NESTOR

SIRÉ

[PORTAFOLIO - 2026]

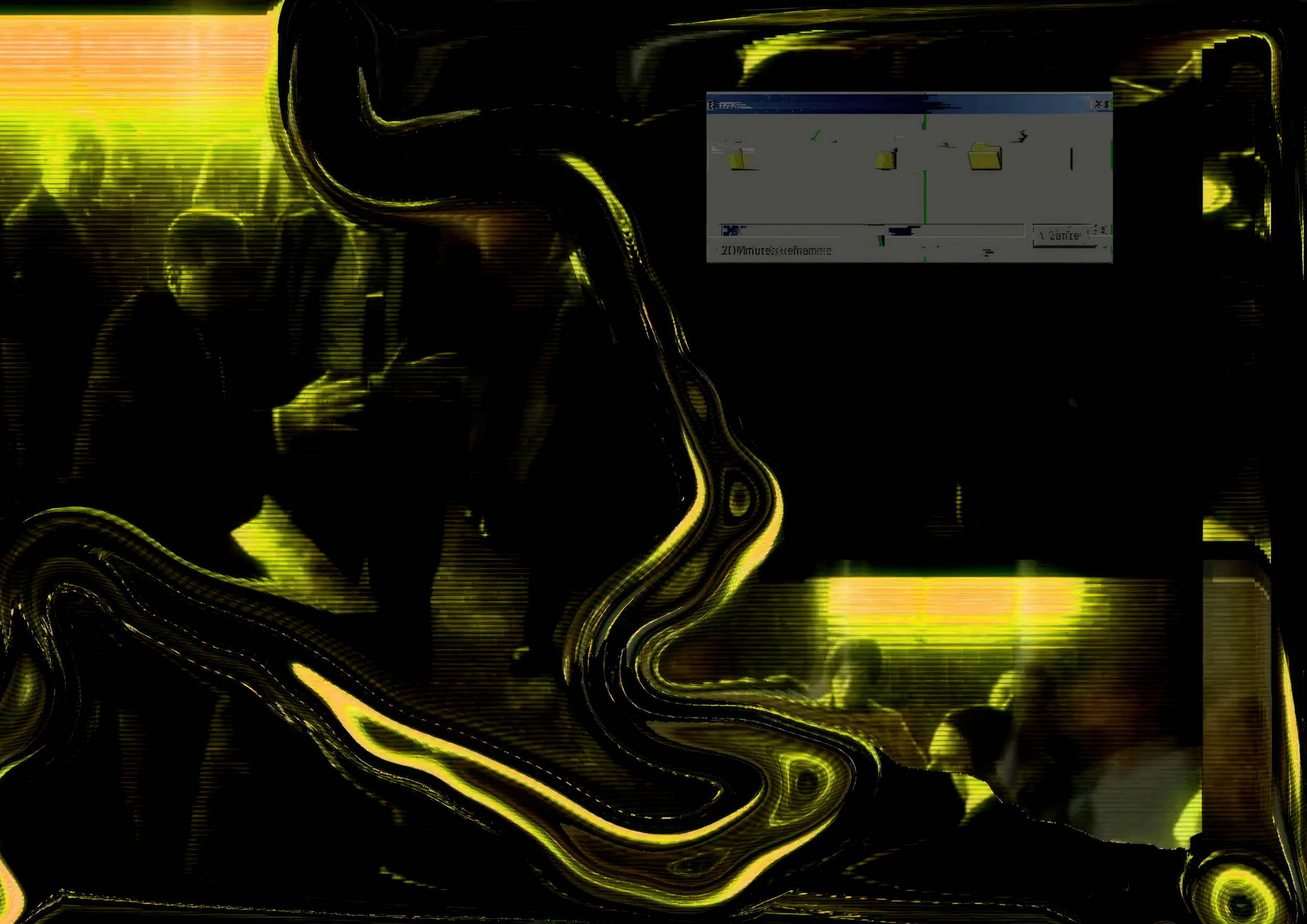


S T A T E M E N T

—

Nestor Siré es un artista multimedia cubano cuya investigación transdisciplinaria examina cómo la tecnología tanto moldea como es moldeada por las prácticas sociales. Observa cómo la tecnología transforma las dinámicas colectivas y, a su vez, cómo esas dinámicas se fusionan con la propia tecnología, generando prácticas híbridas de las que surgen infraestructuras informales que reconfiguran la vida cotidiana.

Este punto de tensión —entre el dispositivo y el uso humano que lo reingeniriza— es el territorio donde emerge su trabajo. Sus proyectos emplean una metodología artística informada por la antropología visual, los estudios de redes y la teoría crítica de los medios para explorar circuitos informales y *hacks* vernaculares forjados bajo condiciones de escasez.



P C G A M E R

En desarrollo desde 2023

PC Gamer es una serie de esculturas funcionales que explora las formas de creatividad técnica surgidas en contextos de precariedad tecnológica. Inspirada en las prácticas de modificación *(modding)* desarrolladas por comunidades gamers, la serie documenta estrategias de adaptación en las que la escasez de recursos se convierte en un motor de innovación. En lugar de entender estas soluciones como respuestas excepcionales, el proyecto las presenta como formas de conocimiento técnico capaces de generar alternativas a los modelos industriales de producción y consumo tecnológico.

La cultura *gamer* constituye el principal marco conceptual de la serie. A diferencia de la mayoría de los dispositivos electrónicos, las computadoras para videojuegos están diseñadas para ser intervenidas, reparadas y actualizadas constantemente. La práctica del modding convierte el ordenador en un espacio de apropiación técnica y estética, donde cada usuario adapta la máquina a sus necesidades, recursos e identidad. *PC Gamer* traslada esta lógica al espacio artístico mediante computadoras plenamente funcionales cuyos chasis son construidos a partir de objetos cotidianos resignificados.

Las esculturas emplean materiales reutilizados como neumáticos, garrafas plásticas, cartón reciclado o contenedores industriales, seleccionados tanto por sus propiedades técnicas como por su carga cultural. Más del ochenta por ciento de los componentes electrónicos utilizados proviene de circuitos de segunda mano, incorporando una metodología basada en la reparación, la reutilización y la prolongación de la vida útil de la tecnología. La serie propone así una reflexión sobre la sostenibilidad material y la creatividad situada, entendiendo la adaptación, el conocimiento colectivo y la reutilización como formas de innovación capaces de imaginar otros futuros tecnológicos.



PC Gamer [GARRAFA-瓷器], en colaboración con Cathy Hsiao

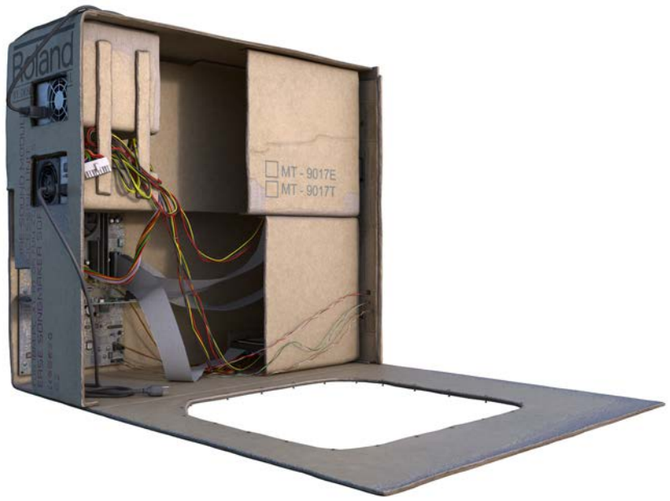


Open Studio Rijksakademie, Amsterdam, Países Bajos_2025



Photo por Jose Biscaya




Roland
MT - 9017E
MT - 9017T




CAUTION
404
This page is lost.


P 170/50R15 94V


FOXCONN

TIME OF RED
2024

Time of Red es una instalación de video de siete canales que explora la narrativa de historia alternativa presentada en el aclamado videojuego *Cyberpunk 2077*, examinando cómo ha inspirado a creadores de contenido y comunidades de fans a expandir y desarrollar el universo narrativo del juego.

Concebida específicamente para el SeMA Bunker de Seúl, un antiguo refugio militar convertido en espacio de arte, la obra imagina la península coreana dentro del universo del juego. Dado que el videojuego se basa en un juego de rol de mesa publicado originalmente en 1988, su historia alternativa se desvía de los acontecimientos del mundo real a partir de ese momento. En este universo, Corea se reunifica tras la victoria de Corea del Sur en la Segunda Guerra de Corea en 2005. Para el año 2024 tiene lugar un acontecimiento decisivo: las consecuencias de la Cuarta Guerra Corporativa, que provocan un desastre nuclear y dan inicio al período conocido como *Time of the Red*. Esta era se caracteriza por un inquietante tono rojizo en los cielos de todo el mundo, lluvias de sangre y amaneceres y atardeceres de intensos colores.

Mediante el uso de diversos mods creados por la comunidad de fans, la instalación reimagina *Night City* como una Neo-Seúl. Una cámara virtual recorre lentamente las calles tóxicas y cubiertas de ceniza de una capital coreana postapocalíptica, donde los vestigios de vida artificial persisten entre las sombras de la devastación. Al evocar la prehistoria postapocalíptica de *Cyberpunk 2077*, la obra representa vívidamente el mundo en el año 2024 tal como es imaginado en la realidad alternativa de uno de los videojuegos más exitosos de la historia: una imagen especular de nuestra propia realidad.

Desarrollado como parte de ***latency.club***





The Radiant City, SeMA Bunker, Seul_2024










웨인스 뉴스를 시청해 주셔서 감사합니다. 다음에 뵙겠습니다



M E M O R I A
2023

Memoria es una instalación de cine expandido de cuatro canales que combina *software* y *hardware* desarrollados específicamente para la obra. Entrecruza dos universos narrativos: *Johnny Mnemonic (1981)*, uno de los primeros relatos *cyberpunk* de William Gibson, y el Paquete Semanal, la red informal de distribución de contenidos digitales en Cuba.

Desarrollada en colaboración con el escritor cubano de ciencia ficción Erick J. Mota y el colectivo Copincha, la obra traslada la historia del mensajero de datos imaginado por Gibson al contexto cubano contemporáneo, donde infraestructuras informales de intercambio de información sustituyen muchas veces el acceso a Internet. Al combinar una estética retrofuturista inspirada en el vaporwave con elementos de la realidad cubana y la ficción, *Memoria* contrapone el Internet imaginado por la ciencia ficción de los años ochenta con las formas específicas de conectividad desarrolladas en Cuba.

Para representar la pérdida de memoria de su protagonista, la obra se degrada progresivamente durante toda la exposición. Un sistema automatizado manipula continuamente el archivo de video, provocando que la imagen se corrompa y se replique con errores hasta consumirse a sí misma. La velocidad de este deterioro se ajusta a la duración de cada exhibición.

