

## Ruinas en la tecnosfera: identidades supervivientes

### Ruins at the technosphere: surviving identities

**Resumen:** El progreso tecnológico y el acumulado material en la tecnosfera definen fronteras a través de posibilidades de movilidad y accesibilidad a la tecnología. Esas zonas liminales actúan como filtros conformando distintas centralidades y subalternidades (o periferias), inclusiones y exclusiones, como formas nuevas de colonialidad. La materia de la tecnosfera, traicionada por la linealidad de su propio progreso y por el estrago que causa la naturaleza, es desechada transformándose en un novedoso sentido de ruina. El arte la libera de su inutilidad transformándola en su material para visibilizar desde su abandono las fronteras entre lo funcional y lo inútil, que genera el propio mundo tecnológico. El artista cataloga y serializa sus acumulaciones; la forma-trayecto deviene la operación artística privilegiada para la consecución del material ruinoso. El arte usa al objeto tecnológico (en ruinas) no por su efímera funcionalidad, sino por las propiedades ruinológicas que adquiere a partir de su desuso.

**Palabras clave:** Forma-trayecto; frontera; periferia; ruina; tecnología.

**Abstract:** Technological progress and the accumulated material at the technosphere define frontiers through the possibilities of mobility and accessibility to technology. These liminal zones act as filters shaping different centralities and subalternities (or peripheries), inclusions and exclusions, as new forms of coloniality. The matter of the technosphere, betrayed by the linearity of its own progress and for the havoc that nature causes, is discarded and transformed into a new sense of ruin. Art frees it from its futility and transforms it into its material to make visible from its abandonment those borders between the functional and the useless generated by the technological world itself. The artist catalogs and serializes his accumulations; the form-journey becomes the privileged artistic operation for the acquisition of the ruinous material. Art uses the technological object (in ruins) not because of its ephemeral functionality, but rather of the ruinological properties it acquires from its disuse.

**Keywords:** Form-journey; border; periphery; ruin; technology.

**Sumario.** 1. Introducción. 2. Desarrollo. 2.1. Colonización por la tecnología 2.2. Diálogos del arte en la tecnosfera. 2.3. La reacción del arte. 3. Conclusiones.

**Como citar:** Librandi, N. B. (2021). Ruinas en la tecnosfera: identidades supervivientes. *Nawi: arte diseño comunicación*, Vol. 5, núm. 2, 107-127.

<https://nawi.espol.edu.ec/index.php/nawi/article/view/907>

[www.doi.org/10.37785/nw.v5n2.a6](https://doi.org/10.37785/nw.v5n2.a6)



Esta obra está bajo una licencia internacional  
[Creative Commons Atribución-NoComercial 4.0.](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

**Nancy Beatriz Librandi**

Universidad Nacional de La Plata.  
La Plata, Argentina.

[nancylibrandiberrino@gmail.com](mailto:nancylibrandiberrino@gmail.com)

<https://orcid.org/0000-0002-7876-1972>

Enviado: 13/03/2021

Aceptado: 23/04/2021

Publicado: 9/07/2021

## 1. Introducción

Según Jan Zalasiewicz (2018), en un breve tiempo en la dimensión geológica, nació una nueva esfera terrestre con todo lo tecnológicamente producido incluidos los gases que emanan de su desarrollo: la tecnosfera. La concepción misma del arte y sus límites ha sido modificada por la aparición de distintas tecnologías cada vez más complejas; pero ¿de qué y cuántas tecnologías posibles se compone y densifica la tecnosfera y en qué forma se manifiestan en el arte? No deberíamos irnos tan lejos como para remontarnos a la generación de energía eléctrica, pero...la tecnología no es nueva. Desde la invención del fuego, la rueda, los metales de aleación o la transmisión del sonido podemos hablar de tecnologías. Pero hablar de la tecnología en modo genérico y actual implica pensar en el estudio del conocimiento acumulado a lo largo del tiempo, que se densifica y transforma en la medida que se apoya en los descubrimientos e invenciones anteriores. Dar una mirada al alrededor cotidiano ya implica darse cuenta que la mayor parte de los objetos que nos rodean son producidos por distintos modos tecnológicos.

En arte, se han empleado tecnologías que lo que hacen es facilitar y apresurar una técnica específica, pero en general no han cambiado la forma de ver y concebir el objeto artístico, como por ejemplo, la introducción del martillo neumático en la escultura tradicional o el aerógrafo en la pintura. Básicamente, la introducción de esas tecnologías que facilitan el trabajo físico no han cambiado la esencia de cada uno de los géneros en las artes visuales, sólo los mecanismos técnicos de producción. Entonces, ¿qué tipos de tecnologías han modificado sustancialmente la forma del arte? Sin duda, la primera de esas tecnologías (no por ello la única) que pusieron de cabeza al arte fue la fotografía porque puso en crisis el realismo en la pintura; luego podríamos seleccionar lo que Bourriaud (2008, 80) llama "forma pantalla": cine, tv y video. Y desprendida de la anterior, en cuanto a su forma, la informática como verdadera revolución digital y de comunicaciones.

El concepto de la forma pantalla tiene carácter realmente disruptivo y tiene cuenta aspectos nodales en un cambio de mirada hacia y desde las artes visuales en particular, que tienen que ver con la amplitud de registro, la ruptura con el concepto de unicidad de la obra y la instauración de nuevos lenguajes, géneros y mediadores. Esto cambia radicalmente los modos de representación, presentación, aparición y generación de la imagen artística, los procesos simbólicos y técnicos de producción y las formas de percepción. Estos mediadores implican a la vez que el ingreso y apertura de mundos insospechados, una amplificación y masificación del impacto a través de las tecnologías de comunicación, la inauguración de formas más complejas y amplias de ver el mundo, y –muy especialmente, ligado al arte conceptual– la ampliación hacia un repertorio simbólico donde lo infinito se abre en otras dimensiones. Se facilitan y multiplican las operaciones de traducción de un lenguaje a otro, de interacción y transformato. La forma-pantalla (y la forma-pantalla en el mundo digital) se instituye a la vez en el espacio de muestra por excelencia, más democrático y con mayores facilidades de acceso para todos. Un 'todos' más abarcativo respecto al de la concepción elitista de arte. A la vez, su empleo como novedad, moda y nuevo estilo entraña ciertos riesgos que tienen que ver con la banalización de lo estético, la instalación de nuevos clichés y la conformación de nuevas

elites de diletantes: aquellos que tienen acceso económico a la tecnología adecuada, que se sitúan en lugares territoriales donde se pueda garantizar el impacto de masa (las grandes ciudades). Bourriaud (2008, 82) infiere lo que llama “ley de deslocalización”, dejando constancia que en estas particulares circunstancias

...el arte sólo ejerce su deber crítico sobre la técnica a partir del momento en que puede desplazar sus prerrogativas; por eso los principales efectos de la evolución informática son visibles hoy en obras de artistas que no utilizan la computadora .

