



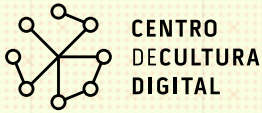
CENTRO
DECULTURA
DIGITAL

Invitación

AULA VIRTUAL

2º trimestre 2026

ESCUELA DE SENSIBILIZACIÓN
TECNOLÓGICA LATINOAMERICANA



AULA VIRTUAL 2026

PROGRAMA DE FORMACIÓN Y EDUCACIÓN CONTINUA EN
HERRAMIENTAS DIGITALES PARA LAS ARTES Y NUEVAS TECNOLOGÍAS

La **Secretaría de Cultura del Gobierno de México**, a través del área **Educativa y de Comunidades del Centro de Cultura Digital (CCD)**, invita a estudiantes, artistas y al público en general de México y Latinoamérica a participar en el **2º trimestre del programa Aula Virtual 2026**.

Este ciclo se despliega como una edición extraordinaria. Mientras el norte transita el verano y el sur habita el invierno, el Aula Virtual se convierte en un punto de encuentro para trazar ejes cardinales que nos conectan geográficamente. En esta ocasión, el programa hospeda y coproduce la **Escuela de Sensibilización Tecnológica Latinoamericana**, una instancia de formación, experimentación y creación colectiva impulsada en conjunto con **Toda la Teoría del Universo (Chile)** y **Asimtria.org (Perú)**.

Sobre la Escuela de Sensibilización Tecnológica Latinoamericana:

Esta colaboración busca abrir un espacio regional de aprendizaje en torno al cruce entre arte, tecnologías y pensamiento crítico, promoviendo el acceso a herramientas digitales desde perspectivas situadas en América Latina. **Partimos de la convicción de que la tecnología no es solo una herramienta técnica, sino también un lenguaje cultural, un territorio político y un campo de experimentación artística.**

El programa está dirigido a **artistas de corta a mediana carrera, estudiantes y personas interesadas en explorar nuevas formas de creación desde una mirada crítica, colectiva y accesible**. Se seleccionarán hasta **25 perfiles** para integrar este programa formativo integral. A lo largo del proceso, lxs participantes experimentarán con sonido, imagen, inteligencia artificial,

interactividad y realidades extendidas, culminando en la creación de una obra interdisciplinaria colectiva que se presentará en una exhibición colectiva virtual.

La oferta de la Escuela se divide en los siguientes módulos de aprendizaje:

Módulo 1: Exploración, registro y alfabetización sonora situada.

Módulo 2: Interactividad, medios inmersivos y memoria territorial.

Módulo 3: Teoría crítica, Inteligencia Artificial y diseño de proyectos.

Oferta educativa Aula Virtual / Escuela de Sensibilización Tecnológica Latinoamericana

Inscripciones: del 25 de mayo al 11 de junio de 2026

Periodo de clases: del 22 de junio al 20 de agosto de 2026

Exhibición final: del 24 al 28 de agosto de 2026

TALLERES EN LÍNEA:

MÓDULO 0: INTRODUCCIÓN AL PROGRAMA

TALLER 0. SENSIBILIZACIÓN CON NUEVOS MEDIOS LATINOAMERICANOS

Total de horas: 3

Comparte: Susana Chau (Chile) y Marco Valdivia Pacheco (Perú)

Objetivo: Situar la práctica en artes y tecnologías digitales dentro de un ecosistema latinoamericano.

Descripción: Sesión inaugural de apertura y encuadre del proceso formativo. Propone abordar las dimensiones experimentales y críticas del uso de tecnología en la región, y activación de vínculos iniciales entre los 25 participantes seleccionados.

Resultado: Base crítica y metodológica para el desarrollo de los proyectos individuales y colectivos.

Fechas y horarios:

Lunes 22 de junio:

17 a 20 h (Ciudad de México) / 18 a 21 h (Lima) / 19 a 22 h (Santiago)

MÓDULO 1: EXPLORACIÓN SONORA

TALLER 1. ESCUCHA EXPANDIDA: REGISTRO Y PAISAJE SONORO

Total de horas: 9

Comparte: Mizky Bernal Miranda (Bolivia)

Objetivo: Explorar críticamente el entorno y organizar archivos acústicos territoriales.

