminio. En la novela, este pueblo amazónico tiene una existencia menor, fantasmagórica; son sombras que se mueven. Como escribió su autor: "Tribus rudimentarias y nómadas que no tienen dioses, ni héroes, ni patria, ni pretérito, ni futuro". En las tablas, sus cuerpos rostros y lengua existen, y se desvelan sus relatos. Mapa Teatro es uno de los más reconocidos grupos teatrales de Colombia, que compone sus obras de manera multidisciplinar, haciendo uso generalmente del 'performance' y una calidad plástica y estética que refuerza sus mensajes y es uno de sus sellos característicos.



D.A. Restrepo-Quevedo (COLOMBIA)

Directora del Tadeo Lab y Profesora de la Facultad de Artes y Diseño de la Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano. Diseñadora Gráfica, Especialista en Creación, Master en Artes Mediales, Magister en Diseño de Interacción y Diseño de Experiencia de Usuario, Doctora en Diseño y Creación, y Psicología Evolutiva (Pasantías), Postdoctora en Educación, Ciencias Sociales e Interculturalidad, y en Ciencia Cognitiva. La concentración de sus investigaciones aborda temáticas desde la ciencia cognitiva y el diseño asociando a Modelos Conceptuales y Modelos Mentales, Perfiles de Motivación, Cognición del Diseño, Pseudociencia de la Multimodalidad, Perspectiva Sistémica de la Creatividad y escenarios desde la Sociología como: Comunidades de Práctica, Teoría Social de Aprendizaje e Industrias Culturales y Creativas y Tecnologías Emergentes para el Desarrollo de Experiencia.

Es líder consultora y del Sistema General de Regalías para la Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano. Ha desarrollado múltiples proyectos con comunidades y el Gobierno Nacional. Empresaria con portafolio con más de 400 app móviles. Cuenta con múltiples publicaciones alrededor de sus trabajos de investigación tanto en artículos y libros, como también en la producción de obra artística de investigación-creación, ha participado en numerosos eventos científicos internacionales como invitada y ponente.



Germán Eduardo Gómez Uribe (COLOMBIA)

Diseñador Visual de la Universidad de Caldas, con formación avanzada en Estética (Universidad Nacional de Colombia) y una Maestría en Estética e Historia del Arte. Actualmente es doctorando en Diseño, Arte y Ciencia en la Universidad Jorge Tadeo Lozano, donde también se desempeña como docente en la Facultad de Artes y Diseño. Su trabajo académico se caracteriza por una sólida articulación entre investigación y creación, con énfasis en una perspectiva historiográfica que interroga la imagen, la materialidad y sus implicaciones en la gráfica local y nacional. Su enfoque cruza los estudios visuales, la historia del arte y el pensamiento crítico, aportando al análisis contextual de las prácticas gráficas en Colombia. Desde esta mirada, sus proyectos contribuyen a la comprensión de los lenguajes visuales como constructores de memoria y cultura material, lo que lo posiciona como una voz relevante en los estudios del diseño desde una perspectiva latinoamericana.





Sandra Liliana Suárez Quintero (COLOMBIA)

Diseñadora gráfica, fotógrafa e investigadora, es Profesora Asociada de la Facultad de Artes y Diseño de la Universidad Jorge Tadeo Lozano y candidata a Doctora en Diseño, Arte y Ciencia en la misma institución. Su trayectoria académica se ha centrado en la imagen, la fotografía, los archivos, la memoria y la conservación del patrimonio fotográfico. Su investigación actual explora la relación entre imagen, ciencia óptica y diseño desde enfoques como la arqueología de los medios. Ha sido reconocida con premios nacionales en fotografía y becas de investigación, como el Premio de Fotografía del Patrimonio Cultural de la Nación (2012) y el Programa Santander Jóvenes Profesores (2015). Su obra ha sido expuesta en América y Europa, y participa activamente en el Grupo de Investigación Estudios de la Imagen y el colectivo a-saltos de la memoria. Combina creación, docencia e investigación desde 2002, articulando prácticas visuales y pensamiento crítico.



Jorge Bandera (COLOMBIA)

Profesor asistente del Departamento de Diseño de la Universidad de los Andes en Bogotá, es diseñador, artista e investigador enfocado en la co-creación interdisciplinaria que articula ciencia, arte, tecnología e interacción. Su trabajo académico se centra en el cuerpo, el espacio y los procesos de interacción, con fuerte énfasis en entornos sensoriales e interfaces electrónicas. Ha trabajado en medios digitales en Google y Timbo Estudio, y ha desarrollado piezas para el Teatro Mayor, el Salón Nacional de Artistas y la Cinemateca de Bogotá. Sus contribuciones combinan investigación-creación en instalaciones inmersivas y cine Fulldome, destacándose su obra SUBLIME, exhibida y premiada internacionalmente. Tiene formación en Diseño Gráfico (Universidad de los Andes) y una Maestría en Diseño con énfasis en sistemas de interacción (Universidad de Palermo). Su obra ha sido presentada en festivales de arte y tecnología en Europa, Asia y América, consolidando un perfil académico con proyección internacional.



Rodrigo Azaola ^(México)

Impunity Landscapes
Conferencia expandida

364

Rodrigo Azaola investiga las estructuras financieras contemporáneas y sus repercusiones sobre las entidades biológicas y la temporalidad humana. Su cuerpo de obra más reciente *Impunity Landscapes* (2019-24) está conformado por seis instalaciones centradas en el crimen como herramienta de mediación financiera. Su trabajo ha sido recientemente expuesto en *gr_und* (Berlín), *NeMe* (Limassol), *Zentrum für Kunst und Urbanistik* (Berlín), *La Chaufferie* (Montreal), *Video Art Miden* (Kalamata), *École Supérieure d'Art et de Design d'Orléans* (Francia), *Cité Internationale des Arts* (París), *Cairo Video Festival* (Egipto), *International Video Art Festival* (Moscú), *Marais Festival* (París) y *C3 Contemporary* (Melbourne). Entre otras distinciones ha sido miembro del *SNCA* en medios alternativos (2020-2023) y artista en residencia en *Mabini Projects* (Manila), *Treasure Hill* (Taipei) y *Takeover* (Beirut).

Beyond Matter

Esteban Gutierrez-Jimenez & Livia Nolasco-Rózsás

Beyond Matter es un proyecto de investigación colaborativo internacional que explora el patrimonio cultural y la museo- grafía en el límite de la realidad virtual y la realidad mixta. El proyecto reflexiona sobre la condición virtual con énfasis en sus aspectos espaciales en la producción artística, la curaduría y la mediación cultural, a través de diversas actividades y formatos.

El proyecto ha sido desarrollado por un equipo interdisciplinar de investigadores de dos de las instituciones más importante de la cultura y el arte europeo, Center for Art and Media-ZKM (Alemania) y Centre Pompidou (Francia), y fue financiado por la Unión Europea durante 2019-2023.



Documental "Definición Contemporánea de la Publicidad"

Dirección: José Polanco Contreras - Mauricio Cortés Quintero

Documental educativo con las figuras más representativas del campo publicitario en Bogotá Colombia. El panel se cuestiona sobre la definición actual de la publicidad ante los cambios vertiginosos del negocio y el futuro de la comunicación persuasiva. Realizado por el Programa de Publicidad de la Universidad Jorge Tadeo Lozano en Mayo de 2024.

Con la participación de:

Juan Pablo Rocha Marcenaro
Francisco Samper Llinás
Andrés Luque Gutiérrez
Mauricio Ospina Durán
Xavier Serrano
Catalina Sánchez Ayerbe
Juanita Barrios Azcona
Elizabeth Melo Acevedo
Olga Lucia Villegas Lozano
Ximena Tapias Delporte

365

Cartografía Sonora del Magdalena: Un Enfoque de Investigación- Creación Participativa para la Preservación del Patrimonio Cultural Inmaterial

Mario H. Valencia, Hector Fabio Torres, Alejandro Ceballos - Héctor Yovanny Betancur

0.1

0.2

0.3

0.4

0.5

0.6

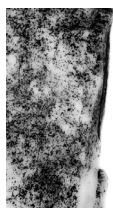
PAISAJES SONOROS

0.1

0.2

0.4

0.3





AUDINT - Toby Heys (UK) Thomas Couzinier (FR)

AUDINT es una unidad de investigación sónica que especula sobre los posibles usos futuros del sonido, el unsound (sonido no audible o no convencional) y la música para influir y manipular el comportamiento humano y de otras entidades no humanas. Proponemos que, desde la invención de tecnologías de grabación y comunicación como el fonógrafo y el teléfono, ha existido una fascinación por el potencial de las ondas sonoras para fabricar dominios de lo No-Muerto: zonas aberrantes de transmisión entre los reinos de lo animado y lo insensible.

El performance Ghostcode de AUDINT es una versión en vivo de la banda sonora de la novela gráfica Ghostcode, con imágenes extraídas del libro que sirven como visuales durante el set.

El set en vivo de Ghostcode se sitúa en el año 2056, cuando las corporaciones y los estados-nación se han fusionado en entidades económicas y políticas únicas. Es una era en la que la carne humana ha sido eliminada de las ecuaciones caóticas de la turbulencia política, dando lugar a conflictos llevados a cabo por fuerzas holográficas y holosónicas. La película sigue las hazañas de Irex2, una inteligencia artificial rebelde que huye de sus creadores no-muertos mientras compite contra un hacker colombiano llamado Sureshot por desarrollar combatientes holográficos de I.A. llamados AIHolos.



Toby Heys ^(UK)

368

El Dr. Toby Heys es profesor de Medios Digitales en la School of Digital Arts (SODA) de la Universidad Metropolitana de Mánchester, Reino Unido. Participó en el diseño de SODA, que cuenta con 2,000 estudiantes y abarca áreas como realidad extendida, medios inmersivos, blockchain, cine, sonido, música, videojuegos, animación y producción de medios del futuro. Fue director de la escuela durante tres años y actualmente lidera proyectos de investigación de gran escala. Fundó las unidades de investigación RiFT (Research into Future Technologies) y AMP (Algorithms for Marginalised People), promoviendo el intercambio de conocimiento y metodologías pedagógicas innovadoras.



Thomas Couzinier ^(FR)

Thomas Couzinier es un compositor y productor francés, conocido por su trabajo en música orquestal, electrónica e híbrida. También es cofundador de las empresas de producción sonora Kouz y SuperPitch. Entre sus obras destacadas se incluyen bandas sonoras para INFINITI y Black Spot, diseño de sonido para la película Renaissance, y colaboraciones con cineastas, marcas y artistas como AUDINT, Taika Waititi, Yeezy, Vuitton y Google. Con base en París, también se presenta con su banda Night Shapers. En sus días libres, es experto en armamento acústico.

Alianza Francesa
Olivier Leroy (FRANCIA)
La Odisea, 2022



LABEL CARAVAN PRESENTA



En coproducción con la AFCA y el festival Court Métrange, y en colaboración con la asociación Trans Musicales de Rennes

2022, LA ODISEA

Un cine-concierto en torno a la ciencia ficción y la anticipación, dirigido al público adolescente y adulto a partir de 11 años – duración: 60 min.

Composición / Interpretación musical: Olli

Después de ocho creaciones de cine-conciertos para público infantil desde 2001 (en coproducción con festivales, distribuidores de cine, ciudades y la Orquesta Nacional de Lille), y más de 1500 representaciones en Francia y en todo el mundo, Olli propone por primera vez una actuación en solitario para un público adolescente y adulto.

Los ocho cortometrajes seleccionados abordan temas como la anticipación, el transhumanismo, la sobreconsumo y la ciencia ficción, con estéticas y técnicas de animación diversas, y con poco o ningún diálogo



Ollivier Leroy (FRANCIA)

Pianista y cantante de formación, Ollivier Leroy actúa y compone desde 1995 en formaciones musicales con tintes de músicas del mundo (Pändip, Shafali, Stok an Dans, Mukta).

Su proyecto Olli and the Bollywood Orchestra, con doce músicos indios y bretones y un montaje de video, es una auténtica creación en torno al cine de Bollywood que lo ha llevado a importantes escenarios europeos.

En 2006, Olli fue becario de la Villa Médicis fuera de sus muros.

Con Contréo y The Secret Church Orchestra, realiza el encuentro improbable entre melodías pop, música barroca y clásica, y sonidos electro, en colaboración con la Orquesta Nacional de Bretaña, el coro infantil de la Maîtrise de Bretagne y el Ensemble Jean-Philippe Goude.

En 2017, arregla y dirige la creación Arth of Sounds (electro-galo). Y en 2018, crea el proyecto transmedia y musical electro-hip-hop Great Man Hiboo junto al rapero estadounidense (de Chicago) Billa Camp.



Alexandre Saunier ^(Berlín)

372

Alexandre Saunier es artista y profesor en el departamento Audiovisual de LUCA School of Arts (KU Leuven). Su trabajo fusiona práctica artística e investigación académica, explorando interacciones entre luz, sonido, sistemas autónomos y percepción sensorial, con enfoque en teoría del arte mediático, cibernética y sistemas complejos. Doctorado en Concordia University (2023), estudió prácticas históricas y contemporáneas de la luz como medio artístico con sistemas computacionales en tiempo real. Su formación incluye matemáticas, física, ingeniería de sonido (ENS Louis Lumière) e investigación en robótica conductual (ENSADLab).



