
Natalia Scuzarello

ARTE, CIENCIA Y PROGRAMACIÓN CREATIVA

EDUCACIÓN

Licenciatura en Artes, Facultad de Filosofía y Letras, Universidad de Buenos Aires UBA
MG Especialización en Gestión de Colecciones Antropológicas e Históricas, Filo UBA
Artes Electrónicas, en curso UNTREF

PERFIL

Artista interdisciplinaria, trabajo en la intersección entre arte, ciencia y tecnología, explorando la relación entre sistemas naturales y digitales mediante procesos generativos. Mi práctica se basa en la integración de datos en tiempo real, síntesis audiovisual y entornos interactivos, utilizando la tecnología como medio y como marco conceptual para cuestionar la percepción, la memoria y las tensiones entre orden y caos.

Me formé en Artes (UBA) y Artes Electrónicas (UNTREF), con un recorrido que se expande desde la investigación teórica en historia del arte e historiografía hacia la experimentación en nuevos medios. Inicialmente interesada en las representaciones de la memoria y el archivo, trasladé esas preguntas al campo de la visualización de datos y la interacción digital. Actualmente fusiono investigación curatorial y programación creativa para desarrollar obras que articulan tecnología, afectividad y percepción expandida. He participado en muestras colectivas, proyectos colaborativos y entornos de producción cultural, lo que me permite vincular espacios institucionales con exploraciones experimentales en arte y tecnología.

EXPERIENCIA PROFESIONAL

Productora Independiente – Business Tech Lab

Buenos Aires, 2024 – Presente

Producción y coordinación de eventos corporativos centrados en robótica e instalaciones interactivas para clientes internacionales.

Especialista en Producción General – Dirección Nacional de Museos

Buenos Aires, 2023 – 2024

Gestión de proyectos en el Área de Diseño de Exposiciones: planificación, asignación de recursos y supervisión técnica.

Curaduría y Diseño de Exposiciones – Museo Casa Carlos Gardel

Buenos Aires, 2016 – Presente

Desarrollo de estrategias de contenido multiplataforma y dispositivos interactivos.

Investigación y coordinación de traslados de obras y materiales.

Gestión de presupuestos, contratos y logística para exposiciones temporales.

Coordinadora del Registro del Patrimonio Cultural – Dirección General de Museos

Buenos Aires, 2010 – 2016

Diseño de catálogos en línea y archivos digitales.

Coordinación de sistemas de colección museológica y estrategias de financiamiento.

EXHIBICIONES & FESTIVALES

EMERGENTES 2025, Centro de Expresiones Contemporáneas, Rosario – Obra TEMPORAL

Festival de Artes Electrónicas XIV, XV, XVI – 2022, 2023, 2024

La Noche de los Museos, Buenos Aires, 2021

Torre Monumental, Buenos Aires, 2017

Intervención urbana, Túnel Av. del Libertador y Sarmiento, Buenos Aires

La participación en festivales como el Festival de Artes Electrónicas e Ingeniolab consolidó mi interés por la visualización de datos y su integración en entornos interactivos, marcando el inicio de mi trabajo con tecnologías aplicadas al arte generativo y los nuevos medios.

PREMIOS

1° Premio Expresiones Digitales – EMERGENTES 2025, Municipalidad de Rosario – TEMPORAL (visualización de tormentas en tiempo real)

1° Premio – INCAA, Competencia Un Barrio de Película

1° Mención – Ingeniolab 1, Proyecto Jardines Colgantes

3° Premio – Ingeniolab 2, Proyecto Autopistas Solares

Centinela Sky Machine

Statement.

DESCRIPCIÓN

1

Instalación interactiva que explora trayectorias orbitales de satélites utilizando datos de Stellarium.org enlazados mediante conexión WebSocket.

La obra plantea una reflexión crítica sobre la vigilancia, la memoria y la extinción.

Centinela: Sky Machine es una instalación interactiva que interroga nuestra relación contemporánea con el cielo. Lo que antes era espacio de contemplación y misterio se ha transformado en territorio de vigilancia y manipulación tecnológica.

La pieza parte de una hipótesis concreta: cuando la humanidad desaparezca, las órbitas geoes-tacionarias seguirán activas. **Centinela** se sitúa en ese futuro inminente y propone una visualización interactiva de lo que quedará: los satélites como ruinas tecnológicas y cápsulas de memoria involuntaria.

Los datos satelitales se transforman en preguntas:

- ¿Qué seleccionamos para preservar en órbita cuando todo desaparezca?
- ¿Estos sistemas de monitoreo fueron creados para cuidar o para controlar?
- ¿La infraestructura de vigilancia es el verdadero archivo del Antropoceno?

EJES CONCEPTUALES

2.

Vigilancia, memoria y extinción

Interfaces que simulan estaciones de rastreo satelital, la obra invita al público a la obra invita al público a experimentar esta paradoja: mientras expandimos nuestro control sobre el cosmos, perdemos la capacidad de ver el cielo como espacio poético y compartido.

