

Universidad Nacional de Arte

Departamento de Artes Visuales. Prilidiano Pueyrredón.

Proyecto de graduación: Licenciatura en Artes visuales con orientación en dibujo.

CONURBANO QUERANDÍ

Estudiante: Florencia Ailen Navarro DNI 40303945

Directora de proyecto de graduación: Licenciada Mariana M. Picollo



ÍNDICE

1. Introducción -----	3
2. Fundamentación -----	4
3. Marco teórico	
3.1. Una mirada descolonial sobre el territorio virtual -----	5
3.2. El artista y las disputas en las plataformas virtuales ---	7
4. Estado del arte	
4.1. Artistas del Net.Art -----	8
4.2. Artistas con producción descolonial -----	10
4.3. Artistas del campo de la ilustración -----	11
5. Conurbano Querandí	
5.1 Una definición para la intervención de la plataforma -	15
5.2 Registro de la etapa de documentación -----	16
5.3 El dibujo digital en 360° y las texturas -----	17
5.4 Pasos para crear un dibujo de 360° -----	20
6. Piezas realizadas -----	22
I. Mapa del conurbano querandí -----	23
II. El bosque -----	24
III. Acampe en Tres Ombúes -----	26
IV. Bienvenidos a La Matanza -----	28
V. Telomían Condie vs. Juan de Garay -----	30
VI. VII. VIII. IX. Retratos -----	32
X. Pueblo de Pibisque -----	36
XI. Bagual -----	38
XII. Expansión de Tubichamini -----	39
7. Conclusión -----	41
8. Anexo Cronología histórica -----	43
9. Bibliografía -----	47

1. INTRODUCCIÓN

Mi producción visual *Conurbano Querandí* vincula la historia, usos y costumbres del pueblo querandí con la actualidad de su territorio ancestral. La ciudad virtual dialoga con la terrenal para visibilizar un pueblo que no pudo ser aniquilado y cuya memoria hoy resurge a través de las pantallas.

A lo largo de este trabajo se expondrá la investigación llevada a cabo sobre el mercado de extracción de datos¹ del que forma parte *Google Maps*. Se ubica esta operación como una categoría dentro del arte contemporáneo, pues, no solo se interviene la ciudad físicamente, sino también virtualmente. Las formas de dominación o de imposición de discurso se encuentran también en estas plataformas.

Siendo consciente de que la principal característica de la plataforma elegida es la georreferencia², decidí guiar la intervención artística a través de la reflexión que elabora Rodolfo Kusch (1976) acerca de la geocultura y Rita Segato (2007) del término territorio.

También me cuestionaré si las intervenciones artísticas de este tipo de aplicaciones pueden modificar las idealizaciones que generan en las poblaciones que las emplean. Si se pueden resignificar los lugares para que los usuarios se encuentren con algo no habitual en su camino. En ese extrañamiento que demanda verificación de lo “real” es que recuperan su condición de personas; porque deben recurrir a su bagaje cultural y al mundo de la imaginación para decodificar la obra.

Como artista abordo la cuestión de la territorialidad desde una perspectiva descolonial, concepto desarrollado por Walter Mignolo (2015); e incorporo además la transmodernidad acuñada por Enrique Dussel (1994). Indago en los caminos que me llevaron a la tierra que obligadamente habito, para descubrir que esta le fue arrebatada a sus pobladores originarios por un probable ancestro mío. El capitán Miguel Navarro, bajo el mando de Juan de Garay, perpetró la masacre contra la tribu del cacique Telomian Condié y sus aliados. Hoy, como artista, portadora de su nombre y sus deudas, me pronuncio en contra de su legado y me declaro una intrusa del lugar donde nací.

Conurbano querandí es un proceso de reaprendizaje, de descolonizar la mirada impuesta sobre el territorio que habitamos para develar otra ciudad.

¹ La extracción de datos se refiere al proceso de obtener información relevante a partir de fuentes de datos, ya sean estructuradas o no estructuradas. Una vez extraídos, los datos pueden ser limpiados, transformados, almacenados y analizados para obtener información valiosa. (*¿Qué es la extracción de datos?* Última actualización el 23 de julio de 2024. Neha Gunnoo. Página web de Parseur.)

² Se entiende que una información está georreferenciada cuando se conocen las coordenadas geográficas, latitud y longitud, de un punto (o un conjunto de puntos) del espacio terrestre vinculados a esa información. (*Georreferenciación*, curso de postgrado; 2019. Grupo de Geodesia Satelital de Rosario Facultad de Ciencias Exactas, Ingeniería y Agrimensura. Universidad Nacional de Rosario.)

2. FUNDAMENTACIÓN

En la era post Internet³ que habitamos, los artistas producimos en un mundo virtualizado. Por lo tanto, toda disciplina o campo de estudio que desarrollen los artistas, estarán atravesados por las lógicas regidas por las plataformas web. Las artes visuales enfrentan una disputa abierta contra la inteligencia artificial por el poderío de la imagen. Los monopolios de la tecnología parecen llevar la delantera, pero está por verse la capacidad de apropiación del campo artístico de las nuevas herramientas y estructuras digitales para inclinar la balanza a su favor. Elegí trabajar con *Google Maps* porque considero que se puede contribuir al análisis crítico de este tipo de dispositivo social desde el arte, revirtiendo las lógicas de consumo que guían la producción visual, por una expresión de la identidad territorial en la virtualidad.

La historia de esta plataforma - Google Maps- parte del robo de una patente a una empresa alemana denominada ART+COM conformada por un colectivo de artistas y piratas informáticos que desarrollan en el año 1993 *Terravision*. Su objetivo era desarrollar un instrumento que conectara a la humanidad, permitiéndole acceder a culturas y territorios que se encuentran a kilómetros de distancia, aprovechando la tecnología disponible para innovar en la navegación y visualización fluida de la red. Resulta ser un ejemplo temprano de un proyecto colaborativo cuyos usuarios contribuyen colectivamente a completar una imagen más grande, en este caso, la de toda la Tierra; desde una comprensión del arte en los inicios del Net.art. Ocho años después se presentó *Google Earth*. Los creadores de ART+COM presentaron una demanda y terminaron perdiendo el caso en 2016, a pesar de las obvias similitudes estéticas y de código.

Frente a esta expoliación de la patente por parte de Google, decidí apropiarme de este espacio virtual. La aplicación de *Google Maps* genera, a través de sus estrictas normas de registro de la vía pública, idealizaciones de la ciudad muy determinantes. La investigación de este procedimiento me llevó a identificar puntos clave que atender:

1. La gente no tiene rostro.
2. Lo que no tiene etiqueta no existe.
3. No hay demasiado sol ni lluvia.
4. La noche y la oscuridad no existen.
5. A donde no llega un vehículo no es relevante.
6. Si no es consumible no es importante.
7. Los eventos comunitarios no existen.
8. Los desastres naturales no existen.
9. La fantasía no existe.
10. Lo privado está separado de lo público.
11. El presente está separado del pasado.

El Conurbano Querandí intentará entonces transgredir estas normas.

³ Post-Internet es una denominación utilizada para referirse al impacto que generó el desarrollo de Internet al convertir la conectividad como condición clave de nuestro tiempo, como el elemento articulador principal de los nuevos hábitos de vida en nuestras sociedades. Desarrollado por Martín Prada (2017) en *Sobre el arte post- Internet*, en Revista Aureus.

3. MARCO TEÓRICO

3.1. UNA MIRADA DESCOLONIAL SOBRE EL TERRITORIO VIRTUAL

Partimos de un enunciado: la colonialidad es constitutiva de la modernidad. Por lo que el mundo de hoy, de lógica capitalista y multipolar, nos presenta una modernidad global. Esto implica colonialidades globales. El desarrollo de la tecnología, lejos de generar pluriversalidad, replica la matriz colonial de poder y la expande.

Uno de los conceptos que guían este proyecto es el de Geocultura, trabajado por Kusch (1976), que entiende al quehacer económico capitalista como una forma de colonización y que es preciso desarticular la idea de nuestra cultura como una sociedad de consumo. Para ello nos propone entenderla desde un despiadado presente, contemplando toda su miseria y absurdo. Es por eso que me decido representar el suelo que obligadamente habito enfrentándome a lo que conforma mi identidad como artista para dejar de ser algo fácil de digerir por el sistema.

Por otra parte, tomo la definición de Segato (2007) de territorio como un espacio que se apropia. De esta manera, el territorio se convierte en significante de identidad, escenario del reconocimiento por el cual cobramos realidad y materialidad ante nuestros propios ojos y a los ojos de otros. Este llevar el territorio a cuestras que podemos llegar a ejercer como artistas, nos permite imprimir en los lugares que habitamos (ya sean físicos como virtuales) el bagaje mental que portamos de nuestro sitio de pertenencia.

La apropiación también se da en el espacio físico, al abordar su historia. El pueblo Querandí⁴ es la columna vertebral de este proyecto.

Querandíes es la denominación de un grupo étnico que aparece en las fuentes coloniales, especialmente durante los siglos XVI y XVII. Se supone que este pueblo indígena habitaba y recorría el espacio desde el río Salado en la provincia de Buenos Aires hasta el río Carcarañá en la provincia de Santa Fe. Desde estos lugares, los querandíes interactuaron intensamente con los primeros conquistadores españoles que llegaron a esta región, oscilando entre hostilidades e intercambios pacíficos de bienes e información. (Latini, 2011, p 98)

Walter Mignolo desarrolla el concepto de pensamiento descolonial en su antología *Habitar la frontera, sentir pensar la descolonialidad* (2015). En este texto data el origen de la modernidad en la colonización de América, y explica que por lo tanto, simultáneamente surge el pensamiento descolonial en la resistencia a esta. ¿La lucha del pueblo querandí contribuyó al desarrollo del pensamiento descolonial en el conurbano?

Para empezar, la autoconciencia de periferia de los habitantes de la zona es un aspecto clave. Mignolo lo define como sentir la herida colonial el darnos cuenta de que la clasificación social nos puso en niveles inferiores, dentro del sistema normativo establecido por la retórica de la modernidad.

Según Mignolo la descolonialidad es una opción, en la que se deja de lado la idea de lógicas universales y se rechaza que el conocimiento válido sea aquel que se sujete a las normas disciplinarias. La principal operación es el desprendimiento de la matriz colonial de poder,

⁴ Para completar información remitir al anexo sobre la historia del pueblo Querandí.

para generar otras economías y teorías políticas. También se desprende de la tiranía del tiempo como marco categorial de la modernidad. Por esta razón es que sus iniciadores pueden ser un indígena de Cuzco como Guaman Poma y un ex esclavo como Cugoano.

Antes de la conquista, los pueblos de estas tierras tenían un concepto de vida complejo, vinculado al movimiento que nos incluye en el acontecer del cosmos (Mignolo, 2015). Muy distinto a la polaridad vida-muerte que plantea la cosmología europea. Lo que causó la herida colonial que menciona Mignolo, fue entender que sus vidas eran desechables para los conquistadores, y que habían sido convertidas en mercaderías.

Quienes habitamos la casa de la colonialidad, todavía al día de hoy tenemos que asimilar que nuestras vidas siguen siendo desechables, porque son racializadas, manipuladas por proyectos y diseños imperiales. En la era Post Internet, los usuarios web se enfrentan a “vidas desnudas” (Giorgio Agamben, 1998), porque son ciudadanos despojados de su subjetividad y convertidos en números. Pero al localizar esta vida, no sólo en el aspecto geográfico, sino en las otras categorías que engloba la matriz de poder (Anibal Quijano, 2014) se convierte en *Anthropos*: el otro, el desechable.

Si la estética es un concepto moderno e imperial, ¿cómo se produce arte descolonial?

Mignolo propone como concepto alternativo *Aesthesis*, término utilizado en filosofía para referirse al conocimiento basado en la experiencia sensorial, a diferencia del conocimiento racional o lógico. No se reduce a lo bello y lo sublime como la estética, sino que se centra en la respuesta de los cuerpos a los estímulos. Implica desprogramar la filosofía moderna de la estética y no reducir la *aesthesis* a la esfera del arte; ya que el sentir abarca todo el existir. La *aesthesis* se practica desobedeciendo los patrones coloniales y volcándose a sanar la herida descolonial que es la falta de sensibilidad.

No alcanza solo con subvertir los criterios que definen una obra de arte, ya que caeríamos en practicar la rebeldía moderna, muy distinta a la desobediencia colonial. Como explica Mignolo, la estética fue construida por la filosofía europea a partir de un tipo de sensibilidad que sirvió para descartar y reprimir a los otros, estableciendo normas para distinguir, dentro de su propia historia, el concepto de «arte» de otras expresiones diferentes. La filosofía occidental colonizó la *aesthesis* (el sentir), y el «arte» fue el instrumento para conseguir ese objetivo. Practicar una estética descolonial es recuperar la *aesthesis*, liberar el sentir y desprenderse de la monocultura de la modernidad. La opción descolonial debe operar desde la sociedad política, marginal en el control de la economía y el control del aparato estatal. Mignolo define que cuando el *anthropos* (llamado el otro, el primitivo, el salvaje, el bárbaro) comienza a intervenir creando su arte, estamos hablando de una práctica descolonial. Porque la opción descolonial se vuelca hacia quien enuncia. Y el objetivo del pensar, hacer y sentir descolonial no es la integración, sino el desprendimiento. Aún así, no podemos desconocer que los discursos de la estética moderna están implantados por completo en el campo artístico; y reconocer este aspecto en toda su complejidad no implica aceptarlo. Es requerido para entrar en debate y poder intervenir en el mundo contribuyendo a la sanación de la herida colonial. Mignolo afirma que la pluriversalidad es el horizonte del desprendimiento, la búsqueda de un futuro global que rechace la razón genocida.

Si entendemos entonces que existen tantas realidades como formas de ver el mundo, entonces deberíamos cuestionarnos qué alternativa existe a la idea universal instaurada por el discurso de la modernidad, cómo se construye esta pluriversalidad. Para eso se requiere que adoptemos un rol activo, reconociéndonos como alteridad negada y al mismo tiempo con gran capacidad creativa. Para poder trascender a la Modernidad, es necesario sacudir de nuestro imaginario social el discurso moderno de redención, de que como pueblos subdesarrollados podemos salvarnos de nuestros “barbarismos” y nuestro “atraso”. Si entendemos que no estamos detrás de nadie, y revalorizamos el propio desarrollo histórico de las culturas de nuestra tierra, poniendo por delante aquello que se nos cuestiona y genera rechazo; entonces podremos generar la apertura a las riquezas humanas que se han mantenido ocultas. Desde allí podremos dialogar entonces un proyecto de futuro superador. La transmodernidad acuñada por Dussel (1994) significa convertirnos en creadores de nuestra propia modernidad.

