



DE LA CO-CREACIÓN. UNA BITÁCORA DEL PROGRAMA PRESENTE CONTINUO 2025

Por Paula Bruno Garcén

Fundación Williams, Fundación Bunge y Born

Bitácora del Programa Presente Continuo 2025



FUNDACIÓN
BUNGE Y BORN

FUNDACIÓN
WILLIAMS

ORGANIZAN



aeid

CCEBA

FUNDACIÓN
ANDREANI

ACOMPAÑAN

DE LA CO-CREACIÓN. UNA BITÁCORA DEL PROGRAMA PRESENTE CONTINUO 2025

Por Paula Bruno Garcén

Fundación Williams, Fundación Bunge y Born

Bitácora del Programa Presente Continuo 2025

Índice

Parte I. Los workshops de artistas invitados: arte e investigación en colaboración.....	6
Heather Dewey-Hagborg y la crítica a la biotecnología	6
Juan Cortés: hacia otras ecologías políticas vegetales.....	15
Daniel Canogar: sobre las vidas entre pantallas	22
Parte II. Los proyectos artísticos grupales: crear con otros	30
Ermita.....	30
Latencia	33
Nunca fuimos individuos.....	36
Instrucciones para una obra	39
Fenomenología de una opacidad	42
Todo ya existe	45
Parte III. Las artes como espacio de pensamiento para lo tecnocientífico	48

El programa Presente Continuo 2025 consistió en una formación en arte, ciencia y tecnología que se organizó en tres encuentros con artistas invitados y una exhibición final de obras. La cohorte estuvo integrada por veinticuatro participantes -artistas, curadores e investigadores- que se agruparon en seis equipos de trabajo. Se invitó a los artistas Heather Dewey-Hagborg, Juan Cortés y Daniel Canogar para implementar clases magistrales y workshops en distintas sedes culturales y científicas de la ciudad de Buenos Aires. Con metodologías y abordajes múltiples, cada uno facilitó el acceso técnicas, para reflexionar sobre éstas y luego dar lugar a la experimentación de nuevos usos y posibilidades. Durante el año, los grupos fueron desarrollando una obra bajo las preguntas guía del programa: ¿cómo las tecnologías de la cuarta revolución tecnológica están cambiando la forma de producir arte? y ¿cómo puede el arte ayudarnos a entender el mundo que esas tecnologías están forjando?

El proceso de producción artística en torno a estas preguntas se basó en el trabajo colectivo y colaborativo. Distintas trayectorias y experiencias vitales, preguntas e intereses variados entraron en diálogo en un proceso de creación conjunto. Los talleres y las entregas periódicas catalizaron el desarrollo de cada proyecto, pero también los intersticios de los encuentros resultaron fundamentales: las comidas durante los workshops, las salidas a exhibiciones y eventos artísticos, reuniones en casas y talleres, dieron lugar a lazos afectivos y conversaciones no sólo entre los integrantes de cada grupo, sino entre todos los participantes del programa, que tuvieron implicancias en las obras pero también las trascendieron. Presente Continuo fue también un lugar donde germinaron ideas y diálogos para pensar la técnica en las artes contemporáneas. Y como todo encuentro, no estuvo exento de desencuentros. Para quienes venían de otras provincias, la distancia fue un condicionante que se buscó saldar con videollamadas, mensajes y trabajos intensivos durante los viajes a Buenos Aires. Además, surgieron diferencias ligadas al proyecto artístico donde posiciones diversas se pusieron en debate, en algunos casos se llegó a acuerdos, y en otros las posturas permanecieron inflexibles.

En esta bitácora nos propusimos encarar tanto las preguntas asociadas al lugar de las tecnologías y las artes en la escena contemporánea, como las dinámicas de trabajo artístico grupal. A partir de la experiencia personal en el programa, los registros de los encuentros, así como conversaciones con integrantes de los grupos sobre el proceso de producción, elaboré este relato de lo vivido colectivamente en la formación. En función de ello, considero que la dinámica del programa estuvo atravesada por la cuestión de la *co-creación*. Un ámbito de trabajo conjunto, entre los artistas invitados y los becarios de la formación, que en ocasiones impulsó acaloradas discusiones. Y no es casual que la cuestión del crear con otros haya aparecido como asunto en más de uno de los proyectos artísticos: el rol de la tecnología en el proceso creativo, la participación de microorganismos, la discusión de lo individual como construcción conceptual. Luego este recorrido por prácticas artísticas asociadas a la tríada arte, ciencia y tecnología avanzó en el rol de las artes como espacio de pensamiento para lo tecnocientífico. Entendido como pensamiento reflexivo, sostendremos la relevancia de las artes para poner en escena nuestros traumas contemporáneos en un mundo envuelto por lo tecnocientífico.

Parte I. Los workshops de artistas invitados: arte e investigación en colaboración

Heather Dewey-Hagborg y la crítica a la biotecnología



Workshop a cargo de Heather Dewey-Hagborg en Fundación Andreani, mayo 2025.
Imagen: Presente Continuo.

Heather Dewey-Hagborg [Filadelfia, 1982] es una artista y *biohacker* estadounidense, residente en Nueva York. Su trabajo artístico se ha desarrollado en la intersección con la ciencia principalmente desde el bioarte en instalaciones, producciones audiovisuales, arte sonoro, escritura y curaduría. Con sus proyectos artísticos parte de la premisa de que toda tecnología es política, y como artista que trabaja con biotecnología considera crucial abordar de manera directa la biopolítica implicada. Durante su *masterclass* abierta al público brindada en mayo de 2025, presentó su trabajo artístico

relacionado con perfiles genéticos. La presentación, llevada adelante en Fundación Andreani, se tituló “Genómica íntima”. Allí expuso los proyectos catalizados por una suerte de “fantasía forense”, donde se imaginó tomando muestras de ADN (de cabellos, colillas de cigarrillos, chicles masticados), llevándolas a un laboratorio y aprendiendo todo sobre una persona desconocida. Esta modalidad de trabajo con perfiles genéticos comenzó en el año 2012, con el proyecto *Stranger Visions*, que ha recibido atención internacional. Notó que estamos dejando rastros de nuestro ADN todo el tiempo, y que cualquiera podía extraer información de allí porque se estaba volviendo cada vez más fácil, barato y rápido de analizar, y así surgió la pregunta que guía el trabajo: “¿cuánto se puede aprender sobre un desconocido a partir de una hebra de cabello?”. Recolectó muestras genéticas de la calle, en un laboratorio construyó los perfiles de cada una, y lo combinó con una predicción generada por software: tomó un sistema de vigilancia por reconocimiento visual y lo invirtió como un sistema de creación de rostros. Así se generaron retratos posibles de personas a partir del perfil genético, se imprimieron en 3D en tamaño real, a color, y se exhibieron las muestras recolectadas junto con los retratos asociados. El objetivo de la obra fue confrontar con los riesgos de sus rastros genéticos. Tuvo un gran impacto público, incluso recibió críticas por el recurso a desechos y la invasión sobre los datos genéticos de personas, precisamente el problema sobre el que la artista buscaba alertar. En cuanto los artistas hacen uso de las técnicas que pretenden evidenciar, suelen surgir críticas literales hacia ellos. Aunque lo que hace la práctica artística es apropiarse de procedimientos que modelan nuestra vida social y llevarlos a un espacio de exhibición, con el interés de impulsarnos a reflexionar sobre esto mismo.



Heather Dewey-Hagborg. *Stranger Visions*, 2012. Exhibición en el Sitio Histórico Nacional Saint-Gaudens (Cornish, Estados Unidos). Septiembre 2014. Imagen: Cortesía de la artista.



Heather Dewey-Hagborg. *Stranger Visions*, 2012. Caja de muestra n. 4, Nueva York. Instalación en residencia artística Clocktower, Enero 2013. Imagen: Cortesía de la artista.

Siguiendo el interrogante de cuánto se puede aprender de un desconocido a partir de una muestra genética, Dewey-Hagborg recordó en su presentación que el procesamiento de datos genéticos es tan solo conjeturas, predicciones, probabilidades. El fenotipado de ADN arroja una serie de posibilidades para caracterizar a una persona, la artista seleccionó los marcadores de rasgos

físicos y, sobre ello, eligió una entre muchas posibilidades para construir los retratos. La artista observó en su proyecto inicial cierta linealidad que no expresaba los matices de estos métodos de elaboración de perfiles. Al poco tiempo, tomó conocimiento de una empresa que ofrecía servicios de retratos por fenotipado a la policía en Estados Unidos para construir *identikits* de sospechosos. Esto fue el catalizador para desarrollar un nuevo proyecto en torno a este reduccionismo en el procesamiento de los datos genéticos.

