

caiana

Constanza Rivano Delzo

Centro Interdisciplinario de Estudios en Filosofía, Artes y Humanidades de la Universidad de Chile, Chile.

Correo electrónico: constanza.rivano@uchile.cl

ORCID: [0009-0009-6380-6152](https://orcid.org/0009-0009-6380-6152)

Heterotopía: realidad virtual y estética latinoamericana.

Resumen:

Este artículo examina cómo la realidad virtual, lejos de funcionar como un dispositivo utópico universal, adquiere significados específicos cuando se piensa desde América Latina. En contraste con el imaginario tecnocientífico del Norte Global, que presenta la realidad virtual como un espacio limpio, sustitutivo y deshistorizado, aquí se propone leerla como un lugar donde se intensifican tensiones ligadas a memoria, territorio y comunidad. A partir del cruce entre la utopía situada latinoamericana (Buen Vivir, re-existencia, epistemologías del Sur) y el concepto de heterotopía de Michel Foucault, se analiza cómo ciertos entornos inmersivos operan como “espacios otros” que alojan aquello que el progreso lineal intenta dejar atrás. El estudio se centra en tres obras: *El Gran Cahuín* (Cristóbal Cea, Chile), *Odisseia* (Regina Silveira, Brasil) y *Dreams of the Jaguar's Daughter* (Alfredo Salazar-Caro, México/diáspora), que articulan distintas formas de heterotopías inmersivas vinculadas a rumor comunitario, desorientación espacial y experiencia migrante. Se argumenta que estas prácticas no utilizan la realidad virtual como vía de escape, sino como un medio para sostener mundos amenazados, proponiendo una estética inmersiva latinoamericana que expande críticamente la relación entre tecnología, arte contemporáneo y futuro.

Palabras clave: realidad virtual; heterotopía; utopía situada; arte latinoamericano; inmersión.

Abstract:

This article examines how virtual reality, far from operating as a universal utopian device, acquires specific meanings when viewed from Latin America. In contrast to the technoscientific imaginary of the Global North, which presents VR as a clean, substitutive and de-historicized space, I propose to read it as a site where tensions linked to memory, territory and community are intensified. Bringing together Latin American notions of situated utopia (Buen Vivir, re-existence, epistemologies of the South) with Michel Foucault's concept of heterotopia, the article argues that certain immersive environments function as “other spaces” that host what linear progress seeks to discard. The analysis focuses on three works: *El Gran Cahuín* (Cristóbal Cea, Chile), *Odisseia* (Regina Silveira, Brazil) and *Dreams of the Jaguar's Daughter* (Alfredo Salazar-Caro, Mexico/diaspora), each articulating different forms of immersive heterotopias grounded in communal rumour, spatial disorientation and migratory experience. Rather than using virtual reality as an escape route, these practices mobilize it as a medium for sustaining threatened worlds. The article thus proposes a Latin American immersive aesthetics that critically expands the relationship between technology, contemporary art and futurity.

Key words: virtual reality; heterotopia; situated utopia; Latin American art; immersion.

Heterotopía: realidad virtual y estética latinoamericana.

Constanza Rivano Delzo

Introducción

La realidad virtual se ha instalado en las últimas décadas como uno de los dispositivos privilegiados del imaginario tecnocientífico global. En los discursos empresariales, en la divulgación tecnológica e incluso en ciertas narrativas académicas, la realidad virtual aparece asociada a la promesa de “nuevos mundos”: espacios inmersivos, limpios, controlables, donde las limitaciones del cuerpo, la precariedad material y los conflictos históricos podrían, al menos provisionalmente, dejar de operar. Esta retórica retoma la vieja matriz de la utopía moderna, proyección hacia un futuro mejor, guiado por la innovación, la eficiencia y el progreso lineal y la traduce a la escala de las experiencias inmersivas. Cada nuevo visor, cada mejora de resolución y de procesamiento se presenta como un paso hacia la realización de ese horizonte: un lugar donde el mundo físico, saturado y desgastado, podría ser sustituido por entornos virtuales más justos, más habitables, más seguros. Sin embargo, esta narrativa tecnoutópica se construye mayoritariamente desde el Norte Global, borrando las desigualdades históricas que atraviesan los territorios y las vidas que supuestamente habitarán esos mundos virtuales. Desde América Latina, esta configuración resulta particularmente problemática. La región ha sido históricamente escenario de experimentación tecnológica sin que ello se traduzca necesariamente en mejores condiciones de vida para sus habitantes. El acceso desigual a las infraestructuras digitales, la dependencia de plataformas y dispositivos producidos en el Norte, así como la persistencia de violencias coloniales y extractivistas, tensionan la idea de

que la realidad virtual pueda funcionar como un “atajo” hacia futuros deseables. Mientras las empresas tecnológicas proyectan un usuario genérico, desarraigado, capaz de desplazarse sin fricción por paisajes virtuales globalizados, los territorios latinoamericanos están atravesados por conflictos de tierra, migraciones forzadas y memorias de violencia estatal que no desaparecen al ponerse un visor. En este contexto, la pregunta no puede ser simplemente qué mundos nuevos ofrece la realidad virtual, sino qué mundos concretos quedan fuera de su promesa. ¿Desde dónde se imagina esa utopía inmersiva y quién queda autorizado a habitarla?