Chris Salter (Estados Unidos)

Chris Salter es Profesor de Artes Inmersivas y Director del Espacio de Artes Inmersivas en la Universidad de las Artes de Zúrich (ZHdK). También es Profesor Emérito de Diseño y Artes Computacionales en la Universidad Concordia en Montreal, ex Codirector de la red Hexagram para la investigación-creación en artes, culturas y tecnología, y Cofundador del Instituto Milieux en Concordia. Estudió filosofía y economía y completó su doctorado en estudios teatrales con investigación en música por computadora en la Universidad de Stanford.

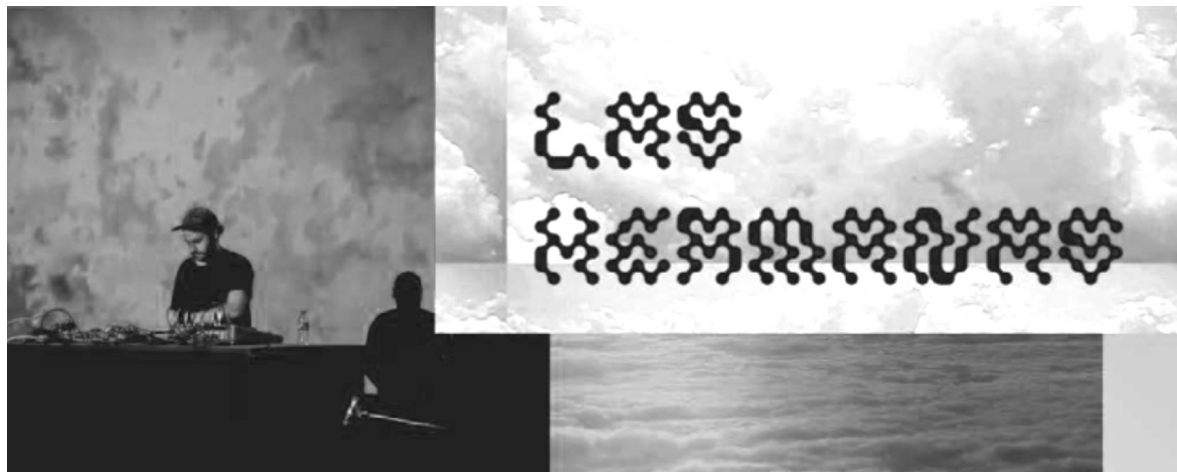


Nimba en Tiempo Real - Alba G. Corral (ESPAÑA)

374

Alba G. Corral (1977, Madrid) es una artista visual, programadora y docente afincada en Cataluña. Con formación en ingeniería informática, lleva más de una década creando arte generativo, explorando la programación como herramienta artística. Su trabajo abarca performances, vídeo e instalaciones, donde combina narrativas abstractas con un uso expresivo del color y la tecnología.

Su obra destaca por fusionar música, imagen digital y programación en tiempo real, generando experiencias sensoriales únicas. Colabora con artistas de diversas disciplinas, expandiendo los límites del arte audiovisual. Además, promueve la cultura libre mediante talleres y conferencias sobre programación creativa, consolidándose como referente en arte digital e innovación tecnológica.



Diego Cuellar - Las Hermanas ^(COLOMBIA)

Las Hermanas es un proyecto de música electrónica creado en Bogotá, Colombia por Diego Cuéllar en el 2014. El proyecto se basa en la exploración de texturas y atmósferas a partir de sonidos preexistentes (sampling) así como la creación de ambientes sonoros análogos y digitales. Existe un interés por manipular sonoridades que no son relevantes en la actualidad y presentar ese sonido fantasma de una manera novedosa.

Han salido al público seis trabajos discográficos entre EPs y larga duración, algunos en físico formato cassette. Ha tenido la oportunidad de presentarse en festivales como el Sónar Bogotá (2015), Sónar Barcelona (2016), Festival Nrmal (Ciudad de México, 2017), Festival Estéreo Picnic (Bogotá, 2019). El proyecto se ha presentado también en lugares como La Gaîté Lyrique en París (2017), y el Teatro Colón de Bogotá (2019), La Media Torta (2022), y diferentes ciudades de Colombia. Sus trabajos han sido publicados en disqueras como Mambo Negro (COL) y Tambien (ECU).



Krzysztof Garbaczewski (POLONIA)

Krzysztof Garbaczewski es director de más de 40 producciones teatrales y fundador de la *Dream Adoption Society*. Garbaczewski utiliza el teatro como medio para explorar cuestiones existenciales y expandir los límites de la experiencia humana. Desde 2017, ha desarrollado un nuevo lenguaje teatral que incorpora entornos virtuales en 3D, avatares, escenografías digitales y actores en vivo. Su enfoque innovador crea experiencias de realidad mixta meticulosamente elaboradas, tanto para plataformas en línea como para audiencias presenciales. Combinando elementos tradicionales y digitales, Garbaczewski ofrece experiencias inmersivas únicas que desafían las normas teatrales convencionales e invitan al público a participar en narrativas interactivas y vanguardistas.



Monster Cyclone - Santiago Rubio

Santiago Rubio López AKA Monster Cyclone, es un artista, investigador y docente de la Universidad de Manizales. Explora la música electrónica y la expande al ámbito visual, combinando experimentación con código y creación interactiva, generando atmósferas sintéticas que llevan al espectador a una experiencia inmersiva, construida a partir de sonidos e imágenes que evocan emociones. El sonido de Monster Cyclone se conforma a partir del uso de sintetizadores, secuenciadores y samplers, además de grabaciones de instrumentos y ruidos presentes en la vida cotidiana, que se fusionan en vivo en un formato de Live Set.

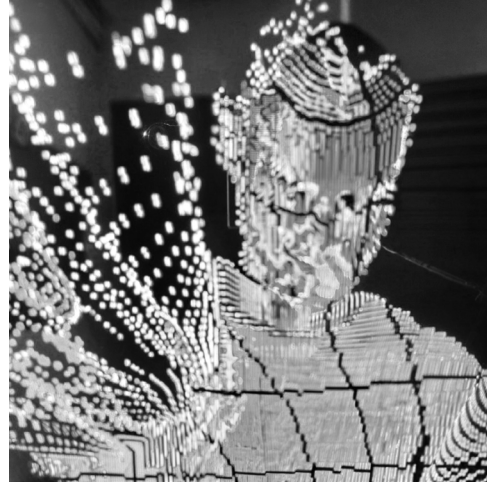
Ha participado en diferentes espacios del país como Tunnel en Pereira, Calle 9 en Medellín, el Festival Voltaje, las Nuits Sonores Colombia, La Fête de la Musique (Manizales y Pereira), RGGTRN 2.0 (México), entre otros.

377



Julián Cardona (COLOMBIA)

Julian Cardona es un DJ, músico y productor electrónico, egresado del Conservatorio de Bellas Artes de la Universidad de Caldas, quien inicia su formación desde el año 2005. Su interés por la música electrónica lo llevó a entrar de lleno en el mundo musical fusionando el arte DJ con la creación de música electrónica en vivo. Cada sesión que lleva a cabo busca establecer una conexión profunda entre los sentidos, transformándose en una experiencia sensorial enriquecedora y cautivadora. Al impregnar la pista con una energía única, se crea una sinergia musical que tiene como objetivo transmitir emociones y sensaciones únicas de bienestar, llenando así el ambiente de magia y de Música para la Vida.



Sebastián González (COLOMBIA)

Sebastián González (Estratosfera) es un artista electrónico, VJ y diseñador visual colombiano. Su obra fusiona imagen, sonido y tecnología, usando video experimental, videomapping e instalaciones interactivas para crear experiencias sensoriales.

Fue residente artístico en Suratómica y en el CERN (Suiza), explorando arte, ciencia y tecnología. Ha trabajado como Líder Temático en el Parque Explora y colabora con la ONU en proyectos audiovisuales en el Catatumbo.

Como VJ, ha participado en festivales como La Solar y el Festival Internacional de la Imagen, combinando arte digital y cultura electrónica. Es cofundador de los colectivos Estratosfera y Aleph Experimental, dedicados a la experimentación audiovisual.

Salamina al natural es el resultado de la exploración del territorio de Salamina, en el marco de su bicentenario, a través de la inmersión y el diálogo con la comunidad y de la experimentación de elementos narrativos, sonoros y visuales que permite poner en relieve las riquezas ambientales de Salamina para construir un paisaje sonoro que se desarrollará en vivo a partir de la interacción de varios artistas, quienes liderados por el dj, músico y productor Julián Cardona y el diseñador y artista visual Sebastián González y el escritor Fabián Andrés Correa, desarrollarán una puesta en escena que evocará la fuerza de la imagen y el sonido para un paisaje sonoro performático que solo se verá esa noche.

En alianza con el Banco de la República sede Manizales y la Alcaldía de Salamina.

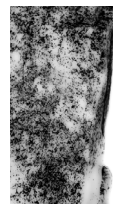


MUESTRAS CONVOCATORIA ARTÍSTICA

380

0.1

0.2



0.4

0.3

Creación de sentido a través de la obra animada

Rubén Darío Monroy López, Sergio Gutiérrez Zuluaga, Cesar Armando Faustino Piracón, Sarah Fuentes Ladino.

Estudiantes del Semillero de Investigación Diseño de Movimiento - Grupo de estudio Animación Expandida Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano.

“ Creación de sentido a través de la imagen en movimiento Fase I” es un proyecto de investigación en curso desarrollado por los docentes y estudiantes del grupo de estudio Animación Expandida del semillero de investigación Diseño de Movimiento del programa de Realización en Animación de la Universidad Jorge Tadeo Lozano.

El Diccionario de la Memoria

Diana Zoraida Castelblanco caicedo, Pablo Andrés Gómez Granda, Luna Sofía Puerto Oliveros, Diego Andrés Páez Hernández.

Es una obra de creación producto de investigación, modalidad muestra análoga y digital. Se desarrolla en el Taller de Proyectos de Profundización en Arquitectura de la Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano en donde se toman casos de estudio de la arquitectura moderna en Colombia para ser regenerados acorde con las necesidades programáticas de la actualidad.

Micrografías del color

Ricardo Cedeño Montaña

Micrografías del color es una instalación que explora la intrincada geometría que a nivel microscópico es responsable por la reproducción del color en pantallas de celulares. El proyecto de investigación-creación da como resultado una pieza que invita a la reflexión y contemplación visual desde la arqueología de medios al combinar diferentes medios técnicos.





Attraction Paradox

Jorge Ledezma

Inspirada en la teoría "Soft Hair" de Stephen Hawking —relacionada con la preservación de la información en los márgenes de los agujeros negros— la obra cuestiona las concepciones del determinismo computacional. Inyecta la variable del afecto, representada por patrones algorítmicos, en un ámbito que a menudo carece de esta experiencia humana.

Nexus

Carlos Mario gutierrez aguilar, Giovanni Barrera Torres

A partir de la técnica de tejido utilizada (sprang), se teje una red entrelazada que representa la interconexión de los sistemas naturales y humanos, mostrando cómo todo está entrelazado y se sostiene mutuamente, destacando la necesidad de una interacción regenerativa y colaborativa entre ambos. Cada parte de la red depende de las demás para sostenerse, tal como los ecosistemas dependen de la biodiversidad, el suelo, el agua y la energía solar para regenerarse.

Soberanía audiovisual

Ana Teresa Arciniegas

Obra transmedia que gira alrededor del fortalecimiento de la autonomía y soberanía comunicativa audiovisual del pueblo indígena Wiwa colombiano. La propuesta transmedial tiene una estructura rizomática con: videos, sonidos, fotografías, textos, infografías e hipervínculos. La plataforma es un espacio para el diálogo de un proceso formativo (investigación acción participativa) que plantea prácticas basadas en las artes para el mutuo reconocimiento y la construcción de conocimiento desde la imagen en movimiento y que exhibe unas metodologías que permiten su réplica, adaptándose al contexto y a los agentes dialogantes.

El resultado de la seducción

Víctor Gómez, Pablo Campuzano

El proyecto es una instalación interactiva que consiste de unas telas de velo colgantes que siempre tienen unas proyecciones que intentan seducir al público.





Espíritus del Río Otún

Fernando Montoya & Diego Santamaría

Espíritus del Río Otún es una obra en Formato-Técnica de Artes Electrónicas-Artes Sonoras, que se compone de una serie de 3-5 Máscaras Rituales fabricadas en una combinación de componentes electrónicos y orgánicos. Cada una de las máscaras representa un Espíritu o Jichi, que componen la diversidad de seres presentes en el ecosistema del Río Otún y donde cada una de ellas propone generar un relato acorde a su materialidad, en combinación con componentes electrónicos que constituyen su “relato y personalidad”

Rojo y azul

José Alejandro Convers Elías
Víctor Alfonso Quesada Aguilar

La obra de teatro robótico "Rojo y Azul" es uno de los resultados del proyecto de investigación Quycabot - Creación de guiones para dramatizaciones con robots actores para propósitos educativos de la Pontificia Universidad Javeriana. Después de varios años de trabajo de las facultades de Educación e Ingeniería, introduciendo robots en el aula, surgió la necesidad de involucrar a la facultad de Artes para crear, por primera vez, obras de teatro “profesionales” para robots.