Por entonces comenzó a colaborar con Chelsea Manning (nacida como Bradley Edward Manning), exsoldado y analista de inteligencia de Estados Unidos, condenada a 35 años de prisión por filtrar documentos donde evidencian torturas y asesinatos en Afganistán y en Iraq a manos del ejército norteamericano. Durante su sentencia, Manning anunció su transición de género, pero desde la cárcel no se permite tomar imágenes así que, ya presa, no se volvió a conocer su rostro. El control de la visualidad por fuerzas de seguridad es evidente en estos casos: la policía exhibe imágenes inciertas en sospechosos buscados pero una vez privados de su libertad, niega toda posibilidad de registros visuales. Luego de intercambios de correo entre Dewey-Hagborg y Manning, ésta envió a la artista muestras genéticas de su cabello y su saliva para procesar el fenotipado. El resultado del proyecto *Probably Chelsea* (2016-2017) fue la elaboración de retratos múltiples, que evidenciaban los matices que se ponen en juego en las imágenes a partir de perfiles genéticos. En primer lugar, se buscó desafiar la reducción al sexo o género a través del ADN a partir de la incorporación de los parámetros femenino y masculino en un par de retratos, y luego se expandió a treinta variaciones del rostro de Chelsea Manning, para problematizar el reduccionismo a una imagen verdadera a cargo de sistemas policiales. Se puede hacer predicciones sobre una persona en base a su perfil genético, pero no son más que eso.



Heather Dewey-Hagborg. *Probably Chelsea*, 2017. Proyecto desarrollado con la colaboración de Chelsea Manning. Treinta máscaras impresas en 3D, dimensiones variables. Fotografía: Cortesía de la artista.

Dewey-Hagborg conoció a Manning primero por su fenotipado, de manera que se encontró conjeturando cómo sería ella, no sólo su aspecto físico sino también su comportamiento. Esta especulación sobre una persona dio lugar al proyecto *T3511* (2018), un cortometraje que narra una situación de una *biohacker* que se enamora de un donante de saliva a partir de lo que conoce por el perfil genético. El personaje, encarnado por la artista, imagina cómo podría ser la persona de quien conoce esta información predictiva. Habla del potencial del ADN para acercarse íntimamente, tiene incluso una cualidad de acoso, es el acceso a información personal por parte de cualquier persona que tenga acceso a un laboratorio. Y como en el proyecto *Probably Chelsea*, esta especulación pone de relieve que el ADN es sólo un tipo de dato, que puede contar muchas historias sobre quiénes somos.

Con otros trabajos, la artista se ha abocado a los bancos de datos genéticos, con el interés de visibilizar las amenazas a la privacidad por la gestión de esta información por parte de organismos de salud gubernamentales y privados de maneras que en escasas ocasiones se dan a conocer públicamente. En *Self-Portrait (Pathology)* construyó un vitral a partir de láminas de sus propias biopsias recuperadas a partir de intercambios con hospitales y clínicas donde

se había atendido. La pieza fue acompañada de *Correspondence Song*, una composición lírica realizada por Niki Main a partir de los intercambios de la artista con instituciones de salud en el intento por rastrear sus muestras de sangre. En obras como esta destaca el humor negro y el juego con el absurdo ante estas situaciones incómodas.



Heather Dewey-Hagborg. *Self-Portrait (Pathology)*, 2024. 96,5 x 96,5 x 2,5 cm.

Fotografía: Cortesía de la artista.

La presentación suscitó preguntas de distinta índole. Apareció el interrogante por aquello que viene con la información genética y lo que dan las experiencias de vida, donde la artista detalló que hoy la mayoría de los científicos dirían que la genética es apenas un tercio de lo que nos convierte en las personas que somos, aunque tendemos a otorgarle mucha más importancia y autoridad. Además, surgió el tema de las herramientas de edición genética, donde Dewey-Hagborg mencionó otros proyectos propios donde trabaja los xeno-transplantes de órganos de cerdos en humanos como reflexión sobre qué significa ser humano cuando nos convertimos en estas entidades quiméricas. Y también se comentó la

particularidad de que en nuestro país el banco de datos genéticos comprende la búsqueda de la identidad de hijos y nietos de desaparecidos durante la última dictadura militar, de manera que proliferan otras connotaciones para estas prácticas científicas.

El workshop realizado por Dewey-Hagborg para los becarios de Presente Continuo se organizó en dos jornadas. El primer día se trabajó en el Instituto de Biología y Medicina Experimental (IByME), perteneciente a la Universidad de Buenos Aires y al Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas (CONICET). Nos recibió Patricia Saragüeta y su equipo de investigadores. La actividad inicial consistió en la extracción de ADN propio a partir de un protocolo de trabajo que fue explicado por los científicos del instituto. Para la mayoría de los integrantes, ajenos a los procedimientos de laboratorio, fue un desafío adentrarnos en los protocolos habituales de biólogos y químicos. Las tareas con nuestras propias muestras genéticas llegaron hasta el precipitado del ADN, previas al análisis de secuenciación genética, debido a que el código de ética profesional impide a los trabajadores del instituto procesar muestras no anonimizadas, precisamente por el respeto a la privacidad de datos.



Extracción de ADN durante Workshop de Heather Dewey-Hagborg en el IByME, mayo 2025. Imagen: Presente Continuo.

Por la tarde, estudiamos perfiles genéticos anónimos del banco de datos públicos Personal Genome Project, impulsado con el objetivo de democratizar el acceso a datos genómicos para favorecer la medicina personalizada y el estudio de enfermedades. En grupos, descargamos un archivo SNP (polimorfismos de nucleótido único) que es la sección de la secuencia de ADN donde se reconocen las variaciones genéticas más comunes entre las personas. Cada archivo es de una persona, a partir de los marcadores genéticos exploramos sus características, conjeturamos un perfil de quien estábamos *leyendo*. Según la secuenciación genética en determinada ubicación podíamos estimar si la persona con cuyo ADN estábamos trabajando tenía ojos celestes, falta de empatía, riesgo de esquizofrenia, riesgo de enfermedades cardiovasculares o de diabetes, tendencia al alcoholismo, predisposición a la agresividad. El equipo del IByME nos habló sobre la epigenética, una rama de estudios que se ocupa de los cambios reversibles en la función de los genes que no alteran la secuencia del ADN, pero sí afectan cómo el cuerpo lee las instrucciones genéticas. Es decir, la aclaración de que este mapa genético que estábamos leyendo no era el único conjunto de datos biológicos para caracterizar a una persona: sus propias experiencias de vida también tienen una participación, no hay tal determinismo biológico.

La segunda jornada de trabajo se llevó a cabo en Fundación Cazadores, un espacio de experimentación centrado en prácticas artísticas contemporáneas, ubicado en el barrio de Chacarita. Luego de toda la formación en genética y en protocolos de trabajo con material biológico, nos ocupamos de reflexionar sobre los alcances de estas prácticas. Dewey-Hagborg destacó la importancia de la metodología *hands-on*, el trabajo con la práctica directa y la experiencia activa, ya que es recién al hacer el experimento en el laboratorio que cambia lo que se puede pensar sobre sobre sus significados, los potenciales o los riesgos. En

función de ello, la artista nos propuso como consigna el desarrollo de una obra especulativa que aborde una pregunta específica sobre el futuro o una crítica de una tecnología genética. Esta actividad fue la primera producción de cada grupo, entonces al desafío de procesar todos los saberes científicos de la jornada previa, se sumó el de comenzar a conocernos e intercambiar pareceres entre los integrantes de cada grupo. Brotaron ideas sobre semillas editadas para construir casas, sobre fitoplancton que interviene en la coloración de animales, sobre el monitoreo de mutaciones genéticas que desregulan emociones.

La visita de Dewey-Hagborg resultó en una instancia de intensa reflexión sobre la extracción y la gestión de datos personales. El cruce entre ciencias biológicas y práctica artística propició además especulaciones sobre la creación quimeras a partir de las herramientas de edición genética. Gran parte de las problemáticas que comenzaron a abordarse en estos encuentros continuó su deriva hasta llegar a las obras grupales que se elaboraron durante el año.



Workshop de Heather Dewey-Hagborg en Fundación Cazadores, mayo 2025. Imagen: Presente Continuo.

Juan Cortés: hacia otras ecologías políticas vegetales

El artista, investigador y tecnólogo creativo colombiano Juan Cortés (Bogotá, 1989) trabaja en la intersección de cultura digital, estudios de memoria y políticas ecológicas. Su práctica explora cómo los sistemas tecnológicos moldean las narrativas históricas, la gobernanza territorial y el conocimiento botánico, con un enfoque en Sudamérica. Dio su *masterclass* titulada “Sobre las políticas vegetales” en el Centro Cultural de España en Buenos Aires. La presentación se focalizó en una problemática ambiental con la que viene trabajando en los últimos años, que tuvo derivas en numerosos proyectos artísticos. Se ocupó de la pérdida de biodiversidad por el avance del monocultivo de soja en territorios latinoamericanos, puntualmente en la zona colombiana de los Llanos Orientales. Originalmente, los suelos de esta región eran ácidos, pero gracias a estudios de agrólogos como el mismo padre del artista, Abdón Cortés Lombana, se han implementado técnicas tradicionales como la chagra, un proceso de policultivos y quemas controladas, y así se alcanzó la fertilidad de los suelos. Por este motivo, se elevó el precio de la tierra y comenzaron a instalarse las grandes agroindustrias globales como RoundupReady, Bayer, Monsanto, que se han dedicado a producir y comerciar unas pocas plantas: soja transgénica, sorgo y maíz. Toda la potencia agrícola de la región para alcanzar la soberanía alimentaria quedó reducida a estos tres cultivos de exportación. En contraposición, Juan Cortés observó la presencia del amaranto, una planta endémica de la región, clasificada como un parásito de la soja por su resistencia ante el glifosato, que originalmente era una planta que ocupaba un lugar valioso y sagrado entre pueblos nativos de la región, como los chibchas. Su valor nutricional es una fuente completa de proteína con los nueve aminoácidos esenciales, aunque circula fuera de la matriz agroindustrial predominante y su valor comercial es muy bajo. Las corporaciones agroindustriales buscan combatir el amaranto introduciendo una mutación inmunológica en las plantas

de soja, pero el amaranto se erige como un símbolo de resistencia originaria a la invasión foránea.

