

JULIAN BONEQUI

EXPERIENCIAS DE CÓDIGO ABIERTO, DISEÑO SOCIAL Y TEQUIO PLANETARIO

Arte transdisciplinario, tradición y tecnología sustentable en transición

bonequi@gmail.com
Ciudad de México, 10200

JB

[Website](#) | [Instagram](#)



Recolección materiales

EL REGRESO A LA ESENCIA

[ENLACE A VIDEO](#)  30 s



El Lenguaje de las Ramas



2025

RE-CODIFICANDO EL ARTE SONORO
Indonesia

Improvisaciones en tiempo real interpretadas en colaboración con materiales naturales.

Con el amable apoyo del Sistema Nacional de Creadores de Arte, SNCA-México 2024.

[ESCUCHA COMPOSICIÓN](#) 

29 min 25 s

Después de construir dos instrumentos portátiles inspirados en las tecnologías y tradiciones animistas del sudeste asiático, este material sonoro fue grabado en Bali, Indonesia, del 5 al 8 de mayo de 2025.

Técnicamente, mis instrumentos comparten la misma lógica de construcción que el Chapareke de la cultura rarámuri de Chihuahua, México. Donde la mayor peculiaridad del instrumento reside en los armónicos que se pueden producir al pulsar las cuerdas, ya que la rama se sostiene entre los labios y/o los dientes, por lo que los sonidos se distorsionan y se amplifican, multiplicando la cantidad de armónicos. Lo que provoca un estado de trance y de canalización al tocar el instrumento.

Al mismo tiempo, un micrófono de contacto registró la simbiosis entre la piel humana y el cuerpo de madera del instrumento, amplificando en equilibrio cualquier textura resultante. Se añadieron grabaciones de campo codificadas con Tidal Cycles, adicionalmente, del minuto 20:02 al 26:33. Realizadas durante el Ramadán en Yogyakarta, en marzo de 2025, donde se construyeron los instrumentos originalmente.



Fusionar el sonido con la acción

TECNOLOGÍAS SÓNICAS HECHAS A MANO

KANAZAWA, JAPÓN 2026

[LINK A CONCIERTO](#) [🔗 26_m](#)

OAXACA, MÉXICO 2025

[LINK A DEMO](#) [🔗 30_s](#)



Kanazawa, Japón, marzo 2025 ↑

2025-2026

— Amatlán de Quetzalcóatl & Oaxaca, México / Kanazawa, Japón

Esta pieza, tallada en madera de ciruelo por el artista, es un manifiesto vital: una celebración de la inteligencia natural de las tradiciones artesanales y una invitación a no dejar nunca de crear con tus propias manos.

La máscara funciona como instrumento de percusión y de cuerdas, y como amplificador vocal — y forma parte de una serie de amplificadores rituales de reunificación que buscan recalazar la conexión con la naturaleza y honrar las tradiciones animistas de México y del Sur Global mediante un diálogo íntimo, fusionando tecnologías de inmersión — tanto electroacústicas como artesanales — con prácticas artísticas regenerativas y sostenibles a escala planetaria.

Con el amable apoyo del Sistema Nacional de Creadores de Arte (SNCA), México.