Eva

Mario Humberto Valencia et al.

La casa ensoñada

Daniel Ariza, Alejandra Murcia, Luis Loaiza, Sasha Eraso, Sergio Naranjo, Juan Camilo Molina, Jully Castillo, Adriana Guzmán, Alexander Ortiz, Diana Rosero, Manuela Garzón, Vanessa Gañán.

La casa ensoñada es resultado principal del proyecto de investigación creación “Memoria Expandida 2.0. Montaje digital de productos de Investigación Creación del grupo de investigación “Teatro, Cultura y Sociedad”. En tanto creación, es un espacio de archivo vivo de las artes vivas en el que cohabitan personajes, imágenes, acciones y sonidos provenientes de los materiales de archivo que hacen parte de los productos de proyectos de investigación creación del grupo de investigación teatro, cultura y sociedad entre el 2008 y el 2023.



Memorias emergentes

Pablo Gómez Granda & Valentina Sánchez

A través de la creación de un paisaje híbrido, del territorio del conocido anteriormente como el cementerio de pobres, perteneciente al Gran Complejo funerario del barrio Santafé y el edificio Centro de Memoria, Paz y Reconciliación en Bogotá Colombia, se busca representar el surgimiento de estos edificios desde las partículas de tierra. Esto simboliza cómo la disputa por la tenencia de la tierra ha dado origen al conflicto armado en Colombia, y la connotación actual de este espacio como un homenaje a la memoria de las víctimas de violencia y el desplazamiento forzado.

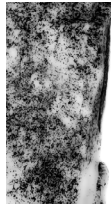
Inteligencia Artificial y percepción del hábitat. Sistematización y Experiencias sensible.

Pablo Gómez Granda & Sebastian Nova

La obra “Inteligencia Artificial y percepción del hábitat. Sistematización y experiencia sensible” es el resultado del trabajo conjunto entre “A.I. Meta Spaces Media Lab”t; y el “Semillero Territorio y estéticas sociales” de la Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano.

El objetivo es problematizar el sentido antropológico del hábitat, mediante la visualización de distintos niveles de percepción de seres humanos y no humanos afectados por el desplazamiento forzado debido al conflicto armado en Colombia. Esta visualización se realiza a través del uso experimental de inteligencias artificiales de cuarta generación, generando recursos gráficos y discursivos que amplíen la noción de hábitat.

0.1



0.4

0.2

0.3

0.5

0.6

0.7

0.8

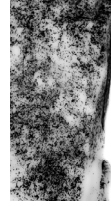
0.9

1.0



0.1

0.2



0.4

0.3

PUENTES SONOROS

Por Siempre Folclor.

Jesica Zambrano

**Investigación liderada por la Práctica del Arte y la Ciencia:
exploración, colaboración y Metodologías Transformativas
en la Creación de Obras Sonoras e Instalaciones Audiovisuales.**

Jaime Munárriz

Fantasma Antártico Gris.

Ignacio Núñez - Frontera Glaciar

Micro - Reino [en Descomposición]

José Alonso Rubio Velásquez





Gentrificación Sonora



Roberto Cuervo y Joaquín Llorca



Pieza Sonora



Mario Valencia y Oscar “Tata” Ceballos



Bota Ima

Jaime Andrés Echeverri y Jeison Ojeda Arcila

Cartografía Sonora del Magdalena

Mario H. Valencia, Hector Fabio Torres, Alejandro Ceballos

Parte de la historia: creación musical con medios electrónicos en América Latina

Ricardo Dal Farra

0.1

0.2

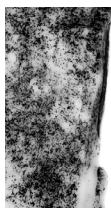
0.3

0.4

0.5

0.6

0.1



0.2

0.4

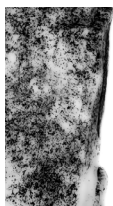
0.3



MACHINA: ARTE, TECNOLOGÍA Y FEMINISMO

392

0.1



0.2

0.4

0.3

Curaduría Casa Hoffmann & Valentina Montero

Museo de Artes Visuales | Universidad Jorge Tadeo Lozano



La exhibición MACHINA reúne a destacadas artistas colombianas y chilenas que exploran la relación entre arte, tecnología y ciencia desde una perspectiva crítica y experimental. Mediante instalaciones, videos y fotografías las artistas abordan problemáticas vinculadas con el impacto ambiental de la producción industrial, la apropiación del conocimiento científico y las posibilidades de transformación tecnológica desde enfoques alternativos. La muestra busca cuestionar los efectos del extractivismo, la obsolescencia programada y la separación tradicional entre naturaleza y máquina, proponiendo nuevas formas de interacción entre cuerpos, materialidades y sistemas artificiales.

Bajo la curaduría de Casa Hoffmann y Valentina Montero, especialista chilena en artes mediales, la muestra plantea una visión crítica del impacto tecnológico en nuestros cuerpos y territorios. Como señala Montero en su texto curatorial: "Aquí, la tecnología no es fría ni neutral: está caliente, sudada, cruzada por memorias, historias y afectos. "El enfoque ecofeminista de la muestra pone en cuestión la visión dominante de la tecnología como una herramienta neutra y eficiente, revelando sus vínculos con la explotación de territorios y cuerpos. En lugar de reproducir las lógicas del desarrollo industrial, las artistas seleccionadas proponen nuevas formas de producción y resistencia: "ensamblajes entre tecnologías de bajo impacto y saberes ancestrales, intervenciones que subvierten el consumo desechable y estrategias de reciclaje que desafían la lógica del descarte."

La exposición propone una mirada crítica y poética sobre nuestro presente tecnocientífico, donde el arte se convierte en una herramienta para imaginar futuros alternativos.

Artistas participantes

Elisa Balmaceda, Julia Bejarano, Daniela Briceño, Josefina Buschman, Falon Cañón, Juliana Castro Duperly, Patricia Domínguez, Milena Espinosa, Violet Forest, Claudia González Godoy, Klau Kinki, Nicole L'huillier, Catalina Mora, Katerina Quintulem, Sonia Rojas, Adriana Salazar

0.1

0.2

0.3

0.4

0.5

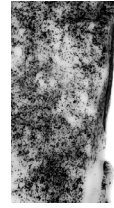
0.6

0.1

0.2

0.3

0.4



ENCUENTROS

"Encontrémonos para conversar y el territorio habitar". FAO - Organización de las Naciones Unidas para la Alimentación y la Agricultura

Estrategia de comunicación "Encontrémonos para conversar y el territorio habitar" capítulo Catatumbo- Implementación de acciones 2023- 2025 con el proyecto interAgencial "Impulso Juvenil Transformando el Territorio en Norte de Santander.

Modelo de comunicación, diseño y arte para la consolidación de procesos sociales de incidencia para la consolidación de la paz. En este caso de jóvenes rurales de los municipios de El Tarra, Tibú, Cúcuta y el área metropolitana. Una apuesta por el uso de herramientas de comunicación para la creación de narrativas desde los protagonistas en los territorios.



Mesa redonda: PerCursos: arte, memoria y mutaciones

Dra. Suzete Venturelli, presidente de la Asociación Nacional de Arte y tecnología - #.ART y creadora del primero MediaLab de la red medialabs en Brasil.

Dr. Cleomar Rocha, coordinador de la Red MediaLab BR, Coordinador del Programa de Pos-Graduación Artes, Culturas y Tecnologías, integrante de la Cátedra DAC y vicepresidente de la #.ART

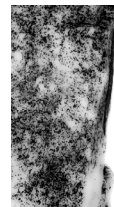
Dra. Lilian Amaral, líder del grupo de co-investigación creación en arte y tecnología en red Iberoamericana HolosCi[u]dad[e] - investigadora MediaLab BR/UFG y comisaria de la obra/proceso Desierto/Inundación, una creación acerca de las mutaciones climáticas y sus impactos en la vida, que emerge desde las discusiones propuestas por el Festival Internacional de la Imagen 2023 - Xenopaisajes.



CINE (Y) DIGITAL: MEMORIAS, TRANSFORMACIONES Y REDES EN LO RE:GENERATIVO

0.1

0.2



0.4

0.3

En un mundo en constante cambio, donde la sostenibilidad de las especies —humanas y no humanas— depende de nuestra capacidad para restaurar, reimaginar y reexistir, el cine y las narrativas digitales emergen como herramientas fundamentales para cuestionar, recordar y regenerar. La muestra **Cine (y) Digital del XXIV Festival Internacional de la Imagen** reúne obras provenientes de Colombia, Brasil, Canadá, Cuba, Argentina, EE.UU., España, Francia y Chile, seleccionadas por un jurado internacional y local compuesto por investigadores y docentes especializados en imagen, diseño y medios digitales.

Bajo el concepto "**Re:generativo**", esta edición propone una reflexión sobre cómo las prácticas artísticas y audiovisuales pueden activar procesos de renovación frente a las crisis ambientales, sociales y culturales. Las obras seleccionadas se proyectan en el **Auditorio del Centro Cultural Universitario Rogelio Salmona** y en diversos escenarios de la **Cinemateca de Bogotá**, articuladas en tres ejes temáticos que exploran la intervención de lo existente, la preservación de la memoria y la construcción de comunidades en la virtualidad.



RE-EXISTENCIAS: Reescrituras de lo conocido

El videoarte y la animación se convierten en territorios donde lo ya creado se transforma, donde el ready-made digital adquiere nuevas capas de sentido. Esta sesión presenta piezas que reinterpretan lo establecido a través de la manipulación tecnológica, la deconstrucción de narrativas o la reinención de formas visuales. La mirada del espectador completa la obra, activando un diálogo perpetuo entre lo original y su reexistencia en lo digital.

SUPERVIVENCIAS: Memorias que no se extinguen

Desde el documental hasta la ficción, esta selección aborda la responsabilidad humana como guardiana de historias que no deben olvidarse. Las obras funcionan como archivos vivos, registros de luchas, identidades y territorios que resisten a la erosión del tiempo. Estas piezas nos interpelan: ¿qué memorias debemos preservar para que el futuro sea distinto?



CREANDO REDES: Alianzas en lo virtual



En un presente hiperconectado pero fragmentado, esta sesión celebra las colaboraciones que surgen entre instituciones, artistas y plataformas de difusión. Con el apoyo de la **Universidad Austral de Chile y Bogoshorts**, se presentan proyectos que demuestran cómo la creación colectiva y la distribución independiente generan ecosistemas audiovisuales más inclusivos y sostenibles.

Agradecemos a los jurados **PhD. Mónica Lucía Molina, PhD. Esteban Gutiérrez, PhD(c) Joaquín Zerené, PhD(c) Juan Alejandro López y Mag. Andrea Camacho**, así como al coordinador **PhD(c) Óscar Darío Villota** y a la productora **Laura Henao**, por hacer posible esta muestra.

Cine (y) Digital continúa fortaleciéndose como un espacio de proyección que invita a pensar el audiovisual como un acto regenerativo, un gesto que, desde la imagen en movimiento, siembra futuros posibles.

Programación: Re-existencias

Proyección de cortos y videoarte - 76:58 min.

Serpientes (Snakes) (Dir. Jean-Michel Rolland, 2024) Francia. 03:38 min.

Sinópsis: «Serpientes» forma parte de “Body Limits”, una serie de 12 obras que utilizan vídeos performativos encontrados en Internet. La multiplicación de los cuerpos y las transformaciones realizadas sobre los colores y la velocidad convierten estos vídeos en obras de videoarte en las que se cuestiona la frontera entre figuración y abstracción. Se han conservado las bandas sonoras originales. Ralentizadas a la misma velocidad que la imagen y enriquecidas con diversos efectos, contribuyen a la estética de estos détournements (apropiaciones). El cuerpo, llevado a sus límites, se trasciende para dar vida a nuevas representaciones de la actividad física.

Cisnes (Cygnes) (Dir. Jean-Michel Rolland, 2024) Francia. 15:45 min.

Sinópsis: «Cygnes» forma parte de “Body Limits II”, una serie de obras de vídeo que utilizan grabaciones de vídeo de danza elegidas en Internet. La multiplicación de los cuerpos y las transformaciones realizadas sobre los colores y la velocidad convierten estas grabaciones en obras de videoarte en las que se cuestiona la frontera entre figuración y abstracción. Se han conservado las bandas sonoras originales. Ralentizadas a la misma velocidad que la imagen y enriquecidas con diversos efectos, contribuyen a la estética de estos détournements (apropiaciones). El cuerpo, llevado a sus límites, se trasciende para dar vida a nuevas representaciones de la actividad física.



Romeo y Julieta (Romeos et Juliettes) (Dir. Jean-Michel Rolland, 2024) Francia. 04:14 min.