Esta problemática fue el insumo de trabajos artísticos de Cortés en los últimos años. *A tale of two seeds* (2023) abordó el sonido como testimonio de la degradación del suelo y la destrucción de relaciones bióticas que conforman los ecosistemas. Utilizó tecnologías de captura de datos, grabaciones y sonificación para realizar un estudio de caso sonoro de los suelos agrícolas colombianos, antes, durante y después de la expansión de la soja. Empleó el contraste del sonido de suelos explotados por monocultivos y el de los utilizados para policultivos rotacionales, la evidencia sónica de la pérdida de relaciones y alianzas entre especies de un territorio antes y después del monocultivo, y la interpretación sonora de señales de estrés entre las plantas que son parte de la matriz agroindustrial de monocultivos frente a aquellas que son parte de ecosistemas orgánicos y policultivos. Estas tres vías de recolección de datos sonoros fueron procesadas con el acompañamiento de biólogos para la interpretación de resultados, se reconoció el estrés de la soja en la adaptación a los suelos colombianos a partir de su patrón sonoro irregular. El trabajo fue exhibido en el Golden Nica Ars Electronica como una instalación escultórica de cables que involucró el estudio de la morfología de las raíces. Se planteó un recorrido donde se podían reconocer las variaciones del policultivo al monocultivo en los espacios acústicos que crean las plantas de amaranto y de soja respectivamente.

Otros proyectos se ocuparon de pensar esta problemática desde el aspecto económico. *Sobre política vegetal* (2022) consistió en una instalación que contrastaba el crecimiento de la soja y del amaranto según un algoritmo conectado a los valores de estos alimentos en el mercado financiero; *Botánica transgénica* (2021-2022) se presentó como un computador que entraba a bases de datos, tomaba las patentes genéticas de plantas que se estaban haciendo y los registra como NFTs, como una forma de exhibir este procedimiento de

privatización de alimentos originarios y la posibilidad de toda persona de replicar este registro como propiedad digital.



Juan Cortés. *Sobre política vegetal*, 2022. HEK Basel.

Los proyectos de los últimos años estuvieron más orientados a las plantas en su resultado final, las tecnologías de reconocimiento visual y redes neuronales se aplicaron en los procesos de producción. En *Verdor* (2024) Cortés realizó una acción que bautizó como “ecoterrorista”: llevó adelante la siembra de plantas endémicas en cultivos de soja transgénica de los Llanos Orientales, una suerte de activismo de *land art*. Uno de sus últimos trabajos, *Geografía de plantas equinoxiales* (2025), retoma el grabado homónimo sobre el Chimborazo realizado por Alexander von Humboldt para pensar el origen de este colonialismo vegetal. El análisis desembocó en una instalación de tridimensional de este pico montañoso con plantas endémicas colombianas, acompañado de una aplicación con realidad aumentada que permite descubrir una planta desde su ecosistema relacional y su historia cultural. En el proyecto *Sobre pintura de castas* (2024), partió de un análisis iconográfico de las series de pinturas coloniales de castas, que funcionaban a un tiempo como clasificaciones y como jerarquizaciones de personas racializadas. Pero decide ocuparse de los vegetales presentes allí, y parte de la premisa de que al ordenamiento humano se corresponde un ordenamiento de lo vegetal, donde las plantas originarias reciben menor estima que las foráneas. Con herramientas de reconocimiento

visual e inteligencia artificial construyó una base de datos visual sobre plantas nativas y elaboró naturalezas muertas de bodegones de plantas nativas a la manera de los del siglo XVII. Con procedimientos y puntos de partida diferentes, estos trabajos ponen en cuestión las atribuciones de ciertas plantas como maleza o como peste y así revisitan la ecología política vegetal que sigue vigente desde hace siglos.



Juan Cortés y Atractor Studio, *Verdor*, 2024. Acción de siembra de plantas endémicas sobre monocultivos de soja transgénica.



Detalle de pintura de castas. Autor desconocido, siglo XVIII. Museo Nacional del Virreinato [Tepotzotlán].

Juan Cortés, *Sobre pintura de castas*, 2024-continúa. Imagen: Cortesía del artista.

En los proyectos de Cortés aparece la cuestión de la clasificación como un problema central: busca salir de los planteos linneanos, que encajonan a los seres vivos en sistemas clasificatorios, para recuperar metodologías prehispánicas y buscar taxonomías fluidas, relacionales, que consideren los cambios y las relaciones ecológicas. En suma, atender a la capacidad transformadora de los vínculos.



Masterclass de Juan Cortés en Centro Cultural de España en Buenos Aires, agosto de 2025. Imagen: Presente Continuo.

Las dos jornadas de workshop se realizaron en Fundación Cazadores. Cortés nos propuso un recorrido de escucha en Parque Los Andes y el cementerio de Chacarita. Compartió con nosotros las máquinas que utilizó para realizar su trabajo sonoro con la soja y el amaranto en los Llanos Orientales. Las utilizamos para realizar un ejercicio de escucha por el barrio de la emisión de micro variaciones de

conductividad eléctrica en el aire, en plantas, en suelos, en construcciones. A partir de la experiencia de estos ruidos electromagnéticos como paisajes sonoros, Cortés nos propuso idear una propuesta sonora. Con Lihuel González, Ignacio Unrein y Oliverio Duhalde nos adentramos en el Sexto Panteón de la Chacarita, un proyecto modernista con una organización subterránea en dos niveles. Nos preguntamos a qué se parece el sonido en un cementerio, y decidimos mapear los huecos de silencio en los niveles del panteón subterráneo y dentro de nichos mortuorios vacíos. Otros equipos se ocuparon de las plantas del predio, rastrearon sus sonidos y se preguntaron por sus dinámicas de crecimiento en un lugar de muertes.



Workshop de Juan Cortés con experiencia de escucha en Parque los Andes y el Cementerio de la Chacarita. Imagen: Presente Continuo.

Durante el workshop se dispuso un encuentro para conversar sobre los proyectos artísticos en curso. Ya contábamos con la primera entrega hecha, por lo que manejábamos una idea del trabajo aunque restaba aún ajustar varios aspectos. Se asignaron duplas de grupos donde intercambiamos sobre categorías teóricas,

procedimientos técnicos y textos que podían colaborar a la conceptualización de cada proyecto.

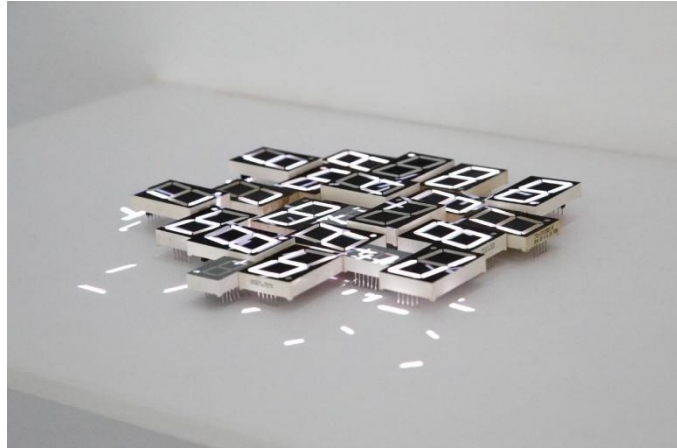
Además de facilitar sus instrumentos de captura de sonido, Juan Cortés nos brindó una caja de herramientas de trabajo digitales, puntualmente del universo de la programación. Sistemas de inteligencia artificial y procesamiento de datos para el diseño web, para el prototipado en 3D, el mapeo, la conexión con datos satelitales o con sensores: todos procedimientos muy valiosos en el desarrollo de obras de acuerdo con los problemas que nos interesaba trabajar en cada grupo. La generosidad de Cortés para allanar el acceso a métodos de programación y su apertura para conversar con cada uno de nosotros las ideas y las técnicas que veníamos pensando fue una oportunidad muy apreciada. En una instancia donde los proyectos estaban delineados pero eran aún incipientes, el workshop resultó de gran utilidad para revisar procedimientos técnicos y modalidades de conceptualización.



Workshop de Juan Cortés en Fundación Cazadores. Imagen: Presente Continuo.