3.2. EL ARTISTA Y LAS DISPUTAS EN LAS PLATAFORMAS VIRTUALES

El Net.art es un género de producciones artísticas realizadas en y para la red internet. Es una de las formas de arte interactivo habilitadas por los soportes digitales, y las prácticas comunicativas generadas por ellos. La denominación Net.art designa las prácticas artísticas que apuntan a una experiencia estética específica de internet como soporte de la obra, y dialogan o exploran prácticas comunicativas en la cibercultura. Esto puede ser en forma de uso de datos formados de internet o del usuario, o uso de programación en el servidor, formularios, email, elementos propios del navegador, etc.

En este nuevo contexto, más allá del soporte elegido por los artistas, ya podemos afirmar que todo el arte actual es post-internet. Juan Martín Prada (2017) ejemplifica citando a Marisa Olson, quien aplicó el término por primera vez al campo artístico al definir que podía abarcar "desde la obra que era estrictamente en red y/o estrictamente online, a la obra cargada de la impronta de la vida en la cultura en red". Entendido de esta forma, incluso la pintura más tradicional es post-internet, debido a que es leída con otros ojos y en un contexto radicalmente diferente al de la era anterior a Internet. Lo digital ha saltado la barrera de la pantalla, ya no está confinada en un mundo virtual, sino que ha escapado a la vida “real”. El Software está presente en cada objeto que consumimos, e incluso en el origen mismo de nuestro deseo: aquello que nos incentivó a elegir ese determinado consumo.

La Inteligencia Artificial está atravesando en la actualidad una evolución acelerada, afianzando su participación en nuestra vida cotidiana al abordar mayor cantidad de tareas. Pero el filósofo alemán Markus Gabriel afirma en su libro *El sentido del pensamiento* (2019) que la inteligencia artificial es una ilusión. Y no sólo eso, sino que no existe ni existirá; ya que es otro software de códigos escritos por humanos para explotar a otros humanos. Así funciona *Google Maps*, una plataforma de base de datos georreferenciada que se nutre de la colaboración de diversos usuarios. Hoy en día, los mercados de extracción de datos están profundamente entrelazados de manera muy física en la vida cotidiana. Y son este tipo de aplicaciones que enarbolan la bandera de facilitadoras de comodidad, las que nos deben ocupar un profundo análisis. Su construcción multimedia está sustentada en una cultura urbana de lo móvil, dinámico y las capacidades de los diversos dispositivos tecnológicos de

la vida cotidiana. Las geoetiquetas se han convertido en uno de los emblemas que inundan la estética de las plataformas (indicadores, en forma de gota o tachuela) y han marcado un modo de identificar lugares, hitos y ciudades.

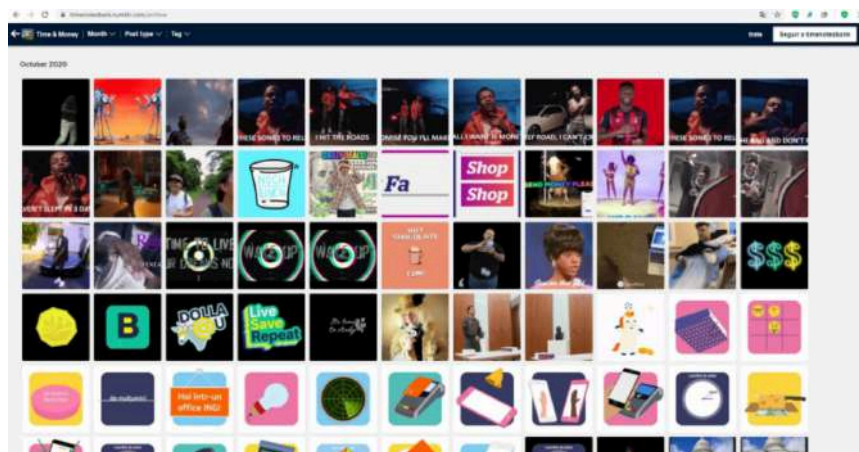
Para analizar cómo se aborda esta cuestión desde las artes, Lev Manovich (2005) habla en *The Poetics of Augmented Space* de los “espacios aumentados electrónicamente”, donde se transforma espacios físicos reales en un espacio de datos: se extrae información utilizando técnicas de control y de vigilancia (como, por ejemplo, el GPS) y luego se “aumenta” el espacio físico con información visual, por lo general mediante el uso de pantallas. A esto lo denomina el arte virtual locativo.

A partir de la tensión que se produce entre la superposición de información virtual y la vista real del espacio físico, es posible crear lo que él denomina “producción poética de espacios aumentados”.

4. ESTADO DEL ARTE

4.1. ARTISTAS DEL NET. ART

Uno de los referentes más importantes del Net.art que tiene nuestro país es Gustavo Romano. Entiende el arte en un contexto Post Internet y afirma que la tecnología ya no puede ser considerada como una herramienta de producción, sino como el entorno dentro del cual la obra se produce. “No se trata de trabajar con nuevos materiales o herramientas, sino dentro de una nueva máquina social” (Gustavo Romano, 2017). Esta concepción del arte contemporáneo es lo que guía el proyecto.



Gustavo Romano. *Time and Money* (Tumblr automatic blog), 2014. Página web realizada con técnicas de programación.

Entre los artistas que han trabajado con la aplicación de *Google Maps*, destaco a Aram Bartholl, que cuestiona el concepto de la geolocalización y los marcadores rojos de *Google Maps* diseñados para mostrar la ubicación de los lugares en su plataforma. Transferido al espacio físico, el marcador busca generar una reflexión sobre la conexión de la información digital y el espacio público real. Poniendo de manifiesto la relación en la percepción de la ciudad a través de los servicios de localización de las diversas interfaces virtuales.



Aram Barthol. *Mapa Arnsberg*, 2019-actualidad. Escultura de acero, malla de aluminio y cables. Instalación permanente en público marcando el centro de la ciudad de Arnsberg, Alemania. 600 x 340 x 25 cm

Por otro lado, Alejandro Schianchi crea el término OuterNet Art para las obras artísticas que dependen y se basan en internet para existir, pero que se vinculan con una acción directa en el espacio físico. En su serie *Sin Título (site-specific ubiquity)* de 2011, la legitimación dada por el emplazamiento de una instalación virtual en los espacios de poder internacionales, sin autorización y sin costo alguno de traslado, se resignifica en el acceso a la misma obra en simultáneo en el resto del mundo.



Alejandro Schianchi. *Sin Título (site-specific ubiquity)*, 2011. Objeto tridimensional abstracto generado por código open source, el cual se puede acceder para descargar y modificar. Intervención virtual locativa. Medidas no especificadas.

4.2. ARTISTAS CON PRODUCCIÓN DESCOLONIAL

Las artistas de esta categoría realizan una práctica artística de frontera, ya que se sitúan en las heridas coloniales de los territorios que habitan y desarrollan una narrativa distinta a la universalizada por los centros de poder global. Destacó como referentes a Mónica Bengoa, Claudia Coca y Adriana Bustos.



Mónica Bengoa. *Ejercicios de ceguera y de sordera* (2017).

Mónica Bengoa es una artista chilena que trabajó en el proyecto *Territorios Alternos* entre 2016 y 2017. Esta iniciativa buscaba sumar a las reflexiones surgidas del trabajo de campo de antropólogos, que trabajan en distintas localidades de Chile, la visión particular de las artes visuales; involucrando a una comunidad indígena de la zona.

Por lo tanto esta obra surge tanto de la colaboración interdisciplinaria como intercultural; reuniendo mundos disciplinares distintos y cosmovisiones diferentes, para generar una nueva mirada que permita indagar en lenguajes, formas y perspectivas.

La artista describe esta experiencia como un desafío sumamente complejo, pero que resultó enriquecedor.

Otra obra que me interesó mucho por la expertis de la artista en el dibujo y cómo emplea el código de la revista documental desde una mirada crítica, es la instalación de la artista peruana Claudia Coca. Con estas piezas que aluden a las tapas de la revista *National Geographic*, la artista busca deshacer taxonomías y categorizaciones arraigadas que definen los elementos del “Nuevo Mundo”.





Claudia Coca. *El Regalo*, 2021. Instalación, pasteles y carbón vegetal, 15 piezas, 49.98cm x 34.97cm, cada uno.

Por otro lado, la producción que más influyó en la serie Conurbano Querandí es *Antropología de la mula*, de Adriana Bustos (2007).

La artista piensa la mula como imagen dialéctica, poniendo en concordancia sincrónica el pasado a través de la lectura del presente y su dimensión política. Realiza esta operación con el objetivo de documentar las intensas asimetrías socio-económicas y culturales imperantes en la realidad latinoamericana.



a) Ruta de la Mula, Siglo XVI. Córdoba - Potosí - Lima
Ruta de los Metales Preciosos, Siglo XVI. Lima - Panamá a Europa
Ruta de las Mulas, Siglo XXI. Tacna - Córdoba - Buenos Aires a Europa



b)

Adriana Bustos. *Antropología de la mula*, 2007. a) Fotografía toma directa / 125 x 125 cm / 49 x 49 in. Edición: 5 + 1AP. b) Grafito sobre canvas / 161 x 88 cm / 63.3 x 34.6 in.

4.3. ARTISTAS DEL CAMPO DE LA ILUSTRACIÓN

Dado que la producción de imágenes la desarrollé desde el dibujo, me referencio en el campo de la ilustración para indagar en distintas publicaciones vinculadas a mi producción temáticamente. Con el objetivo de analizar abordajes narrativos y estéticos, seleccioné 6 dibujantes argentinos.

El primer ilustrador es Luis Scafati, que me interesa por su despliegue de técnicas en el uso de la tinta, consiguiendo múltiples texturas. Además trabaja con el collage y la estampa, fusionando varios elementos en una misma pieza. Su gestualidad en el dibujo le imprime carácter a los personajes.



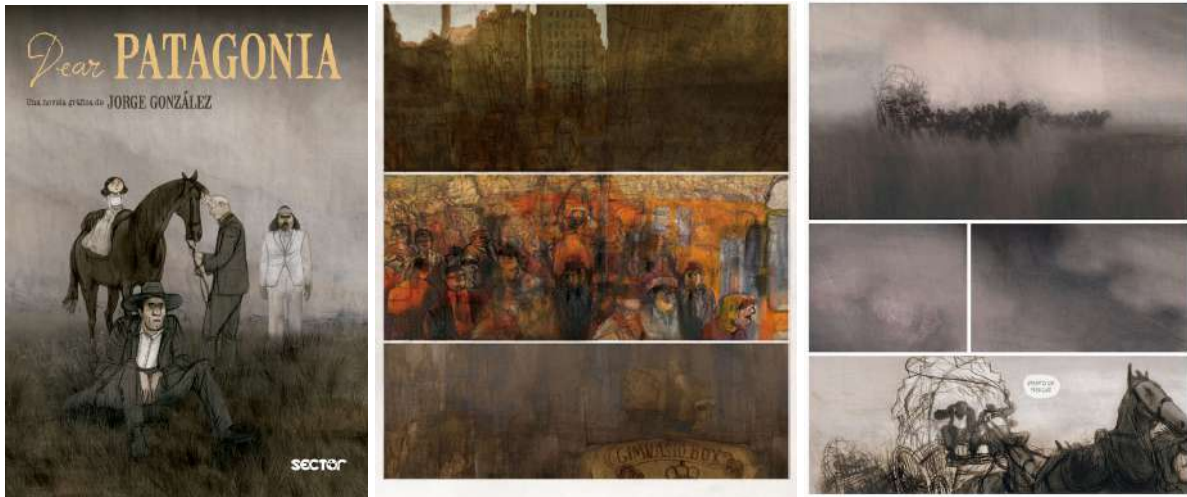
Luis Scafati. *Mambo Urbano*, 1992. Libro ilustrado, 80 páginas. Revista Humor.

De las ilustraciones que realizó Carlos Alonso en 1960 para una edición del *Martín Fierro*, me llama la atención que el artista prescinde de los atributos que hacían del protagonista un ser excepcional. Lo convierte en un gaucho a través del cual da cuenta del modo en que se desarrollaba la vida de los sectores campesinos. Prioriza en las escenas un retrato de la cotidianidad.



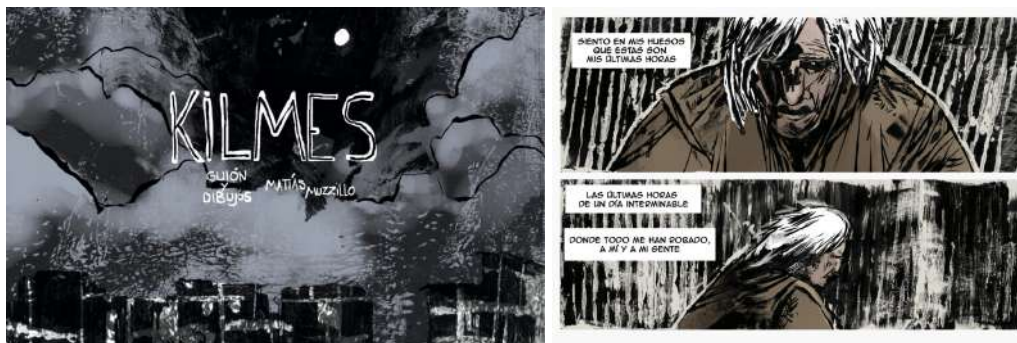
Carlos Alonso. *Ilustración del Martín Fierro*, 1960.

Por otro lado, tenemos a Jorge Gonzalez, que en *Dear Patagonia* busca reflejar el pasado y el presente de un pueblo arrancado de sus raíces por la llegada de colonos europeos. Los indios Onas, Tehuelches y demás personajes reconstruyen en esta novela la historia desarrollada en la zona Patagónica, en Buenos Aires y parte de Europa entre los siglos XIX y XX.