Desarrollado como parte de ***latency.club***

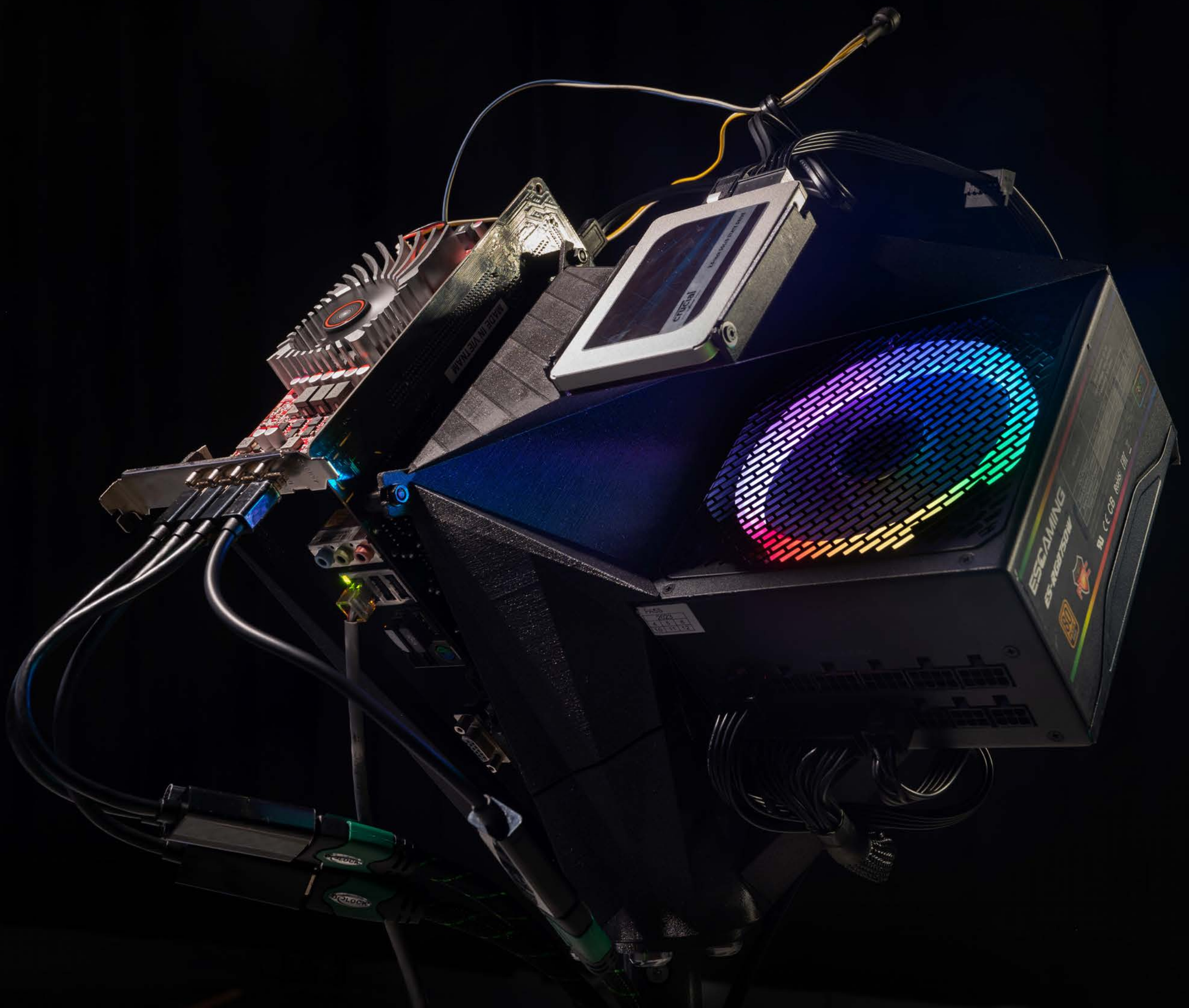


Lost.CU es un sistema de degradación audiovisual que combina *FFmpeg* y programas en Ruby para sobrescribir automáticamente fragmentos de video mediante procesos de copia defectuosa.



CTRL+ALT+REPAIR, Moesgaard Museum, Aarhus_2023




ESGAMING
ES-RGB750W

MADE IN TAIWAN | 台灣製造
2023

Made in Taiwan | 台灣製造 es una serie desarrollada en colaboración con **Cathy Hsiao** que investiga las dimensiones geopolíticas, materiales y ecológicas de las tecnologías digitales contemporáneas. Tomando el iPhone como punto de partida, el proyecto examina las cadenas globales de producción, las infraestructuras de extracción y ensamblaje, y las desigualdades que atraviesan el acceso a la tecnología en contextos como Taiwán y Cuba.

La serie pone en diálogo dos territorios aparentemente distantes pero profundamente conectados por la economía digital global: Taiwán, principal productor mundial de semiconductores, y Cuba, donde las restricciones derivadas del embargo estadounidense han condicionado históricamente el acceso a dispositivos, plataformas y servicios tecnológicos. Desde esta tensión, la obra analiza cómo las decisiones geopolíticas afectan la circulación de tecnologías y la construcción de nuestras identidades digitales.

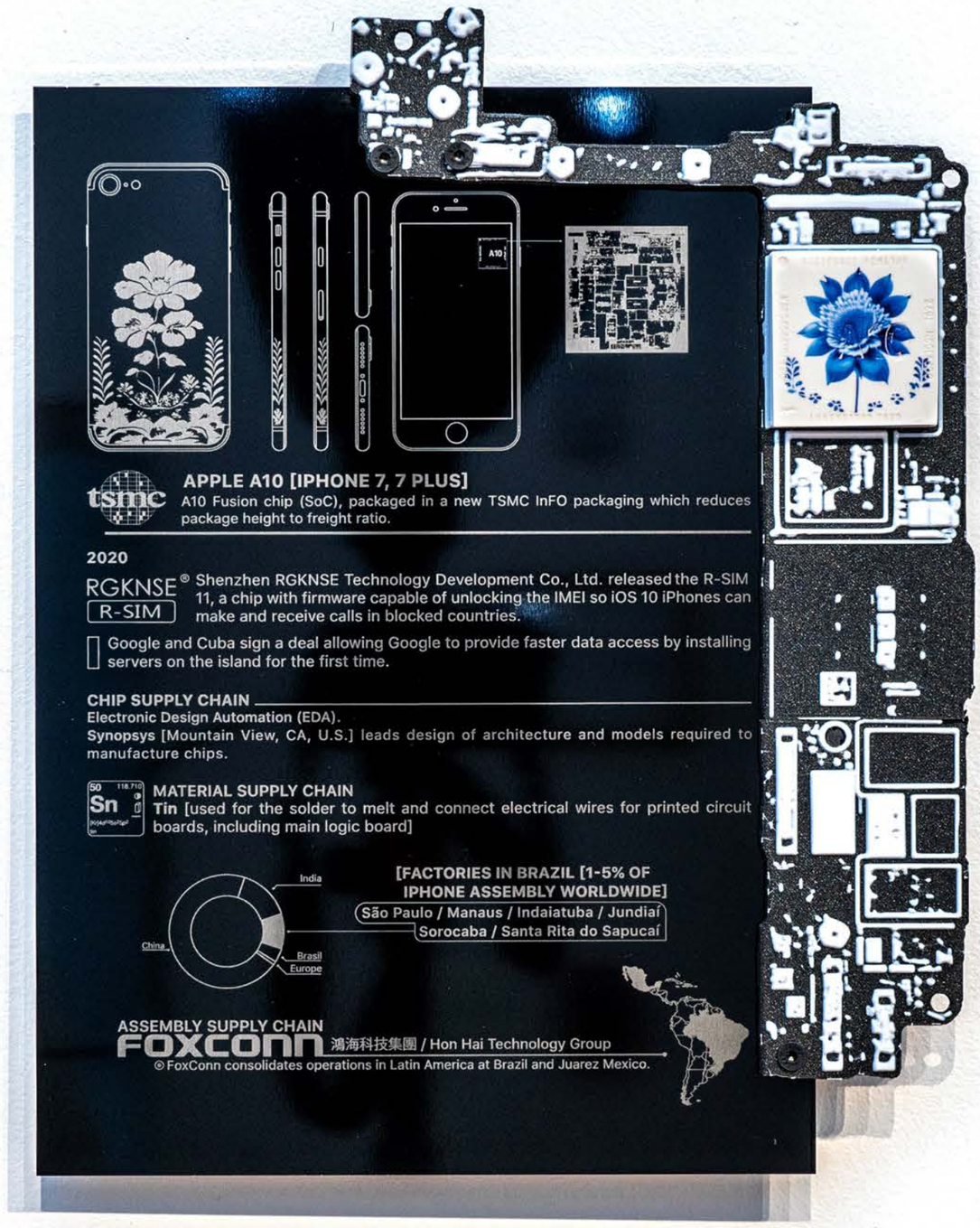
A través de instalaciones, esculturas e investigación colaborativa, el proyecto incorpora inteligencia artificial, *software* de código abierto y materiales reutilizados para replantear el teléfono móvil como un objeto político y material, alejándolo de la aparente inmaterialidad con la que suele percibirse. Las obras revelan las infraestructuras, el trabajo humano y los procesos extractivos ocultos tras los dispositivos que utilizamos cotidianamente.

Paralelamente, la serie explora modelos alternativos de producción tecnológica inspirados en prácticas de reparación, reciclaje y colaboración comunitaria. Trabajando junto a colectivos y especialistas en distintos países, *Made in Taiwan | 台灣製造* propone imaginar infraestructuras digitales más transparentes, descentralizadas y sostenibles, capaces de cuestionar los modelos dominantes de innovación y consumo tecnológico.





Made in Taiwan | 台灣製造, Chinese American Museum, Chicago_2023


A10
tsmc
APPLE A10 [IPHONE 7, 7 PLUS]
A10 Fusion chip (SoC), packaged in a new TSMC InFO packaging which reduces package height to freight ratio.
2020
RGKNSE
R-SIM
Shenzhen RGKNSE Technology Development Co., Ltd. released the R-SIM 11, a chip with firmware capable of unlocking the IMEI so iOS 10 iPhones can make and receive calls in blocked countries.
Google and Cuba sign a deal allowing Google to provide faster data access by installing servers on the island for the first time.
CHIP SUPPLY CHAIN
Electronic Design Automation (EDA).
Synopsys [Mountain View, CA, U.S.] leads design of architecture and models required to manufacture chips.
50
118.710
Sn
MATERIAL SUPPLY CHAIN
Tin [used for the solder to melt and connect electrical wires for printed circuit boards, including main logic board]
India
China
Brasil
Europe
[FACTORIES IN BRAZIL [1-5% OF IPHONE ASSEMBLY WORLDWIDE]
São Paulo / Manaus / Indaiatuba / Jundiaí
Sorocaba / Santa Rita do Sapucaí
ASSEMBLY SUPPLY CHAIN
FOXCONN 鴻海科技集團 / Hon Hai Technology Group
FoxConn consolidates operations in Latin America at Brazil and Juarez Mexico.