Descripción: Introducción a herramientas de escucha expandida y registro de campo con dispositivos accesibles (grabadoras o móviles), entendidos como mediaciones para documentar el territorio.

Resultado: Primer archivo de registros sonoros como insumo para procesos de creación.

Fechas y horarios:

Martes 23 y jueves 25 de junio:

17 a 20 h (CDMX) / 18 a 21 h (Lima) / 19 a 22 h (Santiago)

Sábado 27 de junio:

12 a 15 h (CDMX) / 13 a 16 h (Lima) / 14 a 17 h (Santiago)

TALLER 2. CORTE Y CONFECCIÓN: EDICIÓN Y COMPOSICIÓN SONORA

Total de horas: 9

Comparte: Rodrigo Ríos Zunino (Chile)

Objetivo: Reinterpretar el paisaje sonoro mediante herramientas de edición digital.

Descripción: Trabajo práctico de análisis, limpieza y manipulación de audio (Reaper, Waveform), explorando las posibilidades evocativas y perceptuales del sonido capturado.

Resultado: Estructuras sonoras preparadas para experiencias espaciales o instalativas.

Fechas y horarios:

Lunes 29, martes 30 de junio y viernes 3 de julio:

17 a 20 h (CDMX) / 18 a 21 h (Lima) / 19 a 22 h (Santiago)

TALLER 3. OTRAS ESCUCHAS: MUESTREO Y PROCESAMIENTO

Total de horas: 9

Comparte: Marco Valdivia Pacheco (Perú)

Objetivo: Investigar posibilidades compositivas mediante el procesamiento en tiempo real.

Descripción: Introducción al uso de código (PureData y MiniTidal) para interactuar con muestras de sonido, ofreciendo oportunidades de control e intervención novedosas en entornos accesibles.

Resultado: Piezas sonoras experimentales generadas mediante live coding y procesamiento digital.

Fechas y horarios:

Martes 7, miércoles 8 y jueves 9 de julio:

17 a 20 h (CDMX) / 18 a 21 h (Lima) / 19 a 22 h (Santiago)

MÓDULO 2: INTERACTIVIDAD Y MEDIOS INMERSIVOS

TALLER 4. SENSIBLE MATERIA: DEL OBJETO A LA INTERFAZ DIGITAL

Total de horas: 9

Comparte: Almendra Diaz (Chile)

Objetivo: Traducir la materia física al entorno digital a través de la fotogrametría.

Descripción: Identificación de objetos con carga narrativa o territorial para su transformación en réplicas 3D usando software especializado (Blender) y aplicaciones móviles (Luma AI).

Resultado: Réplicas tridimensionales de la memoria material listas para habitar interfaces digitales.

Fechas y horarios:

Lunes 13, miércoles 15 y viernes 17 de julio:

17 a 20 h (CDMX) / 18 a 21 h (Lima) / 19 a 22 h (Santiago)

TALLER 5. ABORDAJES CRÍTICOS DE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL

Total de horas: 9

Comparte: Angel Salazar (Ecuador)

Objetivo: Experimentar con redes neuronales en diálogo con las prácticas artísticas.

Descripción: Espacio de reflexión crítica sobre el uso de IA (modelos clasificatorios y generativos) como tecnología situada para el desarrollo de proyectos estéticos contemporáneos.

Resultado: Implementación de flujos de IA en la producción artística propia.

Fechas y horarios:

Martes 21, miércoles 22 y viernes 24 de julio:
17 a 20 h (CDMX) / 18 a 21 h (Lima) / 19 a 22 h (Santiago)

TALLER 6. CUERPXS EN EL ESPACIO EXTENDIDO: INMERSIÓN

Total de horas: 8

Comparte: Malitzin Cortés (México)

Objetivo: Construir entornos inmersivos (XR/WebVR) como espacios de poética espacial.

Descripción: Exploración del flujo entre Blender, Unity y Spatial.io para crear mundos web habitables que no requieren hardware especializado, fomentando la accesibilidad y la soberanía digital.

Resultado: Prototipo de espacio virtual habitable y compartible en línea.

Fechas y horarios:

Martes 28 y jueves 30 de julio:
10 a 14 h (CDMX) / 11 a 15 h (Lima) / 12 a 16 h (Santiago)

MÓDULO 3: TEORÍA CRÍTICA Y PROYECTO

TALLER 7. VISUALIZACIÓN ESPACIAL WEB: INTEGRACIÓN AUDIOVISUAL

Total de horas: 9

Comparte: Eleazar Herrera (Perú)

Objetivo: Crear experiencias interactivas que integren imagen, sonido y objetos 3D.