El presente artículo se sitúa precisamente en esa zona de fricción. Su pregunta central puede formularse del siguiente modo: ¿cómo ciertas prácticas artísticas latinoamericanas que trabajan con lenguajes inmersivos y realidad virtual reconfiguran la promesa utópica asociada a esta tecnología, activando en su lugar heterotopías situadas que sostienen memorias, territorios y comunidades? La hipótesis que orienta el análisis sostiene que, cuando es apropiada desde una sensibilidad latinoamericana atravesada por el Buen Vivir y por la experiencia histórica de la colonialidad, la realidad virtual deja de funcionar como dispositivo de escape y se convierte en un espacio heterotópico: un “lugar otro” donde lo que persiste —lo que no encaja en el relato del progreso lineal— adquiere presencia sensible. El objetivo del artículo es, por tanto, mostrar cómo tres obras específicas de Chile, Brasil y México construyen estas heterotopías inmersivas y qué implicancias tiene esto para repensar la relación entre tecnología, utopía y arte contemporáneo en América Latina.

Utopía y heterotopía

Pensar la utopía exige reconocer que no es un simple ejercicio de imaginación, sino un dispositivo crítico que opera en dos direcciones: cuestiona el presente y anticipa formas posibles de existencia. Como señala Paul Ricoeur, la utopía introduce una distancia hermenéutica que desnaturaliza el orden establecido, permitiendo revelar los supuestos que lo sostienen y abrir un horizonte de transformación.¹ Ernst Bloch profundiza esta intuición al situar la utopía en el ámbito del *Noch-Nicht-Sein*, el “todavía-no-

ser”, una zona anticipatoria donde el presente contiene señales dispersas de futuros posibles que orientan la acción colectiva.² En esta tradición europea, la utopía es un impulso de proyección: se orienta hacia un futuro por venir, hacia un ideal regulativo que actúa como guía moral, social y política. No obstante, esta concepción tiende a operar desde la abstracción: sus formas suelen desligarse de las materialidades concretas, de los territorios y de las prácticas comunitarias que hacen posible la vida cotidiana. Este límite se intensifica en el marco del pensamiento tecnocientífico moderno, donde la utopía aparece vinculada al mito del progreso lineal: a la idea de que cada innovación representa un avance necesario hacia un futuro mejor. Esta asociación entre utopía y modernidad ha reforzado un imaginario que privilegia la novedad, la expansión técnica y la eficiencia como signos evidentes de progreso. Sin embargo, al situar este modelo en contextos de violencia estructural, desigualdad histórica y colonialidad persistente, comienzan a aparecer fisuras que exigen repensar la utopía desde otras sensibilidades y desde otros marcos históricos. Es precisamente en América Latina donde esta revisión adquiere una intensidad particular, pues la utopía no puede desligarse de las condiciones concretas que sostienen la vida.

En América Latina, las condiciones históricas y socioeconómicas han configurado una forma de pensar la utopía radicalmente distinta a la tradición europea. Aquí lo utópico no se proyecta hacia un horizonte idealizado, sino que se inscribe en prácticas comunitarias que buscan sostener la vida en medio de relaciones coloniales persistentes, desigualdades estructurales y precariedades materiales. El Buen Vivir, articulado en las cosmovisiones quechua y aymara como *Sumak Kawsay* y *Suma Qamaña*, constituye la expresión paradigmática de esta forma situada de utopía: una ética relacional que afirma la interdependencia entre seres humanos, naturaleza y territorio.³ Esta orientación no busca un futuro abstracto, sino el fortalecimiento de modos de existencia que resisten la destrucción. Desde las epistemologías del Sur, Boaventura de Sousa Santos ha señalado que esta forma de utopía no pretende universalizarse, sino recuperar modos de saber y de vivir que han sido subordinados por la racionalidad moderna y

por la lógica del desarrollo.⁴ Catherine Walsh complementa este enfoque con la noción de “re-existencia”: prácticas vitales que rehacen el mundo desde el cuidado, la memoria y la continuidad comunitaria, resistiendo las fuerzas que intentan desarraigar los territorios y los cuerpos.⁵ Lo utópico, en este marco, no se piensa como el advenimiento de un mundo nuevo, sino como la capacidad de sostener mundos que ya existen y que enfrentan amenazas permanentes. Esta diferencia es fundamental para comprender por qué, en América Latina, la utopía no puede ser entendida como fuga, sustitución o superación del presente, ideas recurrentes en el imaginario tecnocientífico del Norte Global, sino como continuidad. Al confrontar estos dos modelos de utopía, uno proyectivo, otro situado, se abre un espacio conceptual para pensar la necesidad de herramientas críticas capaces de describir cómo ciertos espacios contienen tensiones, memorias, conflictos y formas de vida que el discurso del progreso intenta invisibilizar.