La era digital profundiza lo heterocrónico y heterotópico, disponiendo en “copresencia épocas y lugares de lo más diversos” (Bourriaud, 2015, 95), de forma que el enriquecimiento y ampliación de referencias y registros aportados a la artes visuales deviene también de la posibilidad cooperativa y relacional (como la llama Bourriaud); de hacer partícipes a alteridades (a esos otros-otros diferentes al que está enunciando) no desde la apropiación estética de sus manifestaciones simbólicas, técnicas y procesos, sino desde la participación activa en el proceso de producción, la inclusión autoral, la visibilización identitaria, y la facilitación del proceso de muestra. Zàtonyi (2011, 126) afirma que:

Sin embargo, la realidad creada con esta tecnología –denominada comúnmente como virtualidad– antes que nada apuesta a lo humano: hace posible trascender nuestra inmediatez (proximal) para acceder a lo lejano (distal). Con este suceso se transforman (según algunos se deforman) las relaciones humanas. En lugar de ser un objetivo en sí, la informática es un poderoso medio para producir una nueva cultura de la otredad.

Una de las grandes cuestiones que inaugura la virtualidad es la de la conciencia ampliada, en el sentido que aquella puede ponernos (o traernos) en presencia el mundo de los otros y viene a manifestar el propio mundo a los otros. Se amplía así el marco de referencias en el sentido espacial-temporal: los sujetos y las comunidades en relación a su espacio geográfico, su territorialidad, la conformación de una cultura en relación al medio y la naturaleza o los aconteceres históricos. Se conforman en la virtualidad otros espacios reuniendo lo disperso o lo lejano; otras comunidades que se desarrollan y agrupan por la conjunción de intereses o los campos de tensión por oposición, y otra historia que se va gestando a partir de la acciones y situaciones creadas en el marco de esa globalización virtualizada o de esas comunidades reunidas en torno a una mesa virtual.

En esas cuestiones de pasaje y mutua fecundación entre culturas y espacios distantes, se acercan las distancias entre distintos campos epistémicos que comparten el conocimiento acerca de las tecnologías desarrolladas en cada uno, y que empiezan a manifestarse como herramientas de intercambio para la complejización de las relaciones de producción de los otros campos; así por ejemplo, se intervenculan tecnologías de la ingeniería en el campo de la performance artística. Una cultura de la movilidad tecnológica, donde migran no sólo las tecnologías de un campo al otro, de una cultura a la otra, sino también los sentidos que su uso, desuso o carencia provocan. En *Cultura de la movilidad*, André Lemos (2010, 1), sostiene lo siguiente:

Podemos pensar en tres dimensiones fundamentales de la movilidad: el pensamiento, la desterritorialización por excelencia, para Deleuze y Guattari; la física (cuerpos, objetos, *commodities*) y la informacional-virtual (información) (...) Sin embargo, la movilidad debe ser politizada. No debe ser vista solo como el recorrido entre puntos o el acceso a determinada información. No es neutra, y revela formas de poder, control, monitoreo y vigilancia, debe ser leída como potencia y performance. Bonss y Kesselring, según Kellerman, proponen el término *motility*, que toman de la medicina y de la biología, para explicar la capacidad de movimiento. En la actual cultura de la movilidad, esta potencia varía con el individuo o grupo social, según estructuras de poder.

Lemos refiere dos condiciones de esa motilidad que son la “extensibilidad” y la “accesibilidad”; ambas están relacionadas, pero la primera refiere a las posibilidades de desarrollo en profundidad y hacia otros campos y territorios, y la segunda, a la posibilidad de recepción y uso de eso que nos llega. Entre el sentido de uno y otro concepto hay, de verdad, una frontera.

El paso, traspaso, violación, conquista, corrimiento o camino de sirga de esa frontera y el recorrido de los territorios simbólicos y culturales a uno y otro lado de esa misma, se conforma por la forma-trayecto: una idea remozada de *flaneurismo* que prioriza distintas formas de itinerario temporoespaciales, catalogaciones y vinculaciones de nodos en esas constelaciones materiales, sobre las que teoriza Bourriaud (2015, 80) en su obra *Radicante* y amplía en *La exforma*:

En un contexto sociocultural marcado por la superproducción y el archivo infinito, el trayecto, como experiencia vivida y presentada a un público, termina constituyendo una forma artística en sí misma. He intentado describir esta familia de formas-trayectos, bajo el ángulo sin dudas reductor del viaje y el desplazamiento, en mi ensayo *Radicante*. Hacía entonces referencia a esta viatorización general de los signos culturales (...).

En arte entonces, esas fronteras son atravesadas por distintos desplazamientos multidireccionales, en los que el artista va acopiando materiales, pero también signos que se vuelven viajeros en el tiempo y el espacio. Y esas operaciones de itinerancia no son sólo metafóricas, sino reales o virtuales.

Sin embargo, el arte debe discutir-se, acerca de las hegemonías y periferias instaladas desde, para y por lo tecnológico. El despliegue de tecnología como medio y mediador dentro de las artes, trae aparejada una cuestión de costo-beneficio o de inversión-impacto, que tiene que ver con la masificación, aglomeración o vastedad de la población destinataria eventual. Un claro ejemplo son las escenificaciones performáticas de *video mapping*. La complejidad técnica y profesional que requieren, y la accesibilidad tecnológica y económica al equipamiento, hacen necesario garantizar un público vasto y numeroso capaz de garantizar el impacto masivo en la interacción. ¿En qué lugares sería eso posible? En las grandes urbes, en los circuitos metropolitanos. Las pequeñas comunidades urbanas, los pueblos de difícil acceso o aislados, los caseríos rurales, selváticos o montañeses quedan al margen. El mundo tecnológico los conforma en nuevas periferias según posibilidades de motilidad y acceso que mencionábamos más arriba. Sí puede la tecnología acercarlos, en diferido o a distancia, el registro de esos sucesos artísticos que les son lejanos y también, ajenos: imposibilitados de estar presentes, distantes a que les llegue. La experiencia no es la misma, claro está. Todos nos sentimos en el centro

de nuestro mundo, pero desde otros puntos nos involucran en periferias que se enuncian desde fuera de esos propios sistemas-mundo, y desde centralidades que se autoenuncian como tales.

## 2. Desarrollo

### 2.1. Colonización por la tecnología

La figura del "Antropoceno"<sup>1</sup> podría reunir toda la vastedad de cambios políticos, económicos y tecnológicos que afectan a la humanidad y a las condiciones geofísicas de la Tierra desde la Era Industrial y que se han acelerado con el advenimiento de las tecnologías complejas, el uso indiscriminado de combustibles fósiles y la explosión demográfica. La esfera terrestre, pero sobre todo, 'la esfera simbólica de la humanidad', va incorporando significados nuevos en la medida que se carga de materia tecnificada. Impracticable quizás la comprobación, los científicos han anunciado este año, que por primera vez la masa de lo creado artificialmente en el mundo, ha superado a la masa natural.