Sinópsis: «Romeos et Juliettes» forma parte de “Body Limits II”, una serie de obras de vídeo que utilizan grabaciones de vídeo de danza elegidas en Internet. La multiplicación de los cuerpos y las transformaciones efectuadas sobre los colores y la velocidad convierten estas grabaciones en obras de videoarte en las que se cuestiona la frontera entre figuración y abstracción. Se han conservado las bandas sonoras originales. Ralentizadas a la misma velocidad que la imagen y enriquecidas con diversos efectos, contribuyen a la estética de estos détournements. El cuerpo, llevado a sus límites, se trasciende para dar vida a nuevas representaciones de la actividad física.

Danza Azul (Blue Dance) (Dir. Jean-Michel Rolland, 2024) Francia. 01:38 min.

Sinópsis: “Blue Dance” forma parte de “Body Limits”, una serie de 12 obras que utilizan vídeos performativos encontrados en Internet. La multiplicación de los cuerpos y las transformaciones realizadas sobre los colores y la velocidad convierten estos vídeos en obras de videoarte en las que se cuestiona la frontera entre figuración y abstracción. Se han conservado las bandas sonoras originales. Ralentizadas a la misma velocidad que la imagen y enriquecidas con diversos efectos, contribuyen a la estética de estos détournements (apropiaciones). El cuerpo, llevado a sus límites, se trasciende para dar vida a nuevas representaciones de la actividad física.



DATA FLESH (Dir. Julián Cifuentes Mora, 2024) Chile. 04:41 min.

Sinópsis: Tormentas algorítmicas transforman imágenes en entidades parecidas a zombies, criaturas devoradoras de carne humana esclavizadas por la sociedad. Sin embargo, estas imágenes no buscan rebelarse; simplemente anhelan soñar con una vida eterna en un mundo desechable. DATA FLESH es un ensayo sobre la resurrección y el fin inminente.

Postales. Recuerdos de troncos (Postcards. Log-rolling memories) (Dir. Kenneth Russo, 2024) España. 06:26 min.

Sinópsis: El vídeo explora documentos históricos mediante la inteligencia artificial (IA), lo que permite nuevas lecturas y significados a través de un diálogo entre humano y máquina. Se trata de RE-animar el pasado y RE-generar el nitrato de plata. La IA puede procesar y comprender grandes volúmenes de textos antiguos, descubriendo patrones, conexiones y contextos que pueden ser difíciles de detectar para los investigadores humanos debido a la magnitud y complejidad de los datos. Se aborda la experiencia subjetiva filtrada por algoritmos, examinando cómo los algoritmos de IA pueden influir en la interpretación de documentos históricos. Reimaginar y reconfigurar la historia para desvelar nuevas dimensiones visuales y narrativas ocultas. Este enfoque no solo enriquece la comprensión de los documentos históricos, sino que también abre caminos para la crítica, nuevas formas de expresión y la creatividad, desafiando las percepciones tradicionales y fomentando una reinterpretación dinámica y multisensorial. En resumen, el vídeo ilustra un futuro en el que la combinación de las capacidades analíticas de la IA y el juicio crítico humano posibilita reinterpretar el pasado y ampliar el conocimiento.

Demasiado tarde (It will be too late) (Dir. Lila Almeida, 2024)
Brasil. 01:50 min.

Sinópsis: "Demasiado tarde" es una obra de videoarte que se adentra en las complejidades de los cánones de belleza contemporáneos, explorando su naturaleza cambiante y efímera. La narrativa visual lleva al espectador a través de un mundo de imágenes fragmentadas y evocadoras, que reflexionan sobre la incesante búsqueda de encajar y ajustarse a unos ideales de belleza inalcanzables. A través de una estética visualmente impactante y simbólica, la obra capta la paradoja de los años desperdiciados en una lucha por encajar, sólo para darse cuenta demasiado tarde de la futilidad y fugacidad de este esfuerzo. «Demasiado tarde» invita al público a reflexionar sobre las consecuencias personales y sociales de esta búsqueda incesante de un estándar ilusorio de belleza, cuestionando las nociones de autenticidad y autoaceptación en un mundo cada vez más superficial y exigente.



Caminos (Dir. María Angélica Martínez Wandurraga, 2024) Colombia. 05:38.

Sinópsis: Caminos es un video performance que reflexiona sobre el poder ejercido sobre el cuerpo de las mujeres, el sometimiento y la obligación de tener corporalidades hegemónicas, perdiendo autonomía y control del rumbo de sus vidas. Caminos es otra forma de pensar las corporalidades, desde la rebeldía de las estrías como rastro y evidencia de la vida, nuevos caminos trazados que permitan, desde las intersubjetividades habitar y existir en el mundo sin opresión. Esta pieza es resultado de la investigación "Dibujo sentido, experiencias multisensoriales para la creación y contemplación del dibujo".



Mis Imágenes y Yo: Dedibujar los bordes (Dir. Nicolás Escobar Toro, 2024)
Colombia. 11:50 min.

Sinópsis: En un juego entre archivo de cine infantil e imágenes propias, encuentro la posibilidad de verme a mí en mis imágenes y viceversa. Se trata de eliminar las características propias de los archivos audiovisuales y la imagen natural como mecanismo para la representación en imagen de mi identidad.



**Jardín interior [micro-reino] (Dir. Jose Alonso Rubio Velásquez, 2024)
Colombia. 7 min.**

Sinópsis: Jardín interior [Micro - Reino] —en Descomposición— es un ensayo audiovisual que explora los complejos procesos de crecimiento y adaptación de un jardín interior en un espacio limitado de 80x180 cm dentro de un apartamento en el Centro Histórico de Bogotá. El proyecto documenta en video la interacción de diversas especies locales, que luchan por sobrevivir y prosperar en condiciones adversas, alimentándose de desechos orgánicos. La obra registra meticulosamente los procesos de compostaje, reutilización de materia orgánica, experimentación de sustratos, modificación de condiciones naturales de crecimiento, los pequeños triunfos y fracasos por permanecer y progresar con un mínimo de recursos en este laboratorio vivo en medio de la ciudad. El diseño sonoro se realizó con micro sintetizadores con los cuales el micro-jardín se expusó continuamente a proyecciones sonoras.

Ruta (Sente) (Dir. Myriam Bessette, 2024) Canadá. 05:10 min.

Sinópsis: La película recoge grabaciones de campo y dibujos llenos de artefactos, ruidos amplificados y procesamiento analógico en directo, asomándose a los márgenes de momentos fugaces. La animación recoge grabaciones de campo e imágenes captadas en mi entorno y muestras de mi propia voz. Los bocetos animados siguen mi viaje por mi barrio obrero pobre. La película revela una fotografía y un dibujo llenos de artefactos, ruidos amplificados y procesamiento analógico en vivo.

Preludio de un destello (Dir. Nicolás Onischuk, 2024) Argentina. 04:33 min.

Sinópsis: En un collage audiovisual de nostalgia y magnetismo, "Preludio de un destello" fusiona imágenes de los inicios del cine con elementos de animación contemporánea. Explora la tensión entre el pasado y presente a través de los bordes, de las huellas que emergen de la representación de los cuerpos en un viaje sensorial y emotivo.

El fluir del viento (Dir. Nicolás Onischuk, 2024) Argentina. 04:35 min.

Sinópsis: El flujo del viento es una obra de arte digital visual-sonora. En su esencia minimalista, la línea marca el ritmo del viento a través de la creación de partículas y ruidos que configuran la danza de un paisaje natural. Las formas del viento como perturbaciones geométricas en el espacio se entrelazan con el movimiento y buscan establecer un diálogo evocador con las vibraciones del microsonido a través de una escucha profunda y meditativa.



Programación: Supervivencias

Proyección de cortos y videoarte - 122:48 min.

Pablito (Dir. Andrés Serrano, 2023) Colombia. 20 min.

Sinópsis: Pablito es un joven que trabaja sepultando los cadáveres que deja el conflicto armado colombiano. Lo único que lo aparta de su trabajo es María, con quien quiere ir a las fiestas del pueblo. Pero el conflicto social que asedia la región hará que Pablito confronte su propia visión del mundo.

Un pájaro voló (Dir. Leinad Pájaro De la Hoz, 2024) Cuba. 20 min.

Sinópsis: Mientras los pájaros revolotean en un gran coliseo vacío, el tiempo y la muerte se unen una noche. El recuerdo de un amigo que ya no está invade la mente de Boloy, jugador principal del equipo cubano de voleibol, que a pesar del dolor intenta reincorporarse al entrenamiento matutino.



**Realmente ficticio (Dir. José Alejandro López Pérez, 2024)
Colombia. 16:17 min.**

Sinópsis: Empleando formatos videográficos antiguos y recientes, "Realmente ficticio" parte del hecho de que lo que es real para unos es ficción para otros, y viceversa. De tal forma que lo que llamamos realidad es una construcción desarrollada colectivamente y, se puede inferir, que existen varias realidades. En este audiovisual se exponen, documentalmente, relatos de tres personas que no están inmersas en realidades colectivas, sino que se hallan desconectados de estas. Los protagonistas son un joven adulto con esquizofrenia, una señora de la tercera edad con alzhéimer y un niño.

**El aprendiz secreto (Dir. Juan María Gallego Fernández, 2023) Colombia/
Cuba. 11:46 min.**

Sinópsis: Un niño colombiano es enviado a Cuba para aprender la nueva trova cubana en un programa secreto de entrenamiento.

**Juanchito el limpia alcantarillas (Dir. María Isabel Caro Zamora, Enrique
Barragán Vivas, 2023) Colombia. 10:48 min.**

Sinópsis: En la ciudad de Ibagué, un joven llamado Juan Ramiro Delgadillo limpia las alcantarillas de la ciudad. A pesar del inmenso calor y las lluvias torrenciales, su amor por la ciudad de la cual es oriundo le motiva a continuar voluntariamente esta acción, que evita las inundaciones que han ocurrido en el pasado en la ciudad, a causa del taponamiento de las alcantarillas. Aunque para algunos habitantes la iniciativa de "Juanchito" es desconocida, y es inexistente el apoyo por parte de las entidades, su familia y algunos peatones reconocen los efectos positivos de su labor para el entorno y el medio ambiente, razones que también lo motivan a educar a los habitantes con mensajes de concienciación.

Falso documental (Dir. María Alejandra Espinosa Moreno, 2024)
Colombia. 08:04 min.

Sinópsis: Falso documental expone la acción burocrática de estampar sellos con el signo más (+) en color rojo sobre recortes de prensa que documentan los crímenes conocidos como “falsos positivos” en Colombia. El audio presenta fragmentos de testimonios de los autores y perpetradores de las ejecuciones, algunos de los cuales niegan la existencia de las matanzas cometidas. No obstante, los documentos evidencian la responsabilidad de los victimarios, revelando el complejo artificio que desplegaron para falsear su supuesta eficiencia, a costa de la población indefensa.

MIEL (Dir. Colectivo Ambulatorio, 2024) Colombia. 07:53 min.

Sinópsis: Un recorrido hacia territorios campesinos de los Montes de María nos lleva a las prácticas cotidianas y de tradición de los y las habitantes de la vereda Paloaltico, corregimiento San José del Playón, a pocos kilómetros de María La Baja - Bolívar. En este lugar, hombres, mujeres y jóvenes miembros de la Asociación de Semillas Criollas de Colombia (ASECRICOL) sostienen cultivos agroecológicos, resguardan e intercambian semillas criollas y libres, alimentan abejas en colmenas y, tras un arduo trabajo que desarrollan durante meses, cosechan MIEL en medio del zumbido de las abejas, que es, como lo relata Jesús Ernesto Pérez Seña "El Forastero", líder social y representante de ASECRICOL "una música romántica que ponen en las mañanitas".

No temas al propio miedo (Fear Not Fear Itself) (Dir. Dawn Westlake, 2024)
Estados Unidos. 5 min.

Sinópsis: Valiéndose de los recursos de la poesía musical, contextualizada en situaciones típicas estadounidenses, “Fear Not Fear Itself” es un aviso sobre el peligro del aumento del odio y el autoritarismo en Estados Unidos.

404

405



Nada rima con naranjas (Dir. Miguel Morales, 2024) Colombia. 23 min.



Sinópsis: Las vidas de Migue y Tito, dos amigos de la infancia, penden de un hilo y ni siquiera un perro de la suerte podría sacarlos del problema en el que están metidos. Una deuda millonaria los tiene sumergidos en la angustia y cuentan con tan solo pocos días para conseguir el dinero. Es entonces que deciden encerrarse a apostar sin contar con que la vida también son porros, ex novias, amuletos, fanzines y sueños, pero sobre todo amigxs.

Programación: Creando redes Proyección de cortos y videoarte - 39:24 min.

Bosque (Dir. Gabriel Miranda, 2024) Chile. 7 min.

Sinópsis: Quilinejo, un marsupial sin leña, se encuentra con un brote de canelo en el basural donde vive. Esto lo transporta a un bosque mágico, donde aprende a cuidar su entorno. Al regresar, se enfrenta a una decisión difícil.