Es en este cruce entre una utopía situada y las limitaciones del imaginario moderno donde se vuelve necesario recurrir al concepto de heterotopía formulado por Michel Foucault. Foucault introduce esta noción cuando su propia arqueología del saber encuentra un límite: comprender cómo los sistemas discursivos organizan la experiencia no basta para entender cómo el espacio también produce orden, exclusión y sentido. En *Las palabras y las cosas*, había mostrado que toda episteme distribuye lo visible y lo invisible, pero a finales de los años sesenta advierte que los espacios institucionales como, por ejemplo, prisiones, hospitales, escuelas y cementerios participan directamente en la producción de verdad.⁶ Este hallazgo lo lleva a formular en su conferencia “De espacios otros” la necesidad de pensar lugares que no encajan en el orden dominante: espacios que funcionan simultáneamente dentro y fuera del sistema, que acumulan tiempos heterogéneos y que alojan aquello que la modernidad no puede integrar.⁷ La heterotopía surge así como una categoría para analizar los residuos del progreso: todo aquello que no desaparece pese a que el discurso del desarrollo exige su superación. Foucault revela que la modernidad no produce solo transparencia, orden y eficiencia, sino también zonas de opacidad, discontinuidad y exceso. En este

sentido, esta categoría responde a una necesidad conceptual, permite describir espacialmente lo que el progreso oculta y lo que no encaja en el relato lineal de la historia. Esta idea adquiere una pertinencia particular frente al imaginario tecnocientífico contemporáneo, especialmente en el Norte Global, donde tecnologías como la realidad virtual son promovidas como espacios de sustitución, mundos limpios, coherentes, controlables y que prometen aliviar o incluso reemplazar los problemas del mundo físico. La heterotopía muestra que estos espacios también pueden contener tensiones, restos y discontinuidades que desafían la fantasía del progreso perfecto.

Uno de sus aportes centrales es permitir comprender cómo determinados espacios acumulan fragmentos históricos, afectivos o territoriales que la modernidad pretende dispersar. Para Foucault, las heterotopías son “espacios otros” que reúnen elementos incompatibles en un mismo emplazamiento: yuxtaponen tiempos, mezclan órdenes simbólicos y reorganizan prácticas sociales.⁸ Esta capacidad de reunir multiplicidades las convierte en un instrumento crítico para analizar los límites del espacio moderno, cuya función disciplinaria se basa precisamente en separar, ordenar y clasificar. Desde la perspectiva foucaultiana, no es un refugio, sino una fisura. Una grieta dentro del orden donde se manifiestan tensiones que no pueden resolverse en el marco del progreso lineal. Por ello, este concepto es especialmente útil para pensar tecnologías emergentes. En lugar de suponer, como hace el imaginario tecnocientífico norteamericano, que la innovación produce espacios cada vez más homogéneos y eficientes, la heterotopía permite imaginar que incluso estos espacios contienen restos del presente: memorias no resueltas, violencias desplazadas y sensibilidades marginalizadas. Así, deja de ser un concepto meramente espacial y se convierte en una herramienta para comprender cómo los mundos contemporáneos, digitales o no, están atravesados por multiplicidades. En América Latina, este concepto adquiere una dimensión adicional: permite nombrar los lugares donde la capacidad de sostener la vida se vuelve visible pese a los intentos por borrarla. De este modo, al unir la utopía situada con la heterotopía, se obtiene un marco conceptual

que reconoce que los espacios no son sólo superficies neutras, sino territorios donde se articulan conflictos, memorias y posibilidades. Esta lectura prepara la comprensión de por qué ciertas tecnologías, lejos de ser meras soluciones futuristas, pueden convertirse en escenarios donde estas tensiones se vuelven perceptibles.

Bajo esta perspectiva, herramientas como la realidad virtual no producen necesariamente utopías proyectivas, sino que pueden funcionar como espacios donde la permanencia del territorio, de la memoria y de la comunidad se vuelven perceptibles. En este sentido, se convierte en un puente conceptual que permite pensar la tecnología desde una sensibilidad latinoamericana como escenario donde se rearticulan tensiones del presente. En lugar de imaginar la realidad virtual como un mundo paralelo perfecto, este marco invita a comprenderla como espacio donde aparecen las fracturas del mundo real. Esta transición conceptual es necesaria y prepara el terreno para la siguiente sección, dedicada específicamente a analizar cómo estos espacios “otros” adquieren una dimensión estética y sensible cuando se manifiestan en entornos inmersivos.

Heterotopía y experiencia estética

La pregunta por si la heterotopía puede trasladarse legítimamente al ámbito estético requiere recordar que, para Foucault, lo estético no está separado de lo político: toda experiencia estética implica una redistribución de lo sensible. En *El orden del discurso*, afirma que los regímenes discursivos deciden qué puede aparecer, quién puede hablar y qué cuerpos pueden ser vistos. Allí donde se altera esta distribución se abre un espacio estético-político. En otras palabras, la estética, en un sentido foucaultiano, no trata del “arte” como disciplina, sino de la configuración histórica de la experiencia. Trasladar la heterotopía al campo estético significa, por tanto, examinar cómo ciertas prácticas artísticas producen estas “otras apariciones”, cómo articulan espacios donde lo que normalmente queda fuera de campo se vuelve visible. Esto es particularmente importante en el contexto latinoamericano, donde el arte ha funcionado como un contra-espacio que aloja memorias reprimidas, violencias estructurales, ritualidades

persistentes y territorios heridos.⁹ Esta categoría permite dar nombre a esta capacidad del arte para capturar lo que el discurso hegemónico intenta silenciar. En esta clave, lo estético no es un refugio: es un laboratorio crítico donde se experimentan nuevas condiciones de aparición.

