



Festival de Arte, Ciencia y Tecnología
de Mujeres y Disidencias

1ra Edición
Territorios Extendidos

ÍNDICE

Presentación TUM TUM	02
Integrantes	04
Texto Curatorial 1ra Edición	07
Curadora	08
Obras Participantes	09
Divulgación	19
Programa	21
Artistxs	22
Divulgadorxs	27



PRESENTACIÓN



Es un festival de arte, ciencia y tecnología que celebra las prácticas creativas de mujeres y disidencias en un entorno virtual, inmersivo, lúdico y cuidado. En su primera edición, reúne propuestas que cruzan arte digital, pensamiento crítico y experimentación tecnológica, con énfasis en la participación de personas de identidades sexo-genéricas diversas, con diversidad funcional y de comunidades indígenas.

La curaduría está a cargo de **Cristina Brambila**, artista multimedia y curadora cuyo trabajo se centra en la búsqueda de una poética de la tecnología. Actualmente forma parte del programa de doctorado en Artes Digitales y Medios Experimentales (DXARTS) de la University of Washington, EE.UU.

El festival está conformado por una exhibición colectiva y una serie de conversatorios, con la participación de 14 artistas de México, Colombia, Chile y Argentina: Aytapioca, Majo Bravo, Marita Suavecitx, Anita Bloshii, Emi Sepúlveda, Ailens.c, Bru, Elder Tobar, SANIA y Melissa Flaum. Sus trayectorias combinan arte, tecnología, activismo, espiritualidad y pensamiento crítico desde perspectivas que desafían las narrativas dominantes.

El festival está conformado por una exhibición colectiva y una serie de conversatorios, con la participación de 14 artistas de México, Colombia, Chile y Argentina: Aytapioca, Majo Bravo, Marita Suavecitx, Anita Bloshii, Emi Sepúlveda, Ailens.c, Bru, Elder Tobar, SANIA y Melissa Flaum. Sus trayectorias combinan arte, tecnología, activismo, espiritualidad y pensamiento crítico desde perspectivas que desafían las narrativas dominantes.

La sección de divulgación reúne diversas propuestas que abren el diálogo entre creación artística, procesos de investigación y pensamiento contemporáneo. Incluye la presentación del proyecto “SONICAEDRO” de Poli Mujica, un conversatorio sobre su work in progress “Tijuana la Ciudad Glitch” junto a Martha Maya, una charla con Natalia Landa sobre su experiencia desarrollando talleres que integran ciencia, tecnología, arte y juego, así como una lectura expandida de algunas obras participantes a cargo de Laura Luna Castillo. El programa culmina con una conversación entre Cristina Brambila y las creadoras de TUM TUM, en la que se compartirá la experiencia vivida durante esta primera edición.

Lejos de una mirada convencional o reduccionista, las obras proponen otras formas de aproximarse al uso de la tecnología, la experiencia cotidiana y los temas que atraviesan nuestras vidas. Algunas exploran lo digital desde lo íntimo, lo afectivo o lo ritual; otras tensionan nociones como el antropocentrismo o la feminidad entendida como sinónimo de suavidad. Se emplean medios como animación 3D, música, net.art, live coding, poesía digital y realidad virtual para activar preguntas abiertas más que respuestas cerradas. Las piezas expanden nuestros modos de percibir, imaginar y sentir, conectando lo cotidiano con lo simbólico, lo ancestral con lo posible.

El espacio virtual de **TUM TUM**, inspirado en paisajes y arquitecturas mexicanas, propone un entorno digital sensible y distinto a la cotidianidad, que busca ofrecer una experiencia inspiradora a quienes lo habitan. La primera edición se llevará a cabo del **2 al 10 de agosto en el espacio virtual: www.tumtum.space**.

TUM TUM es una iniciativa independiente fundada por **Fabiola Guerrero, Raisa Pimentel, Silvia Cupich y Telma Mercado**, un equipo multidisciplinario con experiencia en arte, diseño y cine. Su objetivo es abrir nuevas conversaciones desde miradas incluyentes, fomentar la producción artística y visibilizar obras que rara vez encuentran espacio en plataformas tradicionales.