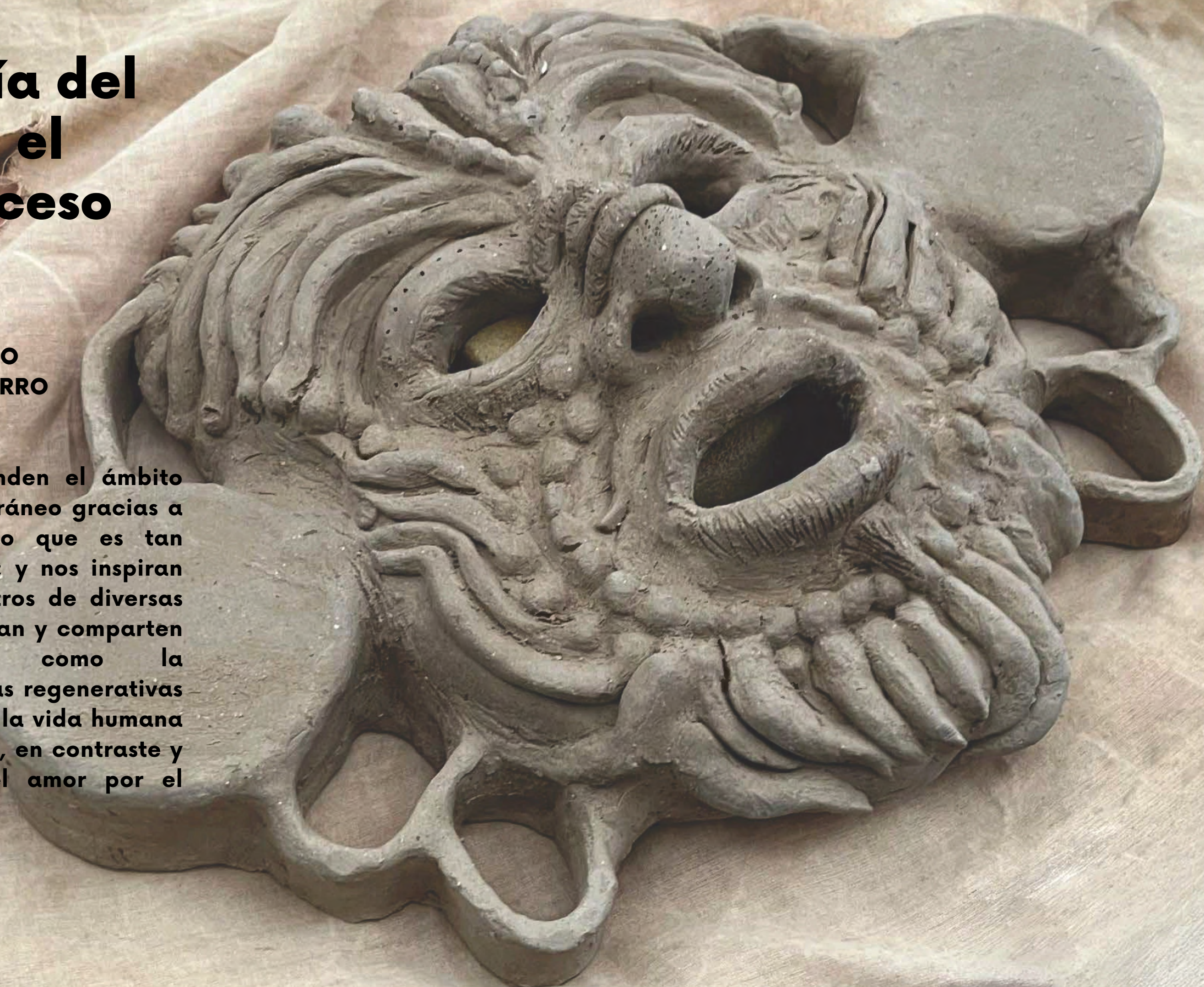


La antropología del conocimiento: el arte como proceso

WIP — TECNOLOGÍAS DE SONIDO
ARTESANALES: CERÁMICA DE BARRO

Las artes tradicionales trascienden el ámbito del arte especulativo contemporáneo gracias a su elaborado proceso creativo que es tan importante como la obra en sí; y nos inspiran desde la manera en que maestros de diversas sociedades y culturas viven, crean y comparten conocimientos ancestrales, como la bioconstrucción y las tecnologías regenerativas para enriquecer el propósito de la vida humana más allá de la industria del arte, en contraste y armonía con la ecología y el amor por el planeta Tierra.

Modelo de barro, aún sin cocer /
Todas las piezas por Julian Bonequi



2026

— Valle de Bravo, Mexico / Bocaina, São Paulo, Brasil

Durante los últimos seis meses, he construido ocarinas híbridas, maracas, cuernos, fujaras, tambores udu y de lengüeta para explorar las posibilidades sonoras del barro, aprender y experimentar con la arquitectura del material, y así poder crear máscaras que amplifiquen el rango vocal humano.

Este proyecto de investigación basado en la práctica se centra en un concepto acuñado por el artista, la música habitable, inspirada en los materiales del planeta y en la bioconstrucción —entre ellos, la cerámica—, así como en los elementos: agua, fuego, viento y tierra.

Originalmente, como percusionista y cantante, aprendí a programar música y a diseñar sonido interactivo utilizando las tecnologías de los videojuegos. Más tarde, creé instrumentos interactivos galardonados en realidad virtual y aumentada (2016–2021). Durante la pandemia, mis raíces Mesoamericanas enriquecieron mi práctica; desde entonces he trabajado con textiles (2023–2024), madera y piedra (2024–2025), siendo la cerámica y la bioconstrucción mis principales materiales de investigación actuales. Paralelamente, profundizo en la IA agéntica mediante estudios en línea impartidos por el MIT.

Cascada Bocaina, São Paulo, Brasil, marzo de 2026



Creación de instrumentos



Amatlán de Quetzalcóatl, diciembre 2024, México

El Lenguaje de la Naturaleza Tecnologías Animistas-Sustentables 2024-2025

PRÁCTICAS DE RECONCILIACIÓN ANIMISTA: Los instrumentos planetarios representan tecnologías sagradas, materiales y metodologías inteligentes en la búsqueda del equilibrio sostenible y sustentable entre la innovación moderna y la reversión necesaria del consumismo global.



2025 BAMBOO WHISPERER (SUSURRADOR DE BAMBÚ) Indonesia

[ESCUCHA COMPOSICIÓN](#) 
15 min 50 s

¿Cómo alteramos la vibración de una frecuencia a medida que rebota en diferentes cámaras (desde nuestras cuerdas vocales y a través de las paredes del bambú) hasta generar voces polifónicas adicionales, tejidas con armónicos que no nacen directamente de la voz humana sino que se conjuran a través de su resonancia como el sonido corpóreo de un diálogo multifónico más allá de lo humano?

Para La Voz Sagrada del Bambú, mi querido amigo Anom Suryawan me regaló dos piezas de bambú para guardar mis herramientas de tallado. Anom es un reconocido artista balinés por su maestría en la talla de madera, las máscaras ceremoniales y otras artes tradicionales, pero, sobre todo, es un ser humano excepcional.