En síntesis, la heterotopía, al suspender las reglas ordinarias de visibilidad, produce una redistribución de lo sensible: aquello que normalmente queda fuera del campo perceptual se intensifica, aquello que ha sido marginalizado encuentra un modo de aparecer, aquello que parecía imposible de sentir se vuelve palpable. Esta operación es, en sentido estricto, estética. No porque sea “una obra”, sino porque altera las coordenadas a través de las cuales algo puede adquirir forma para un sujeto. La estética, en clave foucaultiana, no describe objetos sino transformaciones de la mirada; no analiza estilos, sino las condiciones que permiten que un fenómeno se ofrezca a la sensibilidad. Por eso, trasladar el concepto al campo estético no es un uso metafórico: es desplegar todo su potencial crítico. La heterotopía muestra que la experiencia sensible no es neutral, sino un campo donde se disputa el acceso a los mundos posibles.

Análisis de obras

El recorrido analítico que se abre a continuación selecciona tres obras provenientes de Chile, Brasil y México no por representatividad geográfica, sino porque cada una encarna, desde su propio territorio, una forma específica de construir espacios heterotópicos donde la utopía situada latinoamericana adquiere cuerpo. La escena contemporánea del arte digital en América Latina es vasta y diversa, pero estas obras destacan porque articulan, con lenguajes distintos (inmersión analógica y realidad virtual) un mismo gesto: activar mundos que persisten a pesar de las narrativas históricas que los han intentado borrar. En este sentido, la selección responde a un criterio conceptual más que a uno exhaustivo: cada obra moviliza un tipo de experiencia que permite examinar cómo la memoria, el territorio y la comunidad se reorganizan dentro de “espacios otros” que interrumpen el régimen perceptual dominante. Chile, Brasil y México fueron elegidos porque concentran trayectorias

culturales profundamente marcadas por la colonialidad, la violencia política y los procesos acelerados de modernización, pero también por tradiciones artísticas ligadas al archivo, la desorientación y la experiencia corporal del territorio. Estas tensiones históricas y estéticas convergen en obras capaces de problematizar el lugar de la tecnología sin subordinarse a ella. *El Gran Cahuín*, *Odisseia* y *Dreams of the Jaguar's Daughter* no ilustran una teoría: la ponen en crisis, la vuelven sensible y la despliegan en formas que exceden la representación. En conjunto, estas piezas permiten observar cómo lo inmersivo puede intervenir en los modos en que América Latina imagina, recuerda y habita sus propios mundos.

Asimismo, estas obras fueron escogidas porque permiten analizar tres dimensiones complementarias del arte latinoamericano contemporáneo: la memoria colectiva chilena, la desorientación perceptual brasileña y la experiencia migrante mesoamericana. *El Gran Cahuín* de Cristóbal Cea constituye un punto de partida indispensable porque demuestra que la experiencia heterotópica precede a la tecnología: su inmersión no depende del visor, sino de la capacidad de reconstruir la historia a partir de fragmentos, rumores y perspectivas múltiples. Su potencia radica en mostrar cómo las comunidades producen mundos alternos para sostener lo que la historia oficial descompone. Desde allí, *Odisseia* de Regina Silveira desplaza el foco hacia Brasil, donde la artista utiliza la realidad virtual para intensificar un gesto presente en su obra desde los años ochenta: desestabilizar el espacio, romper la relación entre orientación y control, y producir un descentramiento que dialoga con la propia historia de crisis territoriales del país.

Finalmente, *Dreams of the Jaguar's Daughter* de Alfredo Salazar-Caro sitúa la realidad virtual en la frontera mesoamericana, haciendo visible la experiencia migrante no desde el documentalismo, sino desde una inmersión sensorial que rehace la memoria del desplazamiento. En estas tres obras, la tecnología no funciona como promesa futurista, sino como un medio para sostener lo que persiste: voces, cuerpos y cosmologías que no encajan en el relato lineal del progreso. Por ello, su análisis conjunto permite comprender cómo lo inmersivo, en diálogo con la utopía situada y la heterotopía, se convierte en un

territorio donde lo que permanece adquiere espesor sensible.

1. El gran Cahuín – Cristóbal Cea

El Gran Cahuín de Cristóbal Cea constituye un caso privilegiado para comprender cómo las estéticas digitales latinoamericanas producen heterotopías donde el rumor, la memoria y la ficción se entrelazan para reconfigurar lo real. La obra se articula en torno a la figura de los ewaipanomas, seres descritos en crónicas coloniales como habitantes sin cabeza, cuya existencia oscilaba entre la fantasía y la taxonomía imperial. Cea retoma esta iconografía para explorar cómo la alteridad fue construida históricamente mediante un dispositivo narrativo que, lejos de limitarse a describir el mundo, lo producía.