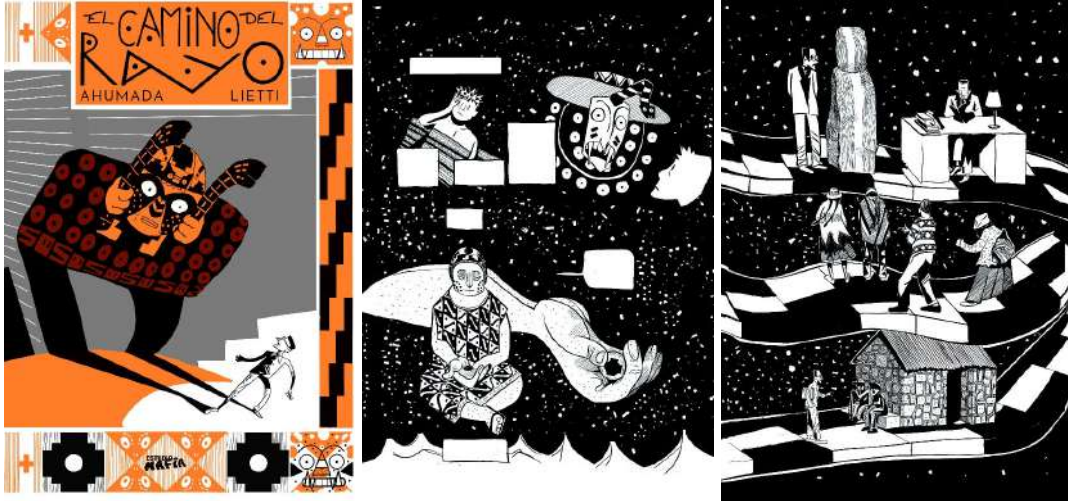
Jorge Gonzalez. *Dear Patagonia*, 2011. Novela gráfica. Formato 17x 23 – 280 págs.
Publicada por Sector Editorial en 2024.

El dibujante Matías Muzzillo presenta en su obra los recuerdos de un habitante de la Reducción de Exaltación de la Cruz de Kilmes sobre la deportación de su pueblo y las Guerras Calchaquies.



Matías Muzzillo. *Kilmes*, 2024. Editorial Garambainas.

La editorial Estudio Mafia publicó en 2024 una adaptación de la obra *América Profunda*, del filósofo argentino Rodolfo Kusch. El protagonista de la historia, el mismo Kusch, realiza un viaje de transformación en la época del Perú colonial. El ilustrador es Martín Lietti, quien realiza composiciones dinámicas, referenciando la cosmovisión y cultura andina. De su trabajo me interesó también la monocromía en blanco y negro.



Martín Lietti. *El camino del rayo*, 2024. Guión de Matías Ahumada. Risografía a dos tintas. Edición numerada, 70 páginas. Editorial Estudio Mafia.

Por último indague en la obra de Dolores Alcatena, quien adapta la leyenda azteca de Quetzalli en una novela colmada de acción y preciso detalle de la urbe azteca de Tenochtitlan.



Dolores Alcatena. *Quetzalli*, 2020. 92 páginas; 21 x 15 cm.

5. CONURBANO QUERANDÍ

5.1 UNA DEFINICIÓN PARA LA INTERVENCIÓN DE LA PLATAFORMA

Como mencionamos anteriormente, el soporte de las obras es la plataforma llamada *Google Maps*, que recrea virtualmente ciudades. Para encontrar un lugar, este debe tener una dirección específica. Debe estar en una calle, un pasaje, una ruta. Cualquier camino que pueda ser transitado por un vehículo. Al ser una plataforma colaborativa, se alimenta de los datos aportados por los usuarios, que crean sitios, etiquetan espacios públicos y los definen con una descripción. Añadir imágenes contribuye a la certificación de que ese sitio realmente existe. Y si existe y está localizado, entonces se puede buscar, se puede compartir, se puede difundir. Existen varias categorías de sitios, el de mayor jerarquía es el negocio. Tener un negocio certificado por Google te habilita más funciones que al resto de los usuarios.

Entonces, para intervenir en este mapa con una estructura de interacciones muy determinante, desarrolle una estrategia: crear el *Laboratorio de Arte Virtual Enmapado (AVE Lab)*.

Un establecimiento que remite a la práctica científica pero que transgrede sus lógicas al ser ficticio, y que lleva en su nombre una palabra que tampoco existe: enmapado; haciendo referencia a la acción de ubicar en un mapa.

Se emplaza en medio de la Reserva Municipal de Santa Catalina, en el partido de Lomas de Zamora. Un bosque en la ciudad, que solo puede ser transitado a pie. Para Google es un negocio auténtico, con horarios y una dirección precisa. Cada tanto me llega a la casilla de mail algún mensaje de un usuario confundido, que quiere visitar el lugar pero no lo encuentra, o incluso que quiere trabajar en este laboratorio de arte. No hay atención al cliente.

El código fue hackeado, y quedan expuestas las fisuras de una ciudad virtual que no refleja la tangible como promete. Por los espacios de esas rasgaduras se puede asomar una alternativa: la de crear otra ciudad, una que imagine.

El concepto *Arte Virtual Enmapado* surge como un tipo de obras que comparten características en común y responden a un entendimiento de la virtualidad determinado:

La obra es considerada un territorio extensible del suelo que el artista obligadamente habita; vincula la realidad física con la virtual transgrediendo los límites materiales y considerando a la tecnología como el entorno donde cualquier obra se produce en la actualidad; involucra el accionar del espectador para la construcción del relato; es georreferenciada, empleando cartografía digital y geolocalización.



Ilustraciones publicadas en el sitio de AVE Lab, en Google Maps

Elaborado este concepto era necesario construirle su propio stand de referencia dentro del espacio legitimador que es la galería infinita de imágenes de Google Maps. Así surge este laboratorio ficticio donde se nuclean todas las producciones.

El desafío consistió no sólo en diseñarlo sino también establecerlo como sitio aprobado por Google o incluso como un negocio dentro de la plataforma Google My Business. Una vez alcanzado cierto nivel de legitimación y visibilidad, se puede usar como plataforma para difundir las producciones visuales haciendo uso del algoritmo.

Las piezas de la serie Conurbano Querandí, además de sus sitios creados específicamente, tienen su copia almacenada en Ave Lab, en caso que algún usuario denuncie la inexistencia de estos emplazamientos artísticos virtuales.

5.2 REGISTRO DE LA ETAPA DE DOCUMENTACIÓN A TRAVÉS DE LA BITÁCORA



Página 01 de la bitácora

La población querandí se considera extinta, y se cuenta con muy poca información de los sobrevivientes del exterminio. Pero lo cierto es que los hubieron y estos se incorporaron a otras tribus, difundiendo su cultura al fusionarse con la de otros pueblos. ¿Hay rastros de esto en el presente de la población que habita su territorio ancestral? Para indagar en ello, tuve que acercarme a los nichos de investigadores y gestores culturales interesados en el tema.

Mediante redes sociales me contacté con la Comunidad Indígena Multiétnica Tres Ombúes, emplazada en un sitio arqueológico en Ciudad Evita⁵. En este lugar se encontraron rastros de un cementerio querandí, y la tradición oral lo convirtió en un sitio sagrado. Hasta la fecha no hay referencia concreta que identifique cuál de todas las matanzas llevadas a cabo por los conquistadores en esta zona, le dieron el nombre al río. Tres Ombúes pudo haber sido el lugar de la batalla, hoy es un sitio de memoria.

⁵ Localidad del Partido de la Matanza, Provincia de Buenos Aires.

Comencé la bitácora para poder hacer un registro, conectar lugares con personas y recuerdos. Implementar este registro del proceso de documentación como parte del proceso de producción me permitió proyectar la exploración y definir el rumbo a seguir.

Considero que la bitácora se inspira en la obra de Adriana Bustos. También utilice de referencia la obra de Luis Scafatti en Mambo Urbano, al combinar manchas de tinta con texto y diversas texturas, tendiendo a la monocromía.

5.3. EL DIBUJO DIGITAL EN 360° Y LA INCORPORACIÓN DE TEXTURAS

La premisa de esta investigación parte de cuestionar la mimesis (Aumont, 1992) de las imágenes producidas por Google, que pretenden ser una analogía de nuestras ciudades, barrios y calles. La plataforma invita a los usuarios a contribuir a esta representación siguiendo una serie de normativas pautadas por la empresa, que son aquella ficción que construye credibilidad mencionada por Aumont. La intención de mi proyecto es constituir una contraparte de la analogía formulada por Google; y para esto indague en el concepto de mentalidad mágica de André Bazin (1990).

Lo que podríamos llamar la “necesidad de ilusión” no ha dejado de minar la pintura desde el siglo XVI. Necesidad completamente ajena a la estética, y cuyo origen habría que buscarlo en la mentalidad mágica: y necesidad, sin embargo, efectiva, cuya atracción ha desorganizado profundamente el equilibrio de las artes plásticas. El conflicto del realismo en el arte procede de este malentendido, de la confusión entre lo estético y lo psicológico, entre el verdadero realismo, que entraña la necesidad de expresar a la vez la significación concreta y esencial del mundo, y el seudorealismo, que se satisface con la ilusión de las formas. (Bazin, 1990, pp.26)

El autor analiza la idea errónea de pensar que la fotografía y el cine pueden representar la realidad de forma completa, realizando una captura objetiva y atemporal. *Google Maps* nos presenta una secuencia de imágenes; incluyendo fecha y coordenadas. ¿No obstante estas formas presentadas son suficientes para retratar el paisaje urbano?

Esta tecnología se presenta como una posibilidad para realizar una reinterpretación del sentido ya construido, a través de una mediación situada descolonial.

Google práctica un seudorealismo que no alcanza a plasmar concretamente a la ciudad, su ilusión no alcanza la psicología de los habitantes del conurbano, el bagaje histórico y cultural. A través de la imagen y el imaginario de los paisajes urbanos se estimulan los medios de identificación territorial, generando relaciones sensibles entre los habitantes y su entorno.

Las piezas de *Conurbano Querandí* incluyen leyendas, fusionan sucesos históricos con contemporáneos, mezclan geografía, transgreden las leyes de la física; en pos de un sentido poético. Se construye así un paisaje que no es exclusivamente visual, también un paisaje sonoro, táctil, olfativo, vívido y empático gracias a la experiencia sujeto-espacio y evocado a través de la memoria y los recuerdos. Esto sólo puede ser aportado desde quienes tienen la experiencia concreta de habitar estos lugares y no estar solo de paso. Además, estos datos ciertamente quedan por fuera del parámetro de medición de la plataforma, que orienta sus objetivos al ámbito comercial, turístico e inmobiliario en lugar del campo histórico o artístico.

Para la producción de las piezas me resultó necesario abarcar una diversidad de representaciones ausentes en la plataforma. Personas con rostro, la noche y la oscuridad, paisajes a donde no llega un vehículo, eventos comunitarios, leyendas, etc. Pero también debía abordar el uso del color, y si quería hacerlo practicando un verdadero realismo, debía abordar el uso del color desde la herida colonial.

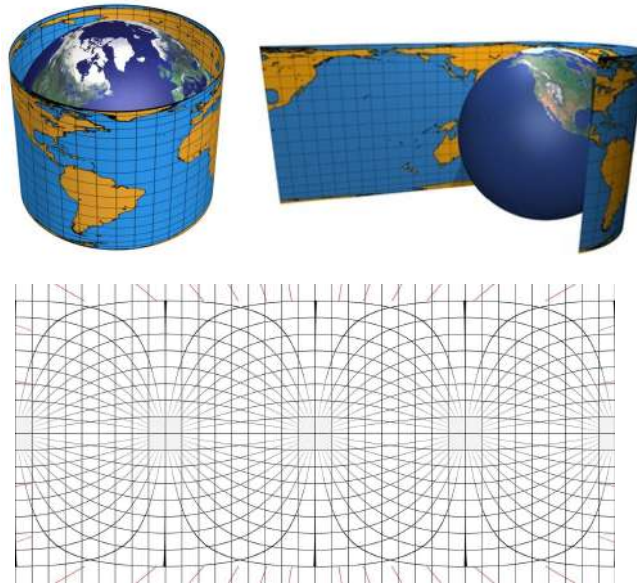
La monocromía de estas producciones se vincula con la producción visual precolombina de sudamérica. Lizárraga Ibáñez (2016) describe en su estudio de los queros coloniales de madera que a raíz de la “conquista visual” española, los productores indígenas de este soporte de memoria de origen prehispánico debieron adoptar la figuración, la policromía y figuras del bestiario medieval. Esto lo hicieron como una estrategia de resistencia para conservar la transmisión de sus sacralidades fundamentales, que antes representaban con significantes abstractos geométricos y figuras antropomorfas.

A partir de definir el proyecto como una contraparte de la analogía formulada por Google, comencé a cuestionarme qué relato presentan las ilustraciones 360° como imágenes narrativas (Jacques Aumont, 1992). Concretamente, estas son una imagen única y fija. Pero al poseer un encuadre móvil que le permite al espectador desplazarse libremente, se constituyen como acontecimientos espaciales. Requieren de tiempo para su aprehensión y las imágenes fijas que aísla el encuadre remiten a un antes y un después. Debido a que la secuencia de imágenes es ordenada involuntariamente por el espectador, las ilustraciones de 360° pueden contener multiplicidad de relatos. Sobre todo porque, analizando desde la semiología, poseen diversos códigos, algunos universales y otros totalmente determinados por el contexto social, lo que permite que se refieran desigualmente a los espectadores, dependiendo la interpretación de la imagen de su proveniencia territorial, situación histórica, relación con la política y cultura local, clase social, etc. Esto sumado a que el espectador sólo alcanzará percibir la obra en su conjunto realizando una secuencia de imágenes, considero muy importante para el relato que generan estas obras la singularidad y el accionar del espectador.

Entonces, la primera decisión que tomé con respecto a las escenas de realidad virtual fue estética: El dibujo debía ser y remitir a la bidimensión, y contener elementos propios de la ilustración, como distintos tipos de trazos, incorporación de manchas y texturas de papel.

El dibujo digital en 360° requiere seguir una serie de pasos para su visualización exitosa. La aplicación empleada es Photoshop, ya que me permite utilizar una gran variedad de pinceles que favorecen la ejecución del trazo; y además incluye distintas funciones para editar las texturas importadas. Las imágenes de 360° tienen lectura esférica. Su formato debe ser equirectangular para la publicación en plataformas que tienen habilitada la función.

