

ENTREVISTA

Literatura digital, cultura algorítmica y decolonialidad

ARTE DIGITAL: ¿LA CARA SONRIENTE DEL CAPITALISMO?

CONVERSACIÓN CON EUGENIO TISELLI

Eugenio Tisselli (México, 1972) es artista y programador. Su trayectoria, con momentos de gran actividad y de retirada, ha logrado delinear un campo de tensiones estético-políticas imprescindibles para la literatura digital latinoamericana. Su sitio web, motorhueso.net, incluye piezas de artes/literaturas digitales elaboradas entre 1999 y 2024, más textos teóricos y otro tipo de intervenciones muchas veces polémicas en relación con el destino de las artes digitales.

Claudia Kozak

Universidad Nacional de Tres de Febrero – Universidad de Buenos Aires – CONICET

Doctora de la Universidad de Buenos Aires, área Letras, e Investigadora Principal CONICET (Instituto Gino Germani UBA), Profesora Titular Consulta por la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad de Buenos Aires. Integrante del Programa del Programa de Estudios Latinoamericanos Contemporáneos y Comparados (PELCC) – UNTREF

Contacto: ckozak@untref.edu.ar

ORCID: [0009-0006-5897-6358](https://orcid.org/0009-0006-5897-6358)

DOI: [10.5281/zenodo.16389471](https://doi.org/10.5281/zenodo.16389471)

Para iniciar el diálogo con un poco de contexto, ¿podrías contarnos acerca de cómo fueron tus inicios, cómo te acercaste a las artes/literaturas digitales?

Sería curioso decir que inicié desde que era un niño, pero así fue. Aprendí a programar a los 10 años. En ese momento, aquí en México, existía la Fundación Arturo Rosenblueth. Arturo Rosenblueth fue uno de los pocos cibernetas mexicanos. Él estuvo muy en contacto con Norbert Wiener. De hecho, la obra fundacional de la cibernética de Wiener está dedicada a él. En los años 80, la Fundación organizó cursos para niños, y en cuanto lo supe le pedí a mi madre que me inscribiera. Fue un momento de epifanía porque descubrí la facilidad que yo tenía para programar. Y también descubrí las posibilidades creativas que ofrecía una computadora. Empecé a usar la computadora como medio creativo. En aquel entonces hice videojuegos, lo natural para un niño. Había otros compañeros de la escuela que también tenían computadora; yo hacía los juegos y se los pasaba en un disquete; era mi manera de legitimarme dentro de ese entorno que a veces es muy hostil de la niñez. Cuento esto y voy tan atrás porque para mí es importante retomar esta raíz. Aunque, después de muchos años de programar, involucrado en esta creatividad computacional infantil, tuve la reacción de decir “no, ahora ya no quiero ser un nerd”. Así que me dediqué a la música, empecé a escribir e hice otras cosas para despegarme un poco de las máquinas.

Aunque luego estudiaste ingeniería informática...

Sí, fue para afianzar conocimientos. Pero tenía yo como dos vidas: la parte de la programación, que veía más como una salida profesional, y la parte creativa que ya estaba expresando de otras maneras: el dibujo, la música, la poesía. Un día encontré una maestría en la Universidad Pompeu Fabra en Barcelona, que era sobre artes digitales, y de pronto fue como una luz, sentí que por fin podía unir esas dos caras distintas de mi vida. Entonces fui allí a estudiar en el 98. Esa maestría fue importante en su momento, hasta donde yo sé fue la primera maestría en artes digitales del mundo hispanohablante, y había estudiantes de toda Latinoamérica. Fue una experiencia que me cambió, y desde allí me dediqué de lleno a la tarea de seguir el camino de las artes digitales. Yo no tenía formación artística ni literaria, pero ahí fui empezando. Iba buscando cuál podía ser mi comunidad den-

tro de las artes digitales, ya que es un campo muy amplio. En aquel entonces estaban quienes trabajaban las interfaces físicas, y también estaban de moda los “interactivos”, como se les llamaba a las piezas que acababan en la web o en un CD-ROM; también había mucha experimentación con el sonido y la imagen. Pero a mí lo que me interesaba era algo que tenía un poco de todo eso. El primer ámbito donde realmente logré tener una interlocución fue el software art, un movimiento muy interesante, aunque efímero, que vino después del net.art de finales de los 90. Se dice que el net.art originario sucumbió ante la Bienal de Venecia, porque cuando los netartistas fueron invitados a participar, en buena medida murió su espíritu más bien combativo, en rebeldía con el mundo del establishment artístico. En esa época, algunos de los exiliados del net.art fundan ese otro movimiento, el software art, que consistía en hacer arte con software, hacer arte desde la programación. O sea, la programación en sí misma considerada como forma artística, junto con el resultado de la ejecución del código. En el software art se daba una relación estrecha entre el código y su ejecución, y juntos conformaban un todo artístico.

Y el net.art, que era efectivamente más contrahegemónico, muchos dicen que empieza en Europa del Este y que se vincula con un momento donde los artistas encontraron por esa vía cierta conexión mundial, pero también cierta conexión horizontal, en línea con esa utopía de un espacio desjerarquizado, que se dio en los inicios de Internet. Aunque... en ese net.art no se programaba ¿verdad?, se utilizaban softwares pre elaborados...

Exactamente, creo que la búsqueda central del net.art era utilizar a la propia red, a la World Wide Web, como espacio artístico, como elemento de creación. Pero hubo algunos, específicamente Alexei Shulgin, quien fue después uno de los fundadores del movimiento de software art, que sí utilizaron el código como herramienta artística. Quizá la mayoría de netartistas no estaban demasiado preocupados por la programación, pero había otros que sí y por eso se creó esta bifurcación. Alexei Shulgin, junto con Olga Goriunova, lanzaron el software art y empezaron a hacer varias cosas, por ejemplo, el repositorio runme.org que todavía está en línea. Uno podía enviar su pieza de software art al repositorio. Había moderadores, quienes evaluaban el envío y, si cumplía con los estatutos del software art, pues se publicaba allí. Es muy interesante visitar el repositorio hoy en día, aunque hay muchas piezas que ya no funcionan por los cambios tecnológicos, pero hay otras que sí. Se hizo también una serie de encuentros llamados Read Me. Yo tuve la oportunidad de participar en el segundo, que fue en Dinamarca. Era un evento como muy punk, muy *Do It Yourself*. Me sentí muy identificado con esa comunidad y pude contribuir, pero, como

te decía, fue un movimiento efímero. Por alguna razón dejaron de existir, entraron en pausa.

¿Esto más o menos en qué años?