CONEXIONES FRÁGILES
2022

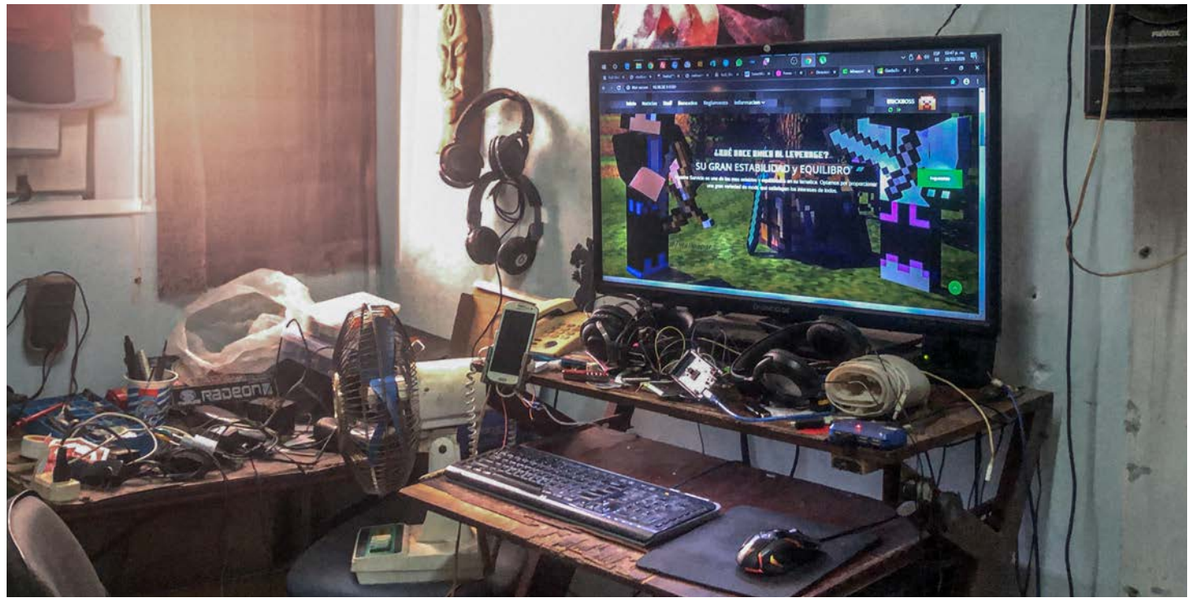
Conexiones Frágiles es una instalación interactiva sobre SNET *(Street Network)*, una extensa red informática comunitaria que conectó a decenas de miles de usuarios en La Habana, Cuba. SNET permitía jugar videojuegos multijugador, chatear, enviar mensajes, debatir en foros, compartir archivos y alojar sitios web. Su funcionamiento dependía de una red de miles de participantes que colaboraban en la creación, operación y mantenimiento de su infraestructura de *hardware* y *software*.

La instalación reproduce fielmente la configuración tecnológica de un nodo de SNET, emulando una red local (LAN) completamente funcional. El público puede conectarse a esta red simulada desde sus teléfonos móviles y explorar distintos aspectos de SNET. Mediante un código QR accede a una selección de videojuegos modificados y contenidos multimedia alojados dentro de la propia red.

El diseño de la instalación está inspirado en las torres de antenas construidas por los administradores de SNET sobre las azoteas para garantizar la transmisión ininterrumpida de la señal Wi-Fi. En el segmento central de la torre se integran tres pantallas que muestran una entrevista grupal con tres administradores de SNET, centrada en sus experiencias personales dentro de la red. La conversación fue realizada y grabada en el canal de voz de uno de los servidores de TeamSpeak de SNET mientras los participantes disputaban partidas amistosas de algunos de los videojuegos más populares de la comunidad.

La obra también incluye una infografía que explica las dinámicas de poder y las jerarquías internas de SNET, así como un conjunto de pegatinas con iconos y símbolos utilizados por sus miembros para expresar su identidad digital, permitiendo que los visitantes adopten también una identidad propia dentro de SNET.

Desarrollado como parte de ***latency.club***





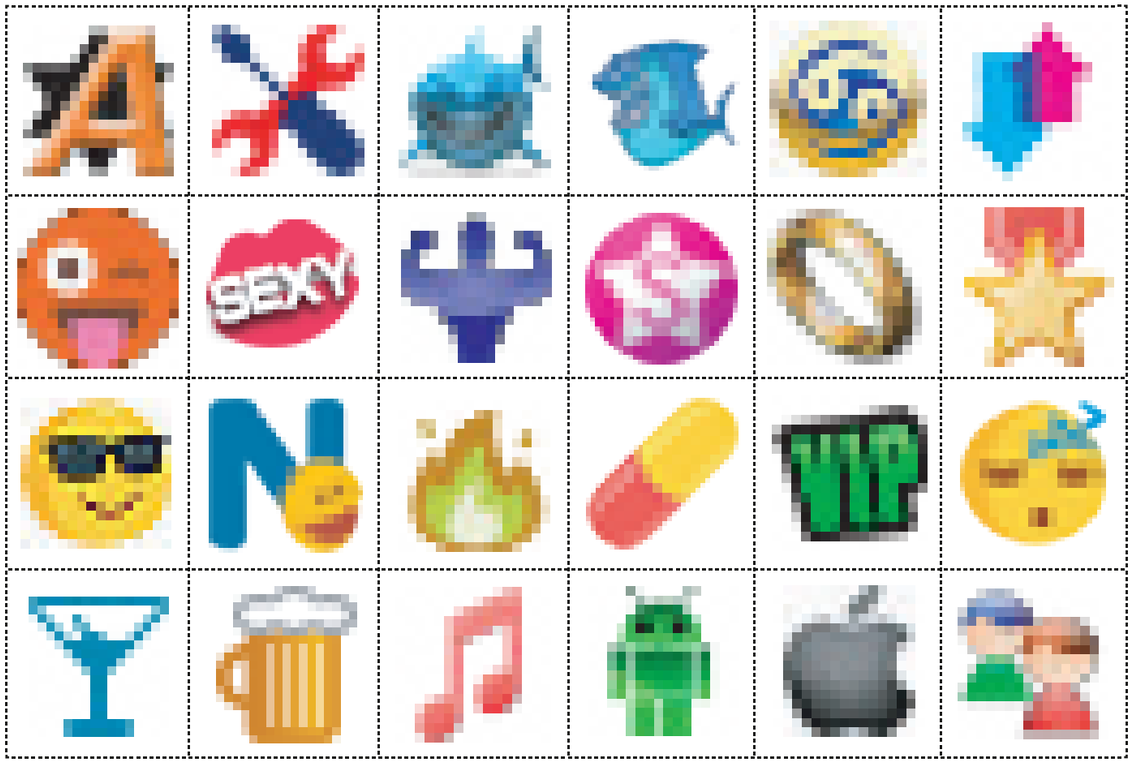


SNET [Street Network]

—

Como respuesta a las limitaciones de acceso a Internet en Cuba, hacia 2010 surgió en La Habana SNET *(Street Network)*, una red informática comunitaria que llegó a conectar a decenas de miles de usuarios mediante la interconexión de cientos de redes locales (LAN). Operando de forma completamente independiente de Internet, SNET permitía jugar videojuegos multijugador, intercambiar mensajes, participar en foros, compartir archivos y alojar sitios web.

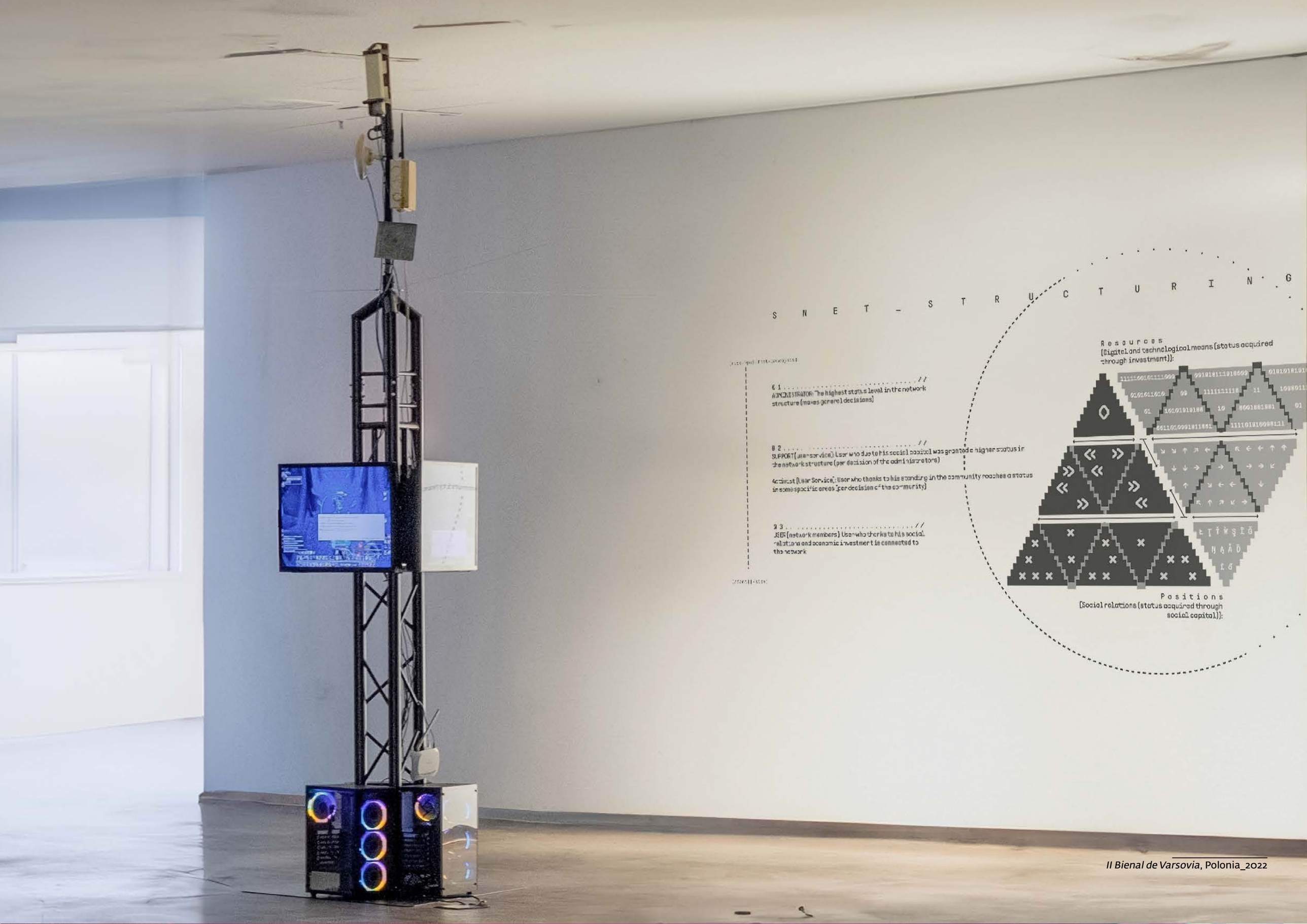
Su infraestructura estaba compuesta por kilómetros de cables *ethernet*, miles de antenas Wi-Fi, *switches*, *routers* y servidores construidos y mantenidos colectivamente por la propia comunidad. Más que una solución técnica a la falta de conectividad, SNET se convirtió en un ejemplo de innovación colaborativa, capaz de generar nuevas formas de organización social, intercambio de conocimiento y apropiación tecnológica.



Admin: Server administrator.....
Grupo Técnico: User who assists with services....
Tiburón: Male online stalker.....
Piraña: User that flirts with men online.....
Ninja: Bad gamer.....
Parchao: Very skilled player.....
Desatado: A very popular user.....
Chica Sexy: Beautiful female user.....
Chico Sexy: Handsome male user.....
Soltero: User who is single.....
Casado y con Compromiso: User who has a partner.
Coronel de Coroneles, Segurosos:Despicable user.

Mal de la Cabeza: Controversial user.....
Soy Novato: User new to the network.....
Soy Caliente: Problematic user.....
Pastillero: Unpredictable player.....
VIP: A user well connected in the network....
Madrugador: User that plays all night.....
Fiestero: User who likes to party.....
Tomador: User who likes drinks.....
I love música: User who frequents DJ groups..
I LOVE android: User who has an Android phone.
I LOVE iPhone: User who has an iPhone.....
Chicho y Chica en PC: Couple using the same PC.