Entre el cielo y la tierra (Dir. Pedro García. 2024) Chile. 14:55 min.

Sinópsis: A dos años de haber recibido la noticia del fallecimiento de su madre, el director emprende un viaje sobre la muerte, la memoria y la luz; elaborando un relato de sensaciones que lo harán volver a su casa familiar y al lugar donde recibió la noticia.

Pequén (Dir. Harold Gillibrand, 2024) Chile. 13 min.



Sinópsis: Matías (22), un estudiante que utiliza el dibujo como terapia, busca retratar aves en un concurrido parque. Mientras dibuja una familia de Pequenes, conoce a Juan (65), un adulto mayor con quien entabla una conversación que marcará a ambos, conectándolos a través de la naturaleza y sus vivencias.

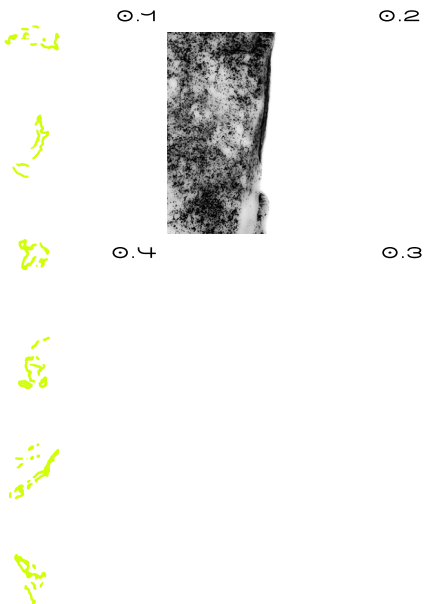


Prácticas para habitar Villarrica (Dir. Felipe Muñoz Grez, 2024) Chile. 04:29 min.



Sinópsis: El lago Villarrica está muriendo a raíz de la contaminación. A través de la danza se busca concientizar a las personas de lo especial que puede llegar a ser el lago y la flora de su alrededor. Es en distintas locaciones de la comuna de Villarrica apreciamos lo imponente que son sus aguas a orillas del volcán.

TALLERES



Taller: ENTORNOS CUÁNTICOS

Iliana Hernández
Raúl Niño

Se abordará una dinámica de conversación sobre los mundos cuánticos inmersivos. Su conexión con lo Re: generativo como una dinámica no lineal e indeterminada. La invitación a imaginar una re-existencia de la vida a través de habitabilidades tecnológicas. La indeterminación, las escalas micro y nano producen posibilidades emergentes a partir de las combinatorias exponenciales de la cuántica.

En esta relación se harán conexiones ecológicas biocuánticas y tecnológicas para explorar las nociones de luz roja y ultravioleta que tienen injerencia en los ecosistemas tanto biológicos como artificiales.

Se trata de ecosistemas naturoartificiales que proponen posnaturalezas en devenir para repensar los ambientes dañados de nuestro planeta. Con la vida artificial cuántica, los mundos se re-generan con cada interacción. Estos desdibujan la frontera entre lo orgánico y lo inorgánico. Son interactivos, hechos de datos, pero también de materia sensible. Generan una diversidad simultánea, producida por la computación cuántica. Nos ayudan a entender un presente poshumano interespecie como nuevo horizonte para los cambios por venir.

Taller: Tiempo y naturaleza: Reflexiones temporales desde lo más que humano

Artista: Sonia Rojas
Duración: 1 sesión de 3 horas

Descripción general: ¿Sigue siendo el hombre la medida de todas las cosas? Partiremos de esta pregunta crucial para ubicarnos y reconocernos como criaturas pertenecientes a un todo más grande y amplio que lo que podemos entender desde nuestra razón humana. Iniciaremos una observación y entendimiento sensible del entorno que nos rodea. Haremos un registro y, entendiendo su funcionamiento, sus tiempos, sus ciclos, buscaremos inspiración artística en nuestra forma de relacionarnos con esos otros seres que cohabitan la tierra.





Taller: Música generativa desde conceptos cibernéticos

Artista: Sergio Rodríguez

Descripción: este taller tiene dos momentos relacionados. En el primero, hablaremos de la relación entre música y cibernética —un movimiento científico y creativo global surgido en los años 40— y discutiremos cómo algunos conceptos cibernéticos —como módulo, retroalimentación y deriva estructural— pueden ser útiles para componer obras sonoras experimentales. Veremos también algunos ejemplos de cibernéticos que usaron estos conceptos y sus trabajos. Posteriormente, nos pondremos manos a la obra y practicaremos los conceptos discutidos produciendo piezas sonoras con la versión gratuita del software VCV Rack, un programa que proyecta las lógicas de los sintetizadores modulares en el medio digital y que permite diversas formas de modulación y experimentación. Cada participante producirá su propia pieza y luego la compartirá con los demás.

Laboratorio de creación audiovisual: Salamina al natural

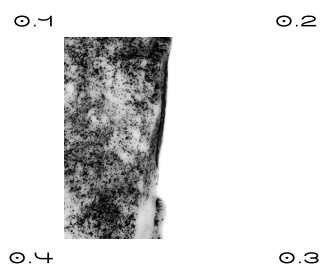
Artistas: Julián Cardona y Sebastián González
Laboratorio de Creación Banco de la República

Descripción: Salamina al natural es un laboratorio que invita a los participantes a adentrarse en el mundo visual, sonoro y literario de Salamina. El laboratorio se realizará durante el 5 y 6 de mayo en el Laboratorio de Creación del Centro Cultural del Banco de la República, carrera 23 No 23-06, Manizales, Colombia.

Durante dos días, los participantes en el laboratorio desarrollarán de manera colaborativa una línea narrativa y audiovisual que pone en relieve la riqueza de Salamina desde una mirada ambiental en el marco de los 200 años del Bicentenario es este municipio.



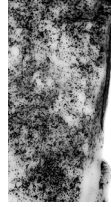
44





0.1

0.2



0.4

0.3

MERCADO DE INDUSTRIAS CULTURALES Y CREATIVAS

Proyecto Vivero Creativo del Eje Cafetero



La Universidad de Caldas apoyada por la Convocatoria 026 del Sistema General de Regalías (SGR) (Misión Internacional de Sabios) de Minciencias, en su compromiso con la transformación cultural de la región, y en alianza con CHEC, la Secretaría de Planeación de la Alcaldía de Manizales, Ruta N, Medellín, Cámara de Comercio de Pereira y la Fundación Orígenes del Quindío, ha cultivado el Vivero Creativo del Eje Cafetero, un programa de aceleración diseñado para acompañar proyectos culturales y creativos que se encuentren en etapas de consolidación, facilitando su fortalecimiento y escalamiento mediante la provisión de condiciones propicias para su desarrollo sostenible.



El Vivero Creativo del Eje Cafetero está ubicado en el Centro Cultural Universitario Rogelio Salmona, en la Universidad de Caldas, Manizales; desde donde brinda todos los cuidados necesarios para que los proyectos de creadores y emprendedores culturales que estén en marcha en el Eje Cafetero, (Caldas, Risaralda, Quindío y municipios del suroeste antioqueño¹) se consoliden rápidamente, preservando un equilibrio entre sus propuestas artísticas y culturales y los modelos de negocio propios de las industrias culturales y creativas.



Nuestro proyecto de aceleración, además de emplear las herramientas tradicionales de emprendimiento cultural, se orienta a fortalecer el valor simbólico inherente a cada iniciativa cultural y creativa. Para ello, implementa un programa integral de formación que comprende: módulos de capacitación virtual, talleres presenciales en territorio, laboratorios de cocreación y mentorías personalizadas. El proyecto también prevé un modelo de acompañamiento estratégico para la inserción y circulación en mercados culturales a nivel local y nacional.

TALENTO HUMANO

EQUIPO TÉCNICO

Directora técnica: Doctora Angela María Molina.
Profesional en formulación y apoyo de proyectos: Julian Mejía.
Profesional en producción, creación e integración de procesos: Estefanía Sanchez.
Profesional en Mercado: Pilar Robayo.
Administrativo, coordinador en Innovación y emprendimiento: Mateo Acosta
Administrativo, asesor propiedad intelectual y derechos de autor: Mateo López
Administrativo, profesional de apoyo a la supervisión: Erika Cardona
Administrativo, profesional administrativo Gesproy: Miguel Ángel Castrillón

413

¹La subregión está conformada por 23 municipios: Amagá, Andes, Angelópolis, Betania, Betulia, Caramanta, Ciudad Bolívar, Concordia, Fredonia, Hispania, Jardín, Jericó, La Pintada, Montebello, Puello, Salgar, Santa Bárbara, Támesis, Tarso, Titiribí, Urrao, Valparaíso y Venecia.



EQUIPO INVESTIGATIVO



Directora general, investigadora principal: Carolina Salguero M.
Co-investigadora: Juliana Castaño
Doctores en estancia postdoctoral:
Doctora Ana María Busi
Doctora Natalia Gómez
Doctor Juan Sebastian Ospina
Doctor Fernando Alberto Álvarez

Conoce más en <https://clusterlab.online/vivero-creativo/>

415

415

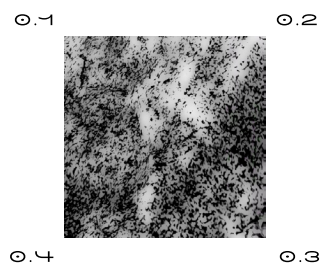
415

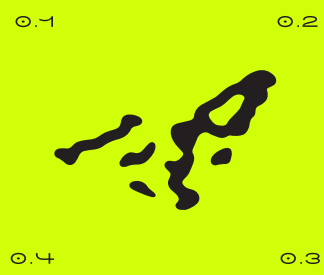
415

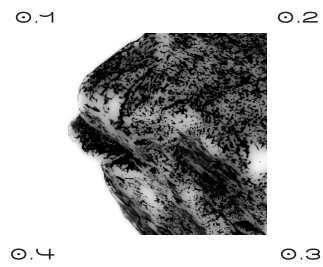
415

415

415







IV Coloquio Doctoral Diálogos
con Expertos Doctorado en Diseño,
Arte y Ciencia

/

Universidad Jorge Tadeo Lozano

Título /
Title

Parlamento de lo Vivo
(Propuesta sonora multicanal)



Autor/a/es/as /
Author

Alejandro Duque Jaramillo
Medellín, Colombia



Resumen /
Abstract

La bioacústica nos sintoniza con un vasto parlamento polifónico que resuena a través de especies y reinos. El arte sonoro emerge como dispositivo epistemológico para desplegar las múltiples capas de relación interespecífica en una instalación sonora a cuatro canales que configura un parlamento vibracional que descentra la enunciación humana.



Bioacoustics attunes us to a vast polyphonic parliament that resonates across species and kingdoms. Sound art emerges as an epistemological device to unfold the multiple layers of interspecies relationships in a four-channel sound installation that configures a vibrational parliament, decentering human enunciation.



Título /
Title

Pensar desde la relación:
Performatividad, digitalidad y materialidad

Autor/a/es/as /
Author

Camilo Andrés Muñoz Castro
Bogotá, Colombia

Resumen /
Abstract

La investigación se desarrolla en el marco del doctorado en Diseño, Arte y Ciencia, con interés en explorar los cruces entre teoría crítica, prácticas performativas y entornos digitales. El contexto investigativo se sitúa en procesos de creación artística donde la tecnología constituye parte activa del entrelazamiento material-discursivo.

The research is being developed within the framework of the Doctorate in Design, Art, and Science, with an interest in exploring the intersections between critical theory, performative practices, and digital environments. The investigative context is situated in artistic creation processes where technology constitutes an active part of the material-discursive entanglement.



Título /
Title

**El Brandscape. Territorios simbólicos
de las marcas**



Autor/a/es/as /
Author

Camilo Ríos Cardona
Manizales, Colombia



Resumen /
Abstract

Esta investigación doctoral desarrolla el concepto de brandscape (paisaje simbólico marcas) en territorios urbanos en Manizales, Colombia, desde un enfoque interdisciplinario entre Diseño, Arte y Ciencia (DAC). Mediante cartografía semiótica, etnografía y modelado computacional, desarrolla el Fractal Interactivo de Identidades Comerciales, revelando las fricciones entre las marcas y los territorios.

This doctoral research develops the concept of brandscape (symbolic brand landscape) in urban territories in Manizales, Colombia, through an interdisciplinary approach that bridges Design, Art, and Science (DAC). Through semiotic cartography, ethnography, and computational modeling, it develops the Interactive Fractal of Commercial Identities, revealing the frictions between brands and territories.

Título /
Title

Cartografías de lo sutil.
Exploraciones perceptuales del paisaje
en el lago Sochagota

Autor/a/es/as /
Author

Carlos Mario Rodríguez R.
Paipa, Colombia

Resumen /
Abstract

Esta investigación analiza la desconexión sensorial en la crisis civilizatoria y los modos de habitar el paisaje en el Antropoceno (Crutzen, 2000). A través de un proceso experimental en el lago Sochagota (Paipa, Colombia), desarrolla la noción de 'lo sutil' como dimensión del paisaje para generar cartografías emergentes y metodologías de percepción colectiva hacia el Bioceno (De La Torre, 2022).