Durante varios días, mientras me guiaba en la talla de una máscara de madera, hablamos del animismo y de las profundas costumbres del hinduismo balinés. Anom compartió conmigo la práctica de ofrecer gratitud, incluso a los materiales mismos, como el bambú y la madera, que usamos y moldeamos con intención consciente mientras tallamos. Aquí, el bambú tallado y modificado por mí, junto con la grabación resultante del primer amplificador de resonancia planetaria: el Bamboo Whisperer.

[MIRA BAMBOO WHISPERER EN ACCIÓN](#) 
30 secs



Arquitectura del Cuerpo XR

2024
CENTRO MULTIMEDIA
CENART México

Compartiendo e intercambiando conocimientos de código abierto para experiencias de enseñanza participativa

TEASER CON TALLERISTAS

47 s

El taller explora la construcción de wearables con jugabilidad narrativa y confección lúdica para el prototipado escénico con inteligencia artificial, como una conversación necesaria entre lo natural y lo artificial, en simbiosis con la organicidad de la creación a través de las artes mediales.

Incluye reflexiones esenciales sobre la hibridación de tecnologías ancestrales con la codificación no convencional y las metodologías experimentales de los nuevos medios, lo que contribuye a una conclusión contundente: no es la tecnología la que nos suplantará, sino (la des/actualización de) nosotros mismos.

Objetivo: Aprender a reelaborar la realidad con nuestras propias manos, abrazando la creatividad orgánica del planeta y la innovación físico-biotecnológica de manera sustentable.

Procesamiento de artista participante Mónica Aguilar

Arte Sustentable

Francia, 2024



Creación de telar de marco con marco de ventana, y patronaje con estraza de bolsas de pan

Kosmos-Corpus-Praxis

2023-2024
INSTITUTO NACIONAL DE MEDICINA GENÓMICA
Cultivo textil-vocal evolutivo y crecimiento de maíz. Instalación y performance XR.
Procesamiento de IA con A1111 y bordado con realidad aumentada con Vuforia y Unity.

Comisionada por Bioscénica e INMEGEN con el apoyo de EFIARTES México

DOCUMENTACIÓN 2023-2024 [🔗](#)
Performance inaugural de la Exposición en el CENART. Exposición del 8 de diciembre de 2023 al 25 de febrero de 2024
7 min 41 s

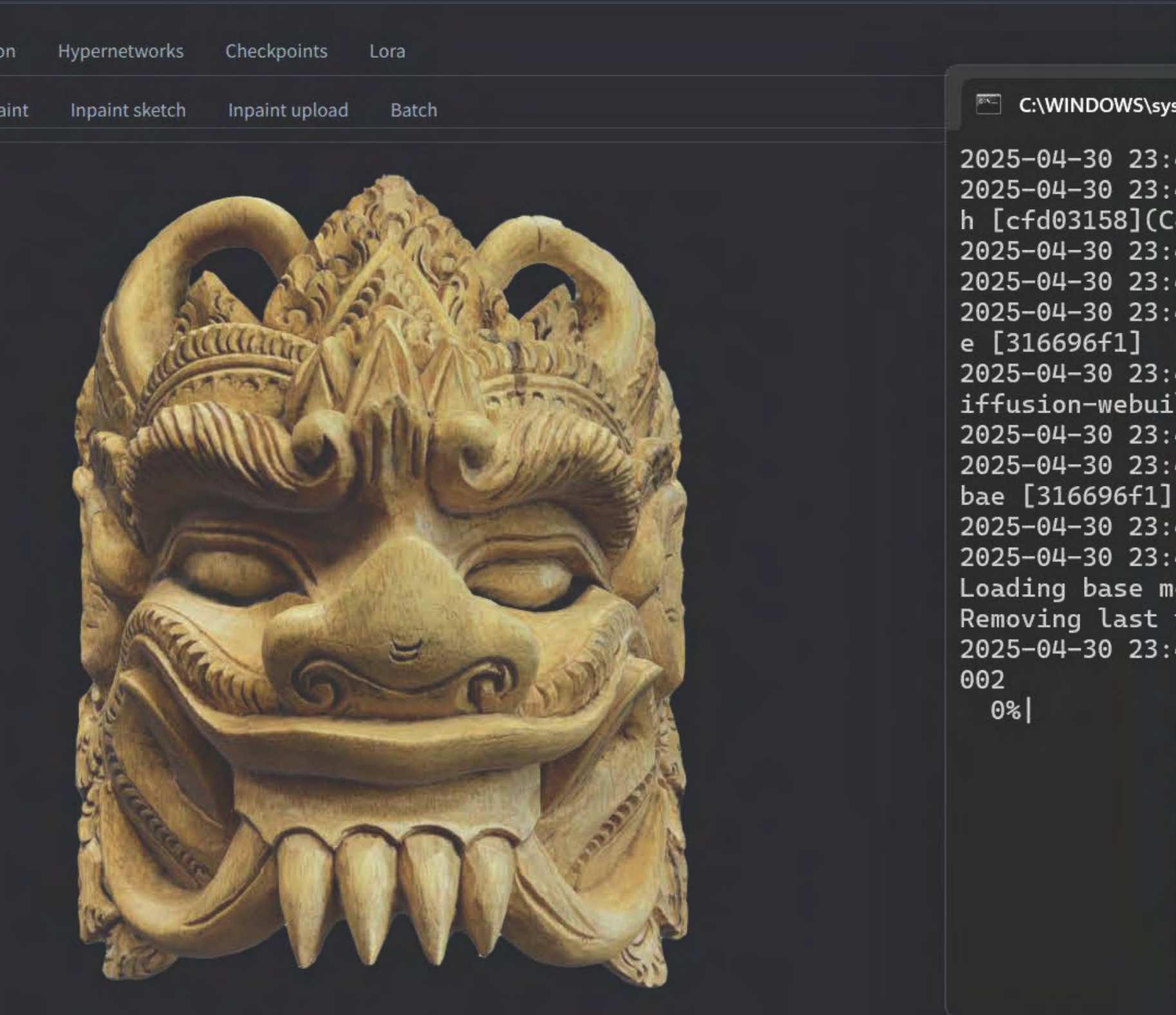
Aprendí a confeccionar ropa a medida, a diseñar el patrón de la máscara, a tejerla y a bordarle una flor de Ayacucho a la altura del chakra del corazón, gracias a la cual el público podrá descubrir en ella, mediante realidad aumentada y sus teléfonos móviles, una escultura 3D de una sanadora textil.