Para crear una imagen de estas características en un plano bidimensional, se requiere tener en cuenta los procesos de distorsión a los que se verá sometida la imagen.



Como podemos observar en la grilla, las zonas de la proyección equirrectangular que presentan mayor distorsión en la lectura de 360° son la parte superior e inferior.

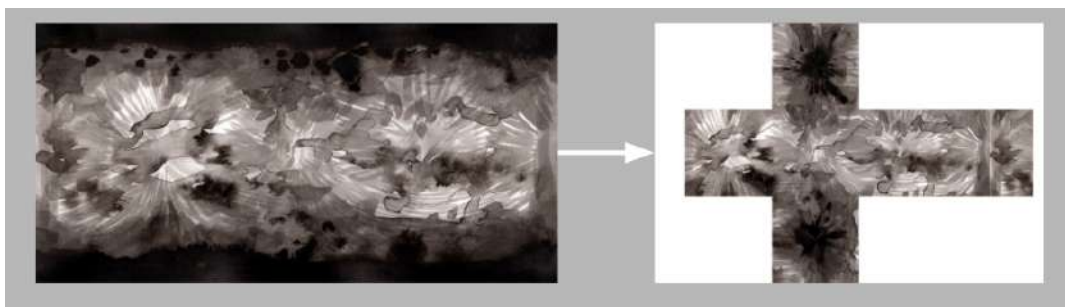
Para poder crear imágenes con mayor detalle, y abandonar los colores planos para darle paso a la textura, decidí implementar una nueva técnica de producción.

La proyección de cruz horizontal permite un dibujo detallado de las zonas inabarcables en la proyección equirrectangular. Pero requiere luego edición para contrarrestar el efecto de cubo.



Dibujo para proyección equirrectangular junto a uno para proyección de cruz horizontal.

Existe un complemento para Photoshop llamado Flexify 2, que permite convertir imágenes a distintos tipos de proyecciones. Este programa fue gratuito durante mucho tiempo.



Ejemplo de conversión de un dibujo realizado para proyección equirrectangular en una cruz horizontal. Se pueden observar como operan las distorsiones para adaptarse a una visualización de cubo.

El resultado de las exploratorias me indicó que la mejor opción era combinar ambas proyecciones en un proceso de varios pasos. Esta es la metodología de producción aplicada a todas las ilustraciones de 360°:

5.4. PASOS PARA CREAR UN DIBUJO DE 360°



1. Se extrae la imagen equirectangular de referencia de la locación de google maps.

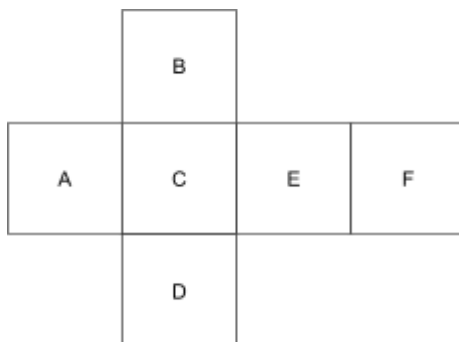


2. Se convierte a proyección de cruz horizontal con el complemento flexify 2.



3. Se producen con tinta sobre papel las 6 vistas del fondo. En el caso de las producciones enteramente digitales, se realiza el mismo procedimiento, trabajando cada vista por separado.

Cada una de las partes es un “módulo”, y estos están nombrados de la A a la F.



4. El módulo A es la vista del 360° que estará a la izquierda al abrir el enlace. El módulo B corresponde a la vista de arriba. El módulo C a la vista frontal. El módulo D a la vista de abajo. El módulo E a la vista derecha. El módulo F a la vista trasera.



5. Se dibujan por separado los detalles.



6. Se escanean las vistas y se conforma una cruz horizontal.



7. Luego de retoques para empalmar las vistas, se convierte a proyección equirrectangular para exportar. Antes de hacerlo es preciso importar los metadatos necesarios para la visualización de la web, algo que se consigue modificando la información del archivo. Formato de exportación: Imagen JPG con relación de aspecto 2:1. Tamaño: 8192 x 4096 pixeles, 10 MB.

En la era Post Internet los artistas visuales de un país como Argentina, se enfrentan a la difícil tarea difundir su obra en un mundo dolarizado, de reglas cada vez más intrincadas que se actualizan constantemente. Para vencer al algoritmo y alcanzar algún grado de visualización, se requiere desarrollar estrategias para acceder a las herramientas necesarias desde una vía informal, ya que la oficial resulta muchas veces inalcanzable.

¿Vale la pena invertir en herramientas que el mismo sistema luego nos arrebatará de las manos con su obsolescencia programada? ¿Qué profundidad de la técnica de trabajo se puede alcanzar con este tipo de obturaciones?

Gabriel(2019) afirma que el posthumanismo, el transhumanismo, y la idea de que nuestras máquinas se parecen a nosotros y de que la inteligencia artificial nos amenaza, es solo marketing. Sostiene que es una ideología para tener bajo control al proletariado digital; y luego añade que los ciudadanos deben recuperar el poder que les ha sido arrebatado por estas mega corporaciones tecnologías y reconocerse como una mano de obra explotada y adormecida.

6. PIEZAS REALIZADAS

El resultado de esta forma de trabajo son las 12 piezas que componen la serie Conurbano Querandí. Seis de ellas corresponden a ilustraciones digitales de 360°, geolocalizadas en *Google Maps*, en los sitios más importantes de la historia del pueblo Querandí. Las otras restantes son ilustraciones digitales de un solo plano que presentan a los protagonistas y lugares de este relato construido. El encuentro con las imágenes se da en todos los casos en plataforma virtual, y además se presentan en distintos formatos impresos y sobre diferentes soportes para su emplazamiento y circulación en diferentes circuitos. A modo de ejemplo, algunas ilustraciones digitales fueron también impresas sobre papel (afiches, postales) o montadas sobre madera, colocando a modo de cartela el código QR para la visualización en la plataforma de Google Maps. En otros casos, la impresión en papel se debe a la posibilidad del intervenir el espacio urbano con el objetivo de llamar a la reflexión, en las calles, concientizando nuestra identidad querandí. Se da así una doble entrada: por la navegación de la plataforma y por la vía externa a la misma.



A modo de ejemplo, esta versión de la pieza *Bienvenidxs a la Matanza* (2024) fue seleccionada para participar del Salón Provincial de Arte Joven 2025. Está compuesta por dos piezas. Pieza A Ilustración digital impresa sobre madera de 60x50cm. Pieza B a modo de cartela, Ilustración digital impresa en papel 21 x 29,7 cm.

ILUSTRACIONES DE UN PLANO

- I. Mapa del Conurbano Querandí
- VI. Juan de Garay
- VII. Telomian Condie
- VIII. Pibisque
- IX. Capitán Miguel Navarro
- XI. Bagual

ILUSTRACIONES DE 360° GRADOS

- II. El bosque
- III. Acampe en Tres Ombúes
- IV. Bienvenidos a la Matanza
- V. Telomian Condie vs Juan de Garay
- X. Pueblo de Pibisque
- XII. Expansión de Tubichamini

Las piezas están numeradas de acuerdo al lugar que ocupan en el desarrollo de la narración construida. Se parte desde una presentación general del territorio, para pasar a la primera escena que es *El Bosque*, localizada en la reserva donde empecé mi laboratorio de arte virtual ficticio, además de ser la localización más cercana a mi casa.

Seguimos por una escena dedicada a la comunidad que en la actualidad defiende la lucha indígena en el conurbano. *Acampe en Tres Ombúes* nos permite transicionar desde el presente al pasado; para seguir inmediatamente a la escena de *Bienvenidos a la Matanza*, que conmemora el enfrentamiento que tuvieron las fuerzas de los colonizadores contra los pueblos originarios en esa precisa ubicación geográfica.

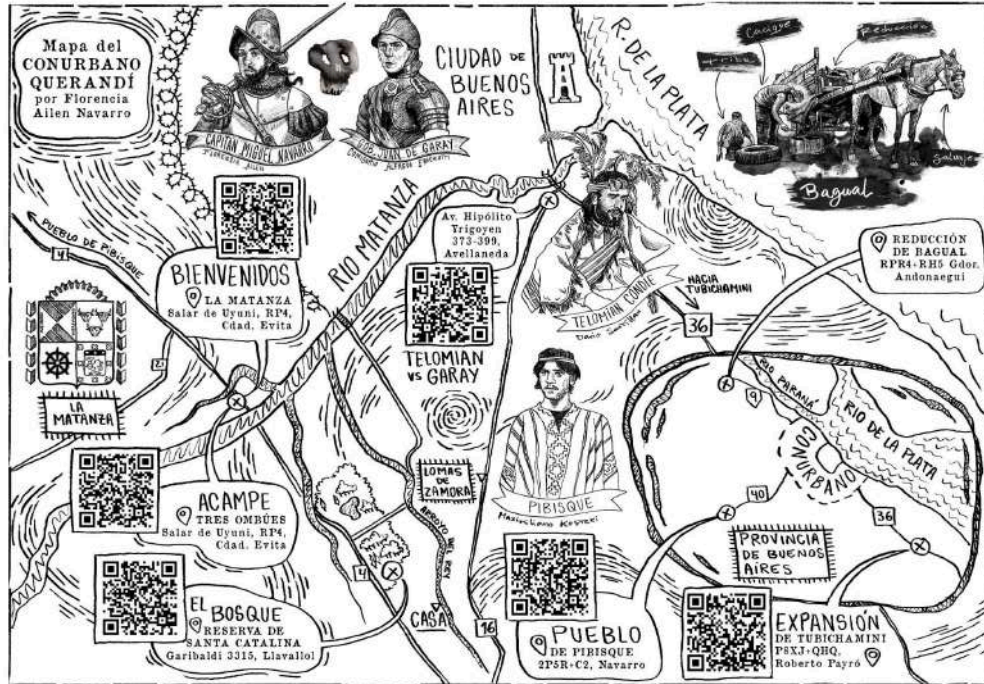
De ese sitio de memoria, viajamos a otro también ubicado a la rivera del Riachuelo. *Telomian Condie vs. Juan de Garay* nos cuenta aquel enfrentamiento del siglo XVI desde los ojos del siglo XXI, con diferentes actores pero cumpliendo los mismos papeles.

Las siguientes producciones son retratos de dos conquistadores: Juan de Garay y Miguel Navarro, y dos caciques: Telomian Condie y Pibisque. Presentados formalmente los protagonistas, nos adentramos un momento en la provincia de Buenos Aires para asistir al renombramiento del *Pueblo de Pibisque*, en honor a su cacique reducido. Para luego no olvidarnos de nombrar al cacique rebelde *Bagual*. Por último, se cierra la serie con la *Expansión de Tubichamini*, último hogar de la familia de Telomian Condie.

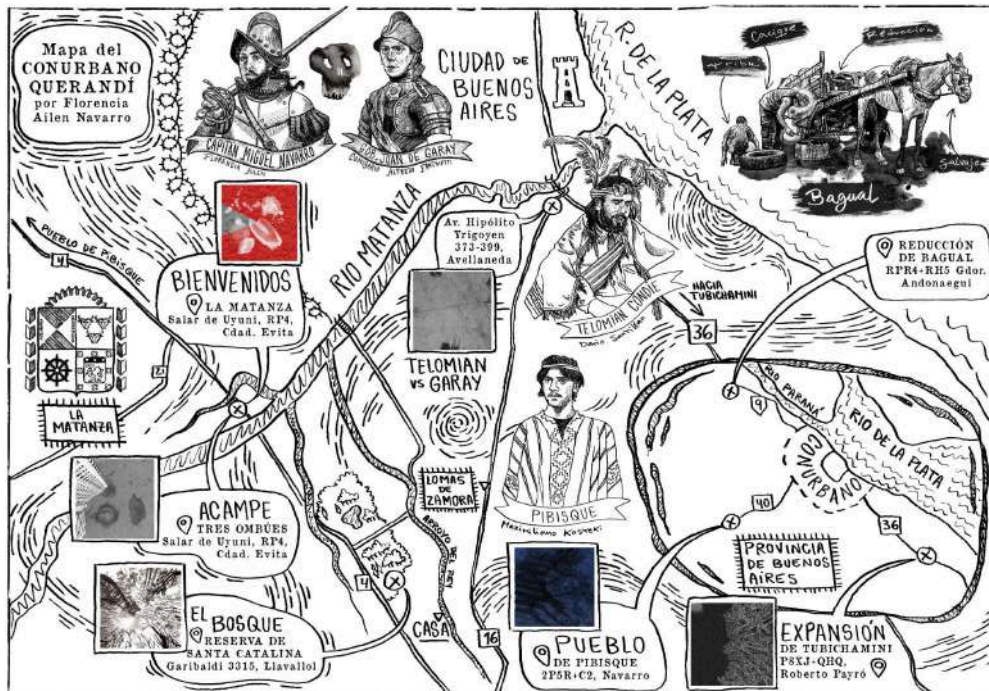
I. MAPA DEL CONURBANO QUERANDÍ

Producción bidimensional dibujada digitalmente. Reúne todas las piezas de la serie para establecer sus vinculaciones geográficas, y presenta los personajes.

Este mapa tiene dos versiones: Una que incluye los códigos QR, de exposición y circulación autónoma; y otra en la que se reemplazan los códigos por la vista de superior de cada ilustración de 360°, pensada para acompañar las demás piezas de la serie.



Mapa del Conurbano Querandí VERSIÓN 01 (2024) Dibujo digital, impreso en papel 29,7 cm x 42 cm.



Mapa del Conurbano Querandí VERSIÓN 02 (2024) Dibujo digital, 3508 x 4961 pixeles.

II. EL BOSQUE

Esta ilustración digital de 360° es la única de la serie que está realizada por completo con tinta y papel. La obra está emplazada en la virtualidad en el sitio de AVE Lab, ya que su localización en la Reserva Municipal de Santa Catalina corresponde al territorio en el que habitó junto a su familia el último cacique Querandí del sur del Riachuelo: Telomian Condie⁶. Vincula la vida nómada de los querandíes con la de los inquilinos.

Los módulos se confeccionaron en una hoja de 21x21 cm.

Dirección: Garibaldi 3315, B1836 Llavallol, Provincia de Buenos Aires.

Enlace: <https://maps.app.goo.gl/a8MvPfpXhgYtCBx9>



El Bosque (2024) Ilustración digital de 360°, 6144 x 3072 píxeles.