Daniel Canogar: sobre las vidas entre pantallas

La última *masterclass* se realizó en octubre del 2025 en Fundación Andreani. Estuvo a cargo del artista multimedial Daniel Canogar (Madrid, 1964), que desarrolla su trabajo entre España y los Estados Unidos. Desde hace décadas realiza instalaciones con proyecciones luminosas, pantallas y otros medios para preguntarse por el impacto social de nuevas tecnologías. Su presentación, titulada “Los algoritmos del arte”, se ocupó de exponer algunos de estos proyectos. Inicialmente, mostró dos trabajos que revisitan lo que llamó el “museo de la obsolescencia tecnológica”. Relata su inspiración a partir de un comentario hecho por una arqueóloga, que a las culturas se las conoce a través de la basura. Partiendo de esta idea, decidió abocarse a las tecnologías que estaban quedando en desuso. *Small Data* (2014) es una suerte de video escultórico: proyecciones sobre impresoras, teclados, controles remotos, calculadoras, discos duros, teléfonos móviles, números de relojes despertadores. Estas tecnologías desechadas aparecen activadas lumínicamente, como un intento de dar nueva vida a estos materiales. Señaló además que el trabajo con residuos fue útil porque se trataba de un material accesible y abundante en contenedores y centros de reciclaje. *Sikka Ingentum* (2017) se centró en el trabajo con DVDs y CDs, medios digitales de almacenamiento que el mismo artista había utilizado en sus obras y que para ese momento se habían vuelto basura. Empleó 2400 películas en DVD encontradas, proyectó fragmentos de ellas sobre los mismos medios, y el reflejo del CD trazó efectos luminosos sobre el público y la sala, que calificó como una “coreografía caleidoscópica”. Agregó que estos proyectos también fueron un “homenaje al fin de los medios materiales para almacenar conocimiento histórico”. Si bien explica que el pasaje hacia los sistemas de nube digital también son físicos, la experiencia de almacenamiento por parte del usuario sí se ha vuelto intangible.



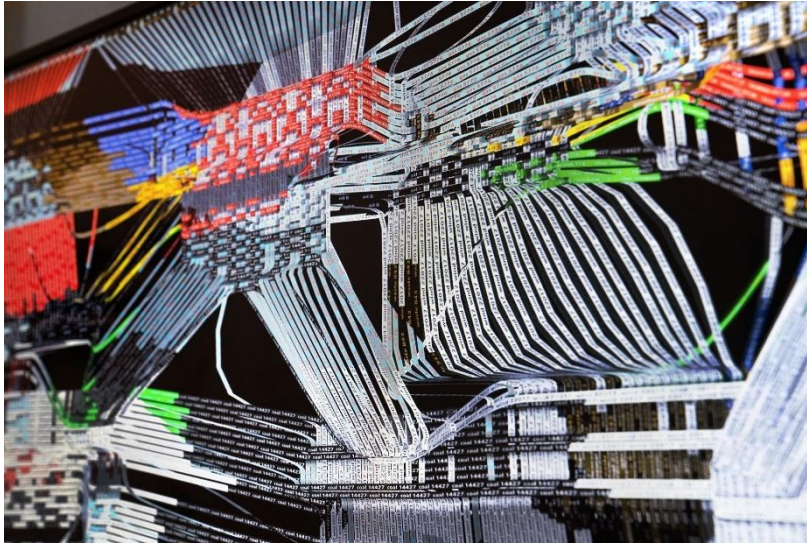
Daniel Canogar. *Small Data*, 2014. Imagen: Daniel Canogar Studio.

En adelante, los proyectos de Canogar estuvieron principalmente abocados al arte público y las grandes instalaciones. En dos trabajos de *video mappings* sobre fachadas de museos españoles de arte se puede reconocer el viraje en las problemáticas de interés. *Amalgama el Prado* (2019) fue realizada en el marco de las celebraciones por los 200 años del Museo del Prado. Trabajó sobre el hecho de que el museo recibe muchos más visitantes online que al mismo edificio, y así se pierde el acceso a la materialidad y a la escala de las obras. Así, alimentó con las obras digitalizadas de la colección del museo un algoritmo que las derrite, las vuelve una catarata líquida. Así, vuelve a pensar los orígenes de toda pintura en la paleta del pintor: un material dúctil, húmedo, plástico. Por otro lado, con *Scrawl* (2023) trabajó en la fachada del Museo Reina Sofía, con una obra de arte generativo que reacciona en tiempo real a los *trending topics* de las plataformas de redes sociales como X. Hizo una visualización de los comentarios con una estética grafitera, como un vandalismo virtual en la fachada del museo. Entre estos proyectos se ve el pasaje de una reflexión sobre la materialidad de los medios, a pensar lo que sucede dentro de las plataformas *online* como los nuevos murales urbanos.



Daniel Canogar, fotograma de video mapping *Amalgama el Prado*. Museo del Prado, Madrid. Imagen: Daniel Canogar Studio.

En los últimos años, Canogar se mostró especialmente interesado por la figura del textil por su relación con la informática: el telar Jacquard, surgido durante la revolución industrial, es considerado el primer robot programable ya que cada tarjeta perforada correspondía a una línea de diseño. En esta línea, *Ripple* (2017) se presentó como un “tapiz digital” hecho de videos con noticias de sitios en la web, que van cayendo y dejando una estela sobre la pantalla. Así, se mezclan noticias trágicas con otras banales, una muestra de la trama del visionado audiovisual hoy donde no hay principio ni final, nunca llegamos al final del *feed*. Este cambio en las formas de construir, consumir y experimentar archivos también lo abordó también en *Chyron Dallas* (2024), una proyección de una trama hecha de zócalos de noticias actualizados en tiempo real, y en *Loom* (2024), un paisaje-telar digital donde las palabras más buscadas en internet van dejando huellas de color y hacen visible el monitoreo de estos datos. *Phloem* (2025) se exhibió igualmente como un tejido, esta vez una “visualización artística” de la producción energética en Alemania: cada color de la trama representa una fuente diferente, donde se puede ver la participación de las energías renovables.

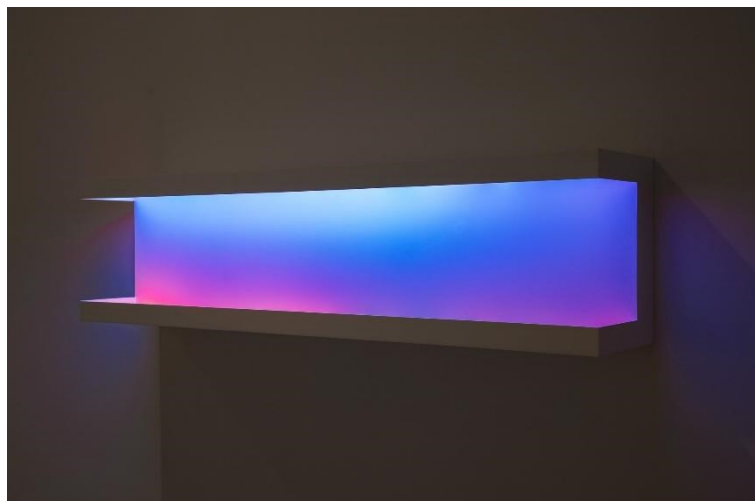


Daniel Canogar. Detalle de *Phloem*, 2025. Kunsthalle Mannheim. Imagen: Daniel Canogar Studio.

El desarrollo de proyectos que se alimentan de datos en tiempo real continuó en otro eje de trabajos de Canogar, en conversación con grandes íconos del arte. *Wayward* (2022) fue inspirado en collages, recortes y serigrafías de artistas de los años sesenta y setenta como Wolf Vostell, Martha Rosler o Andy Warhol: un algoritmo sigue los titulares de las últimas horas y crea imágenes alusivas en base a unas seiscientas reglas compositivas. El artista plantea así una obra de arte generativo, él otorga el escenario y el algoritmo crea. En *Resonance* (2025) se inspiró en una frase de Mark Rothko, donde señala que cada centímetro cuadrado de sus lienzos está cargado de la violencia del mundo. Así, Canogar recupera noticias de un portal estadounidense de chismes y noticias sensacionalistas, y un algoritmo crea composiciones de paletas basadas en el mismo Rothko. La aparente abstracción sublime está repleta de mundo, y de esta manera negocia esta relación.

En otras obras Canogar abordó lo que llamó a la vez “un homenaje y una traición” a Donald Judd: colocó en intersticios de los famosos bloques pantallas LED conectadas a sitios online. En *Margins* (2024), con el sitio de pornografía Porn Hub

en tiempo real: el ritmo y los tonos carnosos que se muestran en los rastros lumínicos revelan el carácter de las escenas, otorga un protagonismo corporal a la luz. En *Levels* (2025), se conectan con el canal de *streaming* de videojuegos Twitch, donde aparecen iluminados los niveles como un edificio. Estas obras actualizan el minimalismo de los setenta con el movimiento de luces de colores y nos recuerdan que la pornografía y los videojuegos online representan el 30% de la actividad en línea. Podríamos señalar asimismo que en estas obras Canogar revisita el trabajo lumínico de los minimalistas californianos como James Turrell y Robert Irwin, donde la luz reaparece como protagonista en nuestra vida de *streaming* y pantallas. Esto se evidencia aún más en su serie *Diorama* (2025), donde varía la velocidad y la intensidad lumínica en base a la data de alerta de eventos meteorológicos. El conjunto también vuelve al juego lumínico decimonónico del diorama y plantea una pregunta por el paisaje contemporáneo en tiempos de cambio climático. Otra obra reciente que dialoga con el minimalismo es *Blaze* (2025): una fogata artificial hecha con troncos industriales, con pantallas que transmiten videos en línea de fogatas, como una referencia a las pantallas como “las fogatas del siglo XXI”: los espacios que nos congregan, una tradición ancestral que se actualiza hoy. Canogar pone en juego a la Historia del Arte se como insumo para hacer interrogantes sobre nuestros consumos contemporáneos en pantallas.