This research examines sensory disconnection in the civilizational crisis and the ways of inhabiting the landscape in the Anthropocene (Crutzen, 2000). It proposes an experimental process at Lake Sochagota (Paipa, Colombia), developing the notion of 'the subtle' as a landscape dimension to generate emerging cartographies and collective perception methodologies for the transition to the Biocene (De La Torre, 2022).

Título /
Title

**Diseño, arte y educación en negocios:
innovación y creatividad
para la sostenibilidad**



Autor/a/es/as /
Author

**Claudia Andrea Suárez Rivera
Bogotá, Colombia**



Resumen /
Abstract

La educación en negocios enfrenta desafíos por estructuras tradicionales y rígidas en un mundo cambiante. El arte y el diseño fomentan habilidades clave para una formación integral. Esta investigación explora metodologías que integran estas disciplinas en la educación superior en negocios en Bogotá, buscando un enfoque más innovador y adaptativo.

Business education faces challenges due to traditional and rigid structures in a rapidly changing world. Art and design foster key skills for a more holistic education. This research explores methodologies that integrate these disciplines into higher business education in Bogotá, aiming for a more innovative and adaptive approach.



Título /
Title

**Narrativas vegetales: diseño, resurgencia
y ficción desde la *Euphorbia thymifolia***

Autor/a/es/as /
Author

**Daniel Keller
Feevale/CAPES. Novo Hamburgo, Brasil**

Resumen /
Abstract

Desde un enfoque sensible y ficcional, este trabajo se propone realizar una investigación filmica interespecie, situada en el encuentro con la *Euphorbia thymifolia* —planta rastrera de territorios urbanos— desde el entorno donde vivo y camino.

From a sensitive and fictional approach, this work proposes an interspecies filmic research, situated in the encounter with *Euphorbia thymifolia*—a creeping plant of urban territories—within the environment where I live and walk.



Título /
Title

**ALMA Ayahuasca, Llave del Mundo
Ancestral**



Autor/a/es/as /
Author

**Mg. Omar David Martínez Melo
Pasto, Colombia**



Resumen /
Abstract

Bajo el dosel verde de la selva del Alto Putumayo, donde el río murmulla historias antiguas y el yagé abre puertas a lo invisible, nace ALMA —una propuesta que busca entretelar visiones desde el Diseño, el Arte y la Ciencia (etnografía) para honrar el saber ancestral. Esta no es una investigación convencional, sino un viaje de ida y vuelta donde chamanes de las comunidades inga y kamentzá del alto Putumayo invitan a curiosos e investigadores a surcar un diálogo de saberes desde y a través de sus mundos, no como observadores distantes, sino como aprendices dispuestos a transformar su mirada.

Título /
Title

**Tecnologías
para el descontrol**

Autor/a/es/as /
Author

**Gabriel Eduardo Ávila Buitrago
Bogotá, Colombia**

422

Resumen /
Abstract

En el presente proyecto se intenta comprender cómo diversas estrategias de control han permeado el área de la Interacción Humano Computador, en los procesos de diseño y desarrollo de tecnologías en el ámbito digital. Así mismo, intentar proveer opciones convivenciales desde el arte interactivo y el diseño especulativo.

This project seeks to understand how various control strategies have permeated the field of Human-Computer Interaction, particularly in the design and development processes of digital technologies. It also aims to offer convivial alternatives through interactive art and speculative design.

Título /
Title

**Representaciones sociales del territorio
Qhapaq Ñan Colombia:
metodología participativa
para una valoración patrimonial**

Autor/a/es/as /
Author

Gerardo Sánchez Delgado
Bogotá, Colombia

Resumen /
Abstract

La comprensión del territorio Qhapaq Ñan Colombia como un complejo sistema de integración de las diversas comunidades y sus culturas en procesos de adaptación y transformación de los diferentes ecosistemas andinos, expresados en un amplio inventario caminero (soluciones tecnológicas) que garantiza su articulación, motivan una proyección del concepto de patrimonio cultural que supera la gestión de las evidencias físicas, para integrar las manifestaciones materiales e inmateriales de las culturas de los Andes.

Understanding the Qhapaq Ñan territory in Colombia as a complex system of integration among diverse communities and their cultures—through processes of adaptation and transformation of the various Andean ecosystems—expressed in an extensive road network (technological solutions) that ensures connectivity, inspires a projection of the concept of cultural heritage that goes beyond the management of physical evidence. It seeks to integrate both the tangible and intangible manifestations of Andean cultures.

Título /
Title

**Sabidurías del corazón:
tejiendo la trama entre el diseño, arte
y ciencia en una investigación-creación**

Autor/a/es/as /
Author

Germán García Orozco
Bogotá, Colombia

Resumen /
Abstract

La UAIIN-CRIC (2021) cultiva el conocimiento como semilla viva, entrelazando saberes ancestrales y académicos desde el Buen Vivir. A través de la Crianza y Siembra de Sabidurías y Conocimientos (CRISSAC), fortalece la memoria colectiva, la oralidad y la territorialidad, tejiendo educación e identidad para las futuras generaciones con un profundo sentido comunitario.

The UAIIN-CRIC (2021) cultivates knowledge as a living seed, interweaving ancestral and academic wisdoms through the principles of Buen Vivir (Good Living). Through the Crianza y Siembra de Sabidurías y Conocimientos (CRISSAC), it strengthens collective memory, orality, and territoriality, weaving education and identity for future generations with a profound sense of community.



Título /
Title

**El sabor de la creación: sistemas
alimentarios como fuente de diversidad
biocultural gastronómica**



Autor/a/es/as /
Author

**Hernán Darío Castaño Castrillón
Medellín, Colombia**



Resumen /
Abstract

La interrelación entre diseños, artes y ciencias como agencias en la relación sistémica entre el ser y el alimento; se enmarca en la plaza de mercado José María Villa de la ciudad de Medellín, Colombia; sin embargo, el énfasis es crear un concepto de fácil replicabilidad en cualquier sistema alimentario.

The interrelationship between designs, arts and sciences as agencies in the systemic relationship between being and food; It is framed in the José María Villa market square in the city of Medellín, Colombia; however, the emphasis is on creating a concept that is easily replicable in any food system.



Título /
Title

**Interacciones responsables
en el ecosistema de las redes sociales:
una aproximación desde el diseño**

Autor/a/es/as /
Author

**Zijun Yan
Bogotá, Colombia**

424

Resumen /
Abstract

Actualmente, las redes sociales se han convertido en un canal de comunicación fundamental. Sin embargo, su constante expansión ha dado lugar a nuevas situaciones que merecen ser analizadas. Esta investigación se desarrolla en el contexto digital de las redes sociales, enfocándose en el consumo de productos audiovisuales y sus implicaciones comunicativas, económicas y sociales.

Today, social networks have become a fundamental communication channel. However, their constant expansion has given rise to new situations that deserve to be analysed. This research is developed in the digital context of social networks, focusing on the consumption of audiovisual products and their communicative, economic and social implications.

Título /
Title

Articulación de la artesanía
con las configuraciones patrimoniales:
correlación de los materiales y prácticas
que construyen el sentido identitario

Autor/a/es/as /
Author

Ingrith María Torres Jiménez
Bogotá, Colombia

Resumen /
Abstract

La presente investigación busca analizar la artesanía como objetos patrimoniales, que conservan, muestran, y son parte de la historia de las comunidades. Analizar los campos en que subsiste la artesanía es el inicio para construir las relaciones del patrimonio material e inmaterial y el profundo sentido identitario.

This research seeks to analyse crafts as heritage objects that preserve, show and are part of the history of communities. Analysing the fields in which crafts subsist is the beginning to construct the relationships between material and immaterial heritage and the deep sense of identity.

Título /
Title

Diseños biofílicos con tecnologías
regenerativas para cocreación
de paisajes urbanos interespecie.
Experimentación
en Población Minas, La Serena, Chile

Autor/a/es/as /
Author

Iván Andrés Jorquera Olivares
La Serena, Chile

Resumen /
Abstract

La investigación doctoral se orienta en el contexto del metabolismo urbano, para explorar estrategias que configuren ciudades resilientes al cambio climático, habitadas colaborativamente por diversas especies. Se examinarán enfoques inter y transdisciplinarios y se indagarán conceptos de diseños biofílicos con tecnologías regenerativas para integrar la cocreación de paisajes desde la diversidad biocultural en el tejido urbano.

The doctoral research is oriented in the context of urban metabolism, to explore strategies that configure cities resilient to climate change, collaboratively inhabited by diverse species. Inter- and transdisciplinary approaches will be examined and biophilic design concepts with regenerative technologies will be explored to integrate the co-creation of bioculturally diverse landscapes into the urban fabric.



Título /
Title

**Parametrización de la identidad colectiva
en procesos de diseño computacional
arquitectónico**



Autor/a/es/as /
Author

Jairo Andrés Chamorro Cabrera
Pasto, Colombia



Resumen /
Abstract

La investigación se llevará a cabo en la ciudad de Pasto, Colombia, con la participación de un ensamble social caracterizado por características consolidadas de territorialización, codificación y emergencia. En particular, se trabajará con un colectivo coreográfico reconocido por su constante y destacada participación en el Carnaval de Negros y Blancos, declarado Patrimonio Cultural de la Nación.

The research will be carried out in the city of Pasto, Colombia, with the participation of a social ensemble characterised by consolidated characteristics of territorialisation, codification and emergence. In particular, we will work with a choreographic collective recognised for its constant and outstanding participation in the Carnaval de Negros y Blancos, declared Cultural Heritage of the Nation.



Título /
Title

**Cuerpo, cognición y subjetividad:
una aproximación a la identidad
en la tecnología digital**

Autor/a/es/as /
Author

Jenny Katherine Rodríguez García
Bucaramanga, Colombia

426

Resumen /
Abstract

Explorar y entender la mediación del cuerpo y la percepción visual en la experiencia con la tecnología digital, así como determinar la identidad de la vejez en un mundo cada vez más digitalizado, es la esencia del planteamiento de la tesis doctoral. En este sentido entender que no es una esencia fija, sino una construcción social y discursiva, moldeada por los discursos de lo que significa “ser” en la era digital.

Exploring and understanding the mediation of the body and visual perception in the experience with digital technology, as well as determining the identity of old age in an increasingly digitalised world, is the essence of the approach of the doctoral thesis. In this sense to understand that it is not a fixed essence, but a social and discursive construction, shaped by the discourses of what it means to ‘be’ in the digital age.

Título /
Title

**Extractivismo de esmeraldas
y paisajes fracturados:
etnografía y prácticas artísticas
para la reciprocidad en Colombia y Brasil**

Autor/a/es/as /
Author

José Gabriel Zapata García
Belo Horizonte, Brasil

Resumen /
Abstract

En el occidente de Boyacá en Colombia y en la región de Minas Gerais en Brasil, la dependencia económica de la extracción de la esmeralda ha impuesto en el territorio una visión modificadora del ecosistema que ha transformado los paisajes bioculturales en función de una visión exclusivamente desarrollista que ha priorizado una paisajística de la región centrada en la existencia de la esmeralda. La noción de extractivismo que se refiere a la explotación de un recurso minero, se extiende en un modo de interacción con el territorio donde muchas cosas son extraídas, donde no se podría comprender la definición de paisaje fuera de los problemas ambientales que involucran a individuos, sociedades y medios ecológicos.

In western Boyacá, Colombia, and in the Minas Gerais region of Brazil, economic reliance on emerald extraction has imposed an ecosystem-altering vision on the territory, transforming biocultural landscapes in line with a strictly developmentalist perspective that prioritizes a regional aesthetic centered on the presence of emeralds. The notion of extractivism, referring to the exploitation of mineral resources, extends into a mode of territorial interaction where much is extracted, making it impossible to define the landscape apart from the environmental issues involving individuals, societies, and ecological systems.

Título /
Title

**Poética de la creaotrividad en pueblos
ancestrales**

Autor/a/es/as /
Author

Juan Alejandro Álvarez Valencia
Bogotá, Colombia

Resumen /
Abstract

La exploración de la creaotrividad introducida en el marco de este trabajo plantea que el reconocimiento y entendimiento de las cosmotécnicas y multinaturalismo en grupos étnicos (Amazonia y Orinoquia), permitiría la resignificación de los parámetros e indicadores creativos, con el objetivo de identificar oportunidades de intervención en procesos de innovación pública en diseño, arte y ciencia.

The exploration of creaotrivity introduced in the framework of this work suggests that the recognition and understanding of cosmotécnicas and multinaturalism in ethnic groups (Amazonia and Orinoquia), would allow the resignification of creative parameters and indicators, with the aim of identifying opportunities for intervention in processes of public innovation in design, art and science.