INTEGRANTES



Fabiola Guerrero

Diseñadora multimedia y creativa multidisciplinaria, con una sólida formación académica y una versátil trayectoria profesional.

Su pasión por la experimentación visual la llevo a ser seleccionada para el diplomado en Desarrollo Audiovisual y Animación 3D por la Dirección General de Cómputo y Tecnologías de la Información y Comunicación la UNAM, donde colaboro en la creación de contenidos audiovisuales de corte institucional. Desde entonces, su carrera ha transitado por distintas ramas del diseño multimedia, explorando desde el modelado 3D, la edición de video, hasta especializarse en el diseño UI/UX, buscando siempre que el usuario final viva una experiencia visual placentera y funcionalmente enriquecedora.

Ha trabajado para marcas de alcance internacional dentro de agencias de marketing global, donde también obtuvo acreditaciones en marketing digital por IABA y Dirección Creativa por la Universidad Anáhuac Mayab.



Raisa Pimentel

Artista multidisciplinaria. Trabaja con escultura, instalación, arte electrónico y bioarte, entrelazando lo natural y lo artificial como expresiones de un mismo origen.

Participa en el Programa Educativo SOMA 2024–2026. Estudió Diseño y Comunicación Visual en la FAD de la UNAM, el Máster en Innovación Audiovisual y Entornos Interactivos en BAU, Centro Universitario de Arte y Diseño (España), y el Diplomado en Gestión y Administración de Proyectos Culturales en la UV. Ha participado en las residencias artísticas en Casa Snowapple (México, 2024), VÓRTICE (Chile, 2016), Quintessence Dome Lab (España, 2020) y en el Campamento Artístico Curatorial con Kekená Corvalán (Argentina, 2023).

Su obra ha sido exhibida en festivales nacionales e internacionales de arte digital como Festival HelloWorld, 404 Festival, Bahidorá, Intropías Fest, Immensiva Festival y Mutek [ES]. En 2023 fue beneficiaria de la beca Jóvenes Creadores.



Silvia Cupich

Internacionalista por la UNAM, estudió el Curso de Producción en el CCC y actualmente cursa la maestría en Comunicación y Política en la UAM Xochimilco.

Trabajó en IMCINE en el área de Proyectos y Eventos Internacionales, como Asistente de Producción en PIANO. Posteriormente, se ha desarrollado como Coordinadora de producción en diversos largometrajes (Margarette no quiere que la vean bailar, La inquietud del Bosque ambas en Post-producción) y cortometrajes independientes, también en series documentales de Canal Once como "un Lugar llamado México: Yucatán y Quintana Roo" o "Ciudad infinita", así como diversas campañas de publicidad. Paralelamente es colaboradora en el Festival CUORUM Morelia.



Telma Mercado

Artista multimedia, desarrolladora de videojuegos y software.

Su quehacer artístico se centra en lo social y encuentra inspiración en el impacto del capitalismo, estructuras de poder, desigualdades sociales, la lucha por los derechos digitales y la tecnología en la vida contemporánea.

Su trabajo encuentra salida con el arte digital y experiencias interactivas online.

Su enfoque busca incomodar al espectador, generando una experiencia que provoque reflexión y diálogo, debido que para ella, el arte es una herramienta poderosa para construir comunidad y cuestionar los problemas sociales de nuestro tiempo.

TERRITORIOS EXTENDIDOS

Primera edición Festival TUM TUM

En un contexto saturado por narrativas tecnológicas dominantes, esta exposición virtual convoca las voces de mujeres y disidencias de diversos territorios latinoamericanos para interrogar las nociones de poder desde prácticas mediadas por lo digital. Lejos de asumir la tecnología como un campo neutral o universal, las obras reunidas aquí la abordan como un espacio de disputa simbólica, poética y política. Desde la ternura radical hasta los gestos micropolíticos de reexistencia, las piezas desplegadas trazan rutas alternativas para pensar lo tecnológico desde el cuerpo, el afecto, y las memorias inscritas en los territorios.