II Bienal de Varsovia, Polonia_2022

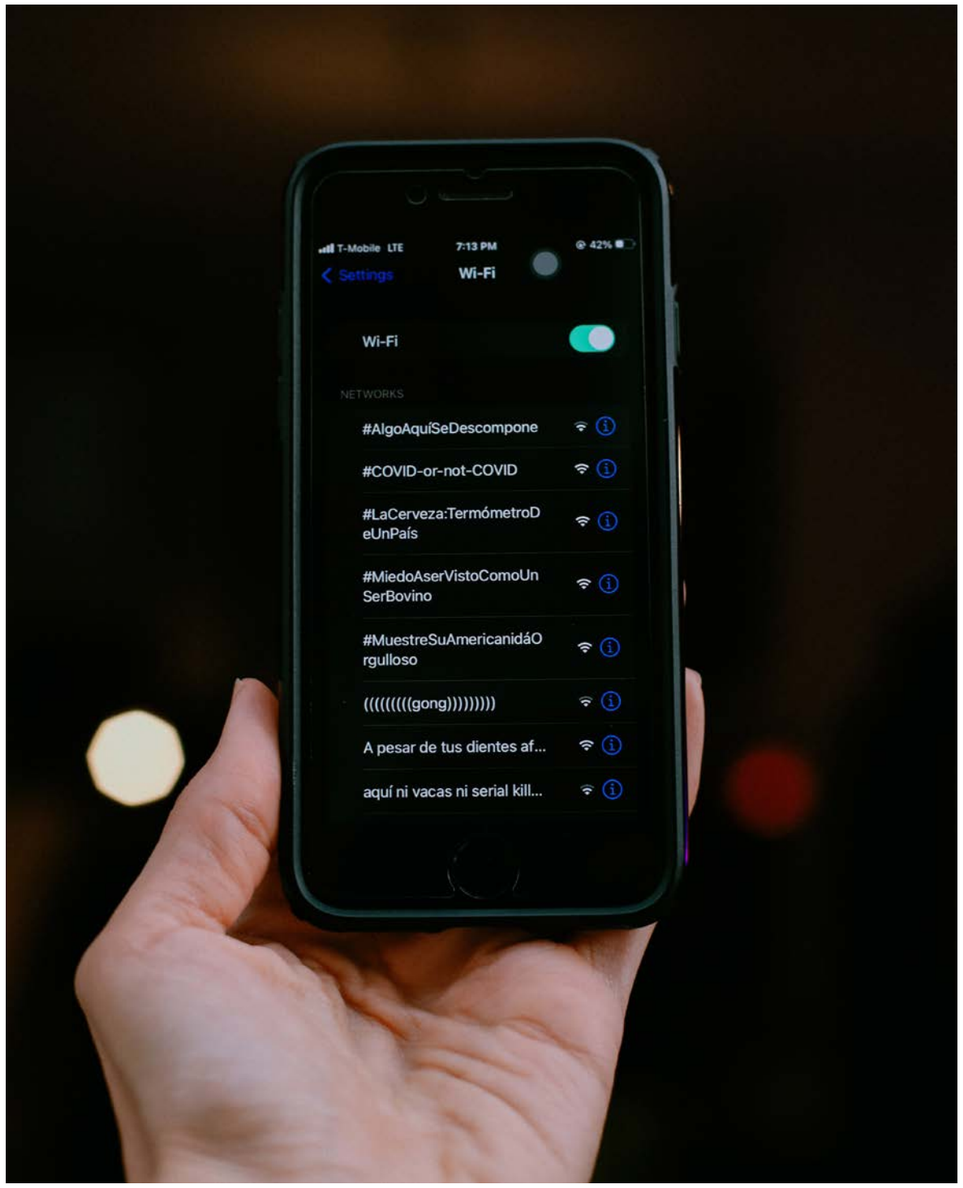
WI-FI [POESÍA]
2022

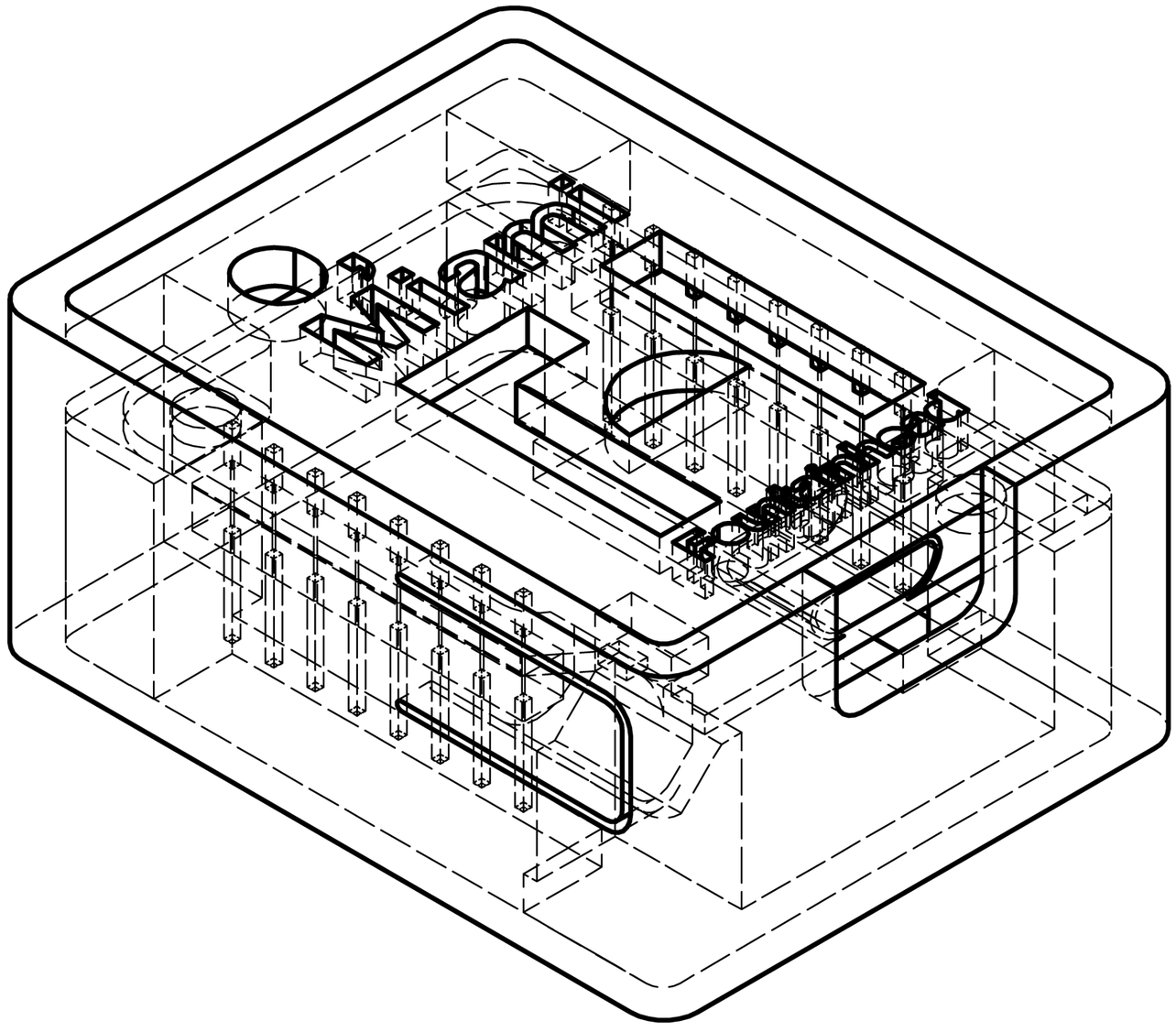
WI-FI [Poesía] es una instalación que utiliza las redes inalámbricas como soporte para la circulación de poesía en el espacio público. El proyecto surge de las relaciones, tensiones y afectos que atraviesan a los cubanos que viven dentro y fuera de la isla, marcados por décadas de migración, diferencias políticas y vínculos familiares fragmentados. A través de la poesía, la obra propone un espacio de encuentro donde distintas experiencias sobre Cuba puedan coexistir sin necesidad de reconciliarse.

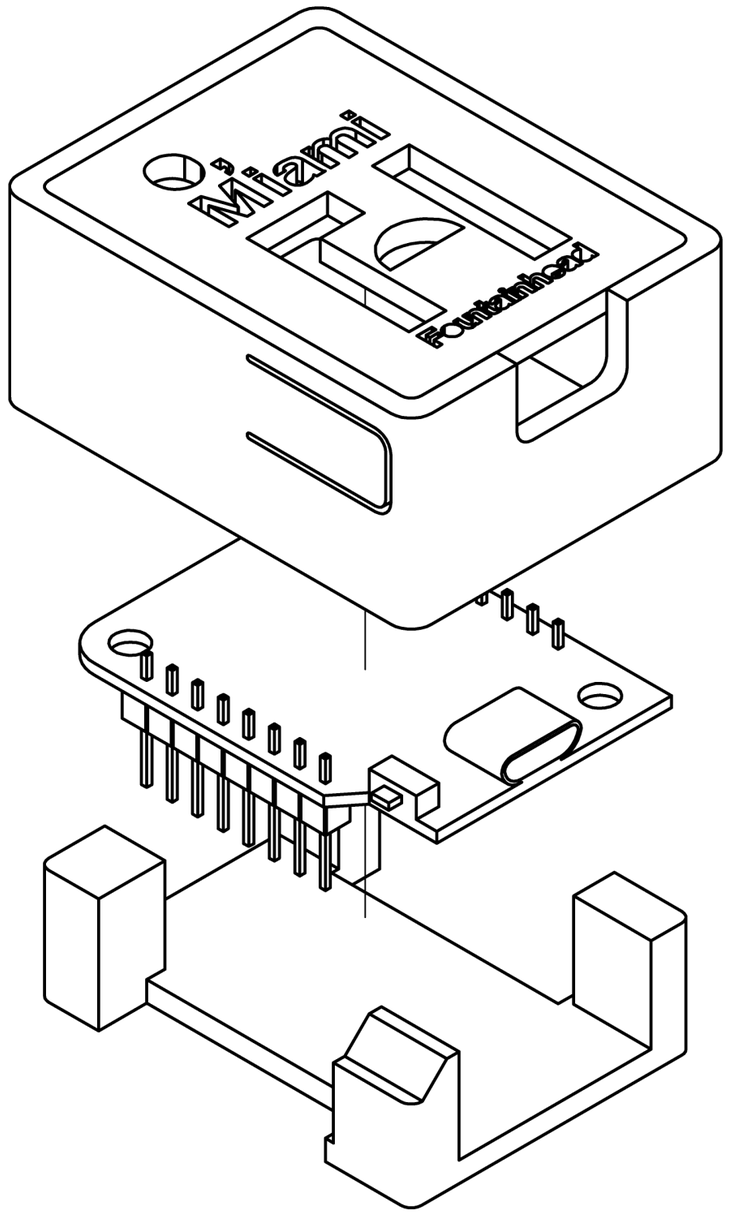
La obra reúne a una misma generación de poetas cubanos residentes en la isla, Estados Unidos, Latinoamérica, Europa y Asia, incluyendo autores nacidos fuera de Cuba. Cada participante escribió un micropoema de no más de treinta y dos caracteres —la longitud estándar del nombre de una red wifi (SSID)— que expresa una visión íntima y personal de Cuba. La palabra escrita se convierte así en un puente entre geografías, memorias e identidades dispersas.