La tejedora viste el rebozo que tejí con telar de cintura Nahuua, escaneado en 3D, representando una escultura sagrada de conocimiento ancestral, que nos comparte animaciones de chamanas vistiendo wearables futuristas proyectados dentro de una burbuja de cristal que la tejedora sostiene con ternura entre sus manos.



El regreso a las raíces

Prototipado con inteligencia artificial y modelado 3D generativo para artesanos



2025
Indonesia
Talla de madera bajo la instrucción del maestro Anom Suryawan



Instalaciones y experiencias participativas

Integración de dinámicas sociales con Realidad Extendida y Nuevos Medios
2016-2024

[Website](#) | [Instagram](#)



Umwelten (Mundos)



2020

KONZERTHAUS BERLIN

Diseño interactivo de realidad virtual para experiencia inmersiva con Oculus y Unity. Premiado por el Konzerthaus de Berlín.

TEASER [🔗](#)

1 min

PREMIO (Konzerthaus Berlin, 2020) [🔗](#)

Diseño de interacción, arte 3D, animación, desarrollo VR e integración de sonido por Julian Bonequi

Investigación y desarrollo en colaboración con el compositor Mark Barden - la Konzerthausorchester Berlin - y la HTW, Universidad de Ciencias Aplicadas de Berlín.

Inspirado en el concepto de *Dark Ecology* de Timothy Morton y en el concepto de *Las Formas de Arte de la Naturaleza* de Ernst Haeckel. Umwelten es una composición e interfaz interactiva de realidad virtual comisionada por el Konzerthaus Berlin.

Diseñada para Oculus Quest, 'um,veltn se puede experimentar tanto en una versión a escala real que abarca 400 metros cuadrados como en una versión más reducida para espacios más pequeños debido a la pandemia. 'um,veltn está habitado por más de 200 organismos 3D aurales-hápticos, casi 100 interacciones distintas y 792 archivos de sonido precompuestos interpretados por los miembros de la orquesta.



Día de grabación en colaboración con el compositor Mark Barden y la Konzerthausorchester Berlin, y, día de testeo abierto al público para experimentar UMWELTEN en el Konzerthaus Berlin, el 22 de septiembre de 2020.



GA.IA. Retratos y visiones en escenarios multiespecie

2022
MAIA CONTEMPORARY GALLERY
Ciudad de México

Exposición individual.
Obras de arte con inteligencia artificial hechas con Midjourney y Unity.

[TEASER DE EXHIBICIÓN](#) 
3 min 40 s

¿Es posible capturar el espíritu del lenguaje y los materiales de la cognición o la espiritualidad en una era en la que la singularidad tecnológica ya se ha puesto en marcha?

El planeta Tierra transforma constantemente su composición para asegurar su supervivencia como un organismo poderoso, que incluye a todos los seres vivos, plantas, océanos y minerales. Al igual que ella, los humanos integramos en nuestros cuerpos un microcosmos de conexiones y códigos con todas las formas de vida. A través de ese cuerpo consciente, podemos conectar con nuestra fuente de imaginación, percepción, creatividad biomimética y comunicación con lo que siempre ha sido evidente para muchas culturas antiguas: GAIA está viva.

Diseño Interactivo XR

2021
Centro de Cultura Digital
Múnich-Ciudad de México

Partituras interactivas para música invisible.

Puesta en escena para realidad aumentada interactiva, diseño sonoro, arte 3D, programación y performance en vivo por Julian Bonequi.

Comisionada por XRHub Bavaria para el Medientage Munich 2020.

[TEASER](#) 
1 min 50 s

Grabado en vivo en Variable X, Inmersión y Realidades Extendidas en Latinoamérica, CCD, Ciudad de México, 03/12/2021

Inspirado en el mito del mestizaje y en cómo el proyecto de modernización global colonial ha invisibilizado a las tradiciones espirituales del Sur Global, forzando a nuestrxs abuelxs a olvidar por completo sus lenguas nativas y creencias.