El Bosque. Postal. (2024) Ilustración digital, impreso en papel doble faz 21 x 14,7 cm

⁶ Para más información sobre Telomian Condie, consultar anexo con cronología.

¿Conoces el Conurbano Querandí?



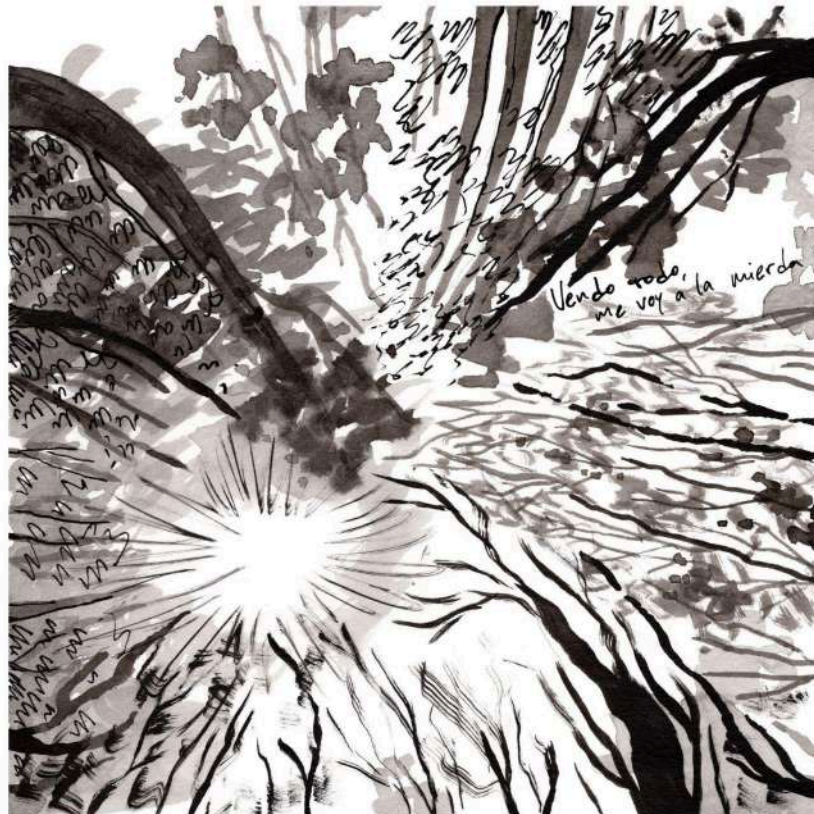
Garibaldi 3315, B1836
Llavallol, Provincia de
Buenos Aires

¿Conoces el Conurbano Querandí?



Garibaldi 3315, B1836
Llavallol, Provincia de
Buenos Aires

El Bosque. Afiches. (2024) Ilustración digital, impreso en papel 29,7 x 42 cm.



El Bosque. Recorte. (2024) Ilustración digital 50x50cm.

III. ACAMPE EN TRES OMBÚES

La Comunidad Multiétnica Tres Ombúes sostiene un acampe desde el 23 de Junio de 2024 en este sitio sagrado. El día 06 de Julio de 2025 cumplieron 1 año y 14 días de sostener esta metodología de lucha para evitar la ocupación de las tierras por personas que pretenden llevar adelante un proyecto de construcción en el barrio Puente 13. Además del acampe, continúan realizando ceremonias, talleres y actividades culturales en el espacio.

En esta producción el eje es el río Matanza. En una orilla tenemos un emblema de Avellaneda, el Complejo Estrella del Sur es un edificio deshabitado, que quedó sin terminar debido a vaivenes empresariales que obstaculizaron su finalización.

En la otra orilla está el terreno donde se desarrolla la comunidad de Tres Ombúes.

Dirección: Salar de Uyuni, RP4, Cdad. Evita, Provincia de Buenos Aires

Enlace: <https://maps.app.goo.gl/Xn7WzPBFT8LVt6fC9>



Acampe en Tres Ombúes. (2024) Ilustración digital de 360°, 6144 x 3072 píxeles.



Acampe en Tres Ombúes. Postal (2024) Ilustración digital, impreso en papel doble faz 21 x 14,7 cm

¿Conoces el
Conurbano Querandí?



Salar de Uyuni, RP4 &
Cdad. Evita, Provincia de
Buenos Aires



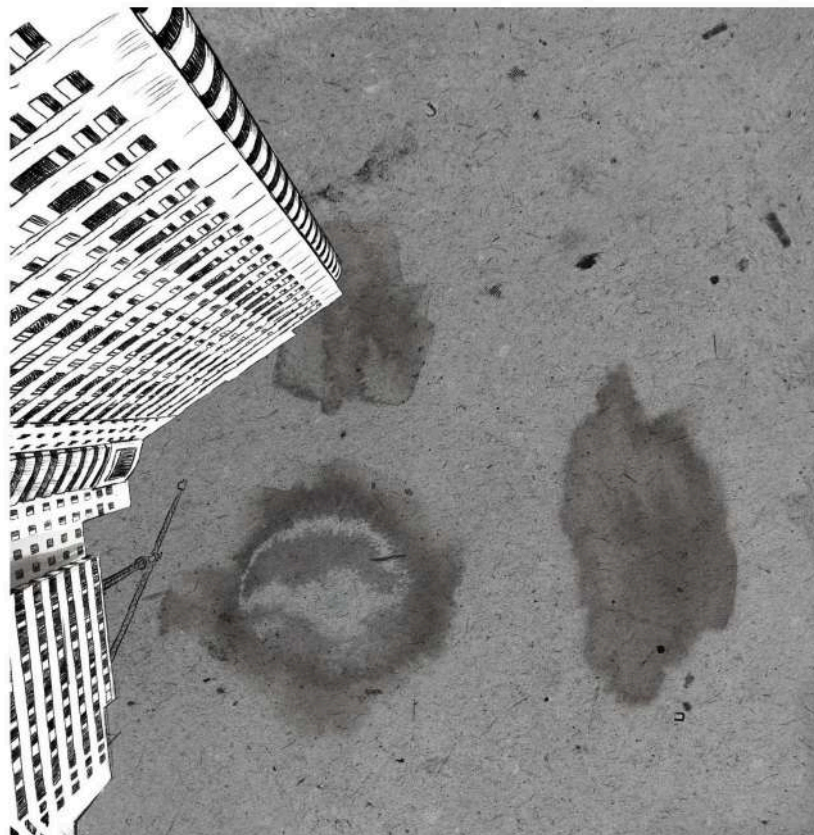
¿Conoces el
Conurbano Querandí?



Salar de Uyuni, RP4 &
Cdad. Evita, Provincia de
Buenos Aires



Acampe en Tres Ombúes. Afiches. (2024) Ilustración digital, impreso en papel 29,7 x 42 cm.



Acampe en Tres Ombúes. Recorte. (2024) Ilustración digital 50x50cm.

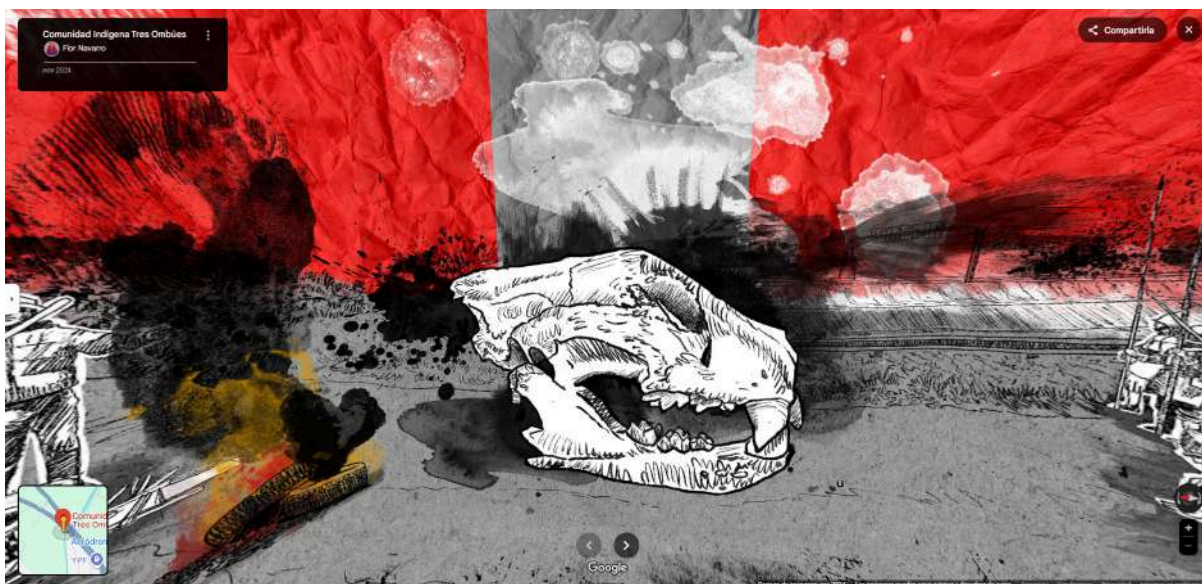
IV. BIENVENIDOS A LA MATANZA

La segunda producción que tiene lugar en Tres Ombúes, está dedicada a la ruta que une al sur con el oeste. Un paso fronterizo, testigo del enfrentamiento entre las fuerzas represivas y las resistentes. Se introduce en esta pieza la leyenda del capiango⁷.

La particularidad de esta ilustración es que no pudo vencer del todo los parámetros establecidos por Google. El color rojo intenso del cielo texturado fue censurado por la plataforma, ya que esta me impedía subir la imagen. Luego de varias corroboraciones, comprobé que no era una cuestión de dimensiones, peso de la imagen o metadatos. Al hacer varias pruebas pude identificar que la causante era el rojo. El resultado es el porcentaje de gris en la pieza que fue publicada, requerimiento mínimo para que el 360° pudiera publicarse.

Dirección: Salar de Uyuni, RP4, Cdad. Evita, Provincia de Buenos Aires.

Enlace: <https://maps.app.goo.gl/syhi7QLwbC6DA9hW6>



Bienvenidos a la Matanza.(2024) Ilustración digital de 360°, 8192 x 4094 pixeles.



Bienvenidos a la Matanza. Postal (2024) Ilustración digital, impreso en papel doble faz 21 x 14,7 cm

⁷ Hombre al que la creencia popular atribuye la facultad de convertirse en jaguar. También nombrado Yagareté-Avá. Cuando la población querandí habitaba las cercanías del Río Carcarañá, habrían tenido contacto con estos animales y la población guaraní que difundió la leyenda.

**¿Conoces el
Conurbano Querandí?**



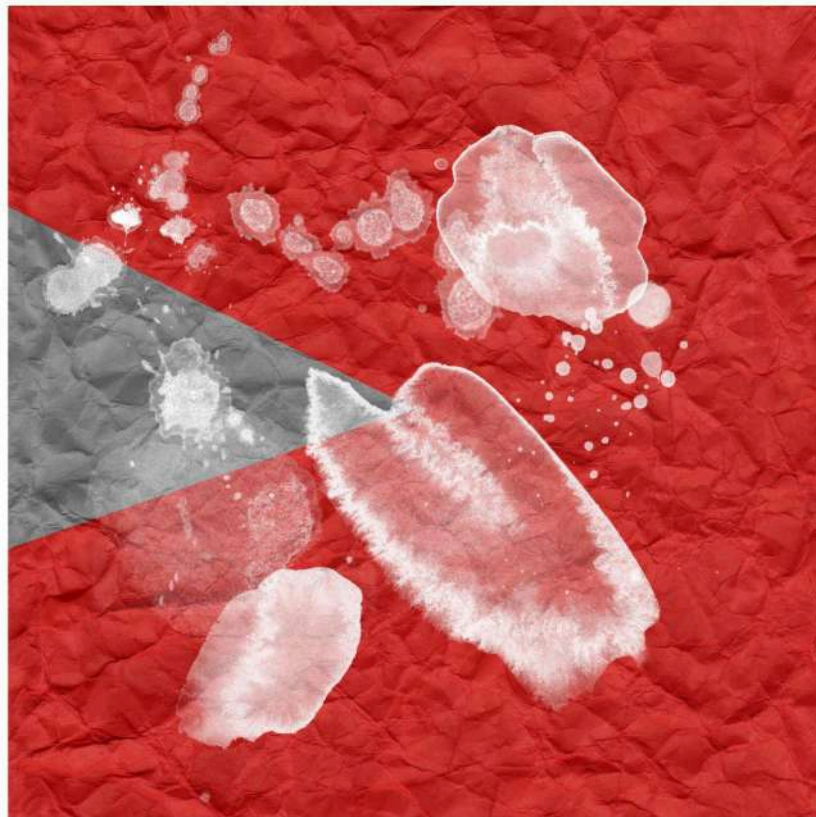
Salar de Uyuni, RP4 &
Cdad. Evita, Provincia de
Buenos Aires

**¿Conoces el
Conurbano Querandí?**



Salar de Uyuni, RP4 &
Cdad. Evita, Provincia de
Buenos Aires

Bienvenidos a la Matanza. Afiches. (2024) Ilustración digital, impreso en papel 29,7 x 42 cm.



Bienvenidos a la Matanza. Recorte. (2024) Ilustración digital 50x50cm.

V. TELOMIÁN CONDIÉ VS JUAN DE GARAY

La obra se encuentra geolocalizada en la Estación de Ferrocarril de la Línea Roca: Darío Santillán y Maximiliano Kosteki. En escena se enfrentan efectivos de la policía bonaerense y militantes del Movimiento de Trabajadores Desocupados. Para realizar este dibujo, utilice como referencia imágenes de archivo del día de la masacre que tuvo lugar en 2002.