En esa clave, el “cahuín”, voz mapuche que alude al rumor comunitario, funciona como motor poético: activa una red afectiva que sostiene formas alternativas de verdad. Esta dimensión performativa del rumor dialoga directamente con la noción foucaultiana de heterotopía: espacios donde se yuxtaponen tiempos y relatos incompatibles, donde la ficción y la historia se confunden para generar una realidad que desborda la lógica dominante (**Fig.1**).¹⁰

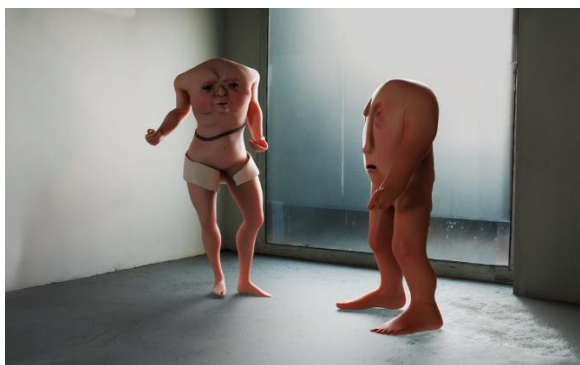


Fig. 1. Cristóbal Cea, *El gran cahuín*, 2024, Animación 3D. <https://www.cristobalcea.com/rumores/>.

El Gran Cahuín despliega precisamente un espacio así: un territorio digital que se incrusta en arquitecturas reales como museos y galerías, para producir una experiencia donde el espectador ingresa en un régimen sensorial distinto, simultáneamente lúdico y crítico. La animación 3D no opera como simulación neutral; actúa como un gesto de reapropiación del imaginario colonial, trastocando sus

categorías y devolviendo agencia a aquello que fue representado como monstruoso o inexistente. En este sentido, la obra se alinea con las epistemologías del Sur al reinscribir cuerpos y voces desplazadas en un espacio donde pueden aparecer bajo sus propios modos de existencia.¹¹ Aunque no utiliza realidad virtual en sentido técnico, su espacialidad inestable, su inmersión afectiva y su articulación entre territorio, rumor y performatividad permiten comprenderla como una heterotopía digital que anticipa las formas de habitar que la realidad virtual puede potenciar. Así, *El Gran Cahuín* muestra cómo lo digital puede convertirse en un espacio crítico donde imaginar y habitar lo posible se vuelve una práctica de resistencia y memoria.

Aunque *El Gran Cahuín* no utiliza realidad virtual en sentido técnico, constituye un primer acercamiento fundamental a la hipótesis de este artículo. Su inmersividad no depende de dispositivos ópticos, sino de la potencia narrativa y afectiva del rumor como forma de producción de mundo. En este sentido, la obra demuestra que la utopía latinoamericana arraigada en el Buen Vivir no es un ejercicio futurista, sino una fuerza que se sostiene en relatos históricos, memorias compartidas y cosmologías que permanecen activas en el presente. El rumor, esa forma de conocimiento comunitario que resiste a la autoridad moderna, opera como vehículo para articular modos de vida que desbordan la lógica colonial de clasificación y control. Esta dimensión arraigada en la memoria permite que *El Gran Cahuín* funcione como umbral: inaugura las condiciones sensibles para comprender cómo las obras posteriores, *Odisseia* y *Dreams of the Jaguar's Daughter*, expanden esta potencia hacia entornos inmersivos donde la espacialidad y el cuerpo adquieren un rol decisivo. Así, *El Gran Cahuín* instala el tono y la sensibilidad que el artículo desarrolla: una estética de lo comunitario, lo ancestral y lo expansivo, que reconfigura la noción de utopía desde una inmersión sensible y situada.

2. Odisseia – Regina Silveira

Odisseia, de Regina Silveira, constituye una de las exploraciones más sofisticadas de la espacialidad inmersiva en el arte latinoamericano contemporáneo. La obra presenta un laberinto transparente y en

constante transformación, generado mediante algoritmos que reorganizan continuamente la arquitectura virtual.¹² Este entorno produce un estado de desorientación sostenida, donde la percepción se vuelve inestable y el visitante experimenta una pérdida deliberada de control. Más que un efecto sensorial, esta inestabilidad opera como un gesto crítico: la obra confronta al espectador con un espacio que no responde a las lógicas racionalistas de orden y estabilidad que definieron a la modernidad occidental (**Fig. 2**).