Cómo funciona: La sombra del cuerpo activa en tiempo real todos los sonidos de la proyección interactiva. Un teléfono móvil en el techo, que actúa como sensor, genera 1300 voces en más de 300 combinaciones exponenciales para cada una de las cuatro partituras proyectadas. La improvisación vocal en vivo del compositor dialoga con la música canalizada, conformando un coro generativo activado mediante realidad aumentada implementada con el motor de videojuegos de Unity.

El suelo es interactivo y la superposición de la sombra y el cuerpo del artista desencadena el coro invisible.
El público se situó en la segunda planta, escuchando respetuosamente la activación en directo de las voces borradas de nuestrxs ancestrxs.

Comunidades Creativas

ARTE CURATORIAL Y ARTE SONORO

Apoyo y promoción del arte sonoro internacional en Berlín y México como fundador, curador y documentalista de Audition Records (2010-2022).



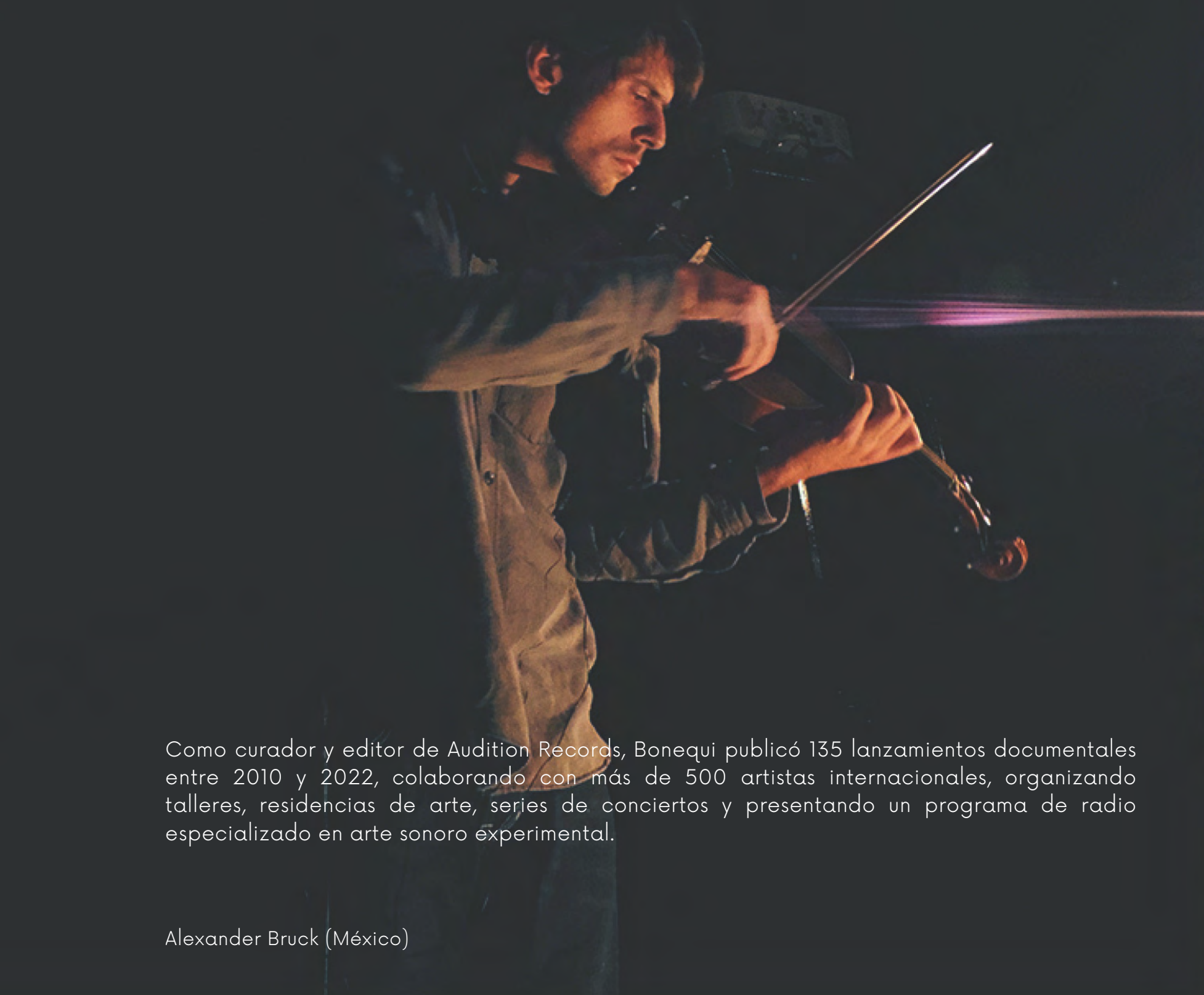
[Audition Records](#)



Valentina Vuksic @ Museo Ex Teresa, Ciudad de México, 2014

Serie de conciertos

Apoyando a artistas locales e internacionales



Como curador y editor de Audition Records, Bonequi publicó 135 lanzamientos documentales entre 2010 y 2022, colaborando con más de 500 artistas internacionales, organizando talleres, residencias de arte, series de conciertos y presentando un programa de radio especializado en arte sonoro experimental.