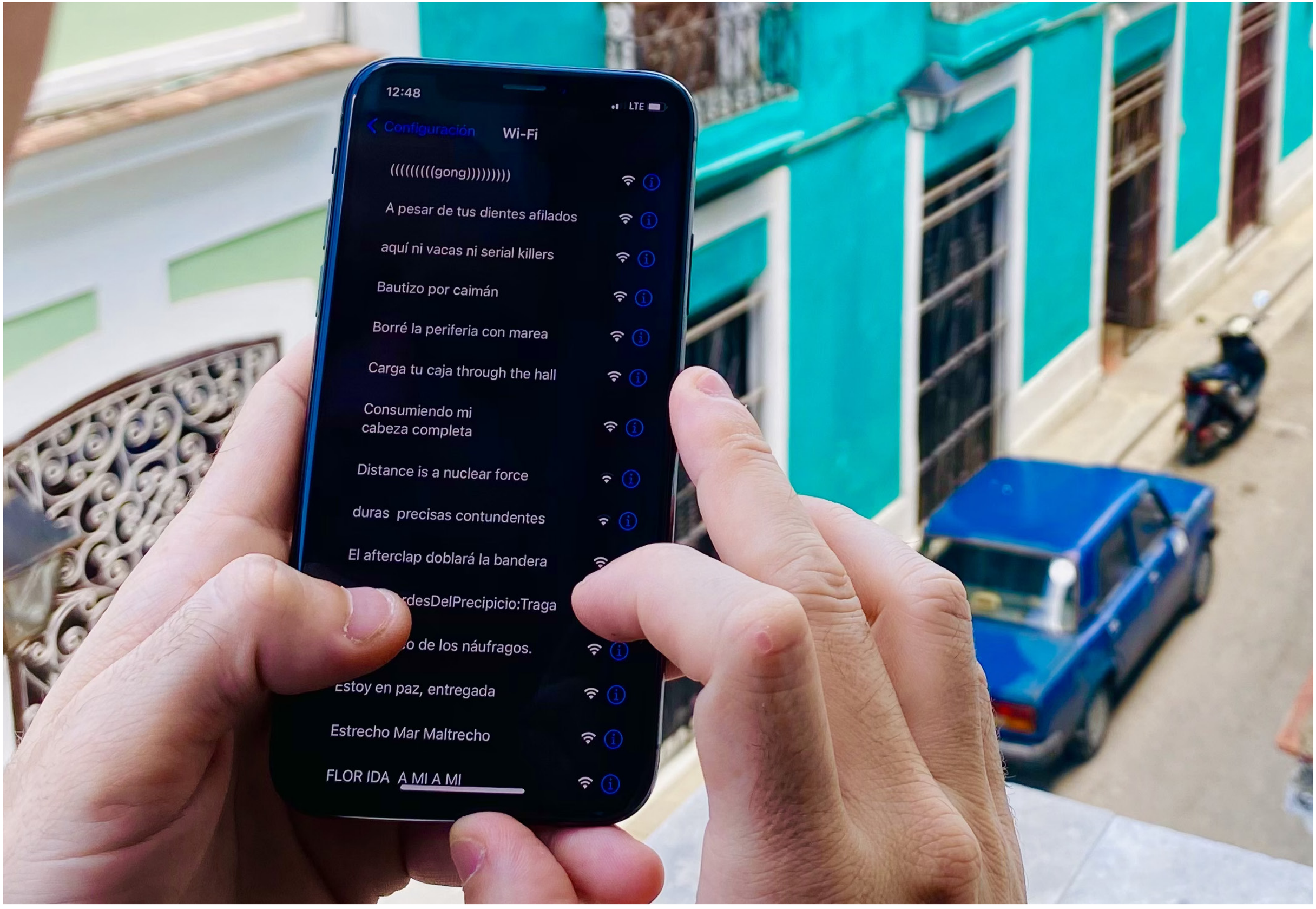
En lugar de publicarse en un libro o en un muro, los poemas sustituyen los nombres de las redes wifi visibles desde cualquier teléfono móvil. Para leerlos basta con abrir la lista de conexiones disponibles: las redes dejan de prometer acceso a Internet para ofrecer, en cambio, una breve experiencia poética. Las "ideas de Cuba" flotan literalmente en el aire, esperando una señal para ser descubiertas.

La instalación fue presentada simultáneamente en Miami y La Habana mediante una red de dispositivos desarrollados específicamente para el proyecto e instalados en colaboración con espacios culturales y pequeños negocios independientes.




Miami


Miami
Fountainhead


12:48
LTE
Configuración
Wi-Fi
(((((((((gong)))))))))
A pesar de tus dientes afilados
aquí ni vacas ni serial killers
Bautizo por caimán
Borré la periferia con marea
Carga tu caja through the hall
Consumiendo mi
cabeza completa
Distance is a nuclear force
duras precisas contundentes
El afterclap doblará la bandera
rdesDelPrecipicio:Traga
o de los náufragos.
Estoy en paz, entregada
Estrecho Mar Maltrecho
FLOR IDA A MI A MI



G U A R A P E R A _ 0 1
2022

Guarapera_01 es un proyecto de investigación y diseño abierto que forma parte de la serie *CubaCreativa* y explora las formas de innovación vernácula desarrolladas en Cuba a partir de la optimización de tecnologías populares. La obra toma como punto de partida las guaraperas, pequeños establecimientos donde se vende jugo fresco de caña de azúcar, elaborado mediante trapiches artesanales construidos con materiales reutilizados y componentes de fácil acceso. Estos dispositivos, resultado de décadas de adaptación técnica, constituyen un ejemplo de creatividad surgida de la escasez y de la capacidad de las comunidades para transformar tecnologías industriales en soluciones locales.

El proyecto investiga cómo estas máquinas pueden mejorar su eficiencia sin perder su carácter accesible y reproducible. A partir del trabajo de campo realizado junto a constructores y propietarios de guaraperas, se documentaron los procesos de fabricación, las adaptaciones más comunes y las soluciones técnicas desarrolladas por sus propios usuarios. Más que diseñar una nueva máquina, la investigación busca sistematizar y fortalecer el conocimiento colectivo ya existente.

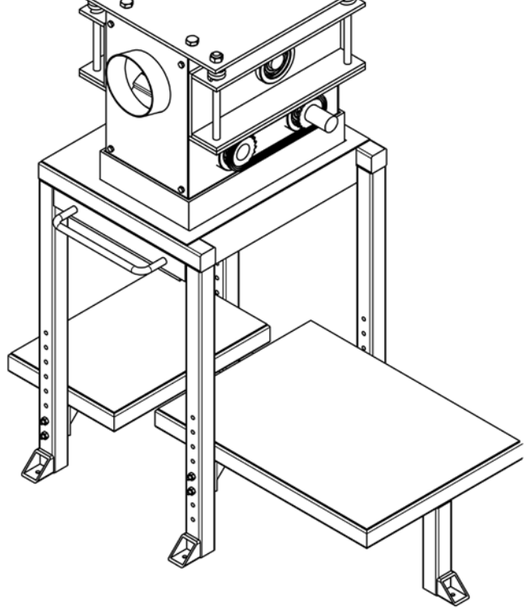
Como resultado se desarrolló un manual técnico de libre acceso que reúne planos, listas de materiales, recomendaciones de construcción y distintas variantes de trapiches, desde modelos de muy bajo costo hasta versiones que incorporan sistemas electrónicos, automatización y energías renovables. El manual propone además posibles usos para los residuos generados durante la producción de guarapo, ampliando la reflexión hacia modelos de producción más sostenibles.

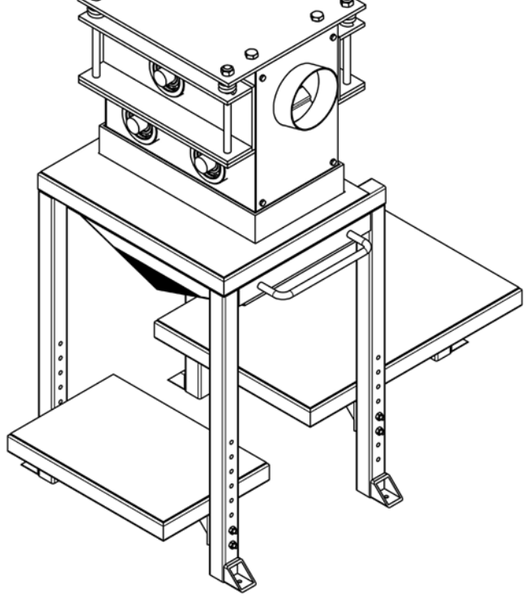
El proyecto fue desarrollado en colaboración con el *hackerspace* **COPINCHA**, uno de los primeros laboratorios de creación colaborativa y tecnologías abiertas de Cuba.

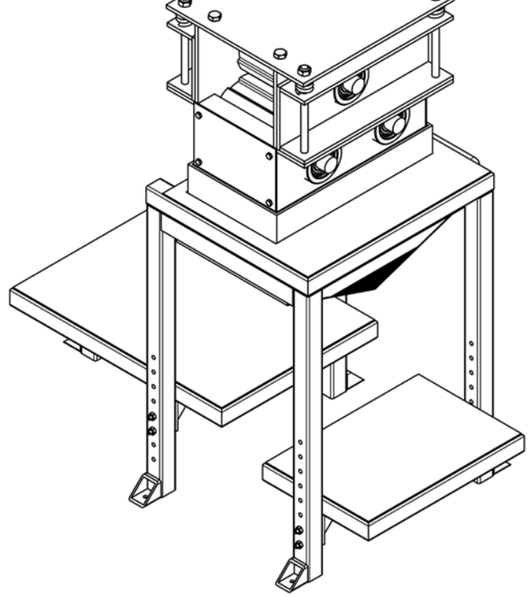


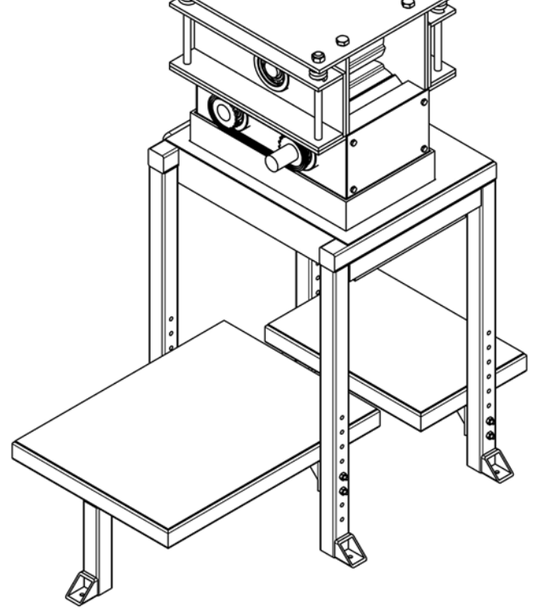
SOCIAL CREATIVITY TERMS
AND CONCEPT
ON A GLOBAL LEVEL