Diría que el movimiento de software art comenzó en 2000-2001. Yo empecé a participar más o menos desde esa fecha, más bien hacia 2002. La conferencia en Dinamarca fue en 2004. Y en 2005 fue cuando llegó el momento de pausar, de poner un alto a todo eso. Entonces volví a encontrarme un poco solo en mi práctica, hasta que en 2007-2008, cuando vivía en París, me encontré con que se estaba organizando un encuentro del E-Poetry Festival allí. Me acerqué y me dieron la oportunidad de presentar mi trabajo. Me sentí muy bien acogido, mis piezas tuvieron muy buena resonancia, y de pronto me di cuenta de que había vuelto a encontrar una comunidad de interlocución. En la comunidad de la literatura electrónica, mi trabajo con el código, el lenguaje y el texto, se entendía, e incluso encontraba un sentido nuevo. Para mí fue un gran encuentro. Y, desde ese entonces hasta muy recientemente, he estado involucrado, a veces de manera más intensa, a veces de manera más distante, con la comunidad de literatura electrónica. Pero mi trabajo de esa época se desarrolló desde Europa. Yo intentaba contactar con Latinoamérica, para mí era importante. Pero no obtenía respuesta, y sentía que lo que estaba haciendo en ese momento no se entendía, al menos en México.

Y ahora en México hay una cantidad importante de producción de literatura digital, ese terreno difuso de un arte digital al que le importa el texto, le importa la programación, obviamente, que es lo que estábamos diciendo, pero también le importa el texto, que no tiene por qué estar muy presente en otras prácticas de arte digital. En la actualidad, la presencia de literatura digital en México se hizo más fuerte, y a la vez, has iniciado hace no mucho una cierta retirada de ese campo... ahora por segunda vez (2011 primero y 2024 después), decidiste dar algún tipo de paso al costado. En 2024 se cumplieron 25 años de tu producción de arte/literatura digital y al menos ya por dos veces mostraste cierta incomodidad respecto de la propia práctica. ¿Cómo la pensás hoy? Si querés, primero contanos cómo se dieron estos dos momentos de decir no.

Como te contaba, desde que era niño ya tenía por momentos esta reacción en contra de la máquina, y ya vivía esta relación paradójica con la computadora. Cuando empecé a dar clases, poco después de estudiar la maestría en artes digitales, solía decirle a mis estudiantes que el arte digital era algo así como la cara sonriente del capitalismo porque, pensando en la computadora, en las infraestructuras computacionales, ya desde entonces estaban

tomando esa posición central dentro del capitalismo. Hubo un tiempo, como sabes, en el que las redes parecían ser una herramienta poderosa en manos de movimientos sociales. Pero hacia el año 2000, ya se veía cómo otra política iba infiltrándose en el espacio digital. Me refiero a los gobiernos en sus funciones de control, sus funciones de vigilancia. Además, las grandes empresas tecnológicas iban acumulando poder en un escenario neoliberal donde el dinero importa más, y decide más, que la política. Ya desde entonces le decía a mis estudiantes: “mira, cuidado, porque esto que usamos para hacer arte, también es la herramienta por excelencia del capitalismo y por lo tanto el arte puede verse como esa cara sonriente del capitalismo”. El arte digital podía darle una cara amable al poder, podía hacer deseable entrar en este entramado de la vida y la digitalización. Era en un momento en el cual vivíamos esa paradoja, y sin embargo experimentábamos mucho con las posibilidades artísticas de las herramientas computacionales. Produje muchas piezas en ese tiempo, hasta que en 2011 tuve un primer momento de retirada, influenciado en gran parte por proyectos que yo venía haciendo en colaboración y después en solitario.

¿Cuáles fueron esos proyectos?

Durante casi diez años colaboré con Antoni Abad, un artista catalán. Los proyectos en los que estábamos trabajando tenían que ver con comunidades, específicamente comunidades en riesgo de exclusión en diferentes partes del mundo, y cómo estas comunidades podían usar teléfonos celulares y el Internet para crear un medio de comunicación sin filtros directos, donde pudieran compartir sus vivencias, sus opiniones, sus demandas. Este conjunto de proyectos se llamó [Megafone.net](#). Para mí fue un momento importante porque me permitió ver cómo el arte digital podía entretenerse con la práctica de un arte relacional, y resultaba un entramado que podía entenderse como una estrategia para la articulación de comunidades, como un arte más vivo, más allá de la labor de creación de artefactos o experiencias estéticas. Un arte más experiencial, en el sentido de una experiencia común. Cuando terminé mi colaboración con Antoni Abad, seguí por ese mismo camino, y empecé a trabajar en un proyecto transdisciplinario en Tanzania [del que surgió [Sauti ya wakulima](#), *The voice of the farmers*], en el que un grupo de campesinas y campesinos utilizaron las estrategias artísticas desarrolladas en Megafone.net. A través de los teléfonos celulares, el grupo fue invitado a documentar su entorno, a compartirlo en un sitio web donde todos pudieran ver sus observaciones, y así reflejar y difundir lo que estaban experimentaban en relación al cambio climático. El estar allí en Tanzania, la experiencia con las y los campesinos, para mí fue un parteaguas, porque además pude ver lo que estaba pasando en el otro lado del mundo, en África, donde, como sabemos, se practica un ex-

tractivismo brutal. En aquel entonces me llamó la atención el extractivismo minero, el intenso pillaje para apropiarse de los minerales de Tanzania, y también de otros países, como la vecina República Democrática del Congo. Supe de las terribles condiciones y consecuencias de la extracción de minerales allí, y cuyo destino muy probablemente eran nuestras computadoras y nuestros teléfonos, y para mí esto fue un shock. Pensé: “¿Cómo puedo seguir haciendo arte digital, sabiendo que en esta otra parte del mundo hay personas que están pagando un precio altísimo para que nosotros tengamos estos dispositivos, que usamos felizmente para crear artefactos y experiencias artísticas?” Sentí esa pregunta tan fuertemente que tuve que parar, no pude seguir. Dije, “bueno, si voy a usar dispositivos digitales, por lo menos que sea para visibilizar estas otras realidades, para trabajar en estas otras realidades, y no simplemente para llevar adelante exploraciones estéticas desconectadas de todo esto”. Quizá me equivocaba, y lo reconozco, pero en ese entonces me resultaba problemático, por ejemplo, hacer una instalación estéticamente preciosa y desplegar múltiples dispositivos y aparatos digitales sabiendo la inquietante realidad del extractivismo y la explotación en aras del progreso tecnológico. Necesitaba visibilizar eso, trabajar junto con la gente que vivía en esas zonas olvidadas para intentar cambiar las cosas, pues me parecían inaceptables. Ese fue un primer momento de renuncia al arte digital.