Daniel Canogar. *Diorama I*. Exhibición *Panoramic*, Galería Max Estrella, 2025.

En sus producciones, Canogar abre diálogos: entre el pasado y el presente, entre el espectáculo y la reflexión, entre los consumos culturales y el arte. En la conversación de cierre de la *masterclass*, apareció una referencia a la dimensión espiritual del minimalismo recontextualizado. El artista observó que, en un momento de grandes transformaciones, el arte se presenta como un proceso terapéutico para negociar y procesar la realidad. Cuando nuestra existencia aparece cada vez más condicionada por los algoritmos, donde la polarización y la segmentación recrudecen, es el momento donde más debemos atender al diálogo y a la reflexión en comunidad. Nos propone meternos en el barro, trabajar con estas tecnologías que visualmente atractivas para pervertirlas y sumar una nueva capa de sentido. Así habilita en sus instalaciones un espacio para el pensamiento.

La presentación de Canogar también abrió diálogos sobre el proceso creativo y sobre el financiamiento de proyectos. Mencionó las dificultades que afloran durante la producción, donde se ponen en juego emociones, y afirmó la importancia de atravesar esos momentos y no abandonar. Aparecieron asimismo preguntas sobre las contradicciones que pueden surgir en el acceso a ciertos fondos económicos y en el uso de tecnología en la producción artística. Efectivamente, Canogar reconoció los antagonismos que yacen en el uso de tecnología para trabajar problemáticas medioambientales o en el subsidio artístico por parte de instituciones que no tienen las manos limpias. A pesar de ello, sostiene la necesidad de no dejar de hacerlo, negociar y a la vez determinar cuál es nuestro límite, ensuciarse con los grandes retos del momento, dar respuesta artística-crítica-humanista a esta realidad, no quedarse afuera, en la teoría de tertulia.

Por último, el diálogo que abrió Canogar también se orientó a los ensamblajes de actores involucrados en las producciones artísticas. Las colaboraciones que se dan con otros artistas, que son diálogos no exentos de roces, donde se encuentran

distintas modalidades de trabajo. También el trabajo en equipo, en su caso con un grupo de once empleados de Daniel Canogar Studio, muchos especialistas en aspectos técnicos y de gestión que aportan miradas muy valiosas en decisiones fundamentales del día a día. Y el diálogo con coleccionistas privados y personal de fundaciones y museos que custodian algunas de sus obras, ya que no sólo en el momento de la producción y la exhibición se trabaja con estas obras tecnológicas, también en la conservación se trabaja de manera conjunta: quien compra obra se hace parte de un club, donde le facilitan un protocolo y actualizan permanentemente el software de las obras en colección. Y surge aquí el desafío para pensar qué es la obra de arte, hasta dónde los conservadores la intervienen y la actualizan. Conversar con otros aparece como formas de dejarse afectar.

Las dos jornadas de workshop continuaron esta vía de trabajo en diálogo. A pocas semanas de inaugurar la exhibición, se centraron en la exposición de los proyectos grupales para terminar de ajustarlos de forma colectiva. Cada uno de los grupos asignados mostró su propuesta, algunos se encontraban en etapas más finales, otros llevaron debates y procesos que venían desarrollando para abrirse a otras miradas. Luego de cada exposición, tomábamos la palabra para ofrecer comentarios y sugerencias. Para todos esta instancia resultó determinante para decidir el formato final de cada proyecto. Seguidamente nos ocupamos de diseñar la exhibición en la sala de Fundación Cazadores. En un diálogo entre Canogar, el equipo de Presente Continuo y cada uno de los grupos, acordamos la distribución de las obras, y precisamos los requerimientos técnicos para la instancia de montaje. Para finalizar el encuentro, Canogar ofreció una serie de recomendaciones para la profesionalización del artista.



Workshop a cargo de Daniel Canogar. Fundación Cazadores, octubre 2025. Imagen: Presente Continuo.

Parte II. Los proyectos artísticos grupales: crear con otros

Ermita

¿Cuáles son nuestros espacios de culto contemporáneos? El proceso de trabajo del equipo integrado por Jorge Crowe, Cecilia Marina Luján, Mecha MIO, Federico Ezequiel Salgado partió de una herramienta técnica para pensar los rituales de nuestra vida actual. Con los fondos de producción de obra otorgados por el programa, decidieron adquirir un láser para explorar artísticamente esta tecnología. No comenzaron volcando conceptos a una determinada materialización, sino que extrajeron de esta técnica la problematización conceptual. Algunos de los integrantes tenían experiencia de trabajo con instalaciones lumínicas, ya había un bagaje técnico sobre el que avanzar.

El sistema de láser, originario de la década de 1960, produce un haz de luz que se propaga en forma lineal por emisión de radiación. Una imagen mínima puede evocar situaciones de relevancia, como aquella línea luminosa que monitorea la presión arterial en hospitales, que se ondula en situaciones estables, y se vuelve recta en el momento de la pérdida de frecuencia cardíaca. Un pasaje de la vida a la muerte, tan sólo en una línea.

Aparecieron en el grupo también las reflexiones sobre la herencia digital, qué sucede con los datos virtuales al momento del fallecimiento de una persona, si ésta permanece allí y cuál es el margen de trabajo sobre aquello legado por alguien, aunque involuntariamente. Desde la exploración del láser surgió así la cuestión de la muerte, del culto funerario, de la muerte digital. Durante el workshop con Juan Cortés experimentaron con diseños sonoros que incorporarían en la instalación, luego diseñaron algunos prototipos que incluían los rayos de luz láser y acciones de sahumado. Pero el proyecto se modificó

considerablemente a partir del encuentro final, cuando Daniel Canogar les preguntó “¿cuál es el ritual?”.

El equipo reconoció en la cuestión de aquello que se estaba ritualizando el núcleo del interrogante artístico, y dispusieron reorientarse al uso actual del celular. La instalación se tituló “Ermita” como referencia a una capilla, un espacio devocional de vida ascética, despojada de los placeres materiales y de las comodidades físicas. Se invita a los visitantes a depositar su teléfono en una placa sensible a las ondas electromagnéticas, que las traduce en un movimiento lumínico con el láser. Ya no un espectáculo de luces para los flashes fascinados, sino un “espacio de recogimiento para desprenderse por un momento del artefacto que se ha transformado en expansión de nuestro cuerpo”. Un lugar para pensar sobre nuestra experiencia contemporánea mediada por la tecnología.



Jorge Crowe, Cecilia Marina Luján, Mecha MIO, Federico Ezequiel Salgado, *Ermita*. Fundación Cazadores, 2025. Imagen: Presente Continuo.



Jorge Crowe, Cecilia Marina Luján, Mecha MIO, Federico Ezequiel Salgado, *Ermita*.
Fundación Cazadores, 2025. Imagen: Presente Continuo.

Latencia

¿Acaso sucede efectivamente la comunicación, o estamos ante meras expresiones de opiniones personales que no admiten el diálogo? Javier Areal Vélez, Candela del Valle, Enzo Luciano y Luciana Paoletti se ocuparon de pensar las posibilidades de relación con otros. El punto de partida fue la dificultad de comunicación al interior del grupo, no lograban acordar un asunto de trabajo, se sucedían largos intercambios de mensajes a la distancia, ante la dificultad de reunirse de forma presencial.