Alexander Bruck (México)

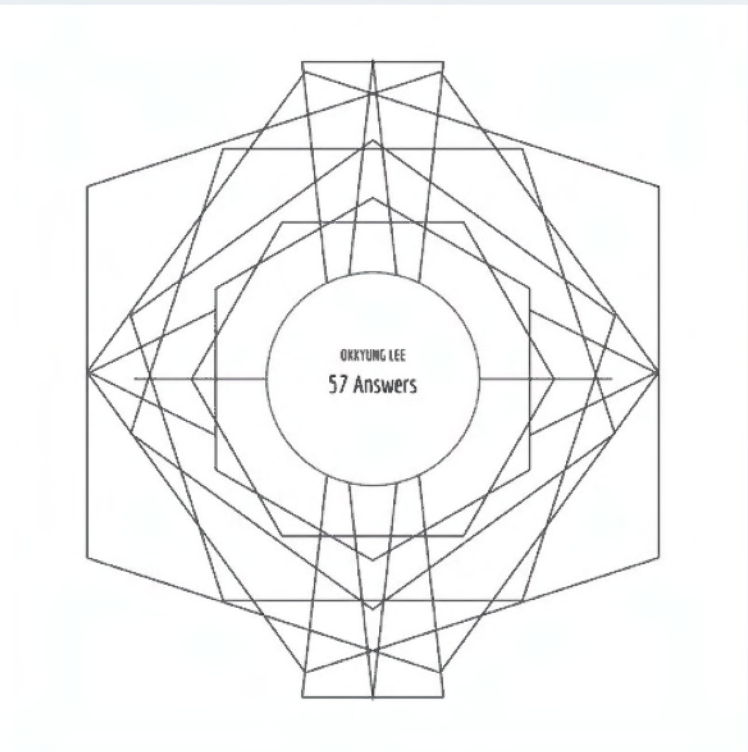


Vinyl Terror and Horror (Dinamarca/Berlín)

AUDITION RECORDS



FATIMA MIRANDA
RETROSPECTIVE 1992-2010



OKKYUNG LEE
2012



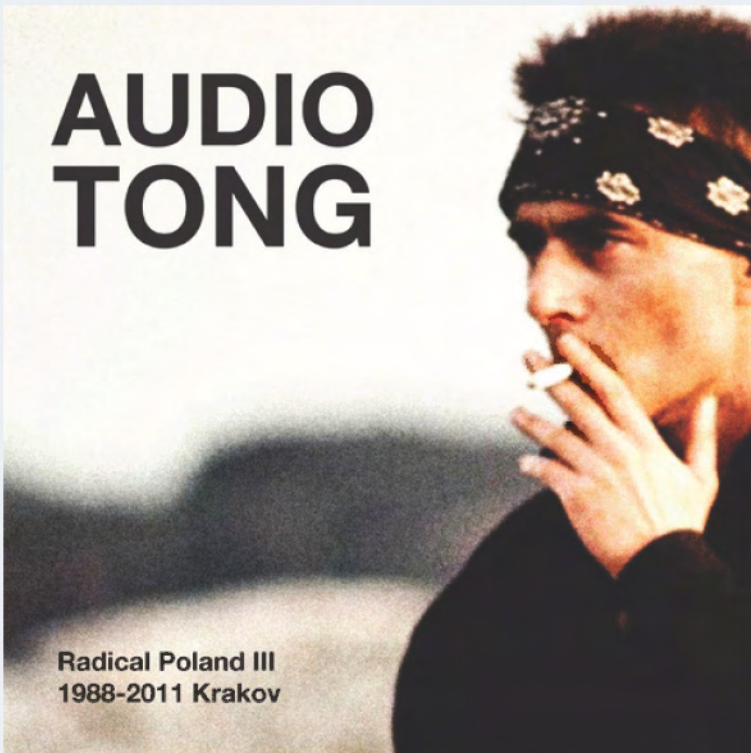
UTE WASSERMANN
RETROSPECTIVE 1984-2012



ELECTROACOUSTIC MEXICO
1960-2007



SENYAWA
INDONESIA 2010-2013



AUDIOTONG POLAND
KRAKOV 1988-2011

2010-2022 CURATORIAL

PRODUCTOR, EDITOR Y CURADOR
Obras seleccionadas: Trabajos en estudio y compilaciones curadas 2010-2022

AUDITION RECORDS CATÁLOGO [🔗](#)

Como fundador de Audition Records, Bonequi ha publicado más de 102 lanzamientos documentales y compilaciones promocionales que involucran a más de 500 artistas internacionales, como Ute Wassermann, Cedrik Fermont y Syrphe Label, Senyawa, Fátima Miranda, Jaap Blonk, entre muchxs otrxs, con colaboraciones significativas con increíbles artistas sonorxs y compositorxs experimentales, colectivos musicales y sellos legendarios de todo el mundo.

ART IN RELEASES CATÁLOGO [🔗](#)

Como productor y curador de la COLECCIÓN ART IN RELEASES, Bonequi ha publicado 34 lanzamientos y colaborado con artistas como Okkyung Lee, Vinyl Terror and Horror, Birgit Ulher, Andrea Belfi y Carmina Escobar.