El de tu posteo de 2011 en *Netartery* (“Why I have stopped creating e-lit”, recuperado al año siguiente en castellano en [“Nuevas reflexiones sobre por qué he dejado de crear e-Literatura”](#)). El trabajo con estas comunidades también implicaba el uso de los teléfonos celulares... ¿había una diferencia?

Creo que sí. Cuando trabajaba con Antoni Abad, los proyectos eran netamente estrategias artísticas, en las que se reunía a un grupo de personas durante un tiempo limitado, se les invitaba a utilizar los celulares para documentar su realidad, y los resultados acababan mostrándose en una exposición, en un museo, en alguna galería. Lo que hice en Tanzania fue tomar estas estrategias artísticas, y las herramientas que desarrollé para llevarlas a cabo, pero para aplicarlas en un proyecto transdisciplinario de investigación, donde las y los campesinos también eran investigadores, es decir, documentaban los cambios que veían en su entorno debido al cambio climático utilizando los celulares, subiéndolo todo a un sitio web propio que serviría como puente con un equipo científico de Tanzania. Se trataba de encontrar respuestas, apoyadas tanto en la ciencia como en la evidencia, que fueran relevantes para las y los campesinos.

Pero esos celulares también utilizaban los mismos minerales que el resto de los celulares... Pensaba en tu programa/proyecto *OjoVoz*, en un momento cuando presentás tu texto curatorial explicando el proyecto, decís que cuando trabajaste con las comunidades de Tanzania o incluso en México, en *Los ojos de la milpa*, creaste la manera de que a través de estos celulares se interconectarán, pero no dependiendo necesariamente de las geolocalizaciones habituales, ¿habías creado un sistema un poco más autosuficiente en *OjoVoz*, que no dependiera de cierto control social de grandes corporaciones?

Lo intenté, pero, como bien lo señalas, estamos metidos en una paradoja tremenda. Porque lo dices muy bien: los celulares que estaban siendo utilizados por comunidades campesinas para entender mejor qué era lo que estaba pasando a nivel ambiental, a nivel ecológico, eran celulares que también contenían oro, coltán, cobalto, etcétera. En el hardware hay, desde mi punto de vista, una paradoja insalvable que no nos permite construir una verdadera autosuficiencia, porque realmente no podemos fabricar una computadora en casa con otros materiales, es materialmente imposible. A nivel del software, ya me había formado en la actitud *Do It Yourself* del software art, que estaba entretejida con movimientos como el open source o el hacktivismo. Ya tenía una plena conciencia de la importancia de evitar Google, de evitar, en la medida de lo posible, todo entorno propietario, y en cambio utilizar software libre, e incluso de crear una herramienta que fuera de código abierto y que se pudiera compartir libremente. Bajo esa premisa desarrollé la primera versión de *OjoVoz*, en 2011. Para entonces, las sospechas de que las redes digitales se estaban convirtiendo en espacios de vigilancia se confirmaron con las revelaciones de Edward Snowden. Gracias a sus denuncias, supimos la verdadera magnitud de la vigilancia digital por parte de los gobiernos. Nos dimos cuenta de lo atrapados que estábamos en realidad, de la voltereta que habían dado esas redes que creíamos nuestras, y de cómo eran ya una infraestructura de rastreo y control mucho más penetrante de lo que habíamos imaginado. Intentaba eludir la trampa, pero el propio teléfono ya era un elemento de rastreo. En *Los Ojos de la milpa*, el proyecto que hice después de Tanzania, fue la propia comunidad la que me dijo “vamos a hacerlo, pero no queremos geolocalización”. Esa petición tenía que ver, en parte, con una consciencia incipiente de la vigilancia del gobierno, aunque era un tema nuevo, y también con una cuestión local de conflictos de tierras, de conflictos de propiedad. Había tierras que se habían considerado comunitarias, pero que se empezaban a reclamar, se empezaban a vender gracias a una reforma constitucional reciente, y ello había provocado conflictos en la comunidad. La propia comunidad, a pesar de vivir en aquel entonces en un entorno digital incipiente, ya ejercía sus propias formas de protección ante la vigilancia.

Eso puede vincularse con otra de tus piezas, donde trabajas a partir de esa reforma constitucional, en particular en relación con el artículo que abre la posibilidad a que los recursos naturales del país puedan darse en concesión a sectores privados, incluso extranjeros... Me refiero a [The 27th. El 27](#). –en referencia al artículo 27 de esa reforma de la constitución– que integra la zona de tu obra que incluís bajo la etiqueta “política algorítmica”, donde el algoritmo va reemplazando el español por el inglés en relación con la suba del índice de la Bolsa de Nueva York...

Sí, ahí se entreteje lo local y lo global. O sea, hay cuestiones globales, lo global entendido como este panóptico digital de escala planetaria que las grandes empresas tecnológicas y gobiernos han creado para vigilarnos. Y las hay locales, visibles en los conflictos de propiedad de la tierra que pueden desatarse al publicar en Internet una ubicación geográfica, un nombre o un número de teléfono. Yo creo que los dispositivos digitales juegan ahora mismo en esos dos ámbitos, y se han vuelto un riesgo ambos. De hecho, lo digital colapsa lo global y lo local, casi hasta el punto de volver absurda la distinción entre lo lejano y lo cercano.

Decíamos que tuviste ese paso al costado en el 2011, pero luego recuperaste una práctica de arte/literatura digital. Leyendo algunos de tus textos más teóricos, pienso que fue a partir de encontrar una respuesta, aunque provisoria, en la perspectiva farmacológica de Stiegler. ¿En algún momento encontraste ahí un lugar donde pararte?