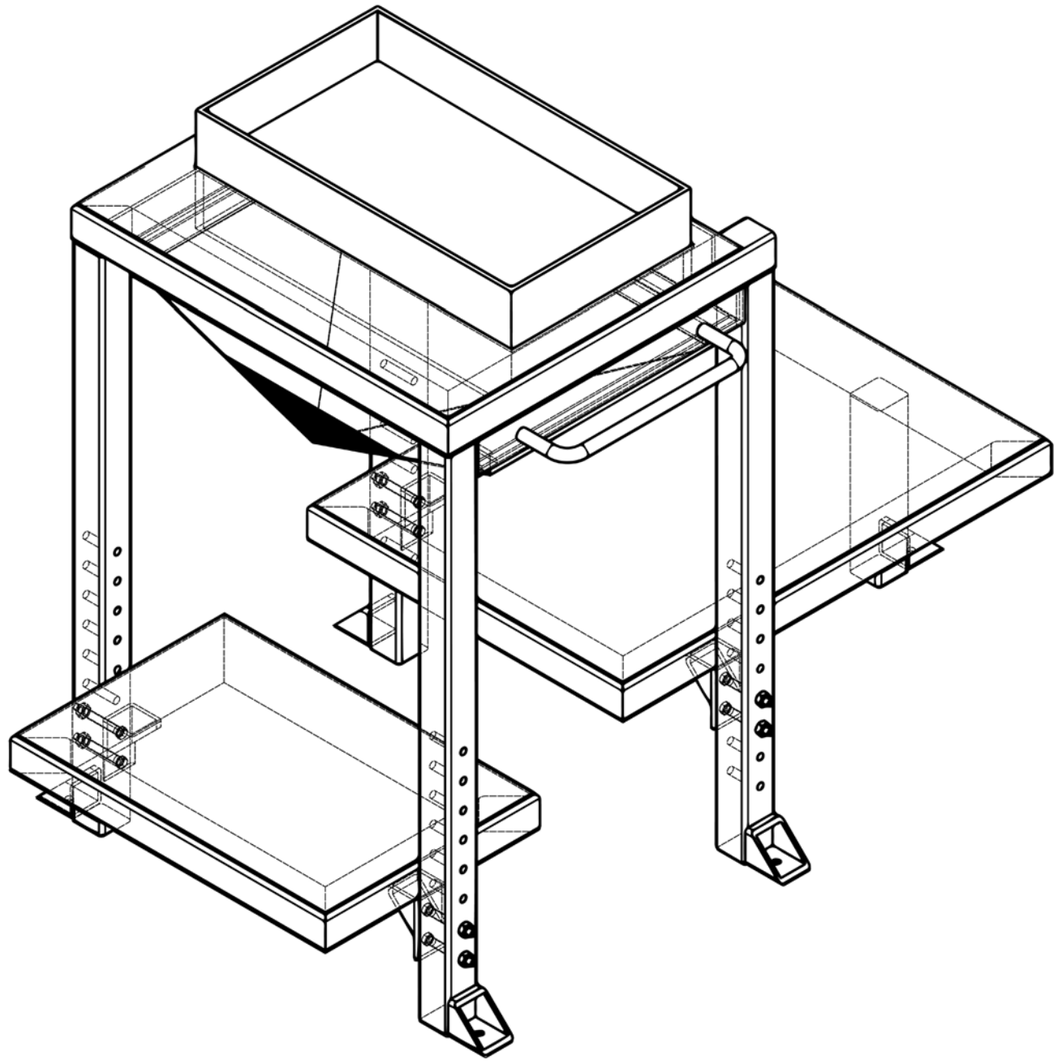
Site de Rencontre avec l'art, Musée d'art de Rouyn-Noranda (MA), Québec_2022

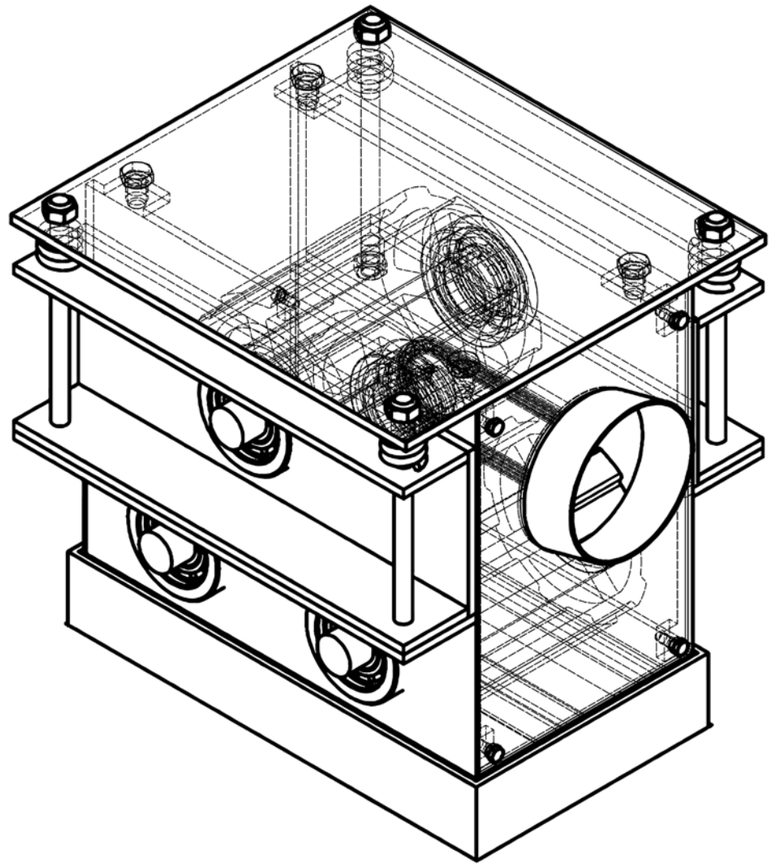




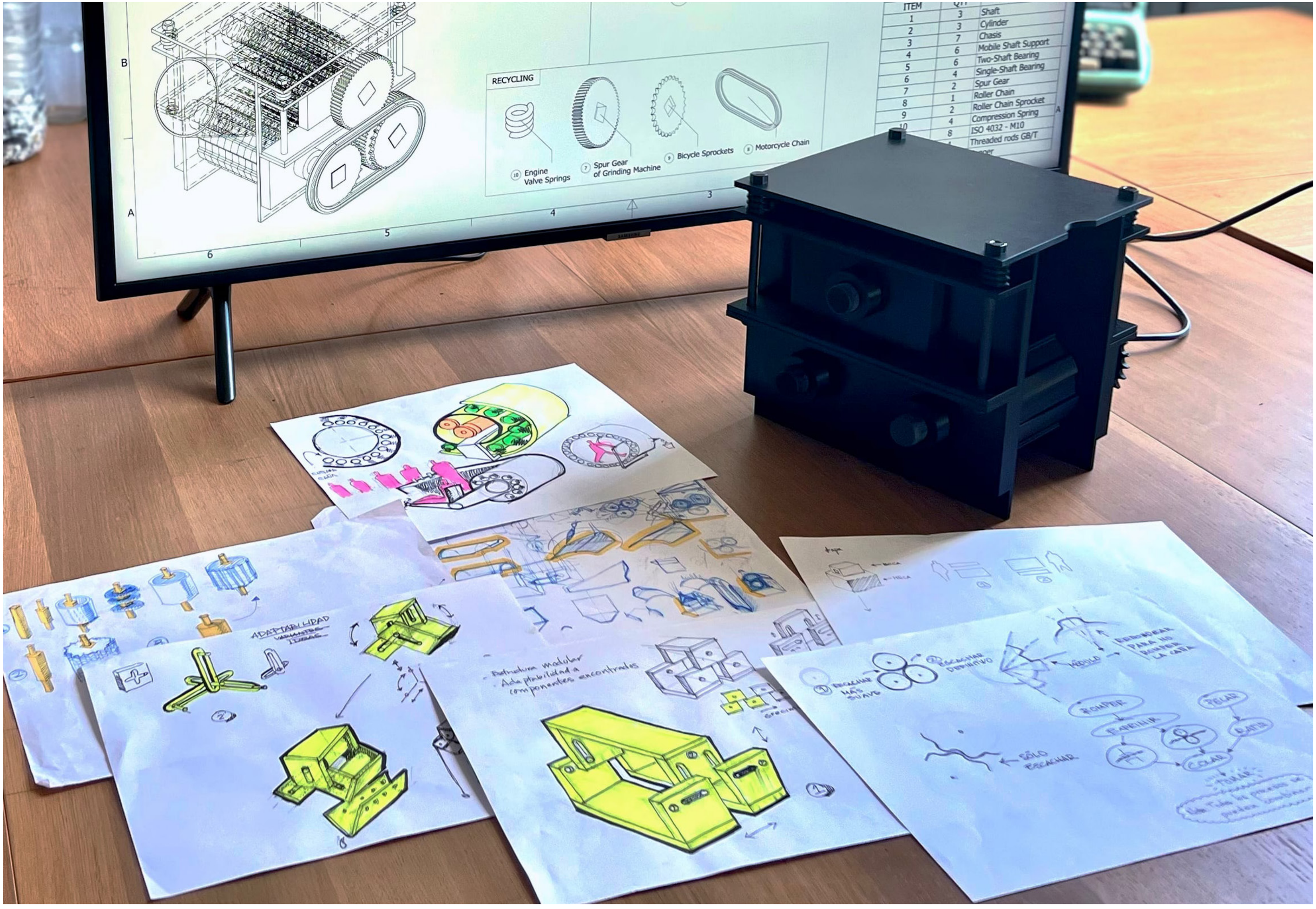








Project	Developed by	Created by	Design by
CubaCreativa [GUARAPERA]	COPINCHA	NESTOR SIRÉ	M00
Archivo Informal [iA]		Date 2019 - 2022	


RECYCLING
10 Engine Valve Springs
7 Spur Gear of Grinding Machine
9 Bicycle Sprockets
8 Motorcycle Chain
ITEM
1 3 Shaft
2 3 Cylinder
3 7 Chasis
4 6 Mobile Shaft Support
5 6 Two-Shaft Bearing
6 4 Single-Shaft Bearing
7 2 Spur Gear
8 1 Roller Chain
9 2 Roller Chain Sprocket
10 4 Compression Spring
8 ISO 4032 - M10
Threaded rods GB/T
ADAPTABILIDAD
Estructura Modular
Adaptabilidad a componentes encontrados
RECACHAR MÁS SUAVE
RECACHAR DEFINITIVO
MÓDULO
ROMPER
PARTIR
MOLER
TAMIZ
SÓLO RECACHAR

P A K E T R O W N

2021

PakeTown es un videojuego para teléfonos móviles que documenta el desarrollo histórico de el Paquete Semanal, la conocida red alternativa de distribución *offline* que cada semana lleva a millones de cubanos contenidos provenientes de Internet. A través del formato de un juego de simulación empresarial *(tycoon)*, los jugadores gestionan y expanden su propia red de distribución, recorriendo cinco décadas de historia de los medios alternativos en Cuba. La elección de este género responde a la enorme popularidad que juegos como *FarmVille* o *Resort Tycoon* alcanzaron precisamente dentro del propio Paquete.

Desarrollado en colaboración con ConWiro, el primer estudio independiente de videojuegos de Cuba, *PakeTown* se distribuye a través de las tiendas Apple App Store y Google Play. Debido a que ambas plataformas son inaccesibles desde Cuba como consecuencia del embargo estadounidense, el juego también se distribuye mediante Apklis, la plataforma oficial del gobierno cubano, y de forma *offline* a través del propio Paquete Semanal, la misma infraestructura que documenta. La campaña publicitaria fue realizada junto a ETRES, la primera agencia cubana especializada en publicidad digital *offline*.

Como instalación, *PakeTown* se presenta en tabletas integradas en la recreación de un punto de copias de barrio cubano. El espacio incluye carteles de películas, pilas de DVD grabados y cortinas de cintas VHS, sumergiendo al público en el universo material y cultural del juego.