- La extinción como horizonte
- El registro como huella arqueológica
- Vigilancia y memoria residual

La extinción como horizonte: La frágil frontera entre la explotación tecnológica del espacio y la posible autodestrucción de nuestra especie.

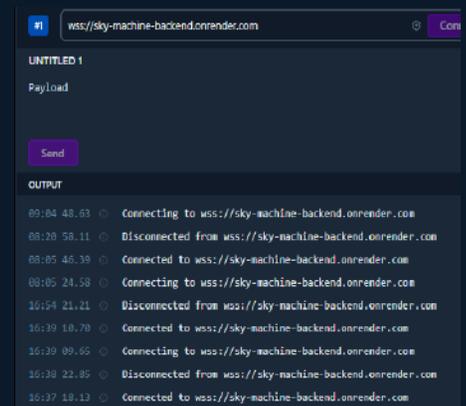
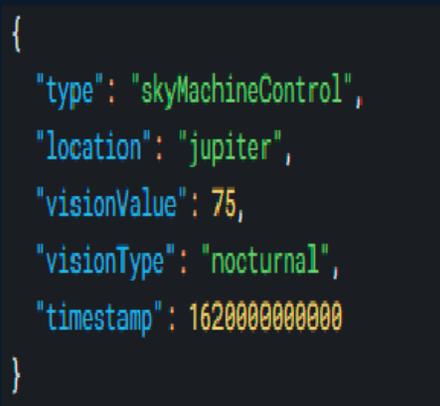
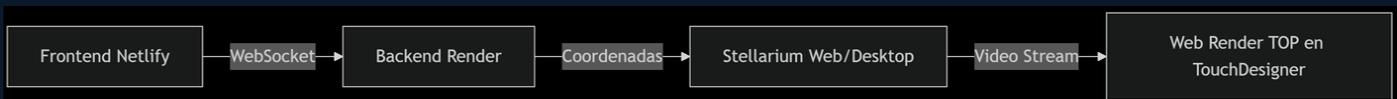
El registro como huella arqueológica: Los satélites y basura espacial como archivo involuntario de nuestra civilización, testigos silenciosos de un posible Antropoceno cósmico.

Vigilancia y memoria residual: Cómo la infraestructura orbital ha convertido el cielo en un sistema de monitorización global, donde cada observación es también un acto de olvido selectivo.

Info Técnica

Interacción.

Interfaz audiovisual desarrollada en TouchDesigner, que se conecta a una interfaz web mediante WebSocket para sincronizar selección y reproducción de contenido visual y sonoro.



INTERFAZ WEB INTERACTIVA

La interfaz web sky-machine.netlify.app propone navegar cuatro simulaciones satelitales conmutables entre visión atmosférica y nocturna. Cada elección desencadena sonidos reactivos (generados con VCV), estratificando capas de vigilancia que transforman el cielo en un palimpsesto de memoria técnica y residuos orbitales como huella de extinción

PARSEO DATOS JSON

La aplicación parsea datos JSON estructurados con: coordenadas, visionType, visionValue, y timestamp .

Un script en Python procesa estos campos y los envía a TouchDesigner, donde se asignan a parámetros visuales y sonoros en tiempo real.

FRONTEND-BACKEND FLUJO DE DATOS

El sistema utiliza WebSockets para conectar:
Frontend (React/Three.js alojado en Netlify)
Backend (Python/Flask en render.com)
Repositorio de datos (GitHub como fuente de los JSON satelitales)

TouchDesigner recibe el stream via WebSocket, sincronizando los estados de la interfaz web con la visualización.

Síntesis

Proyecto.

Centinela: Sky-Machine es una instalación interactiva que explora el rol de los satélites como ruinas tecnológicas del presente. A partir de trayectorias orbitales simuladas, la pieza plantea una reflexión crítica sobre la vigilancia, la memoria y la extinción, entendiendo a la infraestructura satelital como lo que posiblemente quede de nuestra civilización cuando la humanidad haya desaparecido. Lo que observamos no es la Tierra, sino el residuo automatizado de su observación.

Desarrollo.