Mi formación es de ingeniero informático y, en ese momento, cuando me enfrenté a la enorme paradoja de la tecnología, la propia vida me empujó a leer e intentar entender un poco sobre filosofía de la tecnología. Entonces leí a Heidegger, a Marcuse. Yo no tengo esa formación y me he ido educando poco a poco. Hubo textos que realmente me abrieron los ojos. En su momento leí a Ivan Illich, y me interesó mucho su propuesta sobre la herramienta convivencial y la convivencialidad tecnológica, que se parece mucho a la farmacología de Stiegler. Leí a Jacques Ellul, que está más del lado luddita. Y la farmacología de Stiegler me llegó gracias a una compañera que admiro mucho y siempre menciono porque me ayudó a entender muchas cosas. Ella es Nadia Cortés. Yo ya estaba con ciertas reflexiones sobre cómo reescribir los valores implícitos que están en todo artefacto tecnológico, en toda creación tecnológica, en toda invención más bien. Allí hay valores implícitos, ideológicos, políticos. [¿Cómo lograr reescribirlos?](#) Y entonces conocí a Nadia, filósofa de la tecnología que tradujo a Stiegler, y fue ella quien me introdujo en este pensamiento farmacológico,

de la tecnología como fármaco, y de esa búsqueda de una dosis, que no es cuantificable o estandarizable, sino algo mucho más íntimo que tiene que ver con el cuerpo, con la historia personal, y a la vez con el entorno y la comunidad. Una dosis que funciona para un entorno y una persona puede no funcionar para otra. Y con dosis me refiero a qué tanta presencia de la tecnología me permite mejorar y ampliar mi vida, y a qué tanta la daña, la enferma. Eso es lo que hace un fármaco. Es lo que te cura y de lo que hay que cuidarse, como dice Stiegler. Esa visión me permitió volver a una búsqueda para encontrar la dosis tecnológica que funciona en mi vida y en mi entorno, una dosis por debajo del exceso.

Y el impulso, la direccionalidad hacia ese lugar farmacológico ¿los ves representativos en alguna de tus piezas de ese momento?

A partir de ese momento, diría que prácticamente todas mis piezas buscan ser muy sencillas técnicamente para no hacer un despliegue demasiado ostentoso de artefactos tecnológicos, para no apabullar en ningún momento con una sobredosis de tecnología, pero sí reflexionar sobre ella. Mencionaría quizá [La Puerta](#), que es un juego muy sencillo, pero que invita a ciertas reflexiones. Se trata de un juego en el cual hay que explorar un territorio que se está sobrecalentando por una alteración ambiental. En ese territorio hay personajes animales que hablan su propia lengua. Entonces, uno se acerca a ellos, los escucha, pero resulta que hay que salir de ese territorio, hay que escapar porque el calor se vuelve insoportable, y hay un guardián que, para dejarnos pasar a través de la puerta de salida, nos pregunta cuáles son las palabras de los animales. Así que hay que explorar, encontrar a los animales, escucharlos, aprender su lengua y después repetir sus palabras para que el guardián nos deje pasar. Para mí ese juego simboliza una voluntad de coexistencia, en el sentido de que existimos en este planeta junto con seres extraños con quienes debemos imaginar la supervivencia. Gracias a ciertas perspectivas, como el biocentrismo o el post-humanismo, entendemos que los humanos no deberíamos colocarnos en el centro de esa red de coexistencia, porque si lo hacemos acabamos destruyéndolo todo. La coexistencia que proponían mis lecturas de Timothy Morton y de Donna Haraway no sólo consistía en respetar las otras formas de vida, sino de intentar llegar a entenderlas, y dejar entrar en nuestro cuerpo sus maneras de comunicarse y existir. Eso está simbolizado en el juego y, al final, la puerta por la que pasamos si somos exitosos, es la puerta del lenguaje. Pasar por esa puerta es entrar a un espacio donde el lenguaje humano ya no está en el centro del mundo, sino que está en esta plena coexistencia con otros lenguajes. El lenguaje entendido como forma de vida...

¿Y en qué te basaste para el lenguaje de los animales?

Intenté pensar en cada animal y en esta idea de cómo la fonética me remitía a la forma, al comportamiento de cada animal. Es totalmente personal, arbitrario, subjetivo...

Inventado... Y en cuanto a esa perspectiva farmacológica que identificás en *La Puerta*... me quedé pensando en otras piezas, como decías, prácticamente todo lo posterior al primer momento de retiro, puede entrar en esa perspectiva. En algunos casos quizá de forma más evidente... Mencioné antes *El 27*, donde es el algoritmo el encargado de que el texto en castellano del artículo 27 de la nueva constitución sea invadido por su traducción automática al inglés, pienso también en ese blog escrito por la máquina en su propio lenguaje... [8/Q2lp*DF!un86>](#)... que iniciaste en 2008 pero que sigue en funcionamiento... Hay allí algo del orden de cierto conceptualismo tecnológico, tal vez farmacológico, aunque irónico en este último caso... y decíamos que ya en 2011 decidiste dejar de hacer literatura digital por un tiempo, y la reanudaste con la perspectiva farmacológica, pero el año pasado volviste sobre el paso al costado como reacción a la aceptación acrítica, en general, que viene teniendo la inteligencia artificial generativa desde hace unos pocos años...

En el año 2020 volví a México por cuestiones personales, pero también porque se me ofrecía la posibilidad de coordinar un programa de Arte, Ciencia y Tecnología en la Universidad Nacional Autónoma de México. Pensaba que mi tarea iba a ser organizar charlas y eventos, incluso conciertos y exposiciones. Eso me iba a permitir no estar tan pegado a la pantalla. Pero se declaró la pandemia en marzo del 2020, justo en el momento en que llegué a México. Ese mismo día se declaró la alerta global, se cerraron las instituciones y todo el mundo se fue a su casa. Así que las actividades del programa pasaron a ser todas en línea, lo cual fue una gran oportunidad, porque se hicieron cosas muy interesantes, pero me volvió a dejar ahí frente a la pantalla. En ese entonces yo leía un artículo de Franco Berardi, a quien sigo mucho y de quien incluso pude traducir un libro en 2011, y en él decía que cuando acabara la pandemia, estar frente a la pantalla lo íbamos a asociar con estar enfermos, que íbamos a pensar en nuestro estar constantemente conectados como en una enfermedad. Y a mí me sonaba muy fuerte esa declaración. Me sentía ávido por salir al mundo otra vez, pero la pandemia no se terminaba... específicamente, la Universidad Nacional Autónoma de México tardó mucho en volver a la presencialidad. Esta generalización de lo digital y su irrupción en todos los ámbitos de nuestras vidas, desde mi punto de vista, fue lo que nos predispuso a

aceptar de forma acrítica la llegada de la inteligencia artificial generativa unos años después. Y cuando surge esa aceptación masiva de la inteligencia artificial generativa, empiezo a darme cuenta de que eso también tiene unos impactos tremendos a nivel ambiental, a nivel social. Y claro, mi primera reacción fue oponerme.

Aunque ya habías tenido un conocimiento temprano de la IA...