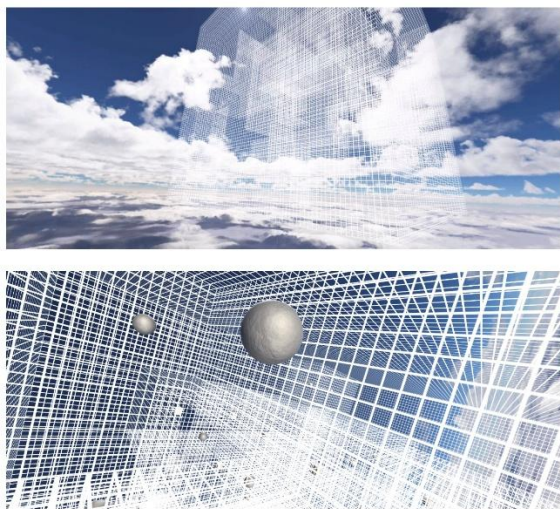


Fig. 2. Regina Silveira, *Odisseia*, 2017, Realidad Virtual 360°. <https://reginasilveira.com/filter/realidadvirtual/ODISSEIA>.

Aquí, la noción de heterotopía emerge frente a espacios contemporáneos que suspenden las coordenadas habituales de orientación, yuxtaponen tiempos incompatibles y generan experiencias donde lo real y lo imaginario se entrelazan sin jerarquías fijas.¹³ El laberinto de Silveira funciona precisamente como una heterotopía digital: un “espacio otro” que existe dentro de la arquitectura institucional en la que se exhibe, pero que simultáneamente rompe con las expectativas del espacio museal tradicional. La transparencia de sus muros, la fragilidad de su suelo y la imposibilidad de retornar sobre los propios pasos conforman un territorio donde el visitante se enfrenta tanto a la incertidumbre como a la necesidad de avanzar, poniendo en juego dimensiones perceptuales, afectivas y existenciales. La desorientación, lejos de ser un obstáculo, se convierte en un modo de abrir nuevas formas de habitar.

En este sentido, *Odisseia* articula un tipo de utopía situada que no se orienta hacia un ideal futuro, sino hacia la experiencia presente del

tránsito y la inestabilidad. Su espacialidad heterotópica permite cuestionar la idea moderna de que el progreso depende de trayectorias lineales y de un control absoluto del entorno. Al contrario, la obra propone que la fragilidad del suelo, la incertidumbre del recorrido y la imposibilidad de dominar el territorio pueden ser fuentes de pensamiento crítico y de reconfiguración de la sensibilidad. Esta concepción dialoga con la idea latinoamericana de Buen Vivir, entendida no como un proyecto perfectible, sino como una forma de vida que reconoce la precariedad y la interdependencia como elementos constitutivos de la existencia.¹⁴

La inmersión digital de Silveira hace visible esta ontología del tránsito: el visitante no solo observa, sino que experimenta corporalmente la tensión entre avance y desorientación, entre horizonte y derrumbe. Al mismo tiempo, la dimensión algorítmica de la obra (desarrollada en colaboración con centros de investigación de alto rendimiento) revela cómo la técnica contemporánea puede ser apropiada para producir espacios sensibles que desbordan la lógica instrumental.¹⁵

En lugar de replicar la promesa tecnocientífica de control total, *Odisseia*, expone el carácter imprevisible y vulnerable de los sistemas digitales, mostrando que incluso la inteligencia artificial y los algoritmos pueden configurarse como fuerzas de devenir más que como herramientas de eficiencia. En conjunto, la obra se presenta como un territorio donde la estética inmersiva se convierte en una práctica crítica: un modo de habitar mundos inestables que, en su misma fragilidad, abren la posibilidad de un pensamiento utópico arraigado en la experiencia, el cuerpo y la imaginación. De este modo, Silveira inscribe la realidad virtual y la simulación inmersiva dentro de un horizonte que reconoce la potencia política de la incertidumbre.

3. Dreams of the Jaguar's Daughter – Alfredo Salazar-Caro

Dreams of the Jaguar's Daughter, de Alfredo Salazar-Caro, constituye uno de los ejemplos más potentes de cómo la realidad virtual puede articular experiencias que vinculan memoria, territorio y afectividad en clave utópica. La obra se construye alrededor de la voz de Achik', espíritu de una joven maya que

guía al espectador a través de una experiencia inmersiva que combina el relato íntimo con la travesía migratoria entre Guatemala, México y Estados Unidos.¹⁶ Esta estructura narrativa sitúa de inmediato la obra en un territorio liminal: ni completamente documental ni totalmente ficticia, la experiencia funciona como una heterotopía que yuxtapone cronologías, geografías y estados afectivos, convocando simultáneamente lo ancestral, lo presente y lo porvenir. En términos foucaultianos, se trata de un espacio “otro” donde la migración deja de ser únicamente un tránsito material y se transforma en un ritual de paso que reorganiza la relación entre cuerpo, memoria y mundo. El paisaje virtual: volcanes que estallan, casas que se disuelven, desiertos encendidos no pretende representar fielmente el territorio físico, sino intensificar la textura emocional del desplazamiento. Esta estética de lo inestable convierte la realidad virtual en un medio capaz de capturar el desarraigo, la vulnerabilidad y la esperanza que atraviesan la experiencia migrante. La obra no narra la migración como tragedia ni como promesa; la configura como un gesto

utópico encarnado, una búsqueda vital de un mundo donde la vida pueda sostenerse **(Fig.3)**.