Todo aquello tecnificado instalado sobre la corteza terrestre, ha creado nuevas disrupciones de poder: áreas altamente tecnificadas versus áreas atrasadas, centros y sujetos dominantes-comunidades dominadas según el acceso o no que se les presta a la tecnología; aislados versus conectados En definitiva, nuevas tensiones remozadas en la cuestión amo-esclavo, entre lo antiguo-moderno, tradición-novedad, identidad-moda y atraso-progreso. Se han profundizado antiguas hegemonías y generado otras que superan incluso a las impuestas desde los Estados modernos y epicéntricos: la de los individuos ávidos de poder económico que rigen sobre los destinos de la humanidad, del futuro de la tierra, la Tierra y la conquista del Espacio. Las cadenas que atan a ese mundo son las carreras impiadosas que aplastan literalmente a pequeñas comunidades en pos de la codicia y de la sobreexplotación de los recursos naturales, el deslizamiento de fortunas en la exploración espacial, la maximización de la intercomunicación globalizada, la regulación autocrática del contenido: la tecnocracia operando desde la tecnosfera se instala para modelar las culturas como una nueva forma de colonialidad que se filtra por todos los poros de las sociedades, soslaya aquellas que no le son eficientes a sus fines en pos de su propio imaginario de futuro y progreso sin fin. Así se modelan las formas del consumo incluso desmontando las narrativas locales y reciclándolas o imponiéndoles otras ajenas que las reemplazan; tiñen de antigüedad y "atraso" las tradiciones identitarias, y muchas veces todo ello es mansamente aceptado porque paradójicamente genera fascinación. Viejas formas de coloniaje reeditadas en estos nuevos formatos de dominación: la explotación de los recursos, la dominación simbólica o la cancelación del acceso tecnológico.

Las estrategias que se despliegan en la tecnosfera entrañan dos riesgos proféticos: la autodegradación en ruinas de la tecnología por obsolescencia y el aniquilamiento en ruinas de la corteza natural y de las culturas instaladas en ella.

Según Quijano (2000), el eje central de la colonialidad ha sido la división de la población del mundo según el concepto de "raza" y su jerarquía dentro de la organización del trabajo. Sostiene que

---

<sup>1</sup> Este concepto fue acuñado por el biólogo norteamericano Eugene Stoermer, y popularizado en el siglo XXI por Paul Crutzen, premio Nobel de Química.

la globalización es la culminación de la forma del capitalismo colonial que se inaugura con la conquista de América e instala –tanto en la conquista y como en la globalización– patrones de dominación. La forma de lo colonizado y del colonizador sin embargo, es persistente, recurrente, pero también camaleónica, camuflada cuando se funde a fenómenos más localizados para pasar desapercibida y quimérica, cuando incorpora nuevos factores de dominación. Se emplaza en el sentido común para velar sutil o violentamente –según los casos– el Eso-otro que acontece, latinoamericano, artístico a pesar-de y contemporáneo.

Colonizar es establecerse lejos del origen espacial o temporal, transgrediendo esas propias fronteras simbólicas para ocupar otros territorios también espaciales, temporales y simbólicos a explotar, sustituir, usurpar y/o dominar. Desde ese lugar de poder, el pensamiento de ese otro-inferior o inferiorizado, es un nuevo territorio en disputa, donde emergen nuevas formas de colonización simbólica que incluso adquieren estatutos ficcionales ajenos al arte y a lo latinoamericano, pero que siguen instalados en la contemporaneidad. Plantean posibilidades tentadoras de sucumbir a todo aquello que nos dé una sensación de estar mejor en el mundo y es muy difícil descubrir tras eso-quimérico a un colonizador, a una nueva colonización simbólica que suele proponer nuevas tranquilidades a espíritus contrariados instando a la mansedumbre o a la rebelión manipulada. Dice Quijano (2000, 210) que se fuerza “a los colonizados a aprender parcialmente la cultura de los dominadores en todo lo que fuera útil para la reproducción de la dominación, sea en el campo de la actividad material, tecnológica, como de la subjetiva” (...). Y este aspecto se desplaza nuevamente a la dominación tecnológica, simbólica y de los recursos para intentar homogeneizar el sistema-mundo bajo una perspectiva única.

Las nuevas colonizaciones destruyen, obstruyen, obturan lo ya colonizado y no le dejan lugar a las hibridaciones construidas. Interfieren en las mixturas y texturas interculturales que actúan como capas superpuestas de la memoria colectiva. Bajo el paradigma de lo políticamente correcto o de lo socialmente aceptado, son capaces de cercenarle y distorsionarle los detalles, las historias y los recuerdos sociales y culturales su capacidad de emerger del olvido y encender la memoria; se construyen a sí mismas como relatos ficcionales, intentando demostrar una coherencia que les permita parecer verosímiles imponiéndose a los otros como soluciones posibles y alternativas a los problemas de las comunidades que conquistan. Se generan así, nuevas colectividades alrededor de esos centros autoimpuestos, en las que también los modos de producción cultural y artística ya hibridados, transculturales, instalados y apropiados por siglos de historia, son progresivamente dejados de lado. Lo latinoamericano contemporáneo va emergiendo en el diálogo intercultural, pero...¿soporta nuevas colonizaciones simbólicas? Discursos que no son tan inocentes sino parte de los argumentos de nuevos *things tanks* que remiten a aquellos que progresivamente quieren seguir adueñados de las supraestructuras hegemónicas de poder. Es una batalla real que disputa relatos, construyendo nuevas historias, mitos, creencias. Estos nuevos modos de lo discursivo, avanzan sobre las barreras ontológicas: la fe (las creencias individuales y sociales, la concepción cosmogónica), la ciencia, la filosofía y el arte, ensayando nuevas condiciones de dominio sobre la cultura que llegan

a hacer colapsar inclusive a los sistemas democráticos o acabar con culturas centenarias. El poder es –sobre todo– dominio de posiciones, convencimiento y coacción, por miedo o por duda; incluso, dejando a la sociedad aterida, perpleja y sin capacidad de reacción para poder dominarla.

Alternativamente, las estrategias de producción de conocimiento que se piensan como interculturales, diversas, interepistémicas y transnacionales conforman colectivos de pensamiento y producción –artística en el punto de este trabajo– que permitan recuperar las hibridaciones ya construidas como identitarias, estando alertas a nuevas imposiciones, pero a la vez bregando por el acceso equitativo a la tecnología tanto en el desarrollo de los procesos como en la circulación de los bienes culturales. García Canclini (2004, 80) observa que

destacando el papel decisivo de la tecnología en la recomposición transnacional de los procesos de trabajo, comercio y consumo, encuentra que los resortes clave -imprescindibles- para desarrollar cualquier programa eficaz se hallan en la incorporación de amplios sectores a los avances tecnológicos. Su programa político busca renovar la educación, actualizar el sistema productivo y de servicios, movilizar y ensanchar los recursos modernizadores. Están quienes intentan solo asociar a las élites con los movimientos empresariales transnacionales, y están los que se interrogan por el sentido social de esta articulación interna y globalizada.

## 2.2. *Diálogos del arte en la tecnosfera*

Cuando en 1913 Duchamp presentó su *Rueda de bicicleta* (Figura 1), en el arte se comienzan a ensayar teorizaciones acerca de dos aspectos centrales: la cuestión de los materiales y la de la institucionalidad-arte. Abordaremos particularmente la primera de esas cuestiones, en lo referente a la inclusión en obras artísticas de materiales a postproducir a partir de objetos industrial o tecnológicamente creados con una finalidad y funcionalidad inherente ajena al arte. Materiales cuyo empleo no tiene una historicidad dentro de la concepción hegemónica del arte y, por consiguiente, no tienen una tradición en el arte. Así, la carta de materiales no sólo se amplió sino que se hizo infinita y también el repertorio de sus ruinas.