La inteligencia artificial fue un campo que me fascinó desde los años 90, cuando estudié informática. Yo trabajé en un laboratorio de inteligencia artificial en 2007-2008, en el Computer Science Lab de Sony en París. Entonces, no era algo nuevo para mí. Conozco bien la historia de la inteligencia artificial, pero este boom estaba provocando dos cosas. Uno, la generación indiscriminada de objetos estéticos que eran francamente lamentables, y que además presentaban el peligro de volverse cada vez más indistinguibles de una fotografía o un video grabado con medios tradicionales. Digo que se trata de un peligro porque, si pensamos en la imagen como un contrato social, tal como lo propone Ariella Azoulay, la inteligencia artificial generativa significa la ruptura definitiva de ese contrato, de la capacidad de dar cuenta del mundo de forma más o menos fidedigna. Y dos, los impactos ambientales de la inteligencia artificial generativa a través de los centros de datos, es decir, la vasta infraestructura computacional que los hace operar. Estas dos cuestiones me pusieron en pie de guerra. Ahora creo que el entorno de lo digital se transformó de una manera que, para mí, ya no tiene marcha atrás. Así que me di a la tarea, con cierto conocimiento de causa, de empezar a informarme e informar a otros sobre los aspectos negativos de la inteligencia artificial generativa. Son cosas que se saben poco, aunque cada vez se difunden más. En cuanto a los impactos ambientales, las propias compañías que operan los centros de datos no informan verazmente sobre su consumo de agua, sobre su consumo de energía. Son magnitudes que se van estimando, aparece de vez en cuando algún estudio, o alguna noticia por aquí o por allá de un centro de datos que está dejando a una comunidad sin agua, por ejemplo. Me he ido dando a la tarea, de manera muy personal, de documentar estas cosas, de [difundirlas](#). Esta preocupación, que me ha absorbido de una manera tan importante, me ha hecho replantear todas las cuestiones anteriores, incluso la de la farmacología, o sea, me ha hecho replantearme incluso si es posible encontrar ya, a estas alturas, una dosis de digitalización que sea realmente beneficiosa...

En relación con el [manifiesto del arte anti-moderno](#) que diste a conocer el año pasado, y del artículo que lo acompaña que publicaste hace poco en la revista [Nodo](#), presentás primero un diagnóstico de

situación, y luego una parte en algún sentido propositiva, siguiendo así la estructura discursiva habitual en los manifiestos. En la parte propositiva –porque el diagnóstico ya lo estuvimos viendo, de hecho– mencionás algunos casos como, por ejemplo, Taller Estampa, que en Argentina diría que se conoció por su colaboración con Jorge Carrión y Chat GPT para la escritura de *Los campos electromagnéticos* (2022). Taller Estampa, como colectivo, participa en este tipo de discusión, y al mismo tiempo trabaja desde el interior de ese dispositivo digital hegemónico, intentando un cierto desvío, un cierto paso al costado, pero no deja de estar adentro. Me pregunto cómo verías vos eso, porque creo que los mencionás como una posibilidad... En este momento en París hay una muestra sobre arte e inteligencia artificial ([Le monde selon l'IA](#)) y todas las personas que están presentando allí vienen trabajando desde hace tiempo en el cruce de inteligencia artificial y arte desde cierta visión crítica, incluido Taller Estampa, pero no dejan de estar quizá muy al interior de esa incomodidad por la que te preguntaba antes. ¿Estarían siguiendo ese camino de la perspectiva farmacológica? ¿O sería otra versión de la cosa?

Taller Estampa... ellos son colegas, los conozco desde hace muchos años en diferentes entornos en Barcelona, conozco su trayectoria y me atrevo a decir que quizás su perspectiva no es específicamente farmacológica, sino que creo que están más dentro de una corriente que comparten, por ejemplo, también Kate Crawford y Vladan Joler...

Que participan en la misma muestra...

... e Hito Steyerl, que creo que también está ahí, que es una corriente crítica y es una corriente de visibilización. También [Joana Moll](#), que no sé si está en la muestra, pero que también ha estado dándose a la tarea, en los últimos años, de visibilizar el lado oscuro del entorno digital. Yo a esta corriente la respeto mucho, me parece importantísima y reivindico mucho su trabajo; de hecho, la versión en español de la [Cartografía de la IA generativa](#) de Estampa la traduje yo, porque me pareció fundamental para visibilizar la red de agentes invisibles implicados en ese sistema tecnológico. Pero hace unos días leía una [entrevista con Hito Steyerl](#) quien, al final, reflexiona diciendo que estamos tan imbricados en la digitalización de la vida que podemos criticar, podemos visibilizar, pero no podemos escapar. Hagamos lo que hagamos, no podemos escapar de allí...

Y la opción de estos artistas es seguir trabajando al interior del dispositivo digital hegemónico aun visibilizándolo críticamente, porque, por ejemplo, Trevor Paglen, Hito Steyerl, Taller Estampa, Kate

Crawford y Vladan Joler, todos tienen un lugar en esta muestra en un museo como el Jeu de Paume... Crawford y Joler tienen expuesta allí su *Anatomy of an AI System* (2018), que mapea en un espacio enorme todos los recursos que se necesitan para que Alexa (de Amazon) responda a una simple pregunta acerca de cómo va a estar el clima hoy, por ejemplo, y la gente se queda verdaderamente mirando/leyendo durante mucho tiempo... pero a la vez ¿visibilizar desde el interior es lo único que están pudiendo hacer estos artistas? Y dado que decidiste parar, ¿decidiste dejar de hacer obra que consideras artística o ves alguna otra posibilidad?

Ahora mismo estoy en un momento de replanteamiento. El arte es un ámbito imprescindible de nuestra existencia, de nuestra idea de cultura, y no quiero renunciar a la potencia del arte porque creo que la tiene, no lo dudo ni por un momento. Pero, en cuanto al arte y su exploración de las posibilidades estéticas de las tecnologías digitales, que, como sabes, tiene una historia de más de 60 años, siento que ahí ya llegamos a un límite. Hay muchas cosas que ya se exploraron a nivel estético, a nivel narrativo, a nivel poético. Esas búsquedas han dado frutos muy interesantes que han nutrido la historia del arte, pero siento que llegamos a un límite que ya es prácticamente insuperable, y no por una cuestión técnica. Aunque nos venden la IA generativa como una innovación tecnológica, en realidad no lo es de manera significativa, y tampoco está redundando en innovaciones estéticas. Creo que el arte digital ya alcanzó un límite técnico y estético y, desde mi punto de vista, ya no hay mucho más que explorar. El arte digital parece haber entrado en una recursividad en la que se sigue repitiendo lo que ya se hizo. Lo cual no es necesariamente malo, pero creo que se perdió ese interés vanguardista que en algún momento tuvo la exploración del arte tecnológico digital, y políticamente ya hay un tal enmarañamiento entre este régimen fascista global y los dispositivos tecnológicos de vigilancia, de sustitución humana a una gran escala, que ya se convierte en un entorno insostenible. Crear arte en ese entorno... no lo sé, en tal caso no sabría para quién estoy jugando al final del día. Creo que, al menos para mí, ya llegó el momento de dar un paso hacia afuera, plenamente, quizá para ver mejor desde ese afuera de lo digital, para dejar de estar involucrado un tiempo. Para mirar otras cosas.