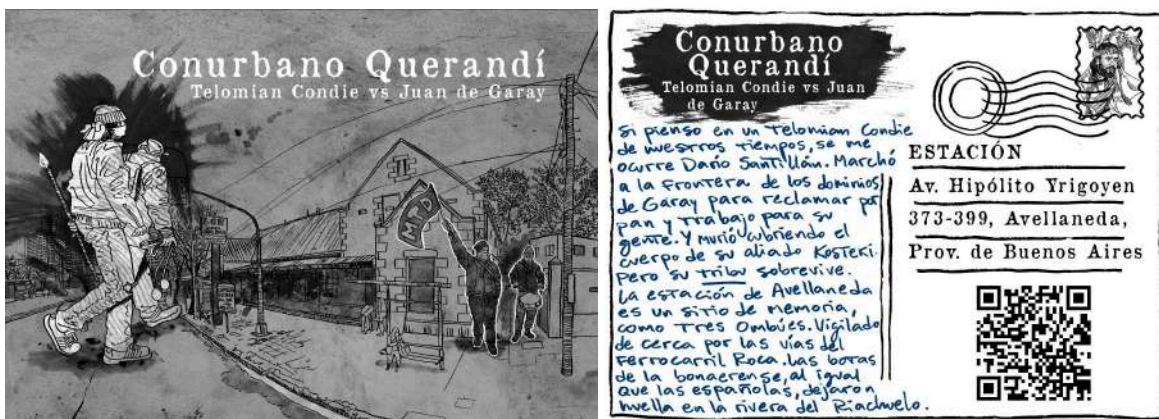
Los personajes están desproporcionados, adoptando un tamaño mucho mayor a sus dimensiones naturales. El pasado irrumpe distorsionado en la cotidianeidad de la calle, con un tráfico que no se detiene. En el fondo, detrás de las figuras de Kosteki y Santillán, podemos observar el edificio del Complejo Estrella del Sur, que aparece en la obra Acampe en Tres Ombúes.

Dirección: Av. Hipólito Yrigoyen 373-399, Avellaneda, Provincia de Buenos Aires.

El primer enlace del sitio creado fue censurado por Google, eliminándolo y generando un error en la visualización de la imagen. Este hecho ocurrió entre el 22/05/2025 y el día 10/07/2025, última fecha de registro: <https://maps.app.goo.gl/NTLiJ9guzTofLfTa9>



Telomian Condíe vs Juan de Garay (2024) Ilustración de 360°, 13312 x 6656 píxeles.



Telomian Condíe vs. Juan de Garay. Postal. (2024) Ilustración digital, impresión en papel doble faz, 21 x 14,7 cm

**¿Conoces el
Conurbano Querandí?**



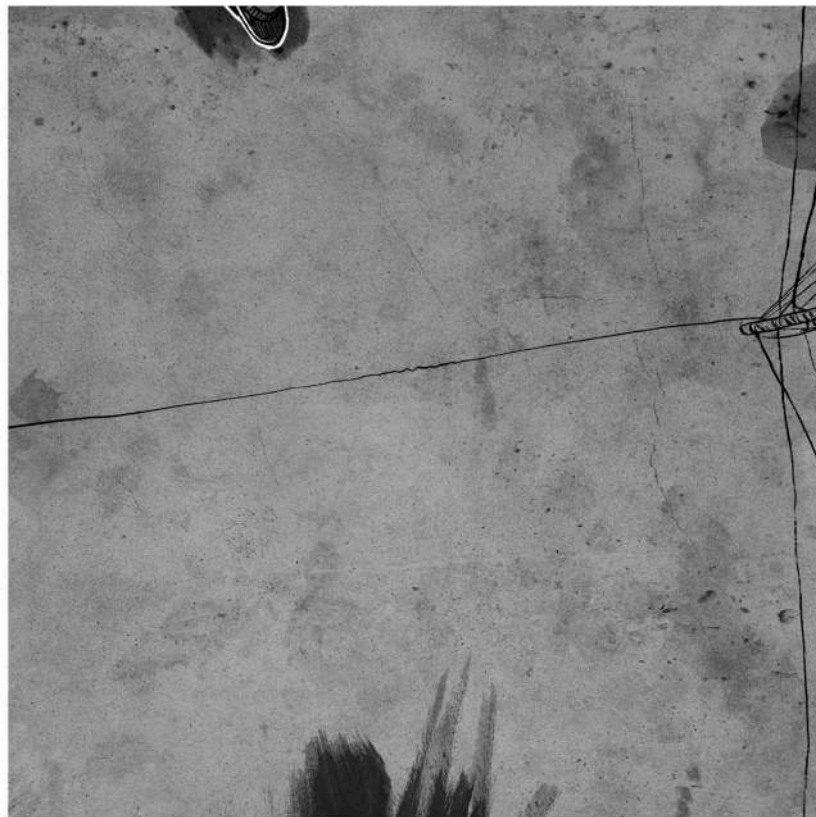
Av. Hipólito Yrigoyen
373-399, B1870BLQ
Avellaneda, Provincia de
Buenos Aires

**¿Conoces el
Conurbano Querandí?**



Av. Hipólito Yrigoyen 373-399,
B1870BLQ Avellaneda,
Provincia de Buenos Aires

Telomian Condie vs. Juan de Garay. Afiches. (2024) Ilustración digital, impreso en papel 29,7 x 42 cm.



Telomian Condie vs. Juan de Garay. Recorte. (2024) Ilustración digital 50x50cm.

RETRATOS

En el Conurbano Querandí los actores cambian pero los papeles se reiteran.

Los colonizadores de ayer pueden ser tanto los comisarios como los artistas de hoy, operando de maneras distintas. También se dan resistencias que tienen a caciques del siglo XXI en su frente.

VI. JUAN DE GARAY

Asume el rol del colonizador Juan de Garay el comisario de la policía bonaerense Alfredo Fanchiotti, responsable del asesinato de los militantes Darío Santillan y Maximiliano Kosteki en 2002. Está ataviado con la armadura de Garay y atributos de la bonaerense. Detrás un ejército español del siglo XVI.



Juan de Garay (2024) Ilustración digital, impresión sobre madera 50x50cm

VII. TELOMIAN CONDIE

En representación del último cacique querandí al sur del Riachuelo, Dario Santillan, militante del Movimiento de Trabajadores Desocupados, quien fue ejecutado en la Estación de Avellaneda por la policía bonaerense mientras cubría el cuerpo de Maximiliano Kosteki. Las vestimentas corresponden a las de un cacique en la provincia de Buenos Aires a fines del siglo XIX.



Telomian Condie (2024) Ilustración digital, impresión sobre madera 50x50cm

VIII. PIBISQUE

Maximiliano Kosteki encarna al cacique Pibisque, del que se sabe únicamente que fue asignado al capitán Miguel Navarro luego de la batalla en el Río Matanza.



Pibisque (2024) Ilustración digital, impresión sobre madera 50x50cm

IX. CAPITÁN MIGUEL NAVARRO

Autorretrato con armadura de militar español del siglo XVI. Detrás el escudo del Partido de la Matanza.



Capitán Miguel Navarro (2024) Ilustración digital, impresión sobre madera 50x50cm

X. PUEBLO DE PIBISQUE

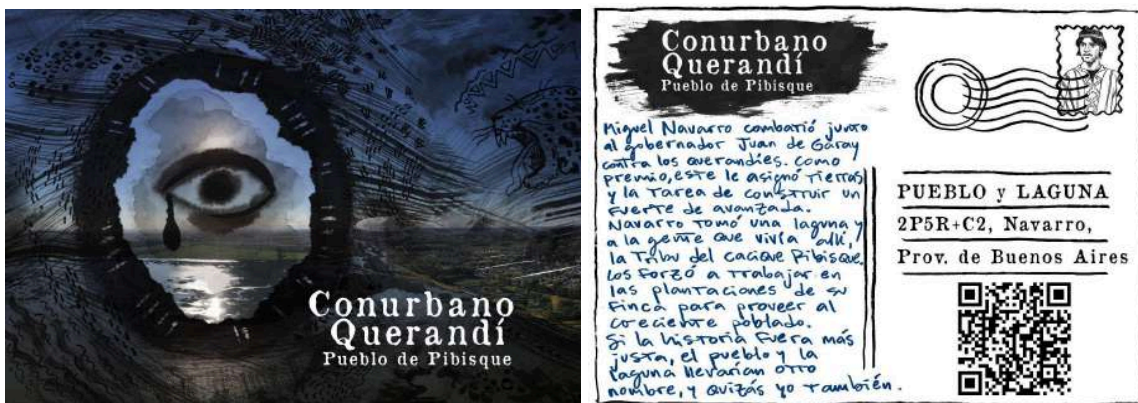
Esta pieza se confeccionó inicialmente con 6 vistas de 21 x 21 cm, realizadas con tinta sobre papel. Luego de escanear y convertir las vistas en proyección equirrectangular, la fusione con una vista aérea de 360° del pueblo y la laguna de Navarro.

Dimensiones: Dirección: 2P5R+C2, Navarro, Provincia de Buenos Aires

Enlace: <https://maps.app.goo.gl/He6zfjFDJpUzdSPW8>

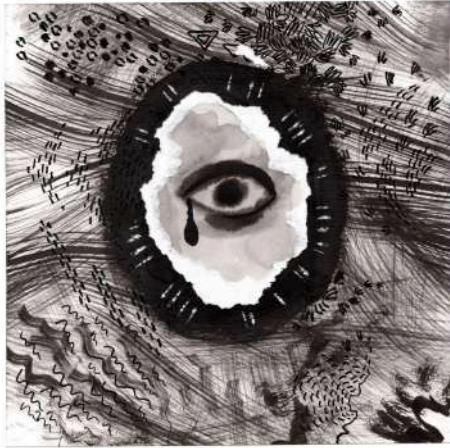


Pueblo de Pibisque (2024) Ilustración digital de 360°, 13312 x 6656 píxeles



Pueblo de Pibisque. Postal. (2024) Ilustración digital, impresión en papel doble faz, 21 x 14,7 cm

¿Conoces el
Conurbano Querandí?



2P5R+C2, Navarro,
Provincia de
Buenos Aires

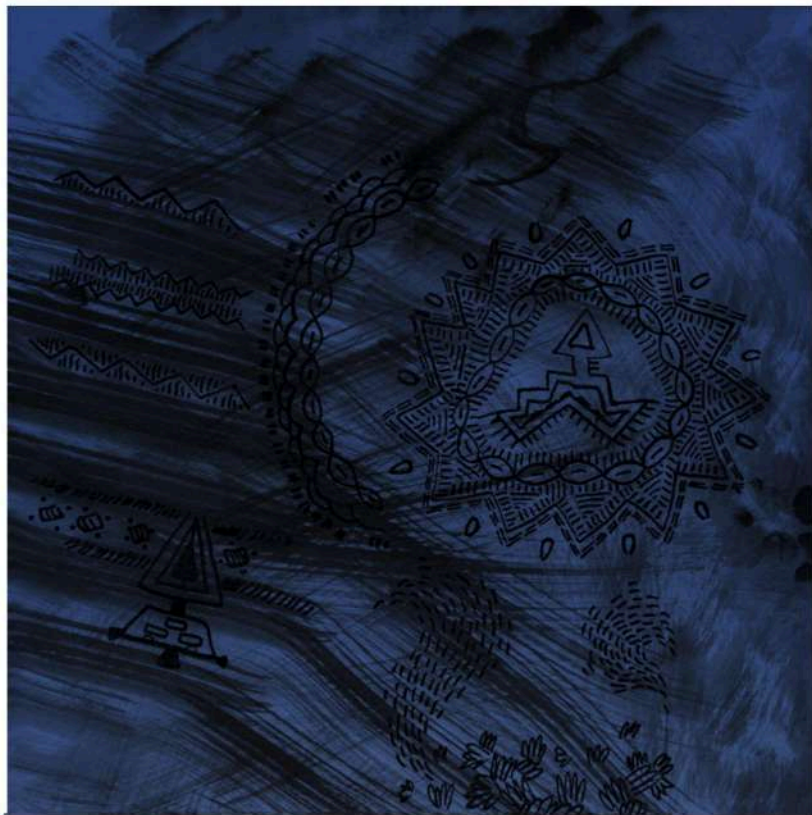
¿Conoces el
Conurbano Querandí?



2P5R+C2, Navarro,
Provincia de Buenos Aires



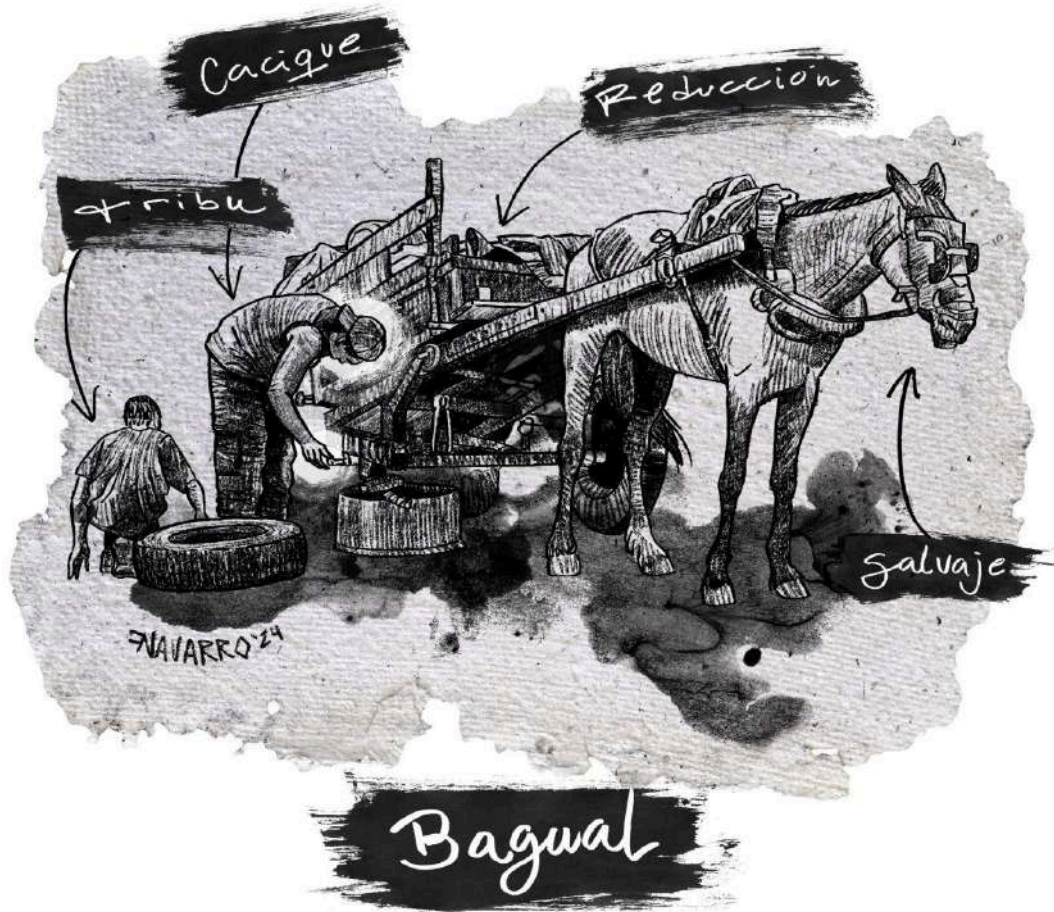
Pueblo de Pibisque. Afiches. (2024) Ilustración digital, impreso en papel 29,7 x 42 cm.