**Figura 1.** *Rueda de bicicleta*, Duchamp, 1913.

Fuente: <https://artistasreferentes.wordpress.com/2018/08/03/marcel-duchamp/>

El concepto de ruina fue inicialmente aplicado a la arquitectura. Históricamente, la ruina arquitectónica no solo fue tomada como tema y escenografía en el arte, sino que devino uno de los materiales del arte. La afición del Romanticismo por las ruinas arquitectónicas las dejó estereotipadamente ligadas al arte como paráfrasis de la decadencia espiritual y el sentido de catástrofe ante el poder de la naturaleza. Pero bastaría recordar a artistas de diferentes épocas que hacen de la ruina arquitectónica su material: Piranesi, Escher o Gordon Matta Clark, por citar algunos.

El consumismo, la tecnología y la era digital, no solo han producido nuevas materias, objetos y dispositivos, sino que todos ellos están dotados de sugestiva autonomía y novedosas funcionalidades, generando a la vez, necesidades y deseos que no existían antes. Con el devenir de estos procesos y la aceleración del llamado progreso, también se intensifica el desecho, el descarte, la acumulación, el olvido y el reemplazo de un sinnúmero de objetos, espacios, dispositivos y el abandono de determinadas aplicaciones por una cuestión casi innata de todos ellos: en algún punto su progreso y avanzar significan su propia superación, obsolescencia y sustitución. Todo ese cúmulo entra en estado de *ruinación* o de destrucción completa, o casi, porque estas materias nunca desaparecen completamente.

El arte comienza a servirse de esas materias a partir de su obsolescencia y ruinación, ampliándose el concepto de ruina. En esta visión dilatada de la ruina entran todas esas tecnologías superadas, sus dispositivos, imágenes y archivos. Son novedosas ruinas portátiles: estos nuevos materiales, o la novedad de estos materiales en el arte, deben su extrañeza respecto de la tradición artística por ser ajenos a ella. Podría acusárselos de falta de nobleza: objetos de materia tecnificada y tecnologizada que se acopian sobre la esfera geológicamente natural del mundo; intrusos en el lugar que el arte y sus tradiciones tenían reservado a aquellos materiales considerados nobles.

Los objetos en general y los tecnológicos en particular, ya sean fijos o portátiles, suelen finalizar exiliados tras fronteras y en periferias funcionales, espaciales y simbólicas por dos cuestiones: la desaprensión de los afectos y/o su obsolescencia. En el primero de los casos se trata de aquellos objetos que en el mundo cotidiano y comunitario son soporte de recuerdos que ligan instancias de afectividad y que por ruptura de esos lazos, se desechan u olvidan, como por ejemplo las fotografías o el metraje de películas familiares. En el segundo de los casos, los objetos han perdido su funcionalidad ya sea por desperfectos o porque han sido superados tecnológicamente. La obsolescencia de la materia tecnificada produce desechos, descartes, abandonos, acumulaciones en sitios determinados y olvidos. En nuestra tesis doctoral oportunamente publicada, desarrollábamos ampliamente la génesis del objeto ruinoso y la cartografía que dibuja en el itinerario hacia esa periferia en que se transforma su abandono. Aquel objeto desalojado de la centralidad del presente, de la funcionalidad, de las posibilidades de siquiera ser recordado, empieza a despojarse de la plenitud matérica y funcional y entra en procesos de ruinación. El desecho acumulativo de lo obsoleto es la forma contemporánea que asume la ruina (Librandi, 2020, 50-56).

A estos descartes tecnológicos, se les puede aplicar el concepto extendido de ruina tecnológica o, asimilando el concepto de Bourriaud (2015), "exforma":

El término *exforma* designará aquí a la forma atrapada en un procedimiento de exclusión o inclusión. Es decir, a todo signo transitando entre el centro y la periferia, flotando entre la disidencia y el poder.

El gesto de expulsión y el residuo que se deriva de este (o sea: el punto de partida de la aparición de una *exforma*) aparecen como un verdadero lazo orgánico entre la estética y la política, cuya evolución paralela podría resumirse, al cabo de dos siglos, en una serie de movimientos de inclusión y exclusión: por una parte, el intercambio sin tregua entre lo *significante* y lo *insignificante en el arte*; por otra parte, las fronteras ideológicas trazadas por la biopolítica.

Decíamos que inicialmente el concepto de ruina refería a la arquitectura que, abandonada u olvidada, caía en proceso de ruina por estropicios, estragos o hecatombes y, paradójicamente, conquistaba propiedades matéricas que la definían como tal: perdía su completud y operando una destrucción parcial con derruciones, corrosiones, herrumbres, derrumbes, desplomes o descascamientos. Se sumaron las ruinas provocadas por la industria y el ferrocarril en términos de su propia degradación: espacios ingenieriles como fábricas y galpones quedaron abandonados por distintos procesos de movilidad y progreso; también vías, puentes ferroviarios y junto a ellos, equipos y máquinas. Se incorpora al repertorio de lo ruinoso no sólo la materia hecha de ladrillo sino también la herrumbre.

Más adelante, el descontrol del consumo produce sus desechos que por su sobreabundancia son imposibles de acopiar, irreductibles, seriales y todos idénticos los de un mismo tipo; superados por otros con mejores y más complejas funciones. Esos objetos desechados no han sido programados para destruirse a sí mismos cuando ya son inútiles: sucede con los dispositivos electrónicos e informáticos que se incorporan al repertorio de ruinas portátiles, conceptualmente entendidas en su forma dilatada y amplia. Junto a los objetos físicos (dispositivos, máquinas, aparatos), las producciones de imagen y archivos que se acumulan lesionados, olvidados o destinados a nunca ser revisitados.



**Figura 2.** Imagen tomada por la autora del artículo, Nancy Librandi.

Tal como desarrolláramos en nuestra tesis de especialización, y después retomáramos en la tesis doctoral, si la ruinología tradicional y la estética de las ruinas establece categorizaciones de la ruina tradicional (escatológica, facticia, anticipada, irreal, memorial) las mismas pueden ser aplicadas y transferidas a las ruinas portables (Librandi, 2020, 19-20), y dentro de este grupo, incluso a las que devienen del mundo tecnológico. Además, debemos considerar las consecuencias que acarrea para la esfera terrestre natural, y para las culturas, la sobreabundancia de desechos tecnológicos y el uso indiscriminado de diferentes tecnologías en el dominio y sobreexplotación de los recursos del planeta (Figura 2), que conlleva la anticipación de otro nuevo modo de ruina, la ruina natural.