¿Por ejemplo?

He estado fijándome en varios horizontes, y algunos de ellos aparecen en el manifiesto del arte anti-moderno. Por una parte, hay allí una crítica a los valores de la modernidad, entendida como un movimiento histórico que puso al frente de todo a la razón, y también creó una escisión entre naturaleza y cultura. Esta dicotomía se intentó superar posteriormente con la

cibernética, que fue justamente un proyecto científico y filosófico cuya finalidad era crear una síntesis entre mecanicismo y organicismo, y establecer así una relación ecológica entre la máquina y la naturaleza. Pero, desde mi punto de vista, es una relación que no es recíproca, porque la máquina al final siempre acaba extrayendo de la naturaleza, y la naturaleza estando al servicio de la máquina. Creo que replantear algo verdaderamente nuevo pasa por criticar a la cibernetica como proyecto que intentó superar la escisión de la modernidad, pero falló. Por ello, pienso que es necesario regresar a una crítica de la propia modernidad. La cibernetica no es una síntesis ecológica de lo artificial y lo natural, sino una continuación de la modernidad por otros medios. Es cierto que hay propuestas, como las cosmotécnicas de Yuk Hui, por ejemplo, quien aboga por una tecnodiversidad en donde cada espacio epistémico sea capaz de desarrollar sus propios mundos tecnológicos de manera contextualizada. Esto me parece interesante, y creo que tiene mucho que ver con los pluriversos de Arturo Escobar, ya planteándolo desde Latinoamérica, en donde se vive, con todo y sus fricciones, una multiplicidad de mundos, de formas de vida, de epistemologías y, por tanto, de tecnologías, al menos potencialmente. Pero me pregunto, ¿y cómo inventar aquí esas cosmotécnicas? ¿Si ya las culturas latinoamericanas también están totalmente impregnadas de lo moderno y lo cibernético! Esta Latinoamérica contemporánea, por un lado, está totalmente impregnada de los valores modernos, los cuales se han convertido en un paradigma aparentemente inescapable. Pero, por otro lado, están las culturas originarias, que en ciertas partes de Latinoamérica se han mantenido bastante, no te diré intactas, pero sí han mantenido la posibilidad de ser fieles a las cosmologías que les dieron origen, las cuales siguen estando vivas en algunos lugares. En México, después de la colonia, y debido a ciertos procesos de modernización que vivió el país en el siglo XX, hubo una erosión muy grande de las culturas originarias. Ahora hay nuevos intentos por rescatarlas, aunque las personas que se identifican con ellas también tienen todo el derecho de reivindicar el vivir en el mundo contemporáneo y usar Internet, por ejemplo. En algunos casos, los intentos de rescate reconocen que es mucho lo que se ha perdido, y que son apenas residuos de cosmovisiones lo que se puede rescatar. Pensando en las culturas híbridas que están buscando reconstruirse desde sus raíces ancestrales, me parece complicado imaginar cosmotécnicas o pluriversos que puedan dar a luz a una tecnodiversidad específicamente latinoamericana. Una tecnodiversidad que no sea solamente un remedo tropicalizado de la tecnología occidental. Pienso que tal vez podríamos observar ciertos rasgos vivos de las culturas originarias, pero sin dejar de acoger nuestra hibridez. Yo soy una persona urbana, blanca también. Mi padre es italiano, o sea que soy un bicho raro en este país. Pero algo que sí observo en las

culturas originarias que conozco, es una relación muy distinta con la naturaleza, muy distinta a la relación moderna, muy distinta también a la relación cibernética, y es esa relación verdaderamente recíproca con la naturaleza la que creo que puede permitirnos imaginar otros mundos técnicos posibles.

¿En algún sentido podríamos pensar una convergencia o diálogo entre tecnodiversidad y decolonialidad? Porque la historia de la modernidad tecnológica es la historia de la colonialidad también. Más allá de las limitaciones de un proyecto decolonial tecnodiverso y de que en este momento hayas decidido parar, al mismo tiempo hay piezas tuyas que ponen de relevancia esto. *Los ojos de la milpa*, por ejemplo, para hablar de México, da relevancia a modos de estar juntos que no necesariamente tienen que ver con seguir las leyes del dispositivo hegemónico digital, aunque, como dijiste en todo momento, no se puede estar afuera completamente, y ahí está la gran paradoja. Hay gente que lleva la idea de la decolonialidad también a lo digital, por ejemplo, existe lo que varios autores, incluso uno de ellos es mexicano, Ulises Mejía, llaman colonialismo y colonialidad de datos, y decolonialidad de datos ¿Alguna reflexión sobre ese tipo de mirada?

Sí, me interesa mucho Ulises Mejía, quien trabaja junto con Nick Couldry. Es alguien a quien sigo bastante, sobre todo por su reivindicación de la voz, de la voz como un valor y como un proceso. Hay muchas iniciativas, en México está [Sursiendo](#), un colectivo en Chiapas que aboga por una mirada decolonial, feminista y ecológica de las tecnologías. Últimamente sigo mucho también a Ana Valdivia quien, desde España, ha estudiado los impactos ambientales de las infraestructuras computacionales desde una perspectiva ecofeminista. Considero que estas iniciativas son primeros pasos en la decolonialidad digital. Veo que se está poniendo al frente esta posibilidad que tú mencionas, de decolonizar las tecnologías, y a partir de ahí crear estas cosmotécnicas, tecnodiversidades, pluriversos. Aquí en México también hay otra iniciativa que justamente nació al mismo tiempo que *Los ojos de la milpa*, es un movimiento que se llama [Activismo digital en lenguas indígenas](#). Cuando hicimos *Los ojos de la milpa* conocí a dos mujeres de ese mismo espacio cultural, el pueblo Mixe, cuya palabra y capacidad de acción son muy potentes: Yásnaya Aguilar y Tajëew Díaz Robles. Ellas conocieron el proyecto de *Los ojos de la milpa*, y ya en ese entonces había transformaciones tecnológicas dentro de esas comunidades, como la de localizar los sistemas operativos, por ejemplo, traducir Linux al idioma mixe o al idioma zapoteco.

Sí, como hizo Rodrigo Pérez, que tradujo el Firefox al zapoteco...