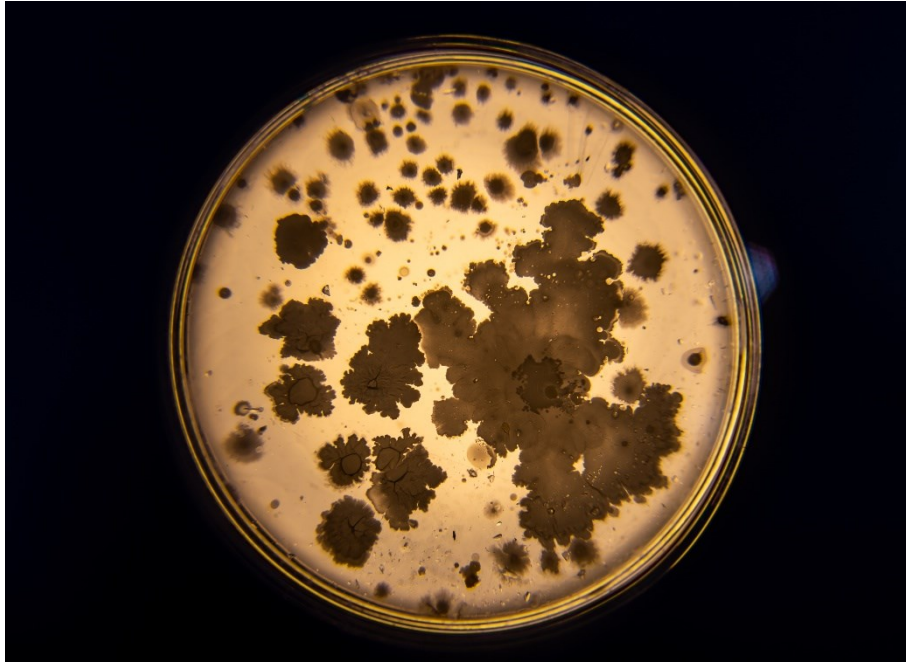
En diferentes formatos, las actividades que realizaron durante los workshops estuvieron atravesadas por la pregunta en torno a la comunicación. A partir de la propuesta de Dewey-Hagborg, elaboraron una campaña electoral de un político que proponía combatir el hambre repartiendo unos parches que ingresaban ADN vegetal recombinado con ADN humano y así la gente se alimentaba mediante fotosíntesis, hasta transformarse definitivamente en árboles. Un juego irónico en torno a la negación del otro. En el siguiente trabajo, con las herramientas de programación brindadas por Cortés, se dedicaron a sus propios debates: elaboraron un gráfico de sus chats que contabilizaba los usos de alguna palabra. El problema del grupo se había vuelto el problema de la obra, pero aún restaba resolver el formato de materialización.

Y la solución llegó desde lo diferente. Incorporaron otros agentes al diálogo: los microorganismos. Hongos y bacterias que habitan en la cavidad bucal y en el aire fueron convocados a participar en la producción de la obra. Elaboraron un dispositivo de conversación a distancia del grupo, que se encontraba en distintas provincias del país. Así, la comunicación comenzaba con alguno hablando sobre una placa de Petri con nutrientes que permitían hacer crecer a estos seres. Luego la pieza viajaba, otro charlaba sobre ella, pero eran los microorganismos quienes se relacionaban y continuaban la conversación: comunidades de bacterias que proliferaban y convivían simbióticamente.

Para desarrollar el dispositivo se apoyaron en los protocolos de microbiología que maneja Paoletti, aunque también experimentaron con la elaboración de nutrientes y placas de cultivos caseras. Conversaban sobre una suerte de embudo, ya que evitaba el contacto con los microorganismos que ya venían creciendo. Las técnicas científicas de cultivo procedentes de la microbiología son resignificadas para pensar artísticamente nuestras posibilidades de dialogar con otros. *Latencia* explora así el potencial de diálogo que se da entre los microorganismos que cohabitan entre nosotros. Un diálogo latente que, como cualquier intercambio, ordena una tensión de fuerzas.



Javier Areal Vélez, Candela del Valle, Enzo Luciano y Luciana Paoletti, *Latencia*.
Fundación Cazadores, 2025. Imagen: Presente Continuo.



Javier Areal Vélez, Candela del Valle, Enzo Luciano y Luciana Paoletti, *Latencia*.
Fundación Cazadores, 2025. Imagen: Presente Continuo.

Nunca fuimos individuos

Las posibilidades de agencia del material biológico fue el asunto de interés del grupo integrado por Penny Di Roma, Matías Jáuregui Lorda, Antonella Mecchia y Ángel Salazar. El trabajo con genética y las consideraciones sobre las posibilidades de intervención que se abordó con Dewey-Hagborg orientó el proyecto. Inicialmente abordaron el fenómeno de los carpinchos verdes que aparecieron en las costas del Paraná: por cambios en composiciones ecosistémicas del agua, el fitoplancton proliferó y los animales se tiñeron de verde. Interesados por continuar estos interrogantes sobre el impacto de estos organismos microscópicos en otras escalas de un ecosistema, surgió la posibilidad de trabajar con las colonias de microorganismos que producen la kombucha. Aquí también partieron de la materia como disparador de preguntas.

Comenzaron a cultivar SCOBY, las siglas que en inglés corresponden a la colonia gelatinosa de bacterias y levaduras que fermentan y producen el té de kombucha. Buscaban desarrollar una instalación artística donde se pueda ver el crecimiento de este compuesto y que además quienes asistan puedan interactuar. En este sentido, el encuentro con Juan Cortés y la noción de ecología política vegetal resultó clave, comenzaron a idear cómo plantear la experiencia de quien se acerca a la instalación. Allí se definió que tenía que destacarse la idea de una colonia: un conjunto de seres que no tienen entidad individual.

¿Acaso existe aquello que nos constituye como individuos? Retomaron la teoría biológica de la simbiogénesis de Lynn Margulis: mientras los evolucionistas clásicos hablaron de la lucha entre especies por la supervivencia, ella planteó la colaboración y convivencia entre organismos. Así, se reconoce que el “individuo biológico” es una construcción, los seres conforman más bien un holobionte: una unidad ecológica formada por un macroorganismo y los microorganismos simbióticos asociados. Las colonias de microorganismos que conforman la kombucha opera como figura para pensar estos aportes no sólo en el ámbito científico sino también en nuestra vida cotidiana: al ingerir la bebida,

La fermentación entra en relación con la comunidad de bacterias que conforma nuestra microbiota, hay agencias que no visibles alterando nuestros cuerpos.

En la obra participaron asimismo otros agentes. Considerando que los niveles de oxígeno y de acidificación inciden en la manera en que se transforma el SCOBY, incorporaron oxigenadores programados para ir modificando la velocidad de crecimiento. Además, los artistas trabajaron en colaboración con artesanos de vidrio soplado y herreros, un saber específico de la materia y sus posibilidades de cambio. Ellos fueron modificados también, aprendieron de estos oficios y de los saberes de sus compañeros.

En palabras de los artistas, “la obra performa conversaciones posibles borroneando las dicotomías aliadas como naturaleza/cultura, cuerpo/mente, individuo/grupo”. Creo que hay una posibilidad de ver esta instalación como dos formas de concebir a lo viviente: organismos individuales, aislados en recipientes de vidrio a la manera de una vitrina científica, y los holobiontes, en una pileta donde no se reconoce una forma, donde bebemos un líquido que de alguna manera nos hace parte de este ecosistema.



Proceso de elaboración de recipientes con vidrio soplado y de kombucha para la obra *Nunca fuimos individuos*. Imágenes: Cortesía de los artistas.



Penny Di Roma, Matías Jáuregui Lorda, Antonella Mecchia, Ángel Salazar, *Nunca fuimos individuos*. Fundación Cazadores, 2025. Imagen: Presente Continuo.

Instrucciones para una obra

¿Puede una inteligencia artificial crear arte? Con Oliverio Duhalde, Ignacio Unrrein y Lihuel González propusimos a una red neuronal oficiar de guionista y directora de una performance. La idea surgió a partir del primer workshop: nos encontramos con que casi todos los grupos estábamos utilizando inteligencia artificial para desarrollar textos e imágenes en los ejercicios artísticos. Desde allí, pensamos llevar esta práctica al paroxismo, para ver qué sucedía.

En un momento de gran expansión de los usos y los discursos asociados a los sistemas neuronales bautizados como inteligencia artificial, viene sobrevolando la idea de que puede reemplazarnos. Éric Sadin ha planteado que en este camino se reviste a la tecnología de un poder conminatorio, donde la humanidad “se está dotando a grandes pasos de un órgano de prescindencia de ella misma, de su derecho a decidir con plena conciencia y responsabilidad las elecciones que la involucran”. Hoy pensamos, escribimos y nos comunicamos con “asistentes” de IA. Los trabajos se han vuelto instrucciones-*prompt* que se dan a una máquina que procesa datos y nos devuelve resultados. ¿Debemos decir que estos asistentes son más bien quienes hacen? ¿Estamos ante el fin de la creación humana?

Instrucciones para una obra se ocupó de pensar el rol de estas agencias entrelazadas en el proceso creativo. En lugar de utilizar a una IA como herramienta asistente, la convocamos para diseñar el esquema conceptual y escénico de la obra. Utilizamos ChatGPT de OpenAI porque resultó en 2025 una plataforma de uso extendido y accesible. De esta manera los intérpretes en escena, Hernán Pedrós y Albertina Vázquez, y nosotros como asistentes de dirección, nos ubicamos como ejecutantes de sus instrucciones. Propusimos una situación en la que los cuerpos humanos se entregan al servicio de ideas generadas por una máquina y documentamos todo el proceso de creación e

intercambio en una pieza audiovisual que acompaña a la performance como espejo de dos situaciones donde humanos y máquinas interactúan.

Se trató de un experimento, que buscó abrir interrogantes sobre nuestros intercambios cada vez más cotidianos entre humanos e inteligencias artificiales. A la vez, una invitación a pensar lo que sucede cuando aparece el cuerpo en escena.



Oliverio Duhalde, Ignacio Unrein, Lihuel González y Paula Bruno Garcén, *Instrucciones para una obra*. Fundación Cazadores, 2025. Imagen: Presente Continuo.