Este carácter utópico no remite a un ideal futuro, sino a una imaginación situada que emerge desde la experiencia del tránsito. Al descentrar la mirada hegemónica sobre la migración, Salazar-Caro propone una percepción encarnada donde el espectador se ve interpelado no como observador externo, sino como participante dentro del territorio ritual que se despliega a su alrededor. Esta inmersión responde a la estructura fenomenológica de la realidad virtual: el cuerpo del usuario, convertido en interfaz, hace posible una relación afectiva que transforma la comprensión del movimiento migratorio en un acto de presencia compartida.¹⁷ La obra convoca así una forma de heterocronía (tiempos superpuestos) donde el pasado de la comunidad maya, el presente del desplazamiento y la imaginación de un futuro posible coexisten sin jerarquías. Desde la perspectiva latinoamericana, este gesto resulta profundamente significativo: la



Fig. 3. Alfredo Salazar Caro, *Dreams of the Jaguar's Daughter*, 2019, Realidad Virtual 360°. <https://versiones.midbo.co/22/dreams-of-the-jaguars-daughter/>

migración se vuelve un espacio donde se reinscriben cosmologías indígenas, memorias familiares y resistencias comunitarias.

En este sentido, *Dreams of the Jaguar's Daughter* se articula con el pensamiento del Buen Vivir, en tanto propone que la vida digna no depende exclusivamente del territorio físico, sino de la continuidad afectiva y espiritual que las comunidades preservan incluso en condiciones de desarraigo.¹⁸ La obra revela que la realidad virtual no solo genera mundos alternativos, sino que puede funcionar como un espacio ritual donde la memoria encarnada produce vínculos, resignifica heridas y abre la posibilidad de imaginar otras formas de pertenencia. Así, Salazar-Caro demuestra que la estética inmersiva tiene un potencial emancipador cuando es apropiada desde experiencias históricamente marginadas, convirtiendo la tecnología en un lugar de resistencia, cuidado y creación de mundo.

Discusión

Los casos analizados permiten observar que la relación entre arte latinoamericano y tecnologías inmersivas no puede comprenderse únicamente desde los lenguajes técnicos, sino desde las disputas por la memoria, el territorio y la experiencia que han caracterizado históricamente a la región. En los tres proyectos, la realidad virtual o la inmersión más allá del dispositivo, aparece como un medio para tensionar las formas en que se producen las imágenes y los espacios en la contemporaneidad. La relevancia de estas obras no radica en adoptar la realidad virtual como signo de actualización tecnológica, sino en demostrar que la tecnología solo adquiere sentido crítico cuando es puesta en diálogo con estructuras históricas específicas. Así, las piezas abren una línea de trabajo que desplaza las estéticas digitales del lugar común de la innovación y las sitúa en un debate más profundo sobre cómo se construyen mundos y qué sensibilidades quedan habilitadas o excluidas en ese proceso.

Una consecuencia importante de estos trabajos es que la espacialidad en el arte digital latinoamericano ya no puede pensarse como un contenedor neutro ni como un mero entorno perceptual. *El Gran Cahuín*, *Odissea* y *Dreams of the Jaguar's Daughter* muestran

que el espacio inmersivo opera como una forma de pensamiento: organiza relaciones, convoca memorias y produce modos de estar en el mundo que no son equivalentes a los propuestos por las narrativas globales de la realidad virtual. Aquí la espacialidad es conflictiva, histórica y afectiva. Esto permite comprender que las prácticas inmersivas latinoamericanas están articulando una crítica a la noción misma de espacio virtual tal como se concibe en la industria tecnológica: sin fricción, sin densidad histórica, sin cuerpo. En contraste, las obras analizadas proponen una espacialidad donde el desplazamiento, la pérdida de orientación, el rumor, la migración o la inestabilidad son condiciones constitutivas del espacio mismo, no efectos secundarios.

Otro aporte significativo al campo de la crítica de arte es que estas obras obligan a repensar la inmersión más allá de la idea de absorción sensorial o de presencia aumentada. En las tres piezas, la inmersión implica exposición, vulnerabilidad, descentramiento; no una intensificación de la percepción, sino una reorganización ética del estar-con. El visitante no es llamado a creer en el mundo virtual, sino a ocuparlo desde una posición liminar que involucra responsabilidad, precariedad e interdependencia. Esto contrasta de manera directa con la inmersión comercial promovida por la industria, entendida como desaparición del entorno físico y sustitución por un espacio homogéneo, y abre una vía para una teoría crítica de la inmersión latinoamericana donde el cuerpo no desaparece, sino que se vuelve protagonista.

Finalmente, los tres casos cuestionan la presunción de que la realidad virtual debe orientarse hacia futuros abstractos o hacia la resolución simbólica de los desgastes del mundo. En lugar de proyectar futuros limpios, las obras se aferran al presente como campo de disputa y a la memoria como fuerza activa. La imaginación tecnológica deja de funcionar como un horizonte teleológico y se convierte en una herramienta para interrogar lo que permanece. En este sentido, estas obras no solo transforman la manera en que entendemos la realidad virtual, sino que también plantean un aporte al debate más amplio sobre las formas de imaginar mundo desde el Sur. La pregunta no es qué tipo de futuro habilita la realidad virtual, sino qué

modos de continuidad y cuidado puede sostener.