Desarrollado como parte de ***latency.club***



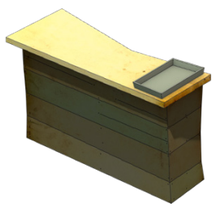


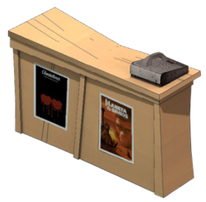
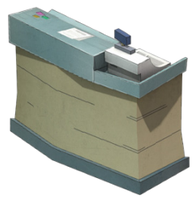




CTRL+ALT+REPAIR, Moesgaard Museum, Aarhus_2023

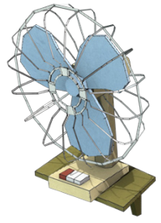
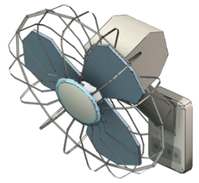




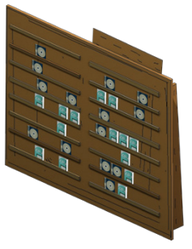






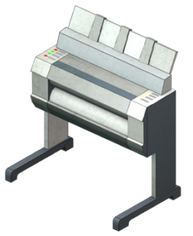


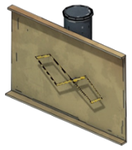




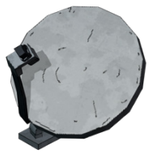


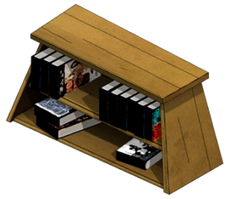













WEISTSIRÉ PC
2017

WeistSiréPC es un proyecto colaborativo de Julia Weist y Nestor Siré que investiga las infraestructuras informales de circulación de información desarrolladas en Cuba como respuesta a las limitaciones de acceso a Internet. A través de instalaciones, archivos, publicaciones y plataformas digitales, el proyecto documenta y contextualiza el Paquete Semanal, una red alternativa de distribución *offline* que durante décadas ha llevado semanalmente contenidos digitales a millones de personas en toda la isla. Más que un sistema de distribución, el proyecto entiende el Paquete como una infraestructura sociotécnica capaz de generar sus propias dinámicas económicas, culturales y tecnológicas, revelando formas de organización, intercambio y circulación de información desarrolladas al margen de Internet.

La exposición reúne un conjunto de obras que abordan el Paquete Semanal desde perspectivas documentales, archivísticas y artísticas. A través de archivos digitales, instalaciones interactivas y plataformas de libre acceso, el proyecto ofrece una visión inédita de su historia, funcionamiento e impacto en la sociedad cubana contemporánea, preservando y haciendo accesible un fenómeno cultural concebido originalmente para ser efímero.

Entre las obras que conforman esta investigación, *MATRIZ* examina las implicaciones legales de trasladar el Paquete Semanal desde Cuba hacia un contexto como el de Estados Unidos, donde la propiedad intelectual ocupa un lugar central. Desarrollada en colaboración con abogados especializados en derechos de autor, la obra consistió en solicitar permisos de redistribución para miles de archivos incluidos en una edición específica del Paquete. Mientras numerosos creadores independientes aceptaron participar, los grandes estudios de Hollywood respondieron mayoritariamente con negativas. El resultado es una versión legal y parcial de el Paquete Semanal, compuesta tanto por los contenidos autorizados como por el archivo de las respuestas obtenidas durante el proceso.





ARCA

—

La obra central de la exposición, *ARCA*, presenta el único archivo integral existente de un año completo de el Paquete Semanal. Desarrollado en colaboración con OMEGA, una de las principales casas matrices encargadas de compilar el contenido semanal, el archivo reúne las 52 ediciones distribuidas entre el 8 de agosto de 2016 y el 24 de julio de 2017, conservadas en un sistema de almacenamiento de 64 TB. La instalación permite recorrer libremente la estructura original de carpetas mediante una interfaz interactiva, ofreciendo una visión inédita de la organización interna, las lógicas de circulación y la diversidad de contenidos que conformaban esta infraestructura digital efímera.

Tres monitores complementan el archivo con materiales documentales sobre su funcionamiento, la historia de sus identidades visuales, las estrategias de distribución y diversos fenómenos culturales surgidos específicamente dentro del propio Paquete Semanal.



Photo por Hai Zhang



17.(SEPT) [By WeistSiréPC]™, Queens Museum, USA_2017

COMBOS DE VIDEO
2015

Combos de Video constituye el punto de partida de la investigación *CubaCreativa*, un proyecto que documenta las formas de creatividad social desarrolladas en Cuba como respuesta a la escasez material y las limitaciones impuestas por un sistema económico altamente centralizado. La obra se centra en los procesos de innovación cotidiana más que en sus resultados, investigando prácticas de reparación, reutilización, reciclaje y adaptación que emergen en la economía informal y que permiten a las personas responder a necesidades técnicas y sociales mediante soluciones colectivas. A partir del contexto cubano, el proyecto entiende estas estrategias como un patrimonio vivo y como formas de conocimiento capaces de trascender su lugar de origen.

La obra toma como referencia los combos de video, un formato ampliamente utilizado por vendedores independientes de contenidos digitales para agrupar películas, series, documentales y música bajo un mismo criterio temático. Apropiándose de esta lógica de distribución, el proyecto organiza la investigación en cuatro combos que reúnen los materiales documentados y reproducen los mecanismos de circulación habituales de la economía informal cubana.

La distribución constituye una parte esencial de la obra. En lugar de utilizar exclusivamente los circuitos institucionales del arte, los *Combos de Video* circularon gratuitamente a través de puntos privados de venta de discos en La Habana, integrándose en los mismos espacios donde cotidianamente se comercializan contenidos audiovisuales. Paralelamente, los cuatro combos fueron distribuidos, uno por semana, mediante el Paquete Semanal, en colaboración con algunos de sus principales actores, entre ellos Estudios ODISEA, la agencia ETRES y la revista digital VENUS. De este modo, la obra no solo documenta las infraestructuras informales de circulación, sino que adopta sus propias lógicas de producción, distribución y consumo como parte integral del proyecto artístico.




COMBOS VIDEO
NESTOR SIRÉ
JUEGOS INFANTILES
Taquito
LA ALCANTA
Colección de cajas de cerillas
Chismógrafos y Recerdas
Pelota de trapo
Chapitas y Cartones


COMBOS VIDEO
NESTOR SIRÉ
Utilidad del ARTE
Aktion 1
Material de calle
Nota para d
UN ARTE ÚTIL ES POSIB
EL CLÓS
Medio de Vida


COMBOS VIDEO
NESTOR SIRÉ
EL CLAUE
café con chich
SEGURIDAD ARTE
Pomo Hidráu
QUIA DE TRABA
CONTROL REMOTO


COMBOS VIDEO
NESTOR SIRÉ
VENDO UN
CUBA
NUEVAS ALTERNATIVAS
VENDO UN
MOTO ELÉCTRI
TURBINA
PERFUME DE MAR
RECARGA DOBLE
20 PARA 4
DEL 10 AL 13
CUBA
El Limpiador de Ollas



12ma Bienal de La Habana, Cuba_2015

1ra Bienal de Asunción, Asunción_2015

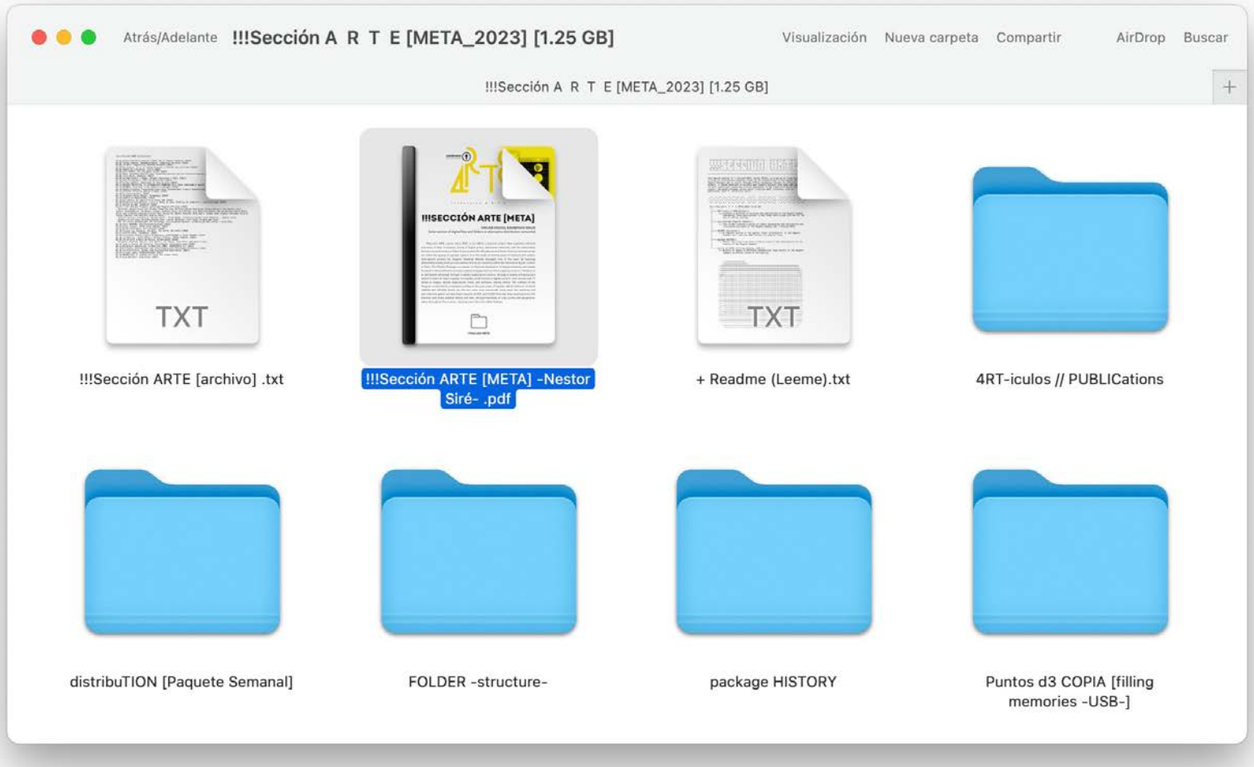
!!!SECCIÓN ARTE
2015–2024

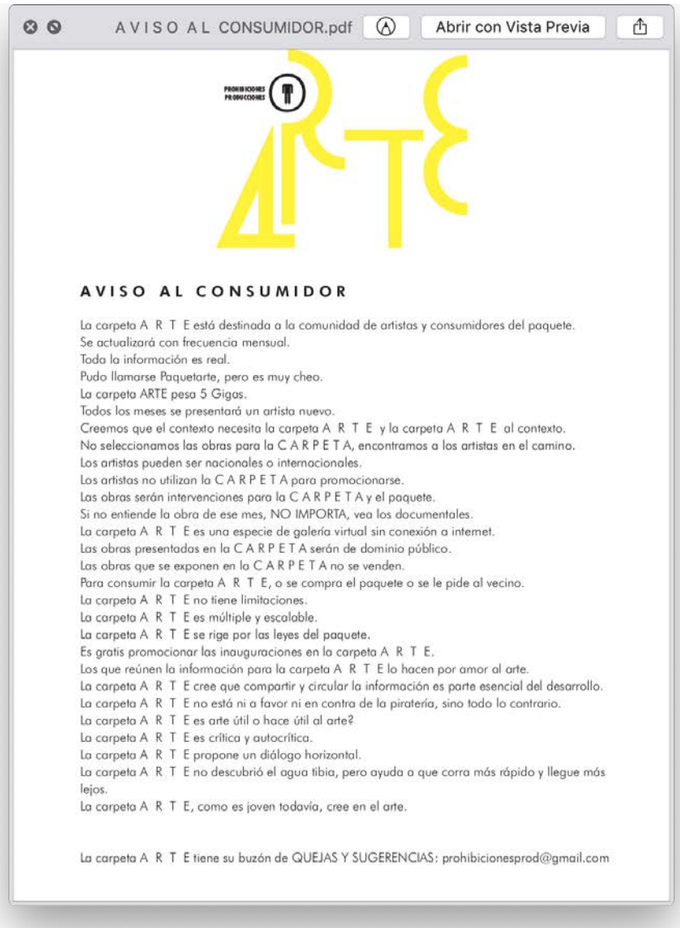
!!!Sección ARTE un proyecto de curaduría *offline* que existe dentro del Paquete Semanal, el fenómeno más notable dentro del contexto digital alternativo de la Isla. Es una carpeta de contenidos digitales enfocada en arte, de frecuencia mensual, cuyo alcance es tan amplio como el del Paquete mismo. Sin embargo, su vinculación con este fenómeno es más profundo. Ambos están basados en un directorio de carpetas sin conexión a Internet y se experimentan *offline*, como un paquete de información digital. Emplean múltiples ventanas y poseen similitudes en la estética digital, que va desde la denominación de los archivos hasta la arquitectura de directorios mediante el uso de carpetas. *!!!Sección ARTE* se atiene a las regulaciones del Paquete Semanal: no pornografía ni contenidos abiertamente políticos, así como a sus normativas de peso y formato.