Algunas de las propuestas dialogan con saberes ancestrales y cosmologías originarias, tensionando los imaginarios extractivistas que suelen acompañar al desarrollo tecnocientífico. Otras, desde lenguajes híbridos y experimentales, cuestionan las jerarquías impuestas por los sistemas hegemónicos de representación y control. En conjunto, este recorrido no sólo visibiliza prácticas artísticas críticas en el ámbito de los nuevos medios, sino que propone otras formas de habitar lo virtual: más situadas, más afectivas, más nuestras.

CURADORA



Cristina Bambila

Artista multimedia y curadora. Su trabajo se centra en la búsqueda de una poética de la tecnología. Es cofundadora del colectivo MESETA, el cual se dedica a la investigación, educación y creación de proyectos sobre los temas de arte, ciudad y tecnología. Ha sido becaria en dos ocasiones en el programa Jóvenes Creadores del Sistema Creación SACPC, en la categoría de Nuevas Tecnologías (2019-2020 y 2023-2024) Gobierno de México. Ha sido también acreedora de apoyos como Convocatoria PAC 2023 Patronato de Arte Contemporáneo A. C. y Piso 16 Laboratorio de Iniciativas Culturales 2018. En 2020 fue curadora del III Foro STEAM Punto de encuentro: Virtualidad, Contexto e Interdisciplina en conjunto con Fundación Telefónica y Centro Cultural de España en México. Fue también curadora de la exposición Dispositivos Visuales: Reestructurar lo posible en el Centro Multimedia del CENART.

Actualmente es parte del programa de doctorado Digital Arts and Experimental Media DXARTS, University of Washington, USA. Graduada de la Maestría en Movimiento, Arte Digital y Técnicas de la Información por el Posgrado de Artes y Diseño de la UNAM, y de la licenciatura en Artes Visuales por la FAD-UNAM.

Ha desarrollado labores de docencia y proyectos de educación no formal en instituciones como UVA del Centro Cultural Universitario Tlatelolco UNAM, Centro Cultural de España en México, Museo Tamayo, entre otros. Fue profesora de la licenciatura en Arte y Comunicación digitales en la UAM-Lerma.

OBRAS PARTICIPANTES



Volverse Divinas

Aytapioca

Modelado 3D en Rhinoceros

Modelado 3D, Obj.

2025

Volverse divinas es una serie de cinco modelados en 3D realizados en Rhinoceros. Laobra reimagina una escena de Alicia en el país de las maravillas, donde Alicia no se encuentra entre delicadas rosas ni pulcros tulipanes, sino en un jardín indómito poblado pormalezas: tronadora, gloria de la mañana, datura, margarita amarilla, garañona y chicoria.

Estas plantas, rebeldes y salvajes, brotan desde las grietas y se extienden, abrazando elespacio hasta hacerlo suyo. En este rincón imaginario celebran su existencia sin pedirpermiso. Se cubren de glitter para prepararse para su fiesta, y así, resplandecientes, se convierten en diosas, se vuelven divinas.



In-seguras en las Calles

Majo Bravo

Experiencia inmersiva en realidad virtual (VR),
modelado 3D, audio y cinemática.

Recorrido virtual con Oculus Quest

3 min

2024

Es una experiencia inmersiva en realidad virtual que recrea la sensación de vulnerabilidad que enfrentan muchas mujeres al caminar solas. A lo largo del recorrido, los participantes escuchan la voz de la creadora narrando sus propios miedos y recuerdos de acoso callejero, evocando comentarios y situaciones incómodas que ha vivido.

La obra invita especialmente a los hombres a reflexionar sobre las dinámicas de poder y la desigualdad espacial. Al experimentar de manera sensorial lo que implica sentirse insegura en espacios públicos, se genera empatía y conciencia sobre la necesidad de construir entornos más seguros e inclusivos para todas las personas.