Manifestábamos antes que la ruina ha sido tema, escenario y locación del arte y también material; las formas tecnológicas de la ruina se asumen no ya como medio, técnica y nuevos materiales artísticos, sino también como disparadores de sentido de sí: desde lo que fueron y se lograba con ellos, hasta las consecuencias para las comunidades de cercanía y las globales, no sólo en cuanto a su intercomunicación digital distal, sino también en cuanto a su soledad y aislamiento proximal. Estas nuevas ruinas se ofrecen como materiales para manifestar desde el arte algo acerca de los lutos por el tiempo perdido en actividades fatuas o sin sentido, o vivencias efímeras intermediadas por la tecnología; pero también desde estos materiales se puede expresar el duelo por los momentos arduos y profundos vividos, pero ya pasados tomando a los materiales como soporte del recuerdo. Esos objetos tecnológicos, ahora ruinas y materiales artísticos, adquieren la propiedad de todos los otros objetos ruinosos: también pueden ser objetos nostálgicos. La reactualización del objeto tecnológico en la obra trae al presente la puja por emerger de la memoria. La polarización se da entre lo viejo-lo nuevo, lo antiguo-lo moderno, jugándose tensiones también entre los componentes de la dualidad atraso-progreso

El problema principal de la dupla antiguo/moderno reside sobre todo en el segundo término. Si "antiguo" complica el juego porque se ha especializado en la referencia a la antigüedad, el término "moderno" domina la situación en la dupla. Lo que se pone en juego en la oposición antiguo/moderno es la actitud de los individuos, de las sociedades, de las épocas respecto del pasado, de su pasado (...). El conflicto entre "antiguo" y "moderno" no será tanto entre pasado y presente, tradición y novedad, como el conflicto entre dos formas de progreso: el progreso cíclico, circular, que coloca la antigüedad en la cima de la rueda; y el progreso por evolución rectilínea, lineal, que privilegia lo que se aleja de la antigüedad (Le Goff, 2005, 148-149).

Entramos entonces en el dominio de la frontera y la instalación de nuevos modos de periferia. Comunidades que tanto albergan aquellas ruinas viejas como estas ruinas nuevas, pero que sin embargo no han sido alcanzadas por los avances de las tecnologías en su estado de plenitud. Muchas veces, esas ruinas tecnológicas que acumulan en su entorno, ni siquiera les pertenecieron. Esas comunidades y esos espacios que los rodean (a veces basurales, sumideros, vertederos) son enunciados e instalados como zonas liminales. El lugar empieza a ser definido por esas acumulaciones y desde una posición jerárquica, central o hegemónica –pero siempre desde afuera– se lo estigmatiza y señala como periférico. Augé (2000) nombraba a los lugares de la intrascendencia y del tránsito como "no-lugares del anonimato". Y Sousa Santos (2011) señalaba que lo inexistente y lo periférico es claramente

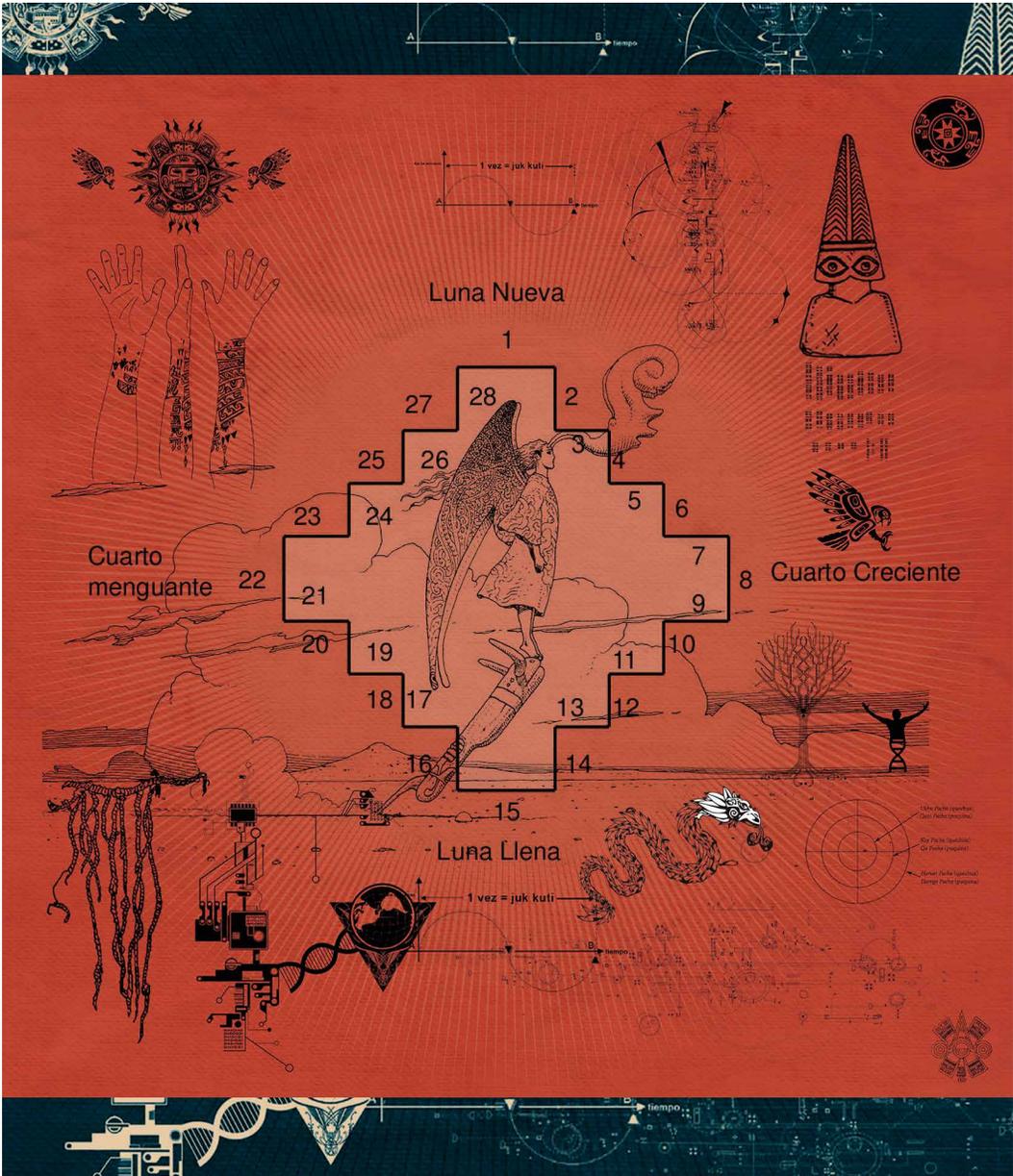


Imagen: José Luis Jácome Guerrero

producido desde la dialéctica de la razón dominante. Pero esas comunidades, aun en la relación con esas acumulaciones de basura tecnológica, también entablan una relación, y se establecen como un sistema-mundo particular, con relaciones productivas, culturales, sociales, ecológicas, políticas e identitarias, aunque rara vez tienen la oportunidad de explicar y explicarse desde dentro del propio sistema-mundo que conforman. El estudio y la lectura de los mismos solo puede hacerse en el diálogo y los cruces entre distintas disciplinas epistémicas, en entrecruzamientos e interpretaciones donadas de un campo al otro, pero a la vez respetando las voces y la posición de aquellos a los que se ha instalado en esos lugares de frontera.

Para profundizar en esta idea, puede ser de utilidad una perspectiva como la del “sistema mundo” sugerida por Wallerstein. El sistema mundo debe pensarse no solo en los registros más obvios como el de un orden económico o político mundial, sino que también pasa por aspectos más sutiles como las configuraciones culturales o, ampliándolo a lo que nos interesa, la organización de campos disciplinarios o transdisciplinarios. Desde la perspectiva del sistema mundo, estos campos suponen una densa red de relaciones de flujos y jerarquías, donde unos establecimientos académicos de ciertos lugares del mundo se encuentran mejor posicionados que otros para definir los términos y las condiciones de las discusiones en el interior de cada campo (Restrepo, 2012, 183).