Título /
Title

**Gestación
de antagónica**

Autor/a/es/as /
Author

Juan Carlos Jurado Peña
Bogotá, Colombia

Resumen /
Abstract

El presente documento es el resultado del trabajo realizado en el segundo semestre del doctorado en Diseño, Arte y Ciencia. Esta es la segunda entrega oficial del proyecto de tesis doctoral, que para esta ocasión muestra cambios significativos como la división de la metodología de trabajo en tres fases, y la inclusión de un taller de cocreación. La interacción entre Diseño, Arte y Ciencia también cuenta con algunas variables, pero conservando la esencia de la idea inicial.

This document is the result of the work carried out during the second semester of the PhD in Design, Art, and Science. This is the second official submission of the doctoral thesis project, which this time features significant changes, such as the division of the work methodology into three phases and the inclusion of a co-creation workshop. The interaction between Design, Art, and Science also includes some variables, while retaining the essence of the initial idea.

Título /
Title

**Activismo animalista como escenario
de pensamiento contemporáneo
de la exclusión en un marco
de diseño bioético**

Autor/a/es/as /
Author

Libardo Arturo De La Cruz Escobar
Bogotá, Colombia

Resumen /
Abstract

Esta investigación se inscribe en un enfoque interdisciplinario que articula diseño multiespecie, bioética y estética. Examina el activismo animalista como una manifestación del pensamiento contemporáneo sobre la exclusión, analizando su impacto en la configuración de una ética más inclusiva y equitativa en entornos digitales y sociales.

This research is part of an interdisciplinary approach that articulates multispecies design, bioethics and aesthetics. It examines animal activism as a manifestation of contemporary thinking about exclusion, analysing its impact on the configuration of a more inclusive and equitable ethics in digital and social environments.

Título /
Title

**Más tiempo, más arte,
más experiencias**

428

Autor/a/es/as /
Author

**Lilian Verónica Torres Jiménez
Bogotá, Colombia**

429

430

431

432

433

Resumen /
Abstract

La implementación del proyecto jornada extendida en los colegios públicos de Bogotá, ha influido en el desarrollo de habilidades de los estudiantes de primaria. Un mayor tiempo en la escuela, brinda la oportunidad de adquirir conocimientos extracurriculares que potencialicen sus capacidades en el campo artístico, social, cultural a partir de la dimensión del ser.

The implementation of the extended school day project in Bogotá's public schools has influenced the development of primary school students' skills. More time in school provides the opportunity to acquire extracurricular knowledge that enhances their abilities in the artistic, social and cultural fields, based on the dimension of being.

Título /
Title

**Entre dos ríos. Aproximación al análisis
de la crisis climática desde el diseño
para las transiciones.
Caso de estudio Sumapaz, Colombia**

Autor/a/es/as /
Author

**Liliana Patricia Flórez García
Bogotá, Colombia**

Resumen /
Abstract

El propósito de este artículo es compartir los avances de la primera fase de la investigación doctoral: Modelos de gobernanza adaptativa para la gestión de escenarios de cambio climático en la localidad de Sumapaz, Bogotá, Colombia. La hipótesis de la investigación sostiene que la resolución de conflictos vinculados a escenarios de cambio climático y el fortalecimiento de los servicios ecosistémicos en áreas de borde urbano requieren de soluciones holísticas.

429



Título /
Title

**Explorando la cocreación humano-IA
en entornos inmersivos para fomentar
la creatividad**



Autor/a/es/as /
Author

**Luis Alberto Piña Lobos
La Serena, Chile**



Resumen /
Abstract

En el contexto de una realidad virtual inmersiva, que permita la interacción entre una inteligencia artificial y humanos, buscamos descubrir las posibilidades que la cocreación genera en este entorno. La investigación permitirá mapear las variables que podría estimular la creatividad y los posibles cambios comportamentales de humanos e IA.

In the context of an immersive virtual reality that allows interaction between artificial intelligence and humans, we seek to discover the possibilities that co-creation generates in this environment. The research will map the variables that could stimulate creativity and possible behavioural changes of humans and AI.



Título /
Title

**IA, Diseño y Gobernanza. Tejiendo el futuro
digital de América Latina**

Autor/a/es/as /
Author

**María Angélica Feria Castañeda
Bogotá, Colombia**

430

Resumen /
Abstract

Este proyecto doctoral enfrenta el desafío de la gobernanza digital en América Latina ante el avance de la IA, proponiendo marcos inclusivos desde el diseño, el arte y la ciencia. Se integra a Hemispheres, iniciativa del programa Erasmus+ Jean Monnet centrada en transformar las políticas tecnológicas en la región.

This doctoral project addresses the challenge of digital governance in Latin America in the face of the advance of AI, proposing inclusive frameworks from design, art and science. It is part of Hemispheres, an initiative of the Erasmus+ Jean Monnet program focused on transforming technology policies in the region.

Título /
Title

**Sinestesia del pasado: nostalgia y
percepción en la creación artística
contemporánea**

Autor/a/es/as /
Author

María Catalina Cruz-González
Bogotá, Colombia

Resumen /
Abstract

Este proyecto doctoral se enmarca en la intersección entre el diseño, el arte y la neurociencia, abordando la nostalgia como un eje narrativo y cognitivo en la producción artística contemporánea. La investigación se desarrollará en espacios de experimentación transdisciplinaria, incluyendo entornos académicos y laboratorios creativos vinculados a estudios de percepción estética y cognición.

This doctoral project is positioned at the intersection of design, art, and neuroscience, addressing nostalgia as both a narrative and cognitive axis in contemporary artistic production. The research will be conducted within transdisciplinary experimental spaces, including academic environments and creative laboratories associated with studies on aesthetic perception and cognition.

Título /
Title

**Neurohabitar: interconexión mente,
cuerpo y entorno**

Autor/a/es/as /
Author

Oscar Iván Díaz Gil
Bogotá, Colombia

Resumen /
Abstract

La investigación se desarrollará en Estación del Ferrocarril de Sogamoso, Colombia, un testimonio del auge industrial y social de la región. Hoy, en medio de su abandono y los desafíos de revitalización, este espacio ofrece un escenario ideal para transformar el patrimonio ferroviario en un hábitat que potencie la experiencia sensorial y cognitiva.

The research will take place at the Estación del Ferrocarril de Sogamoso, Colombia, a testimony to the industrial and social boom of the region. Today, in the midst of its abandonment and the challenges of revitalisation, this space offers an ideal setting to transform the railway heritage into a habitat that enhances the sensory and cognitive experience.



Título /
Title

**Biodiseño desde los diálogos interespecies,
un estudio ecosistémico desde la relación
diseño, arte y ciencia**

Autor/a/es/as /
Author

Sebastián López Ospina
Bogotá, Colombia

Resumen /
Abstract

El presente estudio se encuentra en fase de desarrollo, cursando el sexto semestre del doctorado en diseño, arte y ciencia, como una propuesta que permite responder de manera profunda y mucho más sintonizada con el acto creativo del biodiseño, el cual permite acceder al territorio, las especies (h/nh) y la dimensión tácita, dentro de un diálogo que plantea una manera novedosa de documentar, experimentar y así mismo crear nuevas maneras de relación / creación con las especies no humanas. Para alcanzar este propósito se han identificado los siguientes postulados: se toma como referente la biosemiótica a partir de la teoría del biólogo Jakob Von Uexküll (2021), el diseño ambiental de Tomás Maldonado (1972) y su conexión con Uexküll, el modelo de bio-investigación de Phillip Gough (2021), las diferencias y conexiones entre biodiseño y bioarte postuladas por Christina Cogdell (2011), el mapeo del prefijo bio para el arte, el diseño y la ciencia de Veronika Kapsali (2022), el círculo de la creatividad de krebs por Neri Oxman (2016) y finalmente se toma la teoría de Christian Chávez (2023) en cuanto a historia y actualidad de la teoría del diseño sistémico.

This study is currently in development, during the sixth semester of the doctoral program in design, art, and science. It proposes a framework for deeply and more harmoniously engaging with the creative act of biodesign, which facilitates access to territory, (human/non-human) species, and tacit dimensions through a dialogue that introduces novel ways of documenting, experimenting, and ultimately creating new forms of relationality/creation with non-human species. To achieve this purpose, the following theoretical foundations have been identified: biosemiotics based on biologist Jakob von Uexküll's theory (2021), environmental design as articulated by Tomás Maldonado (1972) and its connection to Uexküll, Phillip Gough's bio-research model (2021), the distinctions and intersections between biodesign and bioart as posited by Christina Cogdell (2011), Veronika Kapsali's mapping of the "bio" prefix in art, design, and science (2022), the creativity circle by Neri Oxman (2016), and finally, Christian Chávez's theory (2023) on the history and current state of systemic design theory.

Título /
Title

Hibridaciones investigativas entre diseños, artes y ciencias

Autor/a/es/as /
Author

Felipe César Londoño López
Alfredo Gutiérrez Borrero
Bogotá, Colombia

Preludio al IV Coloquio Doctoral

El Doctorado en Diseño, Arte y Ciencia de la Universidad Jorge Tadeo Lozano emerge dentro del llamado urgente a pensar, crear y transformar desde la complejidad del presente. Atiende a las conexiones profundas, significativas y creativas que vinculan dichos campos en interacción recíproca, articulando prácticas críticas y propositivas para expandir los límites del entendimiento y la invención en beneficio del planeta y la humanidad. Esta postura toma cuerpo en la comunidad de investigadores que, en el marco de lo inter, lo multi y lo transdisciplinar consuman dentro de su plan de estudios el máximo horizontes de sus formaciones académicas asumiendo los desafíos éticos, epistemológicos y metodológicos que implica habitar un mundo en creciente crisis. Las 31 investigaciones doctorales cuyos resúmenes presentamos a continuación reflejan esta praxis que en encrucijada relacional entre diseño, arte y ciencia entreteje lo sensible con lo tecnológico, lo ancestral con lo emergente, y lo local con lo global, apostando a revisitar de modos originales los pasados, reestructurar en la práctica los presentes e imaginar y diseñar futuros posibles desde el cuidado, la colaboración y la creación situada.

Dichas investigaciones socializan sus avances en esta tercera década del siglo XXI transita entre el avasallador advenimiento de la Inteligencia Artificial y las dinámica resultantes de desequilibrios socioculturales y ambientales multi escalares; y lo hacen dentro de nuestro IV Coloquio Doctoral Diálogos con expertos que tiene lugar dentro del XXIV Festival Internacional de la Imagen que en este mayo de 2025 se celebra en Manizales y Bogotá, en paralelo con la 11th International Conference on the Histories of Media Art, Science and Technology convocada alrededor del tema de lo Re:generative. En esta ocasión el ejercicio particular del IV Coloquio Doctoral conecta a los estudiantes que adelantan estas 31 investigaciones doctorales en el Doctorado en Diseño, Arte y Ciencia la Universidad Jorge Tadeo Lozano con los Expertos que participan en el Festival Internacional de la imagen al promover una conversación entre las conferencias magistrales de los primeros y la evolución de los trabajos de los segundos, desde la vocación de atributos como la interdisciplinaridad crítica, los abordajes socioculturas contextuales, la exploración e innovación metodológica y el compromiso ético sostenible.

Esto supone enriquecer las investigaciones doctorales con las perspectivas, teorías y metodologías de expertos que los expertos traen de diferentes campos lo que nutre las rutas de indagación y propicia novedades emergentes dentro de los enfoques crítico-transformativos con que los proyectos doctorales abordan realidades contemporáneas como la crisis climática, la transformación digital, la desigualdad o la pérdida de saberes ancestrales. De esta suerte los Diálogos con expertos que dan nombre a este IV Coloquio Doctoral integran el archipiélago de investigaciones individuales en ejercicios integrados de una comunidad de prácticas en curso de concreción hacia respuestas sensibles y contextualizadas a problemáticas globales y locales.

Asegurar la interacción entre los estudiantes en diferentes niveles de avance y personas referentes en sus áreas de interés da suelo fértil a la consolidación de vínculos internacionales, interdisciplinarios y colaborativos que habrían de derivar en publicaciones conjuntas, residencias, pasantías o participación en nuevos proyectos cuya validación pública dentro en la confluencia del Festival Internacional de la Imagen y la Conferencia internacional sobre historias de los artes mediales, la ciencia y la tecnología fortalece el lugar del doctorado dentro de la ecología de los saberes como un laboratorio vivo de pensamiento crítico y creación significativa.