Luchemos con armas de peluche

Marita Suavecitx

Luchemos con armas de peluche

Instalación

Medidas variables

2023

La pieza surge de una investigación acerca del Poder Suave en política, que sostiene que la concepción del poder ha cambiado, pasando de ejercer fuerza bruta a seducir a través de la educación, la tecnología y otros medios para obtenerlo.

Mediante esta pieza, se pretende subvertir esta noción y responder de manera sutil, reclamando la suavidad que merecemos.

kawaii.N0es_consumismo

Anita Bloshii

poesía kawaii digital

web

2024-2025

kawaii.NOes_consumismo es un sitio de poesía digital que convierte la ternura en lenguaje de exploración y resistencia. A través del código, el glitch y la interacción, deconstruye el imaginario kawaii para liberarlo de su función comercial. Lo tierno se vuelve caótico, fragmentado y expresivo. No es objeto de deseo, sino disidencia digital. Anita Bloshii, figura constante en la obra, encarna esta ruptura como anti-ícono de una ternura distorsionada. En medio del consumo acelerado, la pieza abre un respiro: un espacio donde el error, el juego y la poesía reconfiguran lo digital como lugar de creación y afecto.





<https://xyzxyzxyz.neocities.org/>

Emi Sepúlveda

net.art

2022

Net.art en y sobre el no-espacio digital, una amalgamación de obras físicas trasplantadas a la pantalla, ideas conectadas, esparcidas y recusicas sobre lo material, inmaterial, y el espacio de transición entre lo uno y lo otro: mi cabeza, reestructurada a web 2.0, su traducción más fiel.

__‡Shaping the inner mind's landscape‡__

Ailens.c

Video .mp4

Video 3D creado con cinemáticas en Unreal Engine

28 seg

2025

La obra es una poderosa manifestación del poder femenino y su capacidad creadora. En el centro, una figura femenina emerge serena y fuerte, irradiando autoridad y conexión con la tierra y el universo. De su esencia brotan elementos orgánicos y florales, que no son adornos, sino símbolos vivos de su energía creativa. Las flores representan la diversidad de ideas y proyectos que florecen gracias a ella, mientras hojas y ramas sugieren crecimiento, conexión y expansión constante de su influencia.





Sueño de río

Bru
video 3D
2025

La pieza habla del poder de una pequeña acción en un mundo extractivista que olvidó un paisaje sensible y animista. Dos amantes revelan, en un gesto mínimo, una ternura oculta para quienes no se adentran al río. Bajo la superficie, el sauce llorón, habitante de la pampa húmeda, derrama sus ramas como lágrimas, fundiéndose en una caricia sutil todo el día. El río sueña con un mundo lleno de oportunidades y libertad, lejos del sistema patriarcal y neoliberal que exige más trabajo, productividad y sacrificio para no quedar marginados.

Código Futuro

Elder Manuel Tobar Panchoaga

¿De dónde viene nuestra idea del futuro y dónde se ubica? ¿Podemos construir otros paisajes futuros? Este trabajo propone relatos y estéticas para imaginar escenarios posibles, partiendo de una mirada ancestral. Código Futuro trenza historias, rituales y ensoñaciones que conectan espiritualidad, tecnología y descolonización. El pasado y futuro son elásticos; hablar del futuro es hablar del presente. Tomamos como punto de partida la visión del futuro indígena como camino para imaginar alternativas a la utopía y la distopía. Proyecto multiplataforma que usa ilustración, realidad virtual y relatos para expandir estas visiones.



SINA (EP)

EP de 6 canciones

Pop fusión, R&B, Cantautor

23:51 min

2024

SINA significa “Aquí” en muysca cubun. Es el lugar donde estoy, nazco y florezco. Este EP nace de vivencias que marcaron mi adolescencia.

No hay canción de cuna, habla de líderes sociales asesinados en Colombia y de la naturaleza herida.

A Chía. es una carta a la diosa muisca de la luna y a mujeres que resisten.

Tu Habitación, un triángulo que nunca debió ser.

León, un duelo confuso por una amiga que partió.

Besos con Licor, mi primer amor y la herida que dejó.