### 2.3. *La reacción del arte*

Los artistas, conscientes de la trama de fuerzas que se juegan sobre la esfera terrestre, de los nuevos modos que adquieren las colonialidades a través de discursos convincentes que usan la tecnología como medio y fin, sensibles a la vulneración de las identidades, se convierten en enunciadores de esas desarticulaciones, fracturas y confrontaciones entre la tecnología, los procesos de colonialidad y las diversidades identitarias. Las ruinas de los objetos tecnológicos se convierten en el mejor material que condensa esas cuestiones. En referencia a la obra de artistas que se expresan a partir de materiales tecnológicos en ruinas, y dada la vastedad y tipos de ellas, en este artículo abordaremos la obra de artistas que trabajan con equipos, soportes tecnológicos y archivos de imágenes en ruinas. En particular, una corriente de un arte casi íntimo por el modo de búsqueda y encuentro con el material, intimista por la reserva casi artesanal con que desarrollan su trabajo, que se sirve de las ruinas de los dispositivos, equipos y productos tecnológicos que por su obsolescencia han sido desechados, haciéndolos artesanalmente su material por excelencia. La visibilidad de la obra opera de distintas formas: en la virtualidad, en el espacio público o presencialmente en circuitos de sala no epicéntricos. No importa la masificación del impacto en la difusión de sus prácticas y la obra, sino la profundidad relacional de la interacción con el entorno y las comunidades; no es una cuestión de cantidad o vastedad, sino de intensidad.

En el universo de quienes han optado por esta modalidad de trabajo y por las ruinas tecnológicas como sus materiales, hemos elegido la obra de artistas que nos permitieran vincular los aspectos mencionados más arriba, desde un paradigma hermenéutico. Siendo la cuestión de las ruinas nuestro tema de investigación recurrente, hacemos en cierta manera acopio de casos de artistas que trabajan con materiales con esa propiedad; el modo de acopio y búsqueda direccionada del material, se

transforma en una especie de coleccionismo cognitivo temático. Bajo esta perspectiva es que hemos seleccionado los artistas y obras que se analizan más abajo.

Agustín Huarte, artista visual del interior bonaerense (Argentina), con paciencia artesanal reúne CDs: eso que sirvió y fue reemplazado como soporte y unidad de almacenamiento de información y que se empleó para su lectura, accesibilidad y transportabilidad; la ilusión tecnológica de la memoria omnisciente, requirió del diseño e invención de distinto tipo de soportes de archivo. El progreso e invención de nuevos formatos de almacenamiento lanza a su ruina a los anteriores, y también a los archivos que atesoraban. Los CDs caídos en desuso o nunca usados, vacíos, distorsionados o reformateados, vuelven su propio brillo e iridiscencia en una nueva cualidad de lo ruinoso: parecen nuevos, pero ya son obsoletos o poco funcionales. Sin perder materia, perdieron funcionalidad, agilidad y eficiencia. La obsolescencia es el nuevo síntoma causal de la ruina tecnológica; como material artístico empieza a servir para otra cosa en obras desde donde hablan de su artificialidad y efímera existencia, pero también de lo artificioso. En la obra de Huarte actúan como marco de figuras carnavalescas acompañando el centelleo de los trajes de sus bailarinas; están ahí para imitar los destellos de iluminación de las comparsas en las carnestolendas (Figura 3). Como ruina tecnológica, aporta su brillo a la representación de escenas de una fiesta popular. Aquel objeto sin identidad propia, sirve a la manifestación de lo identitario.



**Figura 3.** S/t. (Agustín Huarte, 2016).

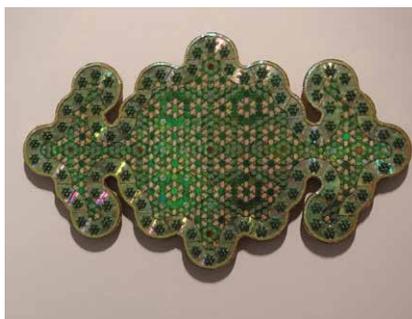
La cuestión en esta serie de obras de Huarte no es de reciclaje ni de manualismo técnico, sino retórica. Con aproximaciones, superposiciones, acumulaciones y yuxtaposiciones de CDs, que contrastan su brillantez hiriente a su inutilidad tecnológica, o su utilidad para un objetivo que inicialmente le era ajeno. Huarte, a través de operaciones de ensamblaje, hace de ellos su material, y transformándose en acumulador artístico de la misma cosa, vincula eso a lo que sirvieron con otra idea

y concepto, he ahí el desarrollo metafórico de una obra que a primera vista, podría ser interpretada sólo como el diseño de un objeto ornamental creado a partir de un material tecnológico.

Esa narrativa excede al autor, ya que es el interactivo quien en presencia de la obra activa el dispositivo creado, y hace que ese material mudo empiece a hablar desde sí. Una serpiente (Figura 4) ondula sobre un soporte verdoso que simula lo natural, pero es un patrón rítmicamente construido en una trama regular de CDs esclavizados a su nueva forma. La naturaleza se filtra en los vestigios tecnológicos y sin utilizar digitalmente un soporte que en sí es digital, vincula en forma retórica la figura de la víbora con la de esos objetos tecnológicos muertos. Formas arborescentes (Figura 5), agrupamientos florales, combinaciones matéricas con pedrería decorativa. Artificios para imitar a la naturaleza con objetos cuyo uso y desecho de todas formas daña a la tierra. Al menos en esos objetos, la naturaleza encuentra una revancha metafórica con diseños y tramas geométricos y de formas plenamente orgánicas con objetos inorgánicos. Objetos inertes que se reactualizan y resignifican en una narrativa de lo vivo.



**Figura 4.** S/t. (Agustín Huarte, 2016).



**Figura 5.** S/t. (Agustín Huarte, 2016).

Huarte, a la manera de un trapero, se provee de los objetos elegidos (CDs): ruinas de soportes digitales que ya no se usan para trasladar información, sino que ahora devienen su material. Crea prolijos objetos que podrían ser calificados de decorativos si no descubriéramos el dispositivo simbólico que arma para contrastar naturaleza-tecnología, identidad-tecnología y lo natural-lo artificial.

Leonardo Gotleyb, artista argentino nacido en Chaco, con una vasta trayectoria artística, creó su obra *YA-CARE-cito* (Figura 6), una video-instalación realizada con desechos de equipos informáticos y telefónicos, que fue expuesta en 2010 en el patio de su casa-taller en La Boca y también en el Centro Cultural Borges (Argentina). Esta instalación acumulativa presenta la figura del yacaré o caimán, especie habitante de la zona mesopotámica argentina. La principal acumulación se trata de teclados de computadora, vinculando alusivamente la forma repetitiva de las teclas a la particular textura de la piel del animal a la que sustituye por homología; las patas son representadas por tubos telefónicos.