Descripción: Uso de herramientas para el diseño de entornos inmersivos en la web sin código tradicional, combinando video y audio reactivo en piezas digitales interactivas.

Resultado: Obra interactiva publicada y accesible desde cualquier navegador.

Fechas y horarios:

Lunes 3, miércoles 5 y viernes 7 de agosto:
17 a 20 h (CDMX) / 18 a 21 h (Lima) / 19 a 22 h (Santiago)

TALLER 8. TEORÍA DE MEDIOS LATINOAMERICANA Y PROYECTO

Total de horas: 6

Comparte: Susana Chau (Chile)

Objetivo: Sentar las bases teóricas y metodológicas de proyectos tecnológicos situados.

Descripción: Reflexión sobre la relación entre tecnología, cultura y poder en la región (colonialidad, territorialidad), orientando la estructuración de la propuesta final de cada participante.

Resultado: Documento de formulación y fundamentación del proyecto tecnológico situado.

Fechas y horarios:

Martes 11 y jueves 13 de agosto:
17 a 20 h (CDMX) / 18 a 21 h (Lima) / 19 a 22 h (Santiago)

TALLER 9. PRODUCCIÓN, MONTAJE Y EXHIBICIÓN

Total de horas: 6

Comparte: Susana Chau y Marco Valdivia Pacheco

Objetivo: Materializar y diseñar la puesta en escena de las obras finales.

Descripción: Acompañamiento en la etapa final de producción y resolución técnica. Diseño de la narrativa expositiva y criterios curatoriales para la muestra colectiva de les 25 seleccionades.

Resultado: Montaje y preparación final de la exhibición en línea.

Fechas y horarios:

Martes 18 y jueves 20 de agosto:
17 a 20 h (CDMX) / 18 a 21 h (Lima) / 19 a 22 h (Santiago)

PROCESO DE SELECCIÓN:

Podrán postularse estudiantes de artes, artistas de corta a mediana carrera y personas de todo México y Latinoamérica interesadas **en cursar el programa completo de la Escuela de Sensibilización Tecnológica**. De ninguna manera se podrán cursar módulos de manera independiente.

Las 25 personas seleccionadas cursarán la totalidad de los módulos formativos. Se deberá llenar de forma adecuada y completar el siguiente [formulario](#) para completar su registro.

Es indispensable contar con disponibilidad de tiempo para asistir a los talleres en las horas y fechas definidas. **Se requiere el 80% de asistencia total para participar en la exhibición final y obtener constancia de participación.**

Resultados: La lista de personas seleccionadas se dará a conocer el **jueves 18 de junio** a través del correo electrónico registrado y en los canales digitales del Centro de Cultura Digital.

FECHAS IMPORTANTES:

Publicación de invitación: lunes 25 de mayo de 2026

Periodo de registro: del lunes 25 de mayo al jueves 11 de junio de 2026

Fecha límite de registro: jueves 11 de junio de 2026

Publicación de resultados: jueves 18 de junio de 2026

Periodo de clases: del 22 de junio al 28 de agosto de 2026

SEMBLANZAS:

SUSANA CHAU (Chile). Investigadora, curadora y gestora cultural con más de 15 años de trayectoria en la articulación de laboratorios e instituciones en América Latina. Fundadora y directora de Toda la Teoría del Universo, ha liderado proyectos que tensionan el cruce entre arte, tecnologías y cultura desde enfoques decoloniales. Dirigió ocho ediciones del Festival y Encuentro Latinoamericano de Artes Mediales y editó la revista *Rudimentos*. Su práctica artística en arte sonoro y audiovisual experimental se ha presentado en Chile, Argentina, México y España. Su trabajo propone una interrogante fundamental: si la naturaleza es tecnología y código en sí misma, ¿qué lugar ocupa lo humano en esa trama?