20 ft. Martincho, el abismo de la depresión hecho canción.



Arr3-cife azucarado

Melissa Flaum

Modelado digital

Vídeo 1080x720px

2024

Esta pieza de arte digital reinterpreta dos elementos que han permeado el imaginario cultural mexicano barrial: los Azulitos y las Micheladas. Ambas bebidas, con sus colores vibrantes y sabores únicos, se han convertido en símbolos de la creatividad y la identidad popular, transformándose en íconos de la vida cotidiana en los barrios y las fiestas.

A través de esta animación, los ingredientes de la gomichela cobran vida como un ecosistema dentro de un cóctel, evocando la idea de un mundo submarino donde lo lúdico y lo festivo se entrelazan.



DIVULGACIÓN

Sonicaedro: Interfaz Multimodal Interactiva para la Experiencia Transpersonal

Poli Mujica

SONICAEDRO es un proyecto de investigación y práctica artística que cruza arte, tecnología, salud mental, geometría y espiritualidad. Inspirado en la terapia multisensorial Snoezelen, consiste en una interfaz interactiva en forma de dodecaedro iridiscente e inalámbrico. Al tocar sensores metálicos en sus caras, el usuario genera sonidos y visuales proyectadas, creando una experiencia íntima y multisensorial. Los sonidos remiten a culturas ancestrales y la naturaleza; las visuales evocan geometrías sagradas. El objetivo es ofrecer, dentro del mismo sistema que nos adormece, un espacio de contemplación, juego y reconexión con los sentidos y el mundo interior.

Conversatorio con Natalia Landa

Diseñadora industrial y cofundadora de Voxeled. Su trabajo combina ciencia, tecnología, arte y juego en talleres dirigidos a comunidades diversas. En este conversatorio, comparte su experiencia en educación maker y creatividad.

Conversatorio con Martha Maya

Artista digital y postproductora. Su trabajo explora el Glitch-Art como poética visual desde el error y lo disfuncional. En este conversatorio, presenta su proyecto en curso Tijuana la Ciudad Glitch.

Conversatorio con Laura Luna Castillo

Artista multimedia y docente. En este conversatorio, propone una lectura expandida de las obras de TUM TUM desde la instalación, la IA y las narrativas generativas, activando sus dimensiones afectivas, políticas y digitales.

PROGRAMA

Sábado 2 agosto

16h (CDMX) Charla inaugural de TUM TUM 1a y 2a edición

La charla inaugural de TUM TUM abre oficialmente esta experiencia virtual de arte, ciencia y tecnología. En esta sesión presentaremos el festival, su origen, objetivos y el proceso de creación colectiva detrás de su primera edición, Territorios extendidos. Compartiremos también un adelanto de lo que traerá la segunda edición, Encarnar el poder, y hablaremos sobre las decisiones curatoriales, el enfoque participativo del proyecto y el espacio virtual que lo alberga. Una invitación a conocer de cerca el corazón de TUM TUM y a comenzar este recorrido en compañía.

Domingo 3 agosto

11h (CDMX) Recorrido guiado con Cristina Brambila

Recorrido de la exposición virtual desde una mirada curatorial junto a Cristina Brambila. Este recorrido guiado será una oportunidad para conocer las piezas que conforman la muestra Territorios Extendidos, los procesos detrás de la ideación de esta edición y las posibilidades que ofrece la virtualidad como espacio expositivo.

12h (CDMX) Conversatorio con Natalia Landa

Diálogo sobre educación maker y creatividad con Natalia Landa, diseñadora industrial, UX en plataformas virtuales de aprendizaje y cofundadora de Voxeled. Conversaremos sobre su experiencia creando talleres que combinan ciencia, tecnología, arte y juego, así como el impacto de acercar estos temas a comunidades diversas.

Jueves 7 de agosto

17h (CDMX) Conversatorio con Martha Maya

Una inmersión en la estética del Glitch-Art con Martha Maya, artista digital y postproductora. Desde la descomposición de la imagen y el video, Maya construye poéticas visuales que emergen de lo corrupto, el error y lo disfuncional. En este conversatorio, exploraremos su enfoque artístico y creación en el arte digital contemporáneo a través de su work in progress "Tijuana la Ciudad Glitch".