Las fauces abiertas del animal dejan ver una lengua intensamente rosada: un teclado flexible; las fosas nasales son parlantes (en funcionamiento) y los ojos, dos monitores de PC en los que se proyecta un montaje videográfico realizado en colaboración con otro artista chaqueño, Juan Matta. Se trata de un trabajo de video-arte, que vincula imágenes de las márgenes de un río a otras de la película *El trueno entre las hojas* (1958) de Armando Bo, protagonizada por Isabel Sarli, un ícono sexual de los tiempos en la Argentina (Figura 7).



**Figura 6.** YA-CARE-cito. (Leonardo Gotleyb, 2010).  
Fuente: <http://www.leonardogotleyb.com/>



**Figura 7.** YA-CARE-cito. (Leonardo Gotleyb, 2010).  
Fuente: <http://www.leonardogotleyb.com/>

Aquella película que hoy relacionaríamos al *kitsch*, cuenta con una famosa escena de la actriz, bañándose desnuda en un lago; esa escena fue la primera que muestra un desnudo frontal en la historia del cine argentino. El montaje realizado para la obra de Gotleyb con operaciones de *found footage* o metraje encontrado, incorpora la forma-pantalla a una videoinstalación que además es escultórica. La pantalla es más que lo que deja ver, más que el recorte de su forma. En las videoinstalaciones, la forma-pantalla cobra el sentido de multipantalla o de pantalla en sus múltiples acepciones: por lo que muestra sobre su superficie, por lo que encubre y por lo que se proyecta o transmite simbólicamente en ella. En esta obra, los desechos tecnológicos se vinculan y componen lúdicamente, pero en forma retórica, en sentido formal; simbólicamente, para alertar además sobre una especie en peligro. En forma metafórica, los ojos-pantalla y las fauces abiertas del yacaré, encarnan una especie de deseo alimentario inverso, pero a la vez las fantasías eróticas de una época. La obra no sería posible sin ser contextualizada, porque en su dinámica relacional requiere de un guiño cómplice con el público interactor.

Robertino Franchignoni, integrante de la banda Suez, utiliza imágenes de una película familiar en Súper 8, que encuentra con la compra de un proyector usado en Buenos Aires; selecciona algunas, realizando un montaje de videoclip (Figura 8) con operaciones de *found footage* para el tema musical *La Lucila*. Esas imágenes encarnan la mítica popularidad y la accesibilidad a las familias de todo el mundo,

en los años '70 y '80, a ese formato de filmación. Si el registro de los acontecimientos familiares y el soporte de los recuerdos fue largamente almacenado en imágenes fotográficas analógicas durante décadas, las historias familiares entran al mundo de las imágenes en movimiento justamente a través del Súper 8, formato que fue reemplazado por otras tecnologías hacia las cuales también migraron los archivos. Las imágenes del videoclip son originariamente del ámbito familiar y privado, pero la empatía e identificación hacia esos momentos consiste en la similitud a las de un viaje de cualquier familia o pareja: el sueño de llegar a Bariloche como destino y sueño privilegiado de una época, registrando los lugares típicos de recorrido y las tomas paisajísticas tradicionales. Hablamos aquí de una forma-pantalla reminiscente y la tentativa de la búsqueda de los protagonistas originales de esas imágenes para cerrar una historia circular.



**Figura 8.** Fotograma del Videoclip del tema *La Lucila*. (Suez, 2018).

Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=h6ErZNyBHTI>

La transportabilidad hacia otros formatos hizo que los equipos cayeran en desuso, a la espera de la compra de coleccionistas, estudiosos o diletantes, y los archivos de imágenes abandonados, olvidados, a la deriva y deteriorados. La calidad de las imágenes en el clip de Suez es la propia de soportes fílmicos que se han adherido en las vueltas del rollo, decoloradas y con los bordes y ángulos desvaídos y fundidos en negro. Son las calidades y propiedades de la imagen ruinosa y en el videoclip se exploran y explotan esas marcas por su aire nostálgico como anclaje además, del contenido del tema musical.

Es así como las tecnologías se suman a lo cotidiano, taladran los bordes entre centro y periferias, y, superadas a sí mismas son desalojadas ellas mismas ya en ruinas a la periferia de lo útil, reincorporándose a la vida como materiales en el arte.

### 3. Conclusiones

Cada campo que se expande requiere detentar un poder para su despliegue y masificación. La ampliación, extensión, profundización y complejización de las tecnologías y sus dominios, han creado

literalmente una esfera artificial concéntrica sobre las capas naturales, geológicas y culturales de la tierra. El desborde tecnológico se filtra en la cultura y la atrapa como una telaraña a la vez que por la obsolescencia programada o no y por la sobreabundancia de los objetos que produce, genera sin ayuda sus propias ruinas, aumentando las variables que tiene lo ruinoso.

El despliegue colonizador de la tecnología que se filtra en el cotidiano, generando sus propias demandas e instalando sus propios lenguajes, la creación de un mundo con nuevas reglas de progreso, crea nuevas desigualdades y con ellas, nuevos epicentros y periferias que se enuncian desde lugares de poder, con acciones y omisiones concretas y, a veces, devastadoras; genera nuevas fronteras que se marcan por la movilidad o inmovilidad, accesibilidad o no a esas herramientas y recursos. Marca nuevos códigos y fronteras entre el progreso y el atraso.

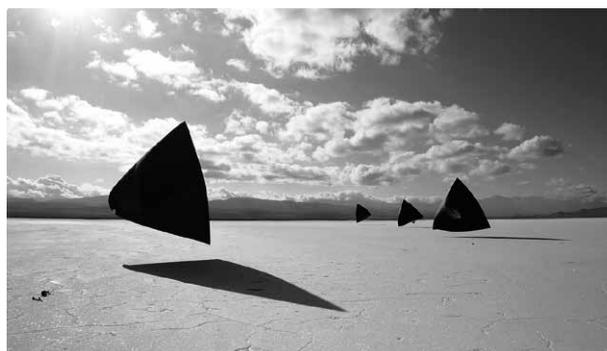
En el desarrollo de este artículo abordamos a obra de algunos de los que artísticamente hacen de la ruina tecnológica ya concretada su material y vinculan su artificialidad a la naturaleza y a la cultura popular. También hay artistas que se anticipan a la ruina y a los desbordes en la naturaleza y las comunidades por medio de distintas alternativas de desarrollo.

Por un lado, los activismos artísticos desde zonas de periferia involucrando en el trabajo a las comunidades locales, con tecnologías de bajo impacto ambiental, baja complejidad y costo económico, atrapando la atención sobre zonas aún vírgenes respecto de la *invasividad* de la tecnosfera o de los peligros que se ciernen sobre zonas intangibles. Por medio de las tecnologías de medios se difunde a la inversa desde esos bordes hacia las urbes. Arte público, pero esta vez anticipando-se a las ruinas, despojos y degradación del paisaje y de los recursos naturales. Arte relacional y cooperativo, que usa la profecía de lo que aún no ha sido destruido (ruina anticipada, de algún modo) como material de la obra artística. Una obra enunciativa, *denunciativa* y *advirtente* al mismo tiempo.