OOO.EARTH CATÁLOGO [🔗](#)

Como productor y curador de la COLECCIÓN OOO.EARTH LOS ÁNGELES-MÉXICO, Bonequi ha publicado tres lanzamientos de lxs increíbles artistas vocales Dorian Wood, Micaela Tobin y Juan Pablo Villa.



Tecnologías participativas e inclusión: Códices XR

2019
SECRETARÍA DE CULTURA
México

En colaboración con el Instituto Nacional de Lenguas Indígenas INALLI

App e instalación de Realidad Aumentada para Codex Interactivo. Arte 3D, Modelado y Animación, Diseño de Interacción y Programación por Julian Bonequi. Pieza hecha con Vuforia y Unity.

FOTO DOCUMENTACIÓN

Comisionada por la Secretaría de Cultura en colaboración con el INALLI, el Centro de Cultura Digital, Pabellón de la 39.ª Feria Internacional del Libro de Oaxaca y Guadalajara.

La pieza incluye las siguientes lenguas nativas: CH'ol, Chichimeco Jonaz, Chontal de Tabasco, Huichol, Matlatzinca, Mixe, Otomí, Paipai, Pápago, Tarahumara, Tlapaneco, Tzeltal, Triqui, Zoque, Zapoteco, Tsotsil, Chinanteco, Maya, Chatino, Náhuatl, Seri, Tarasco, Tepehuano del Norte, Mazateco, Huasteco y Mam.

El artista realizó una selección de 26 de los 68 idiomas de México, creándose un poema interactivo conjunto para la experiencia de realidad aumentada para ocho tabletas y una mesa con el código interactivo impreso (de 1.50 x 1 m y 80 cm de altura) para la Feria Internacional del Libro de Oaxaca y 45 cm de altura en la versión final para la Feria Internacional del Libro de Guadalajara.



Composiciones



2024 Entangled Life.0 MUTEK ARGENTINA

Animación con inteligencia artificial de código abierto con Stable Diffusion A1111 WebUI. Instalación de video de 4 canales de Julian Bonequi.

Encargo de UNTITLED Berlín.
Exposición en la galería ARTLAB y MUTEK.
Del 3 al 31 de octubre de 2024.

FULL TEASER

5 min

Esta pieza está inspirada en el libro "Entangled Life (Vida Enredada)" de Merlin Sheldrake. E interpreta a los personajes como microuniversos de organismos en intercomunicación evolutiva, así como una interfaz temporal, tanto anfitriona como planetaria, de muchas otras especies que viven en él y a su alrededor. Estos, en conjunto, forman una unidad de redes computacionales simbióticas entrelazadas en su arquitectura corporal, como las raíces de las plantas con los hongos.



2021 COROS A CAPPELLA: Supernatural Berlín

Composición vocal para ensambles
Todas las voces y la música fueron producidas e interpretadas por Julian Bonequi.

ESCUCHA COMPOSICIÓN

30 min 51 s

"Tras los prolongados efectos y repercusiones en el ámbito mental y anímico de la pandemia, las prácticas musicales, desde la contemplación meditativa en busca de resiliencia y sanación, nos ayudan a ser generosos y amables con nosotros mismos, incluso cuando no nos sentimos bien en el aislamiento".

DEDICADA A TODAS LAS PERSONAS QUE AMAMOS

Grabado los días 3 y 4 de febrero de 2021 en Berlín, en el estudio de Markus Krispel, en Warschauer Str., Friedrichshain.

Los títulos de las pistas 1, 2, 5 y 8 están inspirados en citas de "Pensamiento tentacular: Antropoceno, Capitaloceno, Chthuluceno" de Donna Haraway. Revista n.º 75 – e-flux 2016



2020 HEAT IN THE HEART Berlín

Música improvisada para voces, tambores mapeados y sensores.
Con el amable apoyo del Sistema Nacional de Creadores de Arte, SNCA 2017 (Obra derivada).