18h (CDMX) Presentación Sonicaedro: Interfaz Multimodal Interactiva para la Experiencia Transpersonal con Poli Mujica

En esta sesión, la artista Poli Mujica compartirá el proceso de creación de Sonicaedro, una interfaz interactiva e inmersiva inspirada en terapias multisensoriales. A través de geometría sagrada, tecnología táctil y audio-reactividad, Sonicaedro propone una experiencia transpersonal que activa visuales y sonidos mediante el contacto directo con un dodecaedro iridiscente. Una mirada profunda a cómo el arte digital puede habilitar espacios de contemplación, juego y reconexión sensorial en tiempos de hiperestimulación.

19h (CDMX) Conversatorio con Laura Luna Castillo

En este conversatorio, la artista multimedia y docente Laura Luna Castillo activará una lectura expandida de algunas de las obras participantes en TUM TUM. A partir de su experiencia en instalación, inteligencia artificial y narrativas generativas, Laura abordará las estéticas, poéticas y tecnologías que atraviesan la exposición. Será una sesión para pensar las piezas desde sus tránsitos afectivos, políticos y digitales. Una conversación que propone navegar el festival como un archivo vivo de experimentación y posibilidad..

Sabado 9 de agosto

18h (CDMX) Charla con creadoras TUM TUM y Cristina Brambila

Telma Mercado, Fabiola Guerrero, Raisa Pimentel, Silvia Cupich Moreno y la curadora Cristina Brambila conversan sobre lo que ha significado imaginar y construir la primera edición de TUM TUM.

Más que un cierre, esta charla es una pausa para reflexionar sobre los procesos, aprendizajes y estrategias colectivas que hicieron posible este entorno virtual e inmersivo, creado para celebrar las prácticas creativas de mujeres y disidencias. Abriremos la conversación hacia lo que viene: cómo los aprendizajes de Territorios extendidos nutren lo que estamos por compartir en la segunda edición, Encarnar el poder.

19h (CDMX) Noche de playlist con artistas de la 1ra edición TUMTUM Territorios Extendidos

Sesión de escucha colectiva que reúne una selección musical curada por las artistas participantes del festival. La playlist funciona como una extensión sonora del universo de TUM TUM, articulando atmósferas, referencias afectivas y paisajes auditivos que dialogan con las obras presentadas. Ideal para bailar, relajarse o simplemente habitar el espacio virtual hasta el último beat.



ARTISTXS



Aytapioca

ella

México

Diseñadora industrial y artista. Su trabajo explora lo cotidiano, los rituales que lo habitan, lo invisible y la naturaleza de las cosas. Su obra surge de la observación y la experimentación con objetos, materialidades y herramientas digitales. Ha participado en tres exposiciones colectivas en Guanajuato, dos durante la Seminaria de Producciona 2024 en Espacio Sin Nombre y una en La Jardinera Espacio Independiente. Fue seleccionada en la convocatoria Escrituras Vegetales (2024) de Red Digital y en la exposición colectiva de BULBO A.C. (2025) en Ciudad de México.



Majo Bravo

ella

Colombia

María José Bravo Jaramillo (2005) es estudiante de tercer semestre de Interacción Digital en el Tecnológico de Artes Débora Arango, en Medellín, Colombia. A lo largo de su formación, se ha destacado por su interés en las desigualdades espaciales y las perspectivas feministas, temas que atraviesan su proceso académico y creativo.



Marita Suavecitx

elle

México

Estudió Artes Visuales en la ENPEG "La Esmeralda". Ha participado en exposiciones colectivas en México (CDMX, Aguascalientes, Cuernavaca) e internacionalmente (Canadá, Alemania, Honduras, España). Su obra cuestiona las dinámicas de dominación cis-hetero patriarcales desde la imagen autoreferencial y una estética híperfemenina derivada del capitalismo rosa. Desarrolla el concepto de "Poder Suavecitx", que resiste al cis-tema heteropatriarcal seduciéndolo con ternura, inspirado en el concepto de "Soft Power" en relaciones internacionales, proponiendo un cambio radical en el ejercicio del poder.