Tomás Saraceno, artista tucumano residente en Berlín, en colaboración con CONNECT y BTS Aerocene Pacha e Inti Killa Tres Morros (por las comunidades indígenas locales), desde el proyecto *Aerocene Pacha* elige en las fuerzas naturales y el paisaje sus materiales para instalar la idea de los peligros que entraña el extractivismo del litio. Eso que alimenta a la tecnología, vacía a la naturaleza y a sus comunidades dejándolas en ruinas. En forma fuertemente simbólica, conjugándose arte, ciencia, naturaleza y cultura, se invita a imaginar anticipadamente la ruina de un paisaje destruido para evitar el estrago. Saraceno desarrolla esculturas voladoras, con energías naturales (aire-calor) en función de las variables de la atmósfera, en Salinas Grandes, Jujuy, Argentina (Figura 9). En la vastedad y soledad del paisaje, ante el vacío, la blancura y la pureza de ese entorno las esculturas voladoras negras –globos tripulados o remontadas como barriletes y cometas– (Figura 10), reflejos, sombras y espejismos sobre la Salina se juegan como materiales de una obra performática. El canal Encuentro de carácter divulgativo, con la convocatoria a varios cineastas produjo y difundió una serie de documentales con el registro de la performance y la participación de la socióloga Maristella Svampa poniendo en diálogo crítico a las comunidades, el ambiente y el arte. Un trabajo relacional y cooperativo, en el que desde distintas procedencias se confluye en una nueva comunidad no del todo casual.



**Figura 9.** *Vuela con Aerocene Pacha.* (Tomás Saraceno, 2020).  
Fuente: <https://studiotomassaraceno.org/fly-with-aerocene-pacha/>

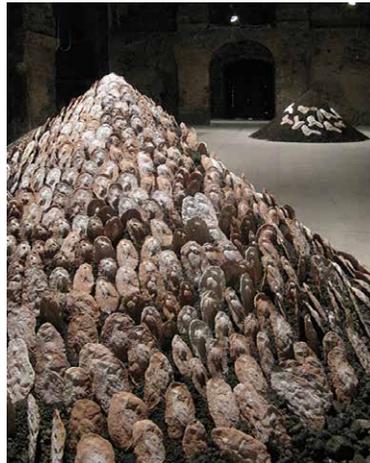


**Figura 10.** *Aerocene Pacha.* (Tomás Saraceno, 2020).  
Fuente: <https://aerocene.org/2020/04/>

Por otra parte, los activismos artísticos que hablan de esas periferias y de las ruinas o despojos de lo que está en extinción en la naturaleza y en las culturas de cada sistema-mundo. La recreación de lo que resta o lo que ya no está en otra parte, garantizándole la aparición allí donde cause impacto masivo y visibilidad. Un arte que obliga a un exilio del propio artista para instalar la ruina facticia (artificial, pero compuesta para parecer natural) que evoca aquellos restos lejanos.

El artista visual uruguayo Rimer Cardillo, exiliado en Nueva York, formado en Uruguay y Alemania, instala unos túmulos, sus *Cupí*, como sepulturas y cenotafios de los despojos que dejó la tecnología, el consumo y los avances de la codicia sobre la naturaleza; instalaciones nostálgicas que hacen presente lo ausente, y de la ausencia, su material, recreándolo simbólicamente e instalándolo en un epicentro para hacerlo visible.

Rimer Cardillo desarrolla instalaciones (Figura 11) en las que emergen los vestigios ruinosos y facticios de la fauna y la flora en vías de extinción. Comprometido con una dialéctica sobre el cuidado de la tierra, sus obras están plantadas en una ancestralidad tácita. En una serie de obras recrea los *cupí* (vocablo guaraní): túmulos gigantes que imitan los hormigueros típicos de cierta especie de Sudamérica que los charrúas imitaban para enterrar a sus muertos. Sobre la superficie cónica dispone moldes negativos de cerámica con figuras de animales en extinción, tales como los armadillos sudamericanos: mulitas, quirquinchos, tatú o pichi. A través de una retórica de sustitución (la supresión de las figuras de las hormigas por la adjunción de armadillos en el túmulo), acumulación y repetición, elípticamente ya que las figuras se presentan y se ausentan a la vez en volúmenes negativos. Lo evocativo adquiere fuerza ritualizado artísticamente.



**Figura 11.** *Cupí de cerámica* (Rimer Cardillo, 2010).  
Fuente: <http://www.rimercardillo.com/index.htm>

El arte, entonces, no permanece impasible ni es inmune a los cambios que genera la tecnosfera. Tiene algo para decir, se deja habitar por los activismos y construye relatos de resistencias y persistencias, donde en complicidad con la propia tecnología, hace que ésta se autodenuncie.

### Referencias bibliográficas

- Augé, M. (2000). *Los no-lugares. Espacios de anonimato. Una antropología de la sobremodernidad*. Barcelona: Gedisa.
- Bourriaud, N. (2015). *La exforma*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo Editora.
- Bourriaud, N. (2009). *Radicante*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo Editora.
- Bourriaud, N. (2008). *Estética relacional*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo Editora.
- García Canclini, N. (2004). *Diferentes, desiguales y desconectados. Mapas de la interculturalidad*. Barcelona: Gedisa.
- Le Goff, J. (2005). *Pensar la historia. Modernidad, presente y progreso*. Barcelona: Paidós.
- Lemos, A. (2010). Cultura de la movilidad. En Beiguelman, G. y La Ferla, J. (Comp.). *Nomadismos tecnológicos. Dispositivos móviles. Usos masivos y prácticas artísticas* (pp. 1-12). Barcelona: Ariel.
- Librandi, N. (2020). *La memoria de los materiales. Las huellas del tiempo en el arte contemporáneo*. Tesis Doctoral bajo la dirección de la Lic. Silvia García y la codirección de la Prof. María Elena Làrregle. Universidad Nacional de La Plata, Argentina. Disponible en <https://doi.org/10.35537/10915/110034>
- Quijano, A. (2000). *Colonialidad del poder, eurocentrismo y América Latina*. Buenos Aires: CLACSO.
- Restrepo, E. (2012). *Antropología y estudios culturales. Disputas y confluencias desde la periferia*. Burzaco, Argentina: Siglo Veintiuno.
- Sousa Santos, B. (2011). Epistemologías del sur. *Utopía y Praxis Latinoamericana*, 16 (54), 17-39. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/279/27920007003.pdf>
- Zalasiewicz, J. (2018). El peso insostenible de la tecnosfera. *El Correo de la UNESCO*, 2, 15-17.
- Zátonyi, M. (2011). *Arte y creación. Los caminos de la estética*. Buenos Aires: Capital Intelectual.

### Reseña curricular:

Soy egresada de la Facultad de Artes (UNLP) como Doctora en Artes en 2020 (Tesis Doctoral: *La memoria de los materiales. Las huellas del tiempo en el Arte Contemporáneo*) y Especialista en lenguajes artísticos contemporáneos (2015), trabajo final: *La ruina como material de la obra contemporánea*. Desarrollé publicaciones en las revistas académicas *Techné*, *METAL* y en el repositorio institucional SEDICI. Mis títulos iniciales son Profesora Nacional de Pintura y Maestra Nacional de Dibujo (Escuela Nacional de Bellas Artes. Azul). Me desempeñé en la Dirección de Educación Artística de la Provincia de Buenos Aires como profesora, supervisora y subdirectora provincial.



**Imagen:** José Luis Jácome Guerrero