Pueblo de Pibisque. Recorte. (2024) Ilustración digital 50x50cm.

XI. BAGUAL

Para esta pieza explore los distintos significados históricamente atribuidos al término Bagual, yuxtaponiendo con una escena cotidiana del conurbano bonaerense.



Bagual (2024) Ilustración digital, impresión sobre madera 50x50cm.

XII. EXPANSIÓN DE TUBICHAMINI

Para la última pieza de la serie decidí realizar una escena nocturna, que es algo absolutamente denegado por Google Maps. El desafío fue conseguir realizar una composición en la que el espectador se situara en la escena montando un caballo, por el vínculo especial que desarrollaron los querandíes con estos animales. La realización requirió fragmentar el animal en 3 vistas distintas; que debían empalmarse con precisión, ya que la vista inferior es la que más sufre deformación en la proyección equirectangular, imposibilitando la edición.

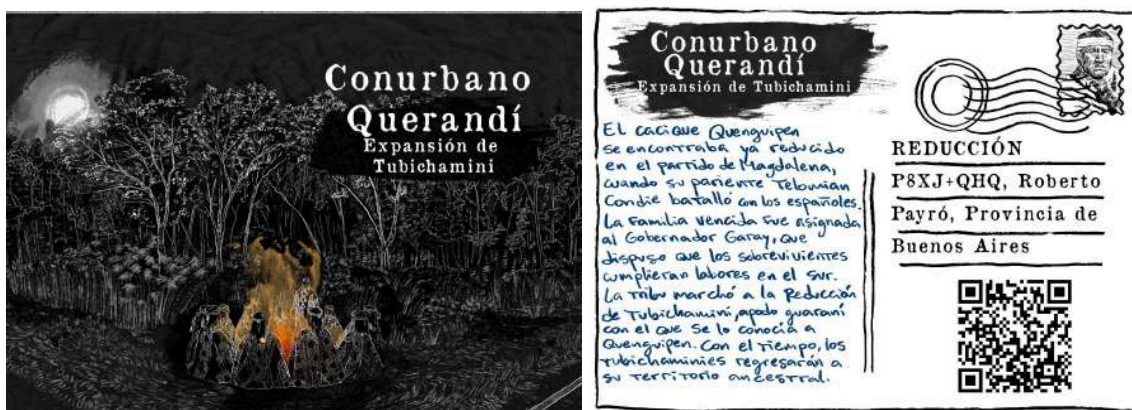
En cuanto a la localización en la que está emplazada la obra en la virtualidad, corresponde a las coordenadas donde funcionó la Reducción de Tubichamini, a donde fue destinada la familia de Telomian Condíe luego de la conquista. Presentar en este lugar un edificio público de Lomas de Zamora como es su Teatro Municipal, destinado al desarrollo y la difusión de la cultura local, implica compaginar el presente y pasado de un territorio, que incluye desplazamientos forzosos y recuperación.

Dirección: P8XJ+QH, Roberto Payró, Provincia de Buenos Aires

Enlace: <https://maps.app.goo.gl/5qt7ghVQs8VzYkN49>



Expansión de Tubichamini (2024) Ilustración digital de 360°, 13312 x 6656 píxeles.



Expansión de Tubichamini. Postal. (2024) Ilustración digital, impresión en papel doble faz, 21 x 14,7 cm

**¿Conoces el
Conurbano Querandí?**



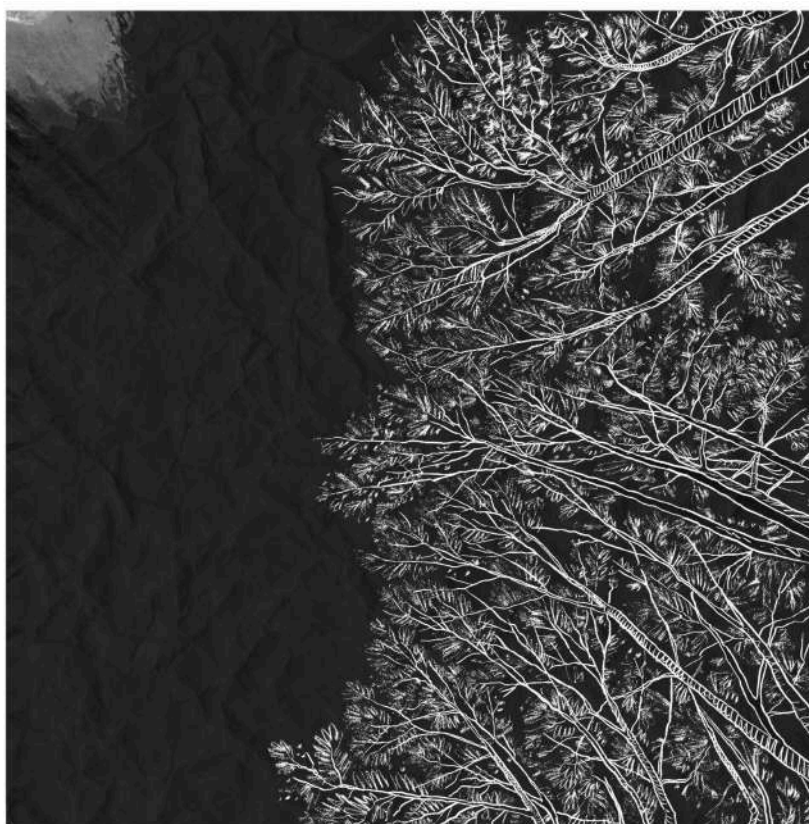
P8XJ+QH, Roberto
Payró, Provincia de
Buenos Aires

**¿Conoces el
Conurbano Querandí?**



P8XJ+QH, Roberto
Payró, Provincia de
Buenos Aires

Expansión de Tubichamini. Afiches. (2024) Ilustración digital, impreso en papel 29,7 x 42 cm.



Expansión de Tubichamini. Recorte. (2024) Ilustración digital. 50x50cm.

8. CONCLUSIÓN

La serie Conurbano Querandí fue producida desde la perspectiva descolonial, definida por Mignolo; y proyectando una transmodernidad posible, como describe Dussel. El proceso tuvo como punto de partida los conceptos de geocultura de Kusch y de territorio de Segato, para definir el lugar desde el cual intervengo como artista, mi identidad.

Influyeron en este proyecto los trabajos desarrollados en el campo del Net.art por los argentinos Alejandro Schianchi y Gustavo Romano, junto con las estrategias que llevó a cabo Aram Barthol para explayarse sobre el impacto cultural de *Google Maps*. Elegí referentas mujeres para comprender las complejidades de la producción descolonial en el arte. Mónica Bengoa (Chile), Claudia Coca (Perú) y Adriana Bustos (Argentina) se convirtieron en un faro para mí en el arte contemporáneo. Considero que mis obras forman parte de un grupo en crecimiento, uniéndose a las producciones de otros tantos ilustradores argentinos que recuperan nuestro pasado y actualidad indígena; como Jorge Gonzalez, Matias Muzzillo, Matías Ahumada y Dolores Alcatena.

Para concluir este trabajo, quisiera compartir algunas reflexiones finales, surgidas de este recorrido iniciado en 2021.

Es difícil de verificar si intervenir artísticamente aplicaciones como Google Maps puede llegar a modificar las idealizaciones que generan en las poblaciones que las emplean. Aún así, hacerlo consiste en una operación descolonial; al subvertir la estructura impuesta de publicación de imágenes, se realiza un desprendimiento de la matriz de poder.

Fue un desafío conseguir tener en la virtualidad un negocio ficticio verificado como AVE Lab, y poder sostenerlo y evadir las restricciones de imagen aún más. Pero esto me permitió alcanzar el nivel 7 de 10 dentro de la plataforma, acumulando 193.886 vistas ¿qué significan estos datos en mundo de algoritmos? Que pude evadir la censura ciertamente, no mucho más. Son 12 en total las piezas realizadas, la mitad son paisajes de 360°, la otra mitad presenta los personajes y el escenario que plantea la serie. Pero los números se quedan cortos en comparación a la experiencia de interacción de las personas con las postales, los afiches y otros dispositivos en papel. Es el traspaso de la manipulación física a la virtual donde se inicia la charla, el extrañamiento con la imagen presentada desencadena cuestionamientos que pueden ser explorados con otros o con la propia experiencia de vida.

Producir Conurbano Querandí significó reaprender sobre el suelo que habito, sobre su historia viva, sobre sus texturas y costumbres. Me acercó a la Comunidad Multiétnica Tres Ombúes, que nació en la matanza y que resiste en la preservación de una tierra sagrada entre el concreto. Ahora mi ciudad tiene otra cronología, que se entrelaza con otros conglomerados urbanos como raíces. Esta historia re-aprendida y re-escrita es solo el inicio, de un ejercicio que se puede expandir en tiempo y espacio. El periodo histórico, el territorio y la etnia abordada es tan acotado como personal. Eso no implica que el Conurbano Querandí no pueda ampliarse. Practicar la *aesthesis* es también establecer lazos con otros artistas interesados en sus orígenes y en su vínculo con sus ciudades, que no tiene porqué limitarse a la periferia de la ciudad de Buenos Aires. En otros conurbanos hay otros relatos de lucha para ser

resignificados. Y la virtualidad es un soporte infinito.

Mediante la realización de la serie Conurbano Querandí contribuyo al género del Net.art desde una perspectiva descolonial. Producir arte desde la aesthesis implicó apelar a la experiencia sensorial en el territorio. De esta manera se vincula la ciudad virtual con la terrenal, la cibercultura con los relatos ancestrales, el pixel con la tierra. Me apropio del software desde mi identidad para revertir su lógica de consumo por una emotiva. En cuanto al campo de la ilustración, apporto desde la creación de una técnica para transferir las texturas producidas analógicamente a la realidad virtual. Además de explorar la construcción del relato desde la visualización de imágenes en 360°.

En la práctica pude comprobar que la lucha del pueblo querandí influyó en el desarrollo del pensamiento descolonial en la zona, manifestándose en el pensamiento de frontera practicado por los habitantes actuales del conurbano. Lo vemos en el movimiento piquetero, en el vínculo que sostienen los cartoneros con sus caballos, en los grafitis, en la vida nómade de los inquilinos. Si cuestionamos si la herida colonial se sana publicando dibujos en Internet, la respuesta es no. Pero el pensamiento de frontera (la desobediencia) se fortalece con la práctica, y cobra sentido la producción artística cuando en el pasamano de imágenes despiertan preguntas, asombros y fantasías. La serie Conurbano Querandí es una obra que nace en internet, en lo intangible del código, y que busca salir a la calle. Que las postales se manchen, que los afiches se arruguen y el Qr se borre con el sol hasta quedar inteligible.

Que Conurbano Querandí se convierta en un proyecto colectivo dependerá de mi capacidad como artista de presentar el proyecto en muestras, ferias y otros espacios de circulación de obra. Que le interese lo suficiente a otros productores visuales y estos quieran realizar sus aportes y modificaciones. El objetivo sería trazar un mapa mayor de relaciones geográficas, históricas y simbólicas. Reaprender la historia de nuestro territorio es una empresa incommensurable, es por eso que debe ser practicada en comunidad. Mientras se imagina esa ciudad otra, también se está creando. Producir arte descolonial para recuperar el sentir y desprenderse de la monocultura de la modernidad, y así convertirnos en creadores de nuestra propia modernidad.

8. ANEXO

CRONOLOGÍA DEL CONURBANO QUERANDÍ

Esta cronología fue elaborada con el texto de Smith, Sergio (2023) *Cultura y Lengua Querandí, según contaron los Meguay*. Universidad Nacional de San Luis; Facultad de Ciencias Humanas. El texto de Boroni Emilce (2011) *Relatos de la conquista del Río de la Plata*. Facultad de Periodismo y Comunicación Social. UNLP. El texto de Roulet Florencia: (2013) *Los indios de la frontera sur en la mirada de los últimos viajeros coloniales*. Tesis doctoral. Universidad de Buenos Aires. Facultad de Filosofía y Letras. El texto de Outes Felix: (1898) *Etnografía argentina. Segunda contribución al estudio de los indios querandíes*. También fue consultado el apartado sobre Querandíes en la página de la Dirección General de Cultura y Educación de la Provincia de Buenos Aires; y la página web de la Comunidad Indígena de Punta Querandí.

La información con la que contamos data de las primeras expediciones de los españoles a estas tierras.

- **1516** Juan Díaz de Solís es considerado el descubridor oficial del Río de la Plata -“Mar Dulce” para Solís-. El avance de la expedición fue impedido por una emboscada de los charrúas (o de los guaraníes), del actual Uruguay, en la que murió Solís y parte de la compañía, lo que determinó el regreso de los sobrevivientes a España.
- **1527** Conquistador Sebastian Gaboto: Asalto y construcción del primer fuerte "Sancti Spiritu" en nuestro territorio. En 1529 es destruido por los nativos locales.
- **1536 FEBRERO** Conquistador Pedro de Mendoza: junto a 1500 europeos, realizan la primera fundación de Buenos Aires, durante las primeras dos semanas son atendidos amistosamente por los Querandíes.

Ulrico Schmidl, soldado alemán que formó parte de la expedición de Pedro de Mendoza, describió a los “carendies” como indios nómades “que dan vueltas a la tierra, como los gitanos en nuestro país; y cuando viajan en el verano suelen andarse más de 30 leguas por tierra enjuta sin hallar una gota de agua que poder beber”, alimentándose con la sangre de los animales que logran cazar, práctica que los indígenas de la región perpetuaron.