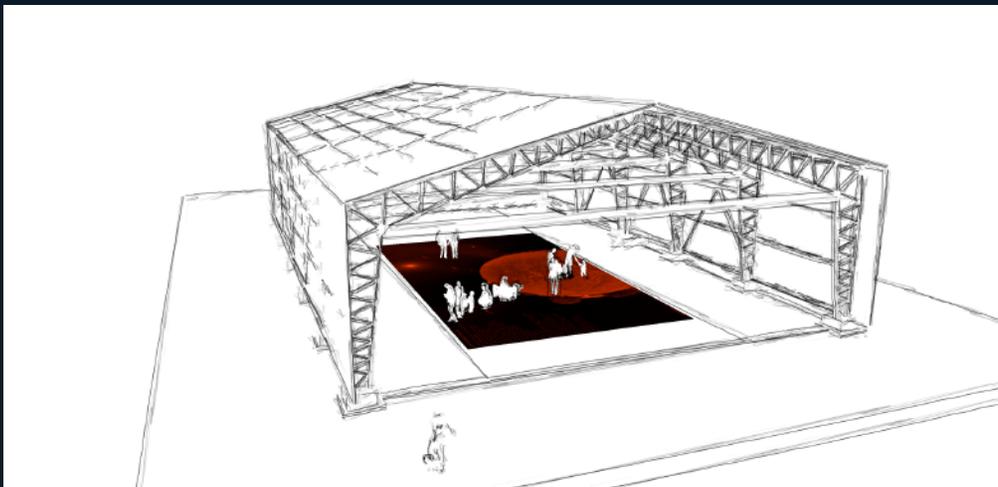
El proyecto se construye como una visualización especulativa de ese futuro próximo en el que los satélites seguirán transmitiendo señales vacías. La visualización desde los distintos puntos de vistas orbitales, permiten al espectador a acceder a la “mirada satelital”. Esta mirada activa desencadena preguntas sobre qué se registra, qué se omite, y qué tipo de memoria construye la infraestructura de monitoreo global.

Una capa de voz en off propone preguntas críticas que abordan los tres ejes conceptuales de la obra en clave posthumana.

- ¿Qué seleccionamos para preservar en órbita cuando todo desaparezca?
- ¿Qué datos sobrevivirán al colapso de la especie?
- ¿Este cielo artificial será nuestra memoria histórica ?
- ¿Qué significado tendrán estos datos cuando no exista capacidad para interpretarlos?
- ¿Estos datos son información o residuos?
- ¿Estos satélites almacenan una agenda específica ?
- ¿Qué correlación existe entre la información preservada y sus protocolos de monitorización ?
- ¿Por qué la infraestructura de vigilancia sobrevive como último vestigio de la humanidad?
- ¿Qué implicaciones tiene que los sistemas de monitorización sean los últimos artefactos?
- ¿La vigilancia como último rastro civilizatorio expresa una paradoja evolutiva?
- ¿Por qué solo sobrevive la vigilancia?
- ¿Es paradoja que nuestro último acto sea vigilar la nada?
- ¿Vigilar el vacío será nuestro epitafio como especie?

Estética y recepción

Centinela: Sky-Machine presenta una estética inspirada en sistemas satelitales y software astronómico, con visuales generadas en Stellarium que alternan entre vistas atmosféricas y nocturnas según trayectorias orbitales. El sonido combina una capa constante de ruido operativo con otra activada por ciertas vistas, incorporando sirenas y alarmas de vigilancia bélica. Sin narración lineal ni metáforas, la obra funciona como un sistema automatizado de observación, donde el espectador elige ubicaciones y activa preguntas críticas en voz en off. Puede visualizarse en **modo interactivo** o como reproducción continua **no interactiva**. La instalación, adaptable a distintos formatos requiere baja iluminación y sitúa al visitante frente a un dispositivo que lo registra más que representarlo, cuestionando el tipo de memoria que dejamos en órbita.



1. Pantalla LED de piso (interactiva)

Instalación inmersiva con pantalla LED en el suelo, cañón adicional y sonido multicanal. El espectador interactúa mediante interfaz.

3. Cubo de pantallas LED (no interactiva)

Cuatro pantallas dispuestas horizontalmente forman un cubo cerrado. El espectador permanece al centro. Reproducción secuenciada de los recorridos orbitales.

2. Proyección sobre piso (interactiva)

Proyección con cañón sobre superficie horizontal. Incluye sonido envolvente y control del recorrido por parte del espectador

4. Domo 360° (no interactiva)

Versión panorámica para cúpula de proyección inmersiva. La obra se experimenta como entorno audiovisual envolvente en baja iluminación.

Visualización de la obra

CENTINELA SKY MACHINE

<https://youtu.be/FK2XUZ803VY> 

REPOSITORIO

Centinela Sky-Machine está disponible como proyecto de código abierto en GitHub, donde se documenta el desarrollo técnico completo: desde la arquitectura en TouchDesigner hasta la conexión vía WebSocket y la lógica de reproducción audiovisual.

El proceso detrás de la obra —incluyendo pruebas, flujos de trabajo, y configuraciones de exhibición— se encuentra registrado en formato audiovisual, como parte de un video behind the scenes que acompaña la pieza. Este registro permite entender no solo el funcionamiento interno del sistema, sino también las decisiones conceptuales que estructuran su materialidad.

https://github.com/Natzuko/Sky_machine

WEBSITE CENTINELA

<https://sky-machine.netlify.app/>

BEHIND THE SCENES

<https://youtu.be/UVh4aPcC29E> 

Obras anteriores

TEMPORAL

<https://youtu.be/AIPm1rW4SonI> 

CLIMATE 10%

<https://youtu.be/SvuZpPZ0gi4> 