Oliverio Duhalde, Ignacio Unrrein, Lihuel González y Paula Bruno Garcén,
Instrucciones para una obra. Fundación Cazadores, 2025. Imagen: Presente
Continuo.

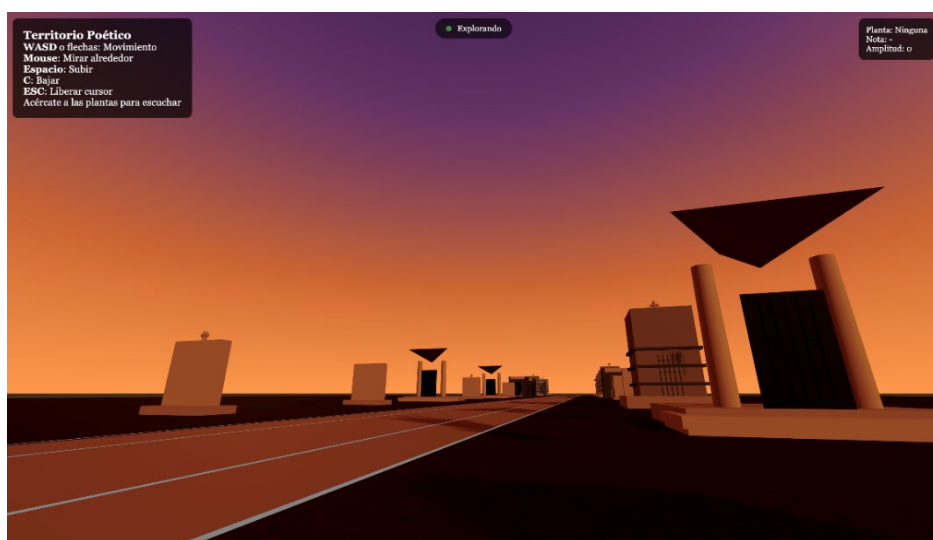
Fenomenología de una opacidad

El grupo integrado por Laura Colombo, Celeste Massin, Manuel Quaranta y Elías Sarquis trabajó con lo espacial para pensar la técnica. Su obra, *Fenomenología de una opacidad*, se presentó como instalación escultórica y performance: un enorme cubo negro nos recibió en la inauguración de Fundación Cazadores. Como el minimalismo norteamericano, esta gran pieza se impone en la sala. Obras como *Die* [1962] de Tony Smith, otro gran cubo a escala humana, han puesto el énfasis en lo espacial en relación con nuestros cuerpos. Pero en Cazadores el cubo fue destruido: con herramientas hechas a partir de restos electrónicos y metales, los artistas golpearon la enorme pieza hasta romperla. Al abrirse este cubo encontramos otro en su interior, como un juego de muñecas rusas: “la destrucción de la primera capa expone la imposibilidad de penetrar la segunda”, sostienen los artistas.

La experiencia se propuso como una metáfora de la lógica de la caja negra planteada por el filósofo Vilém Flusser, que advierte sobre las posibilidades de creación y libertad en una sociedad cada vez más centralizada en tecnologías que no terminamos de conocer cómo operan. El cubo-caja es destruido con la ayuda de picos y palas hechos a partir de restos de maquinaria electrónica, herramientas “post-tecnológicas”. Así, los artistas articulan tecnologías de otros tiempos y rompen enérgicamente las paredes de la caja para llamarnos a revisar nuestra relación con las opacas tecnologías contemporáneas.

El proceso de trabajo grupal involucró diversas reflexiones e ideas artísticas para pensar el entorno. Durante el workshop con Dewey-Hagborg idearon semillas de las que crecía una casa. Elaboraron las imágenes con inteligencia artificial y por la plataforma MercadoLibre pusieron a la venta el producto que irónicamente solucionaba el problema habitacional. Y las ideas sobre lo vegetal y el hábitat continuaron en las jornadas de trabajo con Juan Cortés. Realizaron el relevamiento de paisajes sonoros por el cementerio de Chacarita y los parques aledaños, donde observaron cómo las plantas crecen entre las grietas, sobreviven

al cemento. Plantearon así una analogía de la supervivencia vegetal en el mundo digital: incorporaron las herramientas de inteligencia artificial facilitadas para elaborar un videojuego interactivo basado en un recorrido por nichos, donde cada vez que el usuario se acerca a una planta se activa una generación de poemas. A la hora de diseñar el proyecto artístico, surgieron debates en torno a las formas de entender la técnica y a las posibilidades para realizar la propuesta. Se discutió la vigencia de los postulados flusserianos, y aparecieron referencias artísticas de materiales destruidos y espacios habitables. Se pensó en superficies rasgadas, atravesadas, como los tajos de Lucio Fontana, y también surgió la idea de una experiencia relacional, como las instalaciones sensoriales de Hélio Oiticica. Fueron conversaciones cruzadas sobre conceptualizaciones de la técnica y sobre modalidades de materialización. La decisión grupal estuvo implicada en intensos debates y eventualmente se dirimió en votaciones. En un trabajo en equipo siempre coexisten opiniones distintas, surgen ideas que no se llevan a cabo, incluso aparecen frustraciones porque alguien no ve reconocida su propuesta. De esto se trata también el crear con otros.



Captura de desarrollo interactivo a cargo del grupo Colombo, Massin, Quaranta y Sarquis durante el workshop de Juan Cortés. Imagen: Cortesía de los artistas.



Laura Colombo, Celeste Massin, Manuel Quaranta, Elías Sarquis, *Fenomenología de una opacidad*. Fundación Cazadores, 2025. Imagen: Presente Continuo.

Todo ya existe

¿Cuál es el espacio que construye un límite? Fabiana Gallegos, Fernanda Mugica, Faktor y Fabián Urban se ocuparon de pensar los discursos y las fronteras del territorio argentino que legitimaron prácticas de explotación y exterminio. La mayoría de los integrantes del grupo son patagónicos, y partieron desde allí para delinear preguntas situadas. Tomaron como núcleo la Zanja de Alsina, una fosa militar de más de 500 kilómetros levantada por el gobierno nacional en 1876 con el objetivo de limitar y militarizar la frontera con los pueblos mapuches, ranqueles y tehuelches. Comenzaba en el sur de Córdoba y recorría la provincia de Buenos Aires hasta el sur de Bahía Blanca, acompañada de una numerosa red de fuertes y fortines.

En la exhibición en Fundación Cazadores, nos recibió un cartel luminoso de textos elaborados por los artistas y, detrás de la pared, una video escultura que reproducía la topografía de la Zanja de Alsina. La división museográfica de la exposición acompañaba así los interrogantes en torno a la línea que separa y los espacios que se configuran a su alrededor. De acuerdo con los artistas, apelaron al límite como una figura para revisar las divisiones “entre naturaleza y cultura, entre centro y periferia, entre humano y no humano”. Así, esta idea se encuentra como “una frontera móvil y porosa”, donde los bordes son más una zona de contacto que una línea de separación, un “espacio de negociación en constante desplazamiento”. El extenso foso funcionó como una configuración del afuera, salvaje, que legitimó el proceso de exterminio en la llamada Campaña del Desierto. Un exterior que se definió para negar, para borrar, a los habitantes de esa región.

La instalación fue acompañada de un cuadernillo donde se recuperaron imágenes y documentos sobre este proceso histórico. Las fotografías del álbum Encina, Moreno y Cía. [1883], mapas de época y cartografías contemporáneas, el óleo de Juan M. Blanes conocido como “La campaña del Desierto”, el billete de cien pesos que lo reproduce, registros fonográficos de pueblos patagónicos realizados por

Roberto Lehmann-Nitsche hacia 1900, frases de *Una excursión a los indios ranqueles* de Lucio Mansilla (1870) y del *Facundo* de Sarmiento (1845). Sonidos, imágenes y palabras que producen un territorio, que operan como agentes epistémicos en un acercamiento a aquello que es un otro.

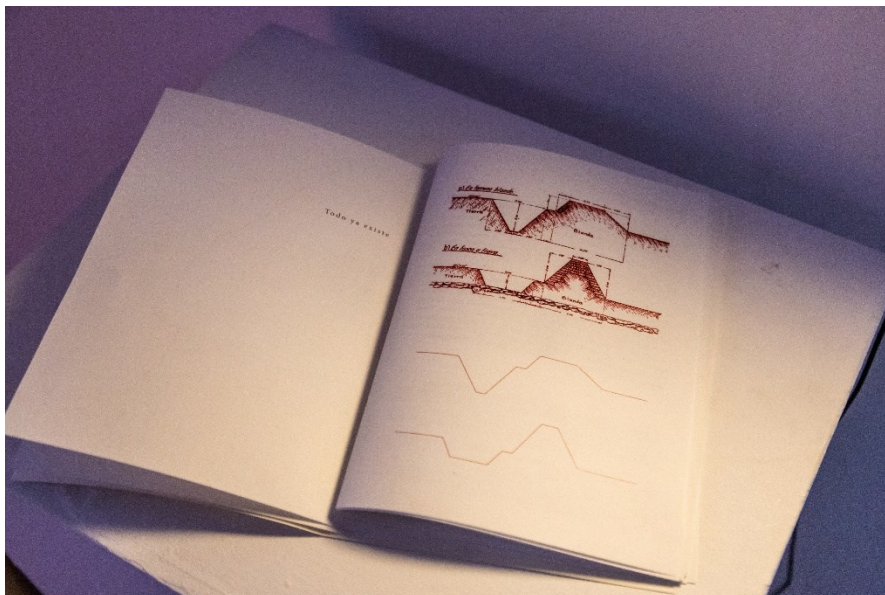
Estos interrogantes por las excavaciones en la tierra como límites también fueron trasladados a cuestiones contemporáneas: el cableado submarino para transporte de datos, los pozos de extracción minera. Una mirada renovada topografía del territorio aparece para los artistas como una “trama de memorias, conflictos y persistencias” para abrir la pregunta: ¿cuáles son las imágenes que hoy producen una epistemología visual del territorio?