- **15 y 16 DE JUNIO** Primer combate y masacre en nuestro suelo de más de mil querandies (taluhet) por Pedro de Mendoza, llamado “combate de Corpus Christi”.
- **1541** Destrucción y desalojo de la primer Buenos Aires por los malos tratos de los extranjeros, de parte de la primera confederación indígena del Plata (Querandies, Charrúas, Chandules y Timbúes).
- **1573** Conquistador JUAN DE GARAY: Fundación de la primera Santa Fe, en la actual Cayastá.
- **1576** Gran epidemia entre los indios por las pestes importadas de Europa.
- **1580** Conquistador JUAN DE GARAY: Segunda fundación de Buenos Aires, con gran matanza de más de cuatro mil querandíes (taluhet, meguay, caguané) luego de los enfrentamientos con TELOMIAN CONDIE.

Ta-Lomián Condic, alias Telomian Condié fue el primer cacique que los hombres de Juan de Garay encontraron en el Río de la Plata. Condic vivía en las márgenes del Riachuelo (río Chuelo), cuatro leguas arriba de la desembocadura. Le acompañaron sus aliados Cayacal y Calaguá. En batalla lo venció el sargento J. Ruiz Ocaña.

Quedó un hijo suyo, padre de Don Diego, ambos herederos de Condié. Este murió en el exilio en Brasil. Los españoles dividieron a su tribu en dos parcialidades; una de ellas sería la que conocemos con el nombre de Tubichamini.

- **1581** Conquistador JUAN DE GARAY: Primer viaje al sur por tierra, llegando hasta el Cabo Corrientes, actual Mar del Plata y el río Quequén Grande, en cercanías de Necochea, arreando indios a su paso.
- **1582** Primer gran reparto de indios y de tierras de Buenos Aires por JUAN DE GARAY.

"... que ponía en cabeza de JUAN DE GARAY, hijo natural del dicho Señor General, al cacique Quenguipén, que por otro nombre se llama TUBICHAMINI, de nación meguay, con todos los indios sujetos a dicho cacique "

El cacique BAGUAL es encomendado junto a su pueblo a Cristóbal Altamirano, compañero de Garay y primer vecino de Buenos Aires.

Se le designa al Capitán Miguel Navarro el cacique PIBISQUE, junto con su gente y sus tierras.

- **1583** Cacique Manuá: Ajusticiamiento de JUAN DE GARAY, por parte de Querandíes o Charrúas bajo su mando.
- **1595/1599** Gran peste de viruela y sarampión, murió la mitad de la población nativa. Primera fuga del cacique BAGUAL, que es capturado y reducido.
- **LOS PAMPAS.**

Reacios a la vida en reducción, al trabajo agrícola y a la servidumbre forzada impuesta por la encomienda, los indios del ámbito pampeano habían sido muy pronto calificados de bárbaros irredimibles. Esto suprimió cualquier interés por sus lenguas, culturas, modos de vida, organización política e identidades étnicas. A tal punto que algunos de los nombres relevados por los primeros conquistadores cayeron por completo en desuso y fueron sustituidos en el transcurso del siglo XVII por una clasificación binaria fundada en un criterio geográfico muy general: los grupos indígenas que tenían sus asentamientos en la llanura fueron denominados pampas; los que vivían o procedían de regiones montañosas de las sierras al sur de Buenos Aires, fueron llamados serranos. Los designados "pampas" solían ser los grupos nativos más cercanos a los establecimientos cristianos situados entre Buenos Aires y Mendoza, razón por la cual la mayoría de ellos había pasado por una experiencia, aunque fuera transitoria de sujeción a las instituciones coloniales -encomienda o reducción- y poseían a menudo rudimentos de castellano. A principios de siglo quedaron englobados en ese impreciso apelativo los indios sujetos a los caciques Tubichamini, Bagual, Caguané y Vilachichi, inicialmente conocidos como meguays y querandíes, encomendados en las inmediaciones de la ciudad-puerto.

- **1604** Cacique BAGUAL: Encabeza levantamiento. Queman la capilla de la reducción, matan a algunos españoles y logran asediar Buenos Aires junto a indios aliados de Quenguipén TUBICHAMINI.
- **1605** Gran peste en Buenos Aires, Santa Fe y Cuyo, enterraron a más de 15.000 bautizados.
- **1610** Cacique BAGUAL: Su rebeldía originó una acción punitiva por parte de Buenos Aires y Córdoba quienes les mataron 3 caciques y se tomaron 212 prisioneros, entre ellos sus mujeres y niños, siendo obligado a entregarse ese año.
- **1611** Sobre el río Areco, aproximadamente 16 leguas al norte de la ciudad, se encontraba la reducción de San José, donde asentaron, por orden del entonces gobernador Diego Marín Negrón, al cacique BAGUAL y sus 228 aborígenes, entre hombres y mujeres, jóvenes y viejos, los que nunca abandonaron su atávico estilo de vida. No tenían sementeras ni rebaños, sólo potros y caballos que montaban en pelo o sobre una piel, con estribos de palo, o sin ellos y pocos tenían frenos. No se acomodaban a la vida sedentaria en chozas y ni al cultivo de la tierra. Vivían en toldos de cueros y de la caza de potrillos o venados de cuya carne se alimentaban. Pertenecían al mismo grupo étnico de Quenguipén, al que llamaban TUBICHAMINI que, además, era yerno de BAGUAL, por lo que puede suponerse que no sería la única relación de parentesco entre ambos grupos.
- **1612** Cacique BAGUAL: Nuevo intento de sublevación junto a su gente.
- **1615** Se supone que en ese año, aproximadamente a 18 leguas al sur de Buenos Aires, se establece la reducción de San Juan Bautista de TUBICHAMINI. Alonso Muñoz Bejarano, cuando oficiaba de encomendero de esa parcialidad, dijo que provenían de una tribu nómada de la pampa que él había reducido en ese año. Se trata de los mismos que tiempo antes habían huido tierra adentro, junto con BAGUAL, como consecuencia del maltrato y privaciones a que estaban sometidos. Este pueblo de indios estaba situado en inmediaciones de un arroyo y cañada que discurría mansamente en el extenso pago llamado, por entonces, de la Magdalena, diez kilómetros al norte de la actual ciudad del mismo nombre. Por lo tanto ese pequeño arroyo, la toltería que allí se formara y hasta el camino real que la comunicaba con Buenos Aires tomaron también el nombre de TUBICHAMINI, adoptado también como gentilicio de la tribu, siendo sus integrantes conocidos como "indios tubichaminís". Diego de Góngora, durante su mandato como Gobernador, visitó y empadronó en 1619 las tres reducciones, encontrando en esta última 80 indios, que con sus mujeres, jóvenes y niños hacían un total de 242 personas.
- **1617** Fundación de la Gobernación de Buenos Aires.
- **1619** El gobernador Diego de Góngora visitó tres reducciones creadas por su antecesor una década atrás: la del cacique JUAN BAGUAL sobre el río Areco, la de TUBICHAMINI "cerca de la costa del Río grande de la plata"(80 indios, que con sus mujeres, jóvenes y niños hacían un total de 242 personas) y la del cacique guaraní Bartolomé, en Santiago del Baradero (cf. carta del gobernador Diego de Góngora al rey, 2.3.1620, en AGI Charcas 27; hay copia en MET C.10).

- **1620** Época de deportación de indios para esclavizarlos, protesta de la iglesia, persecución de Puelches y Pehuenches.
- **1621** La epidemia de "virgüelas y tabardillo" afecta a gran parte de la población, haciendo estragos en indios de la ciudad, el campo o las reducciones; por lo que las autoridades del Cabildo y las distintas parroquias convocan a realizar procesiones y funciones religiosas, reuniones que, se supone, habrán contribuido al contagio generalizado.
- **1622** BAGUALES: Otro intento de sublevación
- **1634** Cabildo de Buenos Aires solicita 700 esclavos negros, "ya no hay indios de trabajo".
- **1641** Como en otros años, se hace referencia a una epidemia de "tabardillo y calenturas". Estos episodios produjeron altas tasas de mortalidad. Los indígenas frecuentemente huían tierra adentro porque esa compulsiva sedentarización modificaba fundamentalmente su ancestral régimen de subsistencia; basado, en la mayoría de los casos, en la caza o la recolección (con las migraciones cíclicas que les imponía la naturaleza). Se los sometía, en cambio, al consecuente desarraigo de su hábitat natural, a trabajos intensivos y/o duros castigos por su escaso rendimiento, a la forzada modificación de creencias, ritos, costumbres, etc. Para revertir las huidas, se organizaban en la ciudad las malocas o expediciones de caza y cautiverio, frecuentemente dirigidas por sus autoridades militares, alcaldes y regidores del Cabildo.
- **1642** Cacique BAGUAL: Último intento de fuga, siendo muerto por las tropas que lo persiguieron. Se refieren a su gente como Baguales

Aparentemente las epidemias, las fugas y probablemente también el mestizaje hizo que la reducción de Bagual desapareciera rápidamente.

Según parece, esta característica de desprenderse en reiteradas ocasiones del yugo español, tomando la alternativa de la vida libre en las pampas, hizo que se aplicara el nombre bagual al equino, que se había vuelto cimarrón.

- **1659/1672** – Confederación de TUBICHAMINIS, serranos bonaerenses y pampas puelches.
- **ACTUALIDAD** En La Matanza, dentro de la Reserva Natural de Ciudad Evita, en el área comprendida entre Camino de Cintura (ruta provincial 4) y la autopista Ricchieri, cercano al Río Matanza, hay un cementerio de guerra querandí, hoy llamado "Sitio Sagrado Tres Ombúes", considerado un espacio ancestral, cultural y educativo que salió a la luz cuando arqueólogos encontraron alrededor de 5.000 piezas, hasta una moneda de plata del Potosí y una espada de la batalla con inscripciones grabadas a ambos lados de su hoja; por un lado, el nombre de Bartolomé de Bracamonte y otra que hace referencia a la fe cristiana.

9. BIBLIOGRAFÍA

AGAMBEN, Giorgio. Homo Sacer I. (1998) *El poder soberano y la vida desnuda*. Giulio Einaudi editore s.p.a, Torino.

ÁLVAREZ, Gabriela y VALDERRAMA, Ninel: (2013) *Arte en las redes sociales*, Editorial Estudio Paraíso Paisaje a la deriva, una mirada en la cartografía virtual.

ART+COM: (1994) *Terravision*, Berlín, Alemania. Página consultada: <https://artcom.de/en/?project=terravision>

AUMONT, Jacques: (1992) *La imagen*, Barcelona, Paidós.

BAZIN, André: (1990) *¿Qué es el cine?*, segunda edición. La versión original fue publicada en París por Editions du Cerf, con el título “¿Qu'est-ce que le Cinéma?”. De la versión española realizada por José Luis López Muñoz, para todos los países del habla castellana, by Ediciones Rialp, S. A. Sebastián Elcano, 30. 28012 Madrid.

BORONI, Emilce (2011) *Relatos de la conquista del Río de la Plata*. Facultad de Periodismo y Comunicación Social. UNLP.

DUSSEL, Enrique (1994) 1492. El encubrimiento del Otro. Hacia el origen del “mito de la modernidad”. Conferencias de Frankfurt. Octubre 1992. Plural editores. Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación. UMSA. La Paz.

GABRIEL, Markus: (2019) *El sentido del pensamiento*, Barcelona, Editorial Pasado & Presente.

GROYS, Boris: (2014) *Volverse público. Las transformaciones del arte en el ágora contemporánea*. Buenos Aires, Caja Negra Editora.

KUSCH, Rodolfo: (1976) *Geocultura del hombre americano*. Fernando García Cambeirp, Buenos Aires.

MARTÍN PRADA, Juan (2017) *Sobre el arte post-Internet*, en Revista Aureus, núm. 3, Universidad de Guanajuato.

MANOVICH, Lev (2005). The poetics of augmented space. Disponible en: <http://manovich.net/index.php/projects/the-poetics-of-augmented-space> (consultado el 30/11/2024).

MIGNOLO, Walter (2015) *Habitar la frontera. Sentir y pensar la descolonialidad*, (Antología 1999-2014) Edición CIDOB y UACJ

OUTES, Felix: (1898) *Etnografía argentina. Segunda contribución al estudio de los indios querandíes*. Buenos aires, Imprenta de Martín Biedma é Hijo.

QUIJANO, Aníbal. *Colonialidad del poder, eurocentrismo y América Latina. Cuestiones y horizontes : de la dependencia histórico-estructural a la colonialidad/descolonialidad del poder*. Buenos Aires : CLACSO, 2014.

ROMANO, Gustavo: (2017) *Hello World. Arte en un contexto post-Internet*, Madrid, Sociedad Lunar Ediciones.

ROULET, Florencia: (2013) *Los indios de la frontera sur en la mirada de los últimos viajeros coloniales*. Tesis doctoral. Universidad de Buenos Aires. Facultad de Filosofía y Letras. Disponible en: <http://repositorio.filo.uba.ar/handle/filodigital/6021> (Consultado el 30/11/2024)

SCHIANCHI, Alejandro: (2017). *Arte virtual locativo y OuterNet Art. La fusión del mundo físico con el virtual*. Exposiciones de Artes Electrónicas en Latinoamérica. Estudios Curatoriales.

SCHIANCHI, Alejandro: (2014) *El error en los aparatos audiovisuales como posibilidad estética*. Edición literaria a cargo de Luis Videla, con Prólogo de Luis Facelli - 1ª ed. Ciudad Autónoma de Buenos Aires, El Aleph.

SMITH, Sergio (2023) *Cultura y Lengua Querandí, según contaron los Meguay*. Con Diccionario Kaguanet Het - Español y Español - Kaguanet Het. Editorial Dunken. Universidad Nacional de San Luis; Facultad de Ciencias Humanas.

SEGATO, Rita: (2007) *La Nación y sus Otros: raza, etnicidad y diversidad religiosa en tiempos de Políticas de la Identidad*. Buenos Aires, Prometeo Libros.

PÁGINAS WEB

DIRECCIÓN GENERAL DE CULTURA Y EDUCACIÓN de la Provincia de Buenos Aires, *Querandíes*. Disponible en: http://servicios2.abc.gov.ar/docentes/efemerides/12_de_octubre/htmls/pueblosoriginarios/querandies.html (Consultado el 30/11/2024).

PUNTA QUERANDÍ. Territorio comunitario, ancestral, sagrado y educativo de los Pueblos Originarios. Desembocadura del Arroyo Garín en el Canal Villanueva, Partido de Tigre, Provincia de Buenos Aires. Humedales continentales del río Luján. Disponible en: <https://puntaquerandi.com/> (Consultado el 30/11/2024).