Exacto, entonces había ya ese movimiento, y *Los ojos de la milpa* llegaron en ese momento. Cuando Yásnaya [Aguilar] y Tajëëw [Díaz Robles] miran todo esto que está pasando en torno a las tecnologías digitales, deciden organizar, en la ciudad de Oaxaca en 2014, un primer encuentro de activistas digitales en lenguas indígenas, muy enfocado en la lengua como elemento de revitalización de la cultura. Podríamos reflexionar mucho sobre la lengua, sobre qué tanto una lengua lleva implícito un mundo o no, pero, en cualquier caso, creo que la lengua es un gran punto de inicio. Creo que la lengua te puede llevar a la filosofía, a la cosmovisión. Ese primer encuentro en Oaxaca, destinado a personas de pueblos originarios que ya estuvieran utilizando las redes y los dispositivos digitales para difundir y revitalizar sus lenguas, fue muy rico, muy interesante, y yo presenté *OjoVoz*. Participé como invitado, porque no soy hablante de alguna lengua indígena. Estos encuentros se han convertido en un movimiento que ha continuado hasta el día de hoy, y que se ha extendido no sólo a todo México sino a diferentes partes de Latinoamérica, como Colombia o Guatemala. Creo que ahí hay algo muy potente y a la vez paradójico, porque veo una tensión muy fuerte entre la representación y el extractivismo. Por ejemplo, en Google ya tienes una variante de la lengua náhuatl, entonces ahí tienes esa representación que quizá faltaba, pero también se da una tensión porque ¿qué pasa cuando le entregas el corpus de la lengua náhuatl a Google, que no es el vecino de al lado? Diría que eso es extractivismo.

Claro, lo estás alimentando.

Y, por otro lado, aunque creo que de este movimiento pueden surgir cosas muy potentes, las personas que buscan revitalizar su lengua corren el riesgo de mantenerse como meras usuarias de las tecnologías hegemónicas. De ser nada más que consumidoras de la tecnología. Si eso sucede, al final se acabará por alimentar a los mismos de siempre, al poderoso conglomerado que monopoliza no solo nuestros datos, sino nuestro imaginario tecnológico. Por eso digo que estas iniciativas que mencioné son primeros pasos. Espero que, a partir de ellas, y después de un tiempo, nazcan las bases, las raíces de una verdadera descolonización tecnológica, de un replanteamiento de lo tecnológico, de una pregunta por lo tecnológico en México, en Perú, en Colombia, en Argentina mismo, donde también hay una población originaria cada vez más visible. Yo creo que apenas estamos empezando.

De hecho, lo que veo es que en general toman lo digital como un instrumento de difusión, de visibilización de sus culturas, de sus lenguas, con el gran riesgo justamente de no discutir el dispositivo

mismo. Y entonces tiene un doble filo la cuestión. Más allá de que haya un camino interesante, la pregunta sería si se puede descolonizar el dispositivo, el código digital tal como está planteado en este mundo...

En mi artículo sobre el manifiesto del arte anti-moderno, me refiero a un autor que me gusta mucho, el filósofo italiano Federico Campagna, quien habla del cosmos de la técnica y del cosmos de la magia. El cosmos de la técnica emana de una cosmología basada en la idea de que todo es computable, y últimamente es lo que vemos por todos lados, hasta Trump en su abismal ignorancia lo dijo en algún momento: “[todo es computadora](#)”. El dicho de Trump transmite aquello que se dice insistentemente a su alrededor, transmite la intención de ese núcleo de poder que está generando un entorno tecnofascista donde todo es, efectivamente, computadora, es decir, todo es medible, todo es enumerable, todo es intercambiable y serializable. Empezando por nosotros. Lo que nos dicen ahora mismo para endilgarnos la IA generativa es que el cerebro es una computadora biológica y que, por lo tanto, una computadora va a hacer todo lo que puede hacer un cerebro, y mucho mejor. Evidentemente, esta propaganda delata una ignorancia brutal sobre las teorías surgidas de campos como las ciencias cognitivas o las neurociencias, según las cuales el cuerpo entero e incluso el entorno participan en la cognición. Pero la propaganda lo quiere reducir todo a esto que Campagna llama el cosmos de la técnica, el cosmos donde la computación es la esencia última de todo. Y él contrapone el cosmos de la técnica al de la magia, que puede sonar extraño, pero no se refiere a esa magia del actor que hace aparecer cosas en un escenario, sino a una esencia inefable de la existencia, a la idea de que en el centro de la existencia hay un misterio que es inexpresable. Y lo vemos en muchas religiones y tradiciones filosóficas a nivel mundial. El taoísmo, por ejemplo, que es el que me viene a la mente, donde al tao se le nombra, pero el tao que se nombra no es el verdadero tao. Sería la esencia de un cosmos donde no todo es enumerable, donde no todo se reduce a ecuaciones. Lo digital en general es netamente un producto del cosmos de la técnica. Que no está mal, no se trata de rechazar esa cosmovisión, sino de decir que quizá hemos llegado a una sobredosis de tecnificación, de numerización. Alguna vez en un artículo me preguntaba cómo serían unas tecnologías no basadas en el logos y en la razón, sino en la intuición, entendiendo que la intuición es algo mucho menos descriptible a partir de números que la razón. La razón ya de hecho es la ratio, una proporción. Y la intuición es algo que se estudia desde las religiones, las tradiciones ocultas, la filosofía, pero también desde la biología: hay estudios de la intuición que, si bien no la pueden cuantificar, la pueden observar de ciertas maneras. ¿Cómo serían tecnologías intuitivas y no racionales? No lo sé. Es una pregunta

enorme. Hay momentos en los que pienso que es imposible descolonizar las tecnologías digitales porque ya ellas mismas representan, condensan, toda la racionalidad colonial, toda la racionalidad extractiva, la condensan en un dispositivo técnico que es el que estamos utilizando hoy en día. Si de verdad queremos completar el programa de la descolonización, tenemos también que rechazar ciertas tecnologías que llevan implícito un programa colonial. Hay días en los que soy más optimista y digo, “bueno, nada es perfecto, no tiene sentido buscar la pureza, y si tenemos que descolonizarnos utilizando tecnologías coloniales pues hagámoslo desde allí”. Y así es como observo iniciativas, como la de los activistas digitales en lenguas indígenas, o las perspectivas ecofeministas sobre la tecnología. Hay momentos en que sí veo un horizonte nuevo allí, pero que creo que todavía no logro dibujarlo del todo.

En alguno de tus textos hablas de hacktivismo o de hackeo directamente, ¿en qué pensás por ejemplo?