Fabiana Gallegos, Fernanda Mugica, Faktor, Fabián Urban, *Todo ya existe*. Fundación Cazadores, 2025. Imagen: Presente Continuo.



Fabiana Gallegos, Fernanda Mugica, Faktor, Fabián Urban, *Todo ya existe*. Fundación Cazadores, 2025. Imagen: Presente Continuo.



Fabiana Gallegos, Fernanda Mugica, Faktor, Fabián Urban, *Todo ya existe*. Fundación Cazadores, 2025. Imagen: Presente Continuo.

Parte III. Las artes como espacio de pensamiento para lo tecnocientífico

La formación de Presente Continuo se inscribe en un ámbito de cruce entre arte, ciencia y tecnología. Para dimensionar el lugar de las prácticas artísticas cabe preguntarnos cómo se da dicha articulación. El recorrido por estas producciones nos invita a pensar el rol de las artes en el escenario contemporáneo, donde las técnicas tienen una presencia ubicua.

Hace más de un siglo, el artista y profesor de la escuela Bauhaus Lászlo Moholy-Nagy instaba a los artistas a trabajar con los instrumentos visuales como la fotografía microscópica, o con los materiales de producción industrial, “para aprovechar los adelantos técnicos en beneficio de la comunidad”. Hablaba de la “nueva visión” que impulsaban los medios del momento, y que el mundo artístico no debía quedarse afuera. Hoy podríamos pensar en las herramientas computacionales como un instrumental actualizado a disposición de los artistas para sumarse a la cultura tecno-visual contemporánea. Si bien este planteo ha sido muy valioso para pensar el lugar de la técnica en la configuración de la cultura visual, ubica a la labor artística en una posición productivista. Una mirada que considera al arte como una rama más del desarrollo humano, a la par de la ciencia y de la ingeniería. A partir de los años sesenta, en los que se revalorizaba la obra de este artista así como los interrogantes en torno a los medios electrónicos en las artes, emergieron debates acerca de la relación entre arte y ciencia que aportaron nuevas miradas sobre este cruce.

Mientras que algunos acusaban la existencia del arte y la ciencia como dos culturas separadas, otros reconocieron un monismo cognitivo: tanto el arte como la ciencia, de distintas maneras, operan como modos de conocer y prácticas de creación de mundos. Efectivamente, cada campo de la cultura comprende una dimensión de producción asociada a una *episteme* común, pero persiste una idea

de caminos que se bifurcan. Luego surgieron interpretaciones del binomio arte y ciencia como una interdependencia funcional, donde el arte provee a la ciencia de un cuerpo de ideas inarticuladas, que la ciencia usa como inspiración para conectar asuntos a examinar sistemáticamente. Una posición que ubica al arte en lo impreciso y lo intuitivo, que luego el método científico se ocuparía de ordenar. Frente a estos planteos, procedentes en su mayoría de la filosofía de la ciencia, recientemente se erigieron otros que abordaron la noción del arte como pensamiento. Algo que recupera la dimensión cognitiva del arte pero avanza en el aspecto reflexivo. Es fundamental detenernos aquí: lo característico de la producción artística no atiende a la creación sino a la reflexión. Las artes funcionan como lentes, porque dan una visión del mundo aumentada, pero a la vez reflejan a quien mira. Son procedimientos de un pensamiento no positivo, que no avanza sino que se repliega para atender a nuestras prácticas culturales, entramadas en las técnicas y los saberes científicos.

Por los mismos años en que Moholy-Nagy escribía y dictaba clases en Alemania, el historiador del arte hamburgués Aby Warburg estudiaba la supervivencia de creencias mágicas de la antigüedad pagana en las obras renacentistas italianas, y a partir de ello postulaba que “las imágenes y las palabras deben ser una ayuda para las generaciones que vienen en el intento de autorreflexión para defenderse de la tragedia de la tensión entre la magia impulsiva y la lógica explicativa”. Esta búsqueda reflexiva, que identificó en las artes, la denominó *Denkraum*, término que podríamos traducir como espacio de o para el pensamiento. Ya estaba presente en él la idea de arte como pensamiento reflexivo. E incluso va más allá: el arte carga con una función apotropaica, es una práctica protectora o propiciatoria. Aporta un lugar para pensar las tensiones de nuestra cultura, entre las supersticiones míticas y las lógicas científicas o desencantadoras.

Desde esta línea, proponemos pensar las artes como aquellas prácticas que reflexionan acerca de los mitos y los saberes que orientan nuestra experiencia vital. Así, establecen una distancia, un espacio, para detenernos a pensar acerca

de nuestro devenir. Un espacio que es físico, una exhibición, y también es tiempo, de encuentros y de diálogos. Los artistas se ubican entonces como investigadores-antenas que captan los problemas y los traumas de su tiempo. Algo cercano propuso Daniel Canogar en su presentación: que el arte tiene un rol terapéutico, para negociar o procesar nuestra realidad.

Una realidad contemporánea atravesada por lo tecnocientífico, que las artes se ocupan de dismantelar. Reconocemos esto en una serie de procedimientos, como la apropiación artística de tecnologías de visualización del conocimiento. Los proyectos de Cortés hacen uso de técnicas sonoras y visuales para mostrar la degradación del suelo, ya no en favor de intereses productivistas de desarrollos científicos al servicio de privados, sino en busca de nuevas miradas sobre el entorno. *Todo ya existe* (Gallegos, Mugica, Faktor y Urban) revisitó críticamente mapas, textos y fotografías de expediciones científico-militares que habían sido elaborados para el control gubernamental de poblaciones y de territorios. El cultivo de colonias de microorganismos en *Latencia* (Areal Vélez, Del Valle, Luciano y Paoletti) sigue los protocolos de laboratorio para desviarse hacia las dificultades de la comunicación. El fenotipado de ADN, una técnica de biología molecular con una poderosa capacidad de presentarse como verdad objetiva e incuestionable en el ámbito forense y médico, en los trabajos de Dewey-Hagborg se exhibe como un procedimiento repleto de sesgos. Las prácticas artísticas operan así para revisar epistemologías visuales, ordenamientos del mundo.

En las artes, un recurso técnico especialmente potente ha sido la luz. Energía y materia, lo luminoso fue motivo de connotaciones sagradas en los templos medievales, en las composiciones barrocas. Autores como Giuliana Bruno los han relacionado con las instalaciones lumínicas del arte como el minimalismo californiano en tanto atmósferas que construye la luz. Ambientes afectivos, que construyen una experiencia sensorio-espacial. Esto es evidente en las proyecciones luminosas de instalaciones artísticas, pero podemos extender la hipótesis de Bruno a la atmósfera lumínica que se despliega con las pantallas. Los últimos trabajos de Canogar se ocuparon de lo lumínico en tiempos de luces

LED y de celulares: su serie *Diorama* exhibe los reflejos y movimientos de pantallas, atiende al ambiente que sucede en la corta distancia entre el *smartphone* y nuestros ojos. La instalación *Ermita* (Crowe, Luján, Mecha MIO, Salgado) también recurre a la luz para interrogar sobre nuestra vida entre pantallas: una invitación a abandonar el celular para entrar en otra experiencia lumínica, donde el haz de luz recupera un sentido espiritual.

Imágenes técnicas y atmósferas luminosas son materia de reflexión artística, como formas de acceder a la agencia de las técnicas y lo visual en la experiencia humana. La investigación artística se ocupa de rastrear qué creencias rigen nuestro modo de conocer y de transformar el mundo. Por ello, trabajos como *Nunca fuimos individuos* (Di Roma, Jáuregui Lorda, Mecchia, Salazar) buscan desarticular un gran mito epistemológico contemporáneo, la noción de individuo. La toma de decisiones a cargo de máquinas es otro de ellos, que buscamos exponer en *Instrucciones para una obra* (Bruno Garcén, Duhalde, González, Unrrein). En muchos casos, los procesos de desmontaje de un sistema de pensamiento acarrea resistencias. Sin embargo, en línea con el planteo de Canogar, es central que los artistas no se queden afuera, que se embarren y encaren las contradicciones que se suceden en la producción de obra. No retirarse, zambullirse íntegramente en los traumas de nuestra contemporaneidad.