MARCO VALDIVIA PACHECO (Perú). Promotor de la apropiación tecnológica como herramienta para el desarrollo común y colectivo. Desde 2006 desarrolla su labor a través de *asimtria.org*, enfocándose en la práctica sonora y audiovisual como espacios de comunicación e intercambio de saberes. Ha mediado procesos formativos y presentado su obra en festivales especializados a lo largo de Abya Yala. Su enfoque busca desmitificar la técnica para ponerla al servicio del fortalecimiento de los vínculos territoriales, entendiendo la tecnología no como una herramienta neutral, sino como un medio de resistencia y creación compartida que permite habitar el mundo de manera más consciente.

MIZKY BERNAL MIRANDA (Bolivia). Compositora, instrumentista y artista sonora cuya práctica investiga la escucha expandida y el paisaje sonoro en relación con la memoria y el territorio. Con una Maestría en Arte Sonoro (UB), su trabajo integra el registro de campo y la experimentación acústica para producir obras que desafían las percepciones tradicionales del entorno. Ha participado en residencias internacionales, utilizando el sonido como herramienta de investigación política. Su labor pedagógica promueve el uso de tecnologías accesibles para reconocer las capas de resonancia histórica y social presentes en los espacios cotidianos de Latinoamérica.

RODRIGO RÍOS ZUNINO (Chile). Artista medial dedicado a la exploración de los campos invisibles y la intersección entre la percepción sensorial y la tecnología. Su práctica abarca la transmisión radial, la cimática, el diseño

sonoro y la improvisación multidisciplinaria. Ha trabajado como productor técnico en festivales como Tsonami y Toda la Teoría del Universo, además de exhibir su obra en la Bienal Sur y Ars Electronica. Actualmente es co-director de Radio Tsonami en Valparaíso, donde impulsa la experimentación técnica y curatorial como una forma de habitar el espectro radioeléctrico desde una mirada crítica y situada.

ALMENDRA DIAZ (Chile). Arquitecta y Magíster en Artes Mediales que investiga el encuentro entre patrimonio y tecnologías digitales. Su obra combina la fotogrametría y la realidad aumentada con el trabajo en metal y electrónica, explorando nuevas formas de habitar lo físico y lo virtual. Ha colaborado en proyectos de registro de arte rupestre y patrimonio arqueológico, transformando la memoria material en réplicas 3D con carga narrativa. Actualmente es docente e investigadora en la Universidad Uniacc y Finis Terrae, centrando su práctica en cómo las interfaces digitales pueden rescatar las historias territoriales.

ANGEL SALAZAR (Ecuador). Artista medial e investigador que explora correlaciones entre entidades vivientes y sistemas artificiales. A través de instalaciones audiovisuales y diseño de dispositivos de código abierto, aborda narrativas especulativas vinculadas a los estudios posnaturales y la ecología política. Su trabajo ha sido exhibido en el Festival Ars Electronica (Austria) y la Casa Nacional del Bicentenario (Argentina). Como coordinador de la Maestría en Artes Electrónicas de la UNTREF (Argentina), profundiza en el uso de redes neuronales y IA como herramientas de diálogo estético y ético en el arte contemporáneo latinoamericano.

MALITZIN CORTÉS / CNDS (México). Músicx, programadora y arquitecta especulativa especializada en tecnologías inmersivas y código creativo. Bajo el alias CNDS, investiga cómo el sonido y la arquitectura configuran mundos especulativos que abordan la ecología oscura y el cambio climático desde el live coding. Ganadora del Lumen Prize Gold Award 2023, su obra ha recorrido festivales como MUTEK, ZKM e ISEA. Es docente en la Universidad CENTRO y el CMMAS, donde fomenta una mirada crítica sobre cómo el cuerpo y la identidad negocian su presencia en los espacios digitales desde una perspectiva situada.

ELEAZAR HERRERA (Perú). Ingeniero, músico y educador especializado en la interacción audiovisual en entornos físicos y digitales. Su trayectoria se centra en el uso de sistemas electrónicos y software para el procesamiento de datos en tiempo real dentro del campo de los Media Arts. Con formación en comunicación audiovisual y programación, su labor se basa en la convicción de que la educación tecnológica es un eje fundamental para la transformación social en la región. Desarrolla investigaciones en el ámbito sonoro en Perú, explorando cómo la interactividad puede generar conocimiento crítico y nuevas formas de expresión inmersiva.



TODA LA
TEORÍA DEL
UNIVERSO

asimtria.org



Gobierno de
México

Cultura
Secretaría de Cultura

 **INBAL**