VIDEODOCUMENTACIÓN CONCIERTO

26 min 36 s

ESCUCHA COMPOSICIÓN

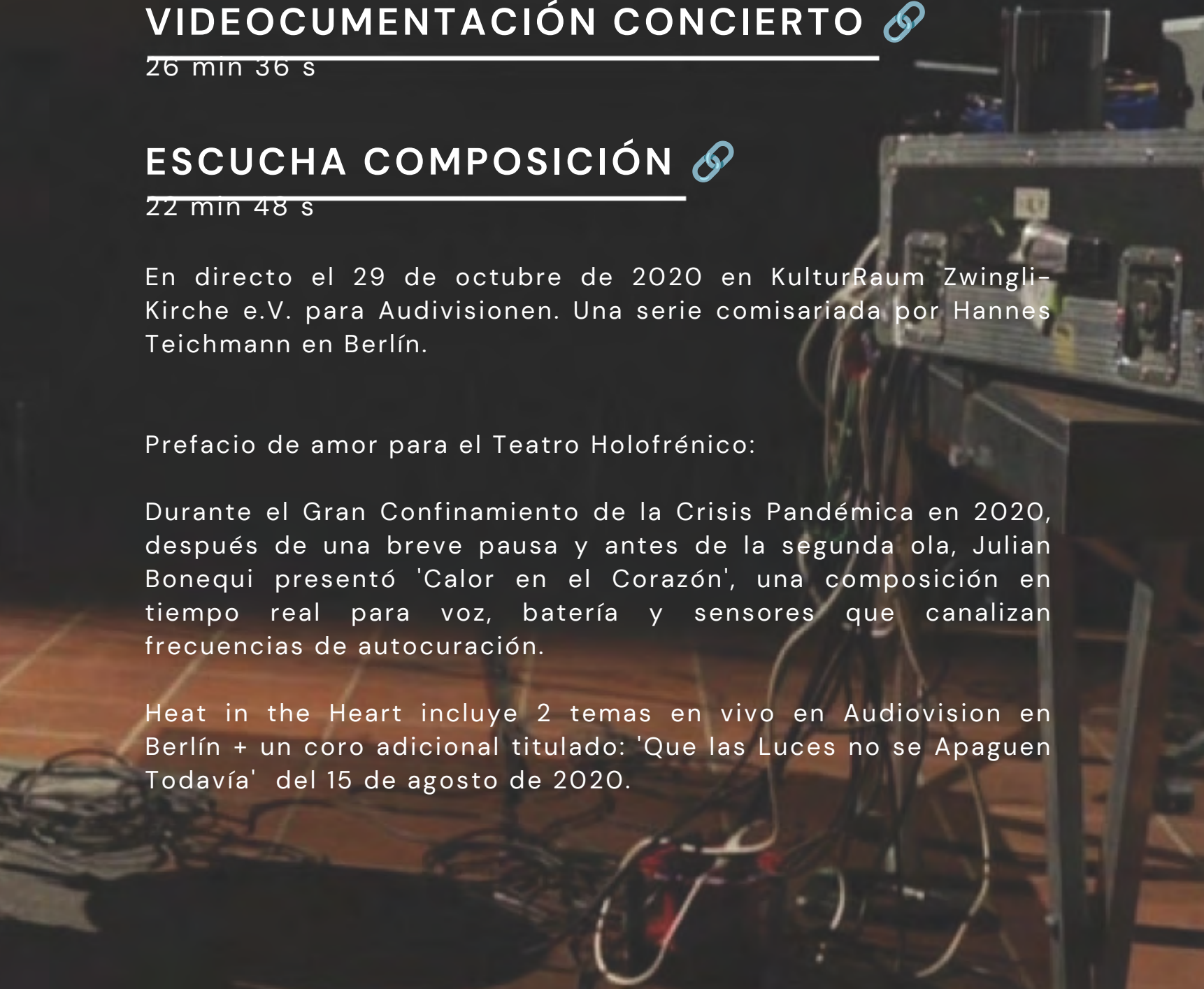
22 min 48 s

En directo el 29 de octubre de 2020 en KulturRaum Zwingli-Kirche e.V. para Audivisionen. Una serie comisariada por Hannes Teichmann en Berlín.

Prefacio de amor para el Teatro Holofrénico:

Durante el Gran Confinamiento de la Crisis Pandémica en 2020, después de una breve pausa y antes de la segunda ola, Julian Bonequi presentó 'Calor en el Corazón', una composición en tiempo real para voz, batería y sensores que canalizan frecuencias de autocuración.

Heat in the Heart incluye 2 temas en vivo en Audiovision en Berlín + un coro adicional titulado: 'Que las Luces no se Apaguen Todavía' del 15 de agosto de 2020.



Retribución Social



2018-2019 RETRIBUCIÓN SOCIAL México

Coro colectivo, charlas sobre realidad extendida y talleres performativos de inmersión.

[CORO PARTICIPATIVO](#)

5 min 52 s

Festival Internacional Inmersivo, Centro de Cultura Digital, CCD México. 29 de septiembre de 2018.

La Conferencia Holográfica es una presentación híbrida sobre la fisicalidad de la virtualidad, donde se comparten reflexiones poéticas, demostraciones de realidad virtual y experimentación liminal con aplicaciones y performances activadas en vivo desde la perspectiva del arte transmedia, la inmersión en la realidad extendida y los sueños colectivos compartidos como una herramienta de curación catártica.

Con una partitura de ejercicios poéticos, narrativas hipnóticas, acciones y demostraciones que comparten el trabajo exponencial del concepto de TEATRO HOLOFRÉNICO inventado y desarrollado por Julian Bonequi, toda la investigación y activaciones performáticas de las interfaces interactivas del artista fueron parte de estos talleres y conferencias participativas durante los años 2018 y 2019 en diferentes Estados, Museos y Universidades de México.



Diseñando e impartiendo masterclasses de sonido 3D y diseño de interacción XR desde 2016.
Desde 2024, la masterclass se centra en la inteligencia artificial de código abierto y la sustentabilidad crítica basada en la práctica.



2018 LABORATORIO DE INMERSIÓN

Comisionado por el Laboratorio de Inmersión CCD, Centro de Cultura Digital y Fundación BBVA, Ciudad de México



[FOTO DOCUMENTACIÓN](#)

Aplicación de Realidad Aumentada, Arte 3D (Modelado y Animación), Diseño Sonoro y Programación de Julian Bonequi.

Para este proyecto de creación de personajes oníricos animados inspirados en los sueños, hice dos apps: una con ilustraciones activadas mediante impresión y otra con geolocalización de realidad aumentada en el espacio expositivo, a una escala de 81 m² con exploración sonora espacial.