A su vez, las obras o proyectos seleccionados a participar en *!!!Sección ARTE* guardan una estrecha relación con el proceso de conformación, consumo y distribución del Paquete Semanal. Dichos proyectos devienen información pública, por lo que puedan ser editadas, modificadas, reconfiguradas y reproducidas, con un alcance aproximado de diez millones de personas a lo largo de toda Cuba.

Este proyecto es el resultado de varios años de investigación en torno al Paquete Semanal y en él Nestor Siré se desdobla en el rol de curador y/o comisario. Su centro de atención se dirige a las vías informales para la circulación de la información, la piratería digital, las redes alternativas, la relación arte-sociedad, los límites del *net art* y el arte de *new media-offline*, así como su interacción social dentro de los espacios de la cultura de masas.







Out of Scale, Transmediale, Berlín_2023

Crédito

—

Artistas: Lázaro Saavedra, Yonlay Cabrera, Julian D'Angiolillo, Yoe Suárez, José Toirac, Julia Weist, Chago, Yeny & Alejandro, Márquez Marcel-M3, SERONES, Jonathan Horowitz, Alejandro Rojas Medina, Bill Burns, Mechthild Schmidtfeist, Adonis Ferro, Ali Eslami, Cheon Pyo Lee, Ed Pien, Andrew Demirjian, Franco Mattes & Eva Mattes, Gaia Tedone, gethan&myles, Jan Robert Leegte, Johannes Zits, Lara Baladi, Luis Rodil-Fernández, Max de Esteban, Mina Cheon, Mitra Azar & Malthe Stavning Erslev, Rachel Devorah, Dale Small, Sunwoo Hoon, Yves Mettler, Bram de Groot, N. Adriana Knouf, Donika Çina, Lek M. Gjeloshi, Anri Sala, Brian Mackern, Chuli Herrera, Ginou Choueir, Wilmer Rodríguez, Florian van Zandwijk, Steffen Köhn, Paolo De, Joe Wentrup, Pedro Muñoz, Penélope Umbrico, Alan Butler, Roc Herms, Joana Moll, Solimán López, MMMMMFILMS y Aram Bartholl.

Proyectos: Pakete de Literatura, El Ciervo Blanco, CARPETA DE NAVEGACIÓN, Behind the Net [paquete], !!!Act [No. 22], Enredos Sónicos, Albania Is Not Cuba, Net Art Latino Database_Net Art Anthology, Café Internet, MEGATIBURÓN vs PULPO GIGANTE, Screen Walks, The Dazzle Club, Toda la Teoría del Universo, HIEROSCOPIA 9.1, Multimedia Anthropology Lab, HARDDISKMUSEUM, Dead Drops, PakeTown y !!!Sección ARTE [META].

Curadores: Paul Soulellis, Pável Alejandro Barrios Sosa, Magaly Espinosa, Caridad Blanco, Dianett Quintana Solís, Claudia Costa Pederson, Amy Zion, Michael Connor, Aria Dean, Lesly Fonseca Tundidor, Michael M. Thoss, Jon Uriarte, Marco de Mutiis y Anna Mladentseva.

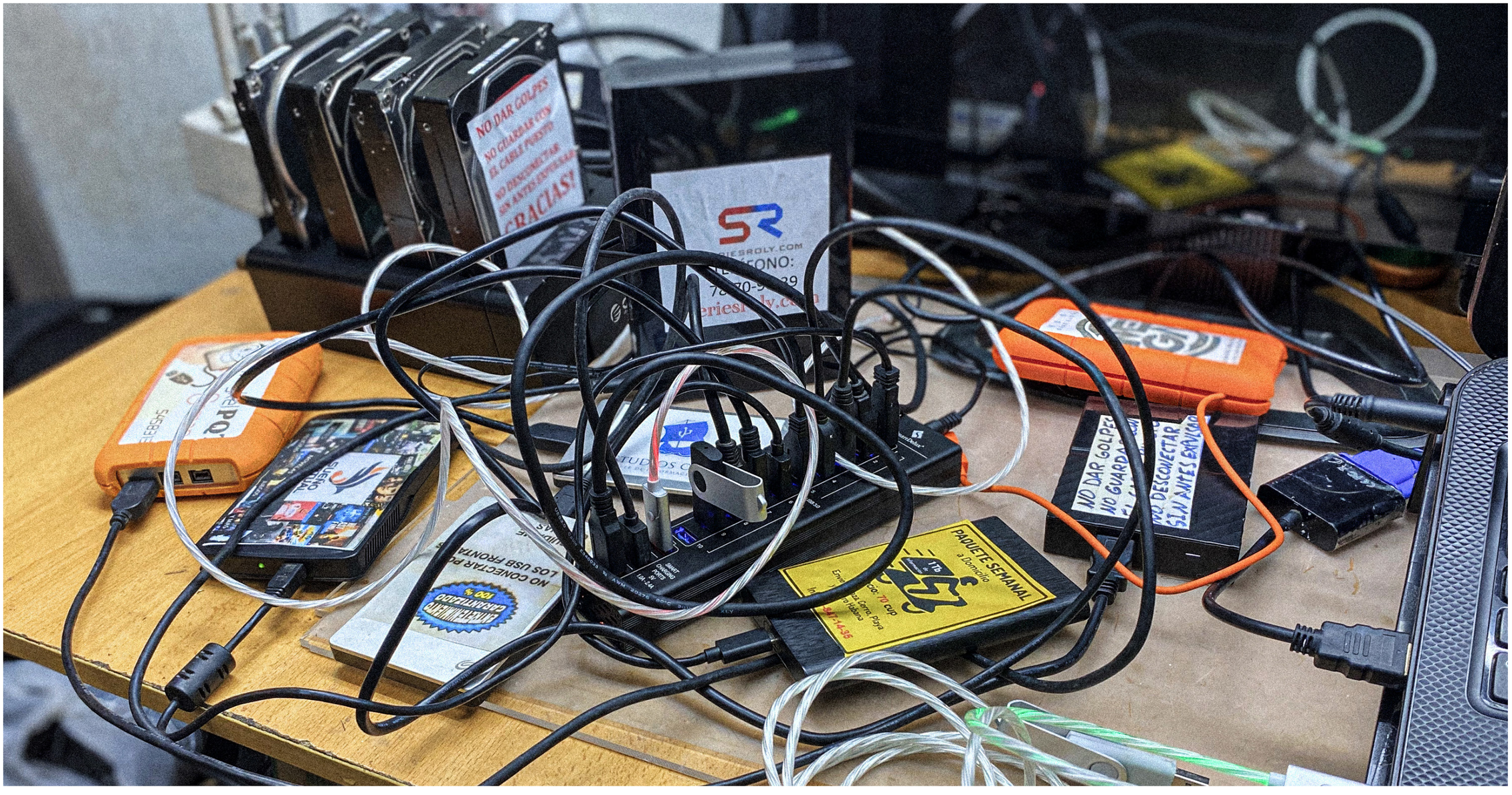
Exhibiciones y presentaciones: Queens Museum (US), Triple Canopy (US), Rhizome (US), National Museum of Fine Arts (Cuba), nGbK (Germany), SDR (Cuba), Ars Electronica (Austria) y transmediale (Germany).

PAQUETE SEMANAL

—

El Paquete Semanal es una red informal de distribución de contenidos digitales surgida como respuesta a las restricciones de acceso a Internet en Cuba. A través de esta infraestructura alternativa, millones de personas acceden semanalmente a películas, series, música, *software*, aplicaciones y otros contenidos digitales provenientes de Internet, distribuidos sin necesidad de conexión.

Su funcionamiento depende de una red descentralizada de estudios de compilación, conocidos como casas matrices, que recopilan diariamente grandes volúmenes de información gracias al acceso privilegiado de algunos colaboradores a la infraestructura oficial de Internet. Cada semana, cerca de un *terabyte* de datos, organizado en una estructura fija de carpetas y archivos, es distribuido por los paqueteros, quienes entregan el contenido directamente a los usuarios mediante discos duros y memorias USB.



Archivo-Backup-Caf... Abrir con TextEdit

```
cafe
internet
.xyz
```

Archivo del instagram 2018-2019

```
└── Archivo-Backup-Cafe-Internet
    ├── critical-startup
    │   ├── CI-critical-startup-1.png
    │   ├── CI-critical-startup-10.jpg
    │   ├── CI-critical-startup-100.mp4
    │   ├── CI-critical-startup-101.jpg
    │   ├── CI-critical-startup-102.jpg
    │   ├── CI-critical-startup-103.jpg
    │   ├── CI-critical-startup-104.jpg
    │   ├── CI-critical-startup-105.jpg
    │   ├── CI-critical-startup-106.jpg
    │   ├── CI-cri
    │   ├── CI-cri
    │   ├── CI-cri
    │   ├── CI-cri
    │   ├── CI-cri
    │   ├── CI-critical-start
    │   ├── CI-critical-start
    │   ├── CI-critical-start
```



NESTOR SIRÉ
[Cuba, 1988]

—

Su obra ha sido presentada internacionalmente en instituciones como el Museo Nacional de Bellas Artes de La Habana, Queens Museum, New Museum, SeMA Bunker, Hong-Gah Museum, The Photographers' Gallery, Moesgaard Museum, Hartwig Art Foundation, Museo Universitario Arte Contemporáneo (MUAC-UNAM), Matadero Madrid, Ars Electronica y Transmediale, entre otras.

Ha participado en las *Bienales de La Habana, Gwangju, Curitiba, Varsovia* y *Asunción*, así como en la *Bienal de Arte Industrial de Croacia*, la *Trienal de Arte Latinoamericano* de Nueva York y *The Wrong Biennale*. Ha impartido conferencias y talleres en instituciones como MIT, Princeton University, New York University, Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM), ArtEZ University of the Arts, KABK, Wichita State University y la Universidad de La Habana.

Entre sus reconocimientos se encuentran el *IFA CrossCulture Programme* (Alemania, 2021), la *Media Arts Assistance Grant* del New York State Council on the Arts (2018), el *Visa pour la Création* del Institut Français (2016) y el *Premio Nacional de Curaduría de Exposiciones Colectivas* (Cuba, 2019). Ha realizado residencias en *TOKAS* (Japon), *Camargo Foundation* y *Dos Mares* (Francia), *Fountainheadarts (USA)* y la *Rijksakademie van beeldende kunsten* (Países Bajos). En 2025 recibió la *Comisión de Arte Digital del Pérez Art Museum Miami*.

Su investigación ha sido publicada en revistas académicas como Economic Anthropology, Society for Cultural Anthropology, The Journal of Latin American and Caribbean Anthropology y American Anthropologist.

—
-

www.nestorsire.com
offline@nestorsire.com