El «Poder Suavecitx» implica seducir al hetero cis-tema y hackearlo con ternura.



Anita Bloshii

elle

México

Anita Bloshii (1994) es artista interdisciplinaria, live coder y decora gurl de Ciudad de México. Fusiona lo kawaii, la tecnología y la experimentación en video-performance, poesía digital y live coding, usando la ternura como herramienta disruptiva. Ha presentado su obra en festivales como Hello World, Presente Perfecto y en sesiones de Toplap MX. Cofundadora de Irr4ti0n4L Kawaii, colectiva que explora arte y tecnología desde lo lúdico y lo crítico. Su obra aborda consumo, sistema productivo y ternura radical. Estudió Relaciones Internacionales en la UNAM y en Sophia University (Japón), así como Artes Visuales en la ENPEG "La Esmeralda".



Emi Sepúlveda

elle

Chile

Emi es a(r/u)tista formada en la Pontificia Universidad Católica de Chile. Le interesan los espacios no físicos como Dios o el internet, y cómo permiten que las personas se desenvuelvan más allá del cuerpo y el tiempo lineal. Desde esa fluidez, reflexiona sobre disolver fronteras y hegemonías materiales, navegando entre links, dominios web y lenguajes de programación. Escribe en html, css, y unix, y existe dentro del mundo post-internet del que escriben Marisa Olson y Hito Steyerl.



Ailens.c

ella

Argentina

Nacida en Caleta Olivia, Santa Cruz, Argentina, Ailens.c ha estado siempre conectada con los paisajes vastos y una profunda relación con la naturaleza. Con una mente expansiva y geminiana, entrelaza constantemente el sentido de su existencia con saberes esotéricos y el arte. A través de su obra, explora las dimensiones místicas de la creatividad, donde el conocimiento espiritual y lo artístico se fusionan en una búsqueda personal y simbólica.



Bru
ella
Argentina

Bru Contreras (2001) nació en Rosario, Argentina, donde vive y trabaja. Estudia Bellas Artes en la Universidad Nacional de Rosario y Realización Integral en Animación 3D en la Escuela de Experimentación y Realización Cinematográfica. En su obra explora la intersección entre el 3D, la pintura, la poesía y el dibujo. El uso del color, la textura y la animación son las herramientas que usa para contarnos historias de mundos que todavía no conocemos. Entre personajes híbridos y escenarios imposibles, podemos vislumbrar un universo que se revela sensible, caótico y que es capaz de reirse de nosotrxs.



Elder Manuel Tobar Panchoaga
e/
Colombia

Artista digital, director y creador de proyectos de narrativas digitales multiplataforma, Comunicador Social con Maestría en Humanidades Digitales; se ha especializado en la creación, diseño y producción de proyectos de narrativas digitales multiplataforma y narrativas transmedia. Ha dirigido y producido cómics webs, maquetas con Realidad Aumentada, experiencias en Realidad Virtual, Cómic 360°, aplicativos web, entre otros. Así mismo ha desarrollado trabajos para entidades como Señal Colombia, Museos del Banco de la República y la Biblioteca Nacional de Colombia.

Ha sido merecedor de varios reconocimientos como el ICFJ professional fellow 2019, además de premios como Crea Digital y en festivales internacionales como Ventana Sur, en Argentina.





SANIA

ella

Colombia

SANIA es música y cantautora de Bogotá, Colombia. Desde 2021 desarrolla su proyecto musical en torno a su primer EP SINA (del muysca “aquí”). Su música combina ritmos modernos con ritmos tradicionales latinoamericanos, buscando dar lugar a narrativas como el ser mujer no hegemónica, el duelo y la salud mental.