Conclusión

El recorrido realizado permite afirmar que la realidad virtual, lejos de consolidarse como un dispositivo utópico universal, adquiere significados radicalmente distintos cuando se lee desde América Latina. Las obras analizadas muestran que lo inmersivo no produce un “afuera” del mundo, sino un pliegue donde se vuelven visibles tensiones históricas que la narrativa tecnocientífica intenta neutralizar. En este sentido, la heterotopía foucaultiana no sólo ofrece un marco teórico adecuado: se vuelve la clave para comprender cómo estas prácticas configuran espacios donde la memoria, la comunidad y el territorio emergen como fuerzas activas.

El artículo demuestra que el aporte del arte latinoamericano a la discusión sobre tecnologías inmersivas no sólo busca actualizarse con el avance técnico global, sino en reorientar las preguntas: no qué mundos nuevos produce la realidad virtual, sino qué mundos presentes permite sostener. De este modo, las obras analizadas reformulan la relación entre tecnología y futuro, mostrando que la imaginación no depende de escapar del presente, sino de habitarlo críticamente. Esta sensibilidad, anclada en la utopía situada, abre una vía para una estética inmersiva que no reproduce la promesa de reemplazar el mundo, sino que insiste en ampliarlo.

Notas

¹ Paul Ricoeur, *Las ideologías y la utopía* (Buenos Aires: La Aurora, 1989), 16–18.

² Ernst Bloch, *El principio esperanza* (Madrid: Trotta, 2007), 137–150.

³ Eduardo Gudynas, *Buen Vivir: Germinando alternativas al desarrollo* (Quito: ALAI, 2011), 1–20.

⁴ Boaventura de Sousa Santos, *Epistemologías del Sur* (Madrid: Akal, 2018), 17–25.

⁵ Catherine Walsh, *Interculturalidad, Estado, Sociedad* (Quito: Abya-Yala, 2009), 73–85.

⁶ Michel Foucault, *Las palabras y las cosas* (Buenos Aires: Siglo XXI Editores, 2008), 74–82.

⁷ Michel Foucault, “De espacios otros”, en *Topologías: Una lectura foucaultiana del espacio*, trad. Horacio Pons (Buenos Aires: Siglo XXI Editores, 2010), 13–32.

⁸ Foucault, “De espacios otros”, 20–27.

En conjunto, los hallazgos del artículo sugieren que la realidad virtual puede constituir un campo privilegiado para las artes latinoamericanas, siempre que se la aborde como un espacio heterotópico antes que como un dispositivo de simulación. Su potencia no reside en la novedad tecnológica, sino en su capacidad de alojar tensiones y persistencias que otras formas de representación no capturan. El desafío futuro no será perfeccionar los mundos virtuales, sino continuar explorando cómo las prácticas inmersivas pueden sostener y multiplicar los modos de vida que las narrativas tecnológicas suelen dejar fuera. Aquí, el concepto de heterotopía seguirá siendo una herramienta de conocimiento indispensable.

⁹ Michel Foucault, *El orden del discurso* (Buenos Aires: Tusquets, 1992).

¹⁰ Foucault, “De espacios otros”, 17–22.

¹¹ Walsh, *Interculturalidad, Estado, Sociedad*, 67–72.

¹² Regina Silveira, *Odisseia*, acceso 11 de abril de 2025, <https://reginasilveira.com/filter/realidadevirtual/ODISSEIA>

¹³ Foucault, “De espacios otros”, 16–23.

¹⁴ Ramiro Ávila Santamaría, *La utopía del oprimido* (Madrid: Akal, 2019), 285–293.

¹⁵ High-Performance Computing Center Stuttgart (HLRS), documentación técnica del proyecto *Odisseia*, consultada diciembre 2025. <https://www.hlrs.de/news/detail/new-visions-for-hpc-and-the-media-arts-the-media-solution-center>

¹⁶ J. Joel Kuennen, “Alfredo Salazar-Caro with Joel Kuennen”, *The Brooklyn Rail*, Julio-agosto 2019, acceso

10 de diciembre de 2025,
<https://brooklynrail.org/2019/07/film/ALFREDO-SALAZAR-CARO-with-Joel-Kuennen>

¹⁷ Nancy Katherine Hayles, *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics* (Chicago: University of Chicago Press, 1999), 1-23.

¹⁸ Joel Kuennen, "Alfredo Salazar-Caro with Joel Kuennen".

¿Cómo citar correctamente el presente artículo?

Constanza Rivano Delzo; "Heterotopía: realidad virtual y estética latinoamericana". En *caiana. Revista de Historia del Arte y Cultura Visual del Centro Argentino de Investigadores de Arte (CAIA)*. N° 27 | Primer semestre 2026, 23-33

Recibido: 28 de abril de 2025

Aceptado: 10 de diciembre de 2025