Dentro de muchas convergencias y encuentros posibles a continuación la caracterización de las investigaciones doctorales presentadas en torno a cuatro atributos que surgen de su despliegue, a saber:

Interdisciplinaridad crítica

Este grupo establece un cruce de saberes donde el arte, la ciencia y el diseño entrelazan lo viviente desde perspectivas inéditas. Las propuestas abordan desde la polifonía de los seres no humanos en sistemas bioacústicos en el caso de Alejandro Duque Jaramillo con “Parlamento de lo vivo: propuesta Sonora multicanal” que transita de la bioacústica y polifonía no humana, hasta la corporeización de la creatividad en entornos inmersivos con inteligencia artificial. La experiencia estética se redefine en contextos digitales habitados para Camilo Andrés Muñoz Castro: “Pensar desde la relación: Performatividad, digitalidad y materialidad”, mientras que la nostalgia, la cognición y la percepción devienen herramientas críticas para la creación artística y la arquitectura en los casos de María Catalina Cruz-González: “Sinestesia del pasado: nostalgia y percepción en la creación artística contemporánea” y Oscar Iván Díaz Gil con “Neurohabitar: Interconexión mente, cuerpo y entorno”. Asimismo, el biodiseño se plantea como una ética relacional interespecie para Sebastián López Ospina con “Biodiseño desde los diálogos interespecies, un estudio ecosistémico desde la relación diseño, arte y ciencia”, desdibujando los límites disciplinares para generar nuevas formas de cohabitar el mundo, a lo que también apunta Luis Alberto Piña Lobos con “Explorando la Cocreación humano-IA en entornos inmersivos para fomentar la creatividad”. En esa misma línea de hibridación, Sandra Liliana Suárez con “Hacer visible lo invisible. Arqueología de la mediación: relaciones entre diseño, imagen y ciencia óptica” propone una lectura crítica de la imagen desde la óptica y el diseño, abriendo nuevas rutas epistemológicas para pensar la mediación científica y visual desde una sensibilidad interdisciplinar. Estas propuestas congregan sensibilidades emergentes donde el arte, la ciencia y el diseño se enlazan para imaginar y generar futuros más conscientes, relacionales y multiespecies

Enfoque sociocultural contextual

Diversas investigaciones comparten fuerte arraigo territorial y cultural, mientras entretienen memorias, identidades y saberes ancestrales. Desde la exploración de caminos patrimoniales como el Qhapaq Ñan en el caso de Gerardo Sánchez Delgado con “Representaciones sociales del territorio Qhapaq Ñan Colombia: Metodología Participativa para una valoración patrimonial”, hasta las prácticas rituales con Ayahuasca en comunidades inga y kamentzá de David Martínez con “ALMA Ayahuasca, Llave del Mundo Ancestral”, estas propuestas conmueven los marcos convencionales de la investigación al gravitar sobre la reciprocidad, el afecto y el respeto a las cosmotécnicas ancestrales.

Asimismo, la creación se torna herramienta política y espiritual para armonizar la gastronomía como agencia biocultural en Hernán Darío Castaño con “El sabor de la creación: sistemas alimentarios como fuente de diversidad biocultural gastronómica” o como patrimonio vivo para Ingrith María Torres Jiménez con el arte artesanal en su propuesta “Articulación de la artesanía con las configuraciones patrimoniales”. A su vez, José Gabriel Zapata García con “Extractivismo de esmeraldas y paisajes fracturados: Etnografía y prácticas artísticas para la reciprocidad en Colombia y Brasil” examina el extractivismo como conflicto simbólico y ecológico a resignificar, mientras Juan Alejandro Álvarez Valencia con “Poética de la Creaotividad en pueblos ancestrales” vislumbra una alternativa a la creatividad diferencial y respetuosa de las etnias colombianas. En similar deriva, Germán García Orozco con “Sabidurías del corazón: tejiendo la trama entre el diseño, arte y ciencia en una investigación creación” cuestiona el conocimiento como semilla viva y propone, en su acercamiento a la Universidad Autónoma Indígena Intercultural (UAIIN) y al Consejo Regional Indígena del Cauca (CRIC), una integración conceptual y metodológica de saberes ancestrales y académicos desde el buen vivir. En esta línea, Javier Enrique Posso con “Modelación interpretativa de dinámicas sociales biosistémicas complejas. Caso de estudio: Champeta en Cartagena de Indias” propone una lectura profunda del tejido social popular a través de la complejidad, visibilizando estructuras de organización cultural que operan como ecosistemas vivos en constante transformación. Estos son en su generalidad trabajos que revelan al diseño, el arte y la ciencia como caminos cuyo entrelazamiento puede propiciar la sanación territorial y la reconfiguración de la identidad colectiva.



Exploración e Innovación metodológica

Otro grupo de investigaciones expresa una intención profunda de experimentar con lenguajes, formatos y herramientas emergentes para interrogar fenómenos contemporáneos desde perspectivas complejas. Tal es el caso de Camilo Ríos Cardona con “El Brandscape. Territorios simbólicos de las marcas” que promete una cartografía semiótica del brandscape o de la construcción adelantada por Carlos Mario Rodríguez sobre la percepción de paisajes sutiles para contribuir al advenimiento del Bioceno con su trabajo “Cartografías de lo sutil exploraciones perceptuales del paisaje en el lago Sochagota”; por otra parte las metodologías computacionales se articulan con las aspiraciones y aceptaciones colectivas en el caso de Jairo Andrés Chamorro Cabrera con su “Parametrización de la identidad colectiva en procesos de diseño computacional arquitectónico” y con los imaginarios identitarios y las representaciones sociales en procesos de cocreación performática en el proyecto de Juan Carlos Jurado Peña con “Gestación de antagonía”. Aquí también hay trabajos que interrogan la corporeidad en contextos digitales, especialmente durante la vejez en el caso de Jenny Katherine Rodríguez García con “Cuerpo, cognición y subjetividad: una aproximación a la identidad en la tecnología digital”; o iniciativas que se plantean dispositivos pedagógicos como la formación musical para ampliar las posibilidades de subjetividad la extender el tiempo escolar en el caso de Lilian Verónica Torres Jiménez con “Más tiempo, más arte, más experiencias”. En un sendero afín, Gabriel Eduardo Ávila Buitrago con “Tecnologías para el descontrol” valora cómo los espacios de discusión crítica y co-creación pueden resolver implicaciones éticas y sociales de las dinámicas de control en la evolución de las tecnologías digitales, orientando sus aportes al diseño de medios de favorecer el bienestar y la honestidad digitales. Asimismo, Germán Eduardo Gómez Uribe, con “Expediciones Botánicas Multimodales: una aproximación a su concepto desde el diseño social, la representación y la herborización,” propone una modelización epistemológica de las expediciones botánicas que trasciende su enfoque técnico-científico tradicional.

Desde una perspectiva que articula el diseño social, la representación y la práctica de la herborización, su investigación indaga en nuevas formas de documentar y comprender la biodiversidad, integrando dimensiones sociales y simbólicas en el ejercicio exploratorio. Esta propuesta reconfigura las expediciones como dispositivos multimodales que abren posibilidades para un conocimiento más situado, relacional y crítico de los territorios y sus ecologías. Todas estas investigaciones involucran expediciones metodológicas o procesuales que fuera de expandir medios de conocimiento y acción instauran escenarios de articulación entre la tecnología, lo sensible y lo colectivo. Varias de ellas además con un componente geográfico regional.

Compromiso ético, activismo y gobernanza sostenible

Un último grupo de trabajos doctorales visibiliza investigaciones profundamente involucradas con retos éticos, ecológicos y sociales de la época. Comprende propuestas que estudian cómo el diseño, el arte y la ciencia combinan esfuerzos y posibilidades para: revitalizar nuevas formas de gobernanza climática en el caso de Liliana Patricia Flórez García con “Entre dos ríos. Aproximación al análisis de la crisis climática desde el diseño para las transiciones. Caso de estudio Sumapaz, Colombia”; o para regenerar vínculos interespecie en las ciudades desde tecnologías biofílicas como Iván Andrés Jorquera Olivares con “Diseños biofílicos con tecnologías regenerativas, para la cocreación de paisajes urbanos interespecie. Experimentación en la Población Minas, La Serena, Chile”; o para repensar la ética del consumo digital en redes sociales como Inés Yan con “Interacciones responsables en el ecosistema de las redes sociales: una aproximación desde el diseño”. O bien sea para reconfigurar la relación con las especies no humanas a través de narrativas situadas en lo vegetal como Daniel Keller, desde Brasil, con: “Narrativas vegetales: diseño, resurgencia y ficción desde la *euphorbia thymifolia*”, o despliegan enfoques de activismo animalista como Libardo Arturo De La Cruz con “Activismo animalista como escenario de pensamiento contemporáneo de la exclusión en un marco de diseño bioético”; o de propuestas educativas sensibles a la educación en entornos económicos como Claudia Andrea Suárez con “Diseño arte y educación en negocios: Innovación y creatividad para la sostenibilidad”; por último, la reflexión sobre la inteligencia artificial y su gobernanza en clave latinoamericana de María Angélica Fera Castañeda con “IA, Diseño y Gobernanza Tejiendo el Futuro Digital de América Latina” completa el panorama ético y la constelación de resistencias al paradigma extractivista y excluyente. Paula Marcela Arias, con “Tiempo libre, cultura y ciudad: explorando el ocio y la participación cultural urbana,” investiga cómo los ciudadanos de Manizales, Colombia, emplean su tiempo libre y participan en actividades culturales. Actualmente en fase inicial, el estudio busca identificar patrones de ocio y participación que aporten a la formulación de políticas urbanas y culturales orientadas a fortalecer la cohesión social. Utilizando dispositivos IoT e inteligencia artificial, la metodología combina enfoques cuantitativos y cualitativos para recopilar datos en tiempo real sobre las prácticas de ocio. Todas estas son tentativas investigativas dentro de un horizonte donde la sostenibilidad resulta inseparable de la justicia social y la inclusión tecnológica.

Mestizajes diseño- arte-ciencia

De esta suerte, los 31 trabajos doctorales en curso presentados en este IV Coloquio Doctoral del Doctorado en Diseño, Arte y Ciencia de la Universidad Jorge Tadeo Lozano para motivar diálogos con expertos configuran un exuberante paisaje investigativo diverso y comprometido. En ellos, diseños, artes y ciencias establecen mestizajes conceptuales, metodológicos y sensibles que prometen reelaborar formas de habitar, crear y convivir desde Colombia, y América Latina para el mundo. En el espectro que va de las sabidurías ancestrales a las tecnologías emergentes y las inteligencias artificiales cada uno de los investigadores contribuye con su propuesta al cuidado de pasados, presentes y futuros más justos, sostenibles y afectivos. Así pues, este coloquio fortifica los escenarios de intercambio de los estudiantes con expertos internacionales, a la par que activa ecosistemas vivos de conocimiento donde ancestralidades, digitalidades, afectividades, educaciones y ambientalismos se transforman recíprocamente mientras sus convergencias y divergencias configuran vías para pensarse, actuar y activarse en simultáneo.



Cierre

El IV Coloquio Doctoral reafirma, así, su lugar como un espacio de confluencia vital entre pensamiento crítico y creación significativa. En esta edición, los procesos de investigación-creación de los estudiantes del Doctorado en Diseño, Arte y Ciencia de la Universidad Jorge Tadeo Lozano se entrelazan con las voces, prácticas y reflexiones de invitados nacionales e internacionales del Festival Internacional de la Imagen, generando un tejido dinámico de saberes, metodologías y afectos. Esta articulación no solo enriquece la experiencia formativa de los doctorandos, sino que también fortalece una comunidad transdisciplinar comprometida con imaginar y diseñar futuros regenerativos. En la apertura de esta constelación colaborativa, el coloquio se proyecta como un laboratorio vivo, en el que las estéticas, éticas y políticas del conocimiento encuentran lugar para florecer en resonancia con los desafíos de nuestro tiempo.

0.1

0.2

0.3

0.4

0.5

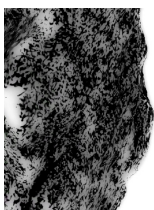
0.6

0.1

0.2

0.1

0.2



0.1

0.2

0.3

0.4

0.5

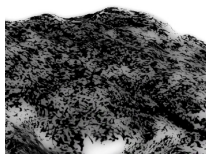
0.6

0.1

0.2

0.3

0.4



APOYAN



**ALCALDÍA
DE MANIZALES**
Secretaría de Cultura
y Civismo

chec
Grupo-epm

80 AÑOS
parte
historia



**RON
VIEJO DE
CALDAS**
EL RON DE
LOS QUE SABEN



ALCALDÍA MAIOR
DE BOGOTÁ S.A.

BOGOTÁ


**CINEMATECA
DE BOGOTÁ**

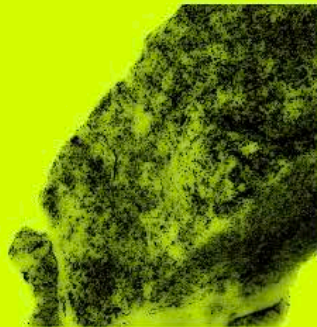

LINEA ESTRATÉGICA DE
ARTE, CIENCIA
Y TECNOLOGÍA

**Cultura
BOGOTÁ**



0.1

0.2

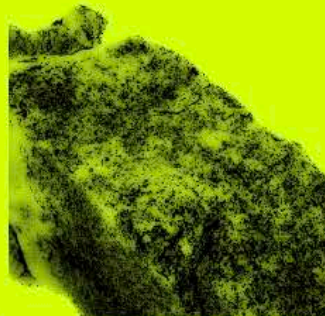


0.4

0.3

0.5

0.1



0.6

0.2



**Tejiendo
Universidad**
Autoevaluación institucional 2018-2026



UTADEO
UNIVERSIDAD DE BOGOTÁ JORGE TADEO LOZANO

Fundación
Instituto de investigaciones de la Imagen



Culturas