Melissa Flaum

ella

México

Melissa Flaum (1995) es artista visual especializada en arte digital y videomapping. Estudió la Licenciatura en Artes visuales en la ENPEG "La Esmeralda" y en la FAD UNAM, donde cursó el Seminario de Live Cinema. Acreditó estudios en arte digital y videomapping en 2017. Su obra ha sido presentada en diversos festivales y recintos, incluyendo el Foro IndieRocks, Foro Wateke, Festival Hello World!, Sonografx GIIP ImagoPostAural, CC El Rule, Faro Cosmos, Faro Aragón, Galería RAB 63 y Aguafuerte Galería.

En 2024 realizó su primera exposición individual “Divinum Nexus” en la Galería Red de Arte Mexicana. Ha colaborado con Cultura Comunitaria de la Secretaría de Cultura de CDMX.

DIVULGADORXS



Poli Mujica

ella

Chile

Licenciada en Artes Visuales por la Universidad de Chile y máster en Artes Mediales por la Universidad Politécnica de Valencia, es docente y mediadora cultural transdisciplinar. Su trabajo explora la relación entre arte, ciencia, tecnología y comunidades, enfocándose en lo lúdico e interactivo, con temas como percepción humana, experiencias transpersonales, espiritualidades contemporáneas, geometría y naturaleza. Investigadora en artes mediales y realidades mixtas, enseña en la Universidad Católica de Chile. Ha expuesto en festivales y espacios internacionales como Ars Electrónica (Austria), Ataranzanas del Grao (España), Centro Cultural Bruegel (Bélgica) y Museo de Arte Contemporáneo de Santiago.



Natalia Landa (Voxeled)

ella

México

Diseñadora Industrial y estudiante de Historia en la UNAM. Co-fundadora de Voxeled, proyecto dedicado a fomentar la educación maker. Voxeled se fundó con el objetivo de llevar contenido STEAM a niñas y niños de todas las edades. Desde el 2017 han impartido talleres en diferentes espacios colaborativos como Laboratorio de Ciudadanía Digital, Centro Cultural de España, Centro de las Artes San Agustín, CIDIR Unidad Oaxaca, Centro Cultural González Gallo, por mencionar algunos. Sus talleres están diseñados para compartir temas de ciencia, tecnología, ingeniería, arte y matemáticas de una manera lúdica permitiendo que las infancias conozcan sobre estos temas mediante la creación de proyectos creativos.





Martha Maya

ella

México

Originaria de Tijuana, Martha es postproductora y artista digital enfocada en el Glitch-Art.

Desde 2014 explora la descomposición de imagen y video para construir discursos visuales desde el error, lo corrupto y lo sistemáticamente fallido. Su obra se ha presentado en instituciones como el Centro de Cultura Digital, Laboratorio Arte Alameda, CENART, Museo Nacional de las Culturas, The Wrong Biennial y el festival Abandon Normal Devices (UK).

Formó parte de Jóvenes Creadores 2023–2024 y su pieza Helix recorrió EE.UU. con Unheard-of Ensemble. Su práctica reflexiona sobre sistemas fallidos, consumo visual y los límites de lo digital.



Laura Luna Castillo

ella

México

Artista multimedia originaria de Puebla, México. Actualmente radica en Seattle, Estados Unidos, donde es profesora en el Departamento de Artes Digitales y Medios Experimentales (DXARTS) de la Universidad de Washington. Su práctica fusiona instalación, sonido, narrativas generativas e inteligencia artificial experimental para explorar identidades personales y colectivas moldeadas por lo político y lo íntimo. Ha desarrollado instalaciones, performances y teatro expandido que integran diversos materiales y tecnologías. Su trabajo ha sido presentado en festivales internacionales como MUTEK Montréal (Canadá), Unsound Krakow (Poland) y CYNETART (Alemania), así como en espacios como EMPAC (Estados Unidos), KAIR (Japón) y el Centro de Cultura Digital (CDMX).



Proyecto realizado con el apoyo del Sistema de Apoyos
a la Creación y Proyectos Culturales



Cultura
Secretaría de Cultura



SISTEMA DE APOYOS
A LA CREACIÓN Y
PROYECTOS CULTURALES