El hackeo yo lo he visto de dos maneras: la primera es muy técnica, y consiste básicamente en romper sistemas computacionales. Pero, claro, el hackeo se ha generalizado y ahora nos rompe a todos por igual; por eso prefiero pensar en un hackeo cultural. En este momento mi activismo, aunque no me gusta llamarlo así, trata de ir en contra de las narrativas hegemónicas, como las que dicen que el cerebro no es más que una computadora biológica. ¿Cómo hackeamos esa narrativa? Leyendo, entendiendo, aprendiendo sobre la mente. Me he dado a la tarea de hacerlo y encuentro aliados. Por ejemplo, tengo aquí este libro, *Conocer*, de Francisco Varela, que es realmente premonitorio. Ya desde los 80, Varela hablaba de la cognición corporeizada, y de la falacia de la inteligencia artificial basada en la idea de una mente sin cuerpo que nos va a superar. Toda esta especulación, que es la que se utiliza para hacer aparecer a la inteligencia artificial como algo superior a nosotros, que lo va a resolver todo, eso es lo que hay que hackear desde mi punto de vista. Hackearlo en ese sentido de romper el sistema que dicta, e introducir contra-narrativas que nieguen el discurso tecnocrático. Pero lo tienes que hacer con conocimiento de causa. Para mí ha sido todo un esfuerzo leer a Varela, leer a Antonio Damasio, interactuar con neurocientíficos, pero también con personas que conservan conocimientos ancestrales sobre el cuerpo, la mente y la naturaleza. Aprender mucho para que, cuando alguien llegue y me diga que el cerebro es una computadora biológica, yo tenga los argumentos para decir “no, eso no es así”.

¿Tu sitio web lo estás manteniendo?

Sí, acabo de subir mi tesis de doctorado, que no la tenía en línea, y sí lo mantengo. Por un respeto a mi propia historia, pero no estoy haciendo piezas nuevas en este momento.

Y un respeto a quienes lo leemos...

Un agradecimiento, que me lean, que se fijen en mi trabajo, es agradecimiento total.

¿Y cómo fue que decidiste cambiar tu [sitio clásico](#), el histórico, por uno nuevo? Aunque el anterior aún se puede acceder, no aparece en forma directa... si hoy se pone en el navegador [motorhueso.net](#), se encuentra el sitio actual que tiene una estética más contemporánea... y si no sabe que existe el sitio clásico quizás no se lo encuentra...

Mira, hay dos respuestas: la respuesta oficial es que quería organizar mis piezas usando palabras clave, y así poder navegar a partir de descriptores de cada uno de mis trabajos. La respuesta no oficial que nunca doy, pero que te la doy aquí, es que fue un día en que estuvo a punto de picarme un alacrán, literal, me puse los pantalones, sentí algo en el bolsillo, metí la mano, saqué la mano y había un alacrán caminando por mi brazo, lo logré sacudir y no me picó. Fue tal la sensación de alivio, que sentí que tenía que renovar algo en mi vida, cambiar algo en mi vida, pues en ese momento sentí que volvía a nacer. Así que, exagerando un poco tal vez, me dije: “voy a cambiar mi sitio web, voy a organizar, voy a poner orden”. Eso fue lo que me impulsó, y puede sonar muy extraño, pero a veces uno necesita de esos impulsos irracionales, de esos encuentros con un afuera, de esa sensación de haber rozado el peligro como para introducir un cambio en la vida.

¿En qué año fue?

En 2021.

Algo que se mantenía interesante en el sitio “histórico” es que tiene una estética anacrónica, que mantuviste durante casi 22 años, y luego pasaste a una estética más contemporánea, porque haber mantenido tanto tiempo esa otra estética de pantalla negra, letra Courier blanca y todo con mucho texto, también implica una manera de posicionarte respecto del dispositivo digital hegemónico, porque ese dispositivo no es sólo hardware y software, sino también estético. Hay una estética, unos colores que van cambiando con las modas, un modo de disposición gráfica estandarizada ahora diferente a la

estandarización anterior, porque había otras, claro, pero tu sitio clásico de algún modo desafiaba todo eso...

Y tú recuerdas que en los años 2000 todo se hacía en Flash y, de hecho, gran parte de la producción de literatura electrónica se hacía en Flash. Yo odiaba Flash, a nivel estético me parecía terrible. Pero en ese momento ya tenía la intuición de que era un sistema propietario y que, por ello, podría desaparecer un cualquier momento, y por eso hacía mi sitio en HTML puro, que es el lenguaje propio de la web, el que le dio origen. Y, mira, no podía yo saber lo que iba a pasar, pero sucedió esa gran masacre de Flash, en la que Flash dejó de existir, y con él una buena parte de las piezas de literatura electrónica. Eso me salvó de alguna manera. No entrar en esa corriente de moda sino de mantener las cosas lo más simple posibles. Y muchas de mis piezas, algunas no, pero muchas, se han podido mantener desde hace muchos años, y siguen allí. Ha sido por esa obstinación de no querer seguir esa corriente que te dice “ahora hay que usar Flash, ahora hay que usar no sé qué”. Yo siempre he estado en contra de eso, no sé si no habla muy bien de mí, el estar siempre en contra de todo...

Me parece que hiciste tu propia búsqueda, a partir de las posibilidades de poder programar tu propio software para hacer piezas, no recurrir a un software propietario, hacer piezas y software para que otros incluso utilicen para hacer obra, como [MIDI Poet](#), un programa que hiciste para tu obra, pero que también pusiste a disposición, lo han usado otras personas...

Sí, lo usó Chris Funkhouser. Hace mucho que no lo veo y él fue un aliado también, digo, hay mucha gente, a pesar de que ahora estoy retirado de la literatura electrónica, hay mucha gente como tú, como Chris, mucha gente a la que estimo profundamente, admiro, respeto, y estoy agradecido porque me acogieron a brazos abiertos a la literatura electrónica después de mi exilio del arte digital y el software art. En particular, a ti te agradezco mucho que hayas puesto el énfasis en Latinoamérica, y que te hayas fijado en lo que está pasando aquí, porque realmente es importante reflexionarlo desde una perspectiva no anglocéntrica. Por mi parte no hay una actitud reprobatoria frente a la literatura electrónica, al contrario, y mi retirada es una opción que he mantenido de forma personal. En ningún momento he pretendido juzgar ni criticar a nadie, sino decir: “ahora, este es el camino que yo estoy siguiendo y esto es lo que estoy encontrando... y a mí me parece insostenible la creación en entornos digitales, pero ustedes siguen adelante, y a lo mejor a mí me toca aprender cómo sostener algo a pesar de que estamos inmersos en un charco de veneno del cual no podemos escapar”.