

Futurismo indígena, medios digitales y metaverso especulativo postcolonial

Indigenous Futurism, Digital Media and Postcolonial Speculative Metaverse

de la Rubia Gómez-Moran, Andrea 

Universidad Rey Juan Carlos, Madrid
andrea.delarubia@urjc.es

Vertedor-Romero, José Antonio 

Universidad Rey Juan Carlos, Madrid
jose.vertedor@urjc.es

Recibido: 11-02-2026

Aceptado: 26-02-2026

Publicado: 31-03-2026



Citar como: de la Rubia Gómez-Moran, Andrea y Vertedor-Romero, Jose Antonio. (2026). Futurismo indígena, medios digitales y metaverso especulativo postcolonial. *ANIAV - Revista de Investigación en Artes Visuales*, n. 18, pp. 131-142, marzo. 2026. ISSN 2530-9986. <https://doi.org/10.4995/aniav.2026.25631>

PALABRAS CLAVE

Futurismo indígena; diseño especulativo; medios digitales; metaverso; arte postcolonial; arte contemporáneo.

RESUMEN

El siguiente artículo analiza cómo el futurismo indígena, en diálogo con el diseño especulativo y las tecnologías digitales emergentes, se ha convertido en una herramienta clave para la preservación de culturas subalternas, centrándose especialmente en las comunidades de Asia del sur. Este movimiento plantea futuros posibles donde las identidades tribales sobreviven a la colonización, la globalización y la erosión de su patrimonio, utilizando estrategias narrativas derivadas de la ciencia ficción para reimaginar mundos en los que sus lenguas, cosmovisiones y prácticas ancestrales continúan vivas. Se analiza cómo los artistas recurren a estrategias narrativas y estéticas propias de la ciencia ficción para construir un espacio especulativo desde el cual cuestionar relatos históricos dominantes y, al mismo tiempo, reivindicar la persistencia de sus identidades subalternas indígenas de cara a un futuro incierto. La metodología de ficción especulativa facilita la experimentación con mundos alternativos que operan como ensayos visuales sobre la contingencia de la existencia indígena y la posibilidad de proyectar futuros más allá de la narrativa colonial. Asimismo, las obras se conectan con iniciativas contemporáneas

asociadas al metaverso postcolonial, lo que permite situarlas dentro de debates actuales sobre identidad digital, memoria colectiva y soberanía cultural en entornos virtuales. Estas conexiones amplían el alcance conceptual y evidencian cómo los medios digitales pueden convertirse en herramientas para repensar el lugar de las comunidades indígenas en un mundo globalizado.

KEYWORDS

Indigenous futurism; speculative design; digital media; metaverse; postcolonial art; contemporary art.

ABSTRACT

The following article examines how Indigenous futurism, in dialogue with speculative design and emerging digital technologies, has become a key tool for the preservation of subaltern cultures, focusing especially on South Asian communities. This movement envisions possible futures in which tribal identities survive colonization, globalization, and the erosion of their heritage, using narrative strategies drawn from science fiction to reimagine worlds where their languages, cosmologies, and ancestral practices remain alive. It analyses how artists draw on the narrative and aesthetic strategies of science fiction to construct a speculative space from which to question dominant historical narratives while simultaneously asserting the persistence of their Indigenous subaltern identities in the face of an uncertain future. The speculative fiction methodology enables experimentation with alternative worlds that function as visual essays on the contingency of Indigenous existence and the possibility of projecting futures beyond the colonial narrative. Likewise, the works intersect with contemporary initiatives associated with the postcolonial metaverse, allowing them to be situated within current debates on digital identity, collective memory, and cultural sovereignty in virtual environments. These connections broaden the conceptual scope and demonstrate how digital media can become tools for rethinking the place of Indigenous communities in a globalized world.

INTRODUCCIÓN

El futurismo indígena es un movimiento artístico que surge de la necesidad de preservar las raíces ancestrales de aquellos pueblos cuyo patrimonio cultural ha sido erosionado por los procesos de colonización y por la globalización. Habitualmente vinculado a imaginarios utópicos de la ciencia ficción, este movimiento reúne a artistas que especulan con futuros en los que su identidad cultural ha logrado sobrevivir a su posible desaparición (Dillon, 2012).¹ El futurismo indígena sostiene que toda imaginación de un futuro tecnológico debe partir del reconocimiento de la violencia extractiva que ha contribuido a la destrucción del planeta, y entiende que proyectar futuros tribales

¹ *Futurismo adivasi, afrofuturismo, futurismo subalterno e indofuturismo* son otros de los nombres con los que se conoce este movimiento contemporáneo, emergiendo especialmente entre aquellos colectivos “otros” cuyo patrimonio ha sido colonizado, maltratado o marginado por la cultura eurocéntrica a lo largo de la historia.

constituye en sí mismo un acto de solidaridad con las comunidades marginadas (Parisi, 2025).

A pesar de que este movimiento se desarrolla a través de medios tan diversos como la literatura o las artes gráficas, en este artículo nos centraremos únicamente en aquellos artistas que emplean medios digitales -nuevas tecnologías y lenguajes audiovisuales- como estrategia contemporánea que da continuidad a las tradiciones narrativas indígenas basadas en la transmisión oral. Este trabajo visibiliza a los artistas e iniciativas contemporáneas que emplean tecnologías innovadoras en torno a las culturas subalternas -como el diseño de videojuegos, el arte computacional, la realidad aumentada, el metaverso y los entornos virtuales-, con el objetivo de preservar su cultura tradicional y su patrimonio de cara a un futuro hipotético.

Este contexto pone de manifiesto la importancia de emplear metodologías especulativas de la ficción para abordar cuestiones como las que plantean los artistas analizados a lo largo del artículo, explorando la relación entre la identidad indígena y las posibilidades de los futuros imaginados. Este análisis muestra cómo la metodología-ficción funciona como un recurso mediante el cual los artistas indígenas reivindican la continuidad y la preservación de una cultura y una identidad que se encuentran en riesgo de desaparición. Ofreciendo una perspectiva donde se impulsa la construcción de hipotéticos mundos futuros y se exploran vías para que las comunidades tribales del planeta puedan afrontar la globalización cultural.

1. NARRATIVAS POSTCOLONIALES EN EL ENTORNO DEL METAVERSO

El término *metaverso* tiene su origen en la literatura de ficción. En *Snow Crash* (1992), Neal Stephenson imagina una serie de tecnologías adelantadas a su tiempo -como la informática móvil, la realidad virtual, el internet inalámbrico, la moneda digital, los teléfonos inteligentes y los sistemas de realidad aumentada- y sitúa el metaverso como el escenario central de la novela. En este espacio virtual, la sociedad encuentra una vía de escape frente a un mundo distópico marcado por mafias corporativas y profundas desigualdades de clase. Los usuarios acceden a este universo mediante gafas personales de realidad virtual y se representan a través de avatares (Terry y Keeney, 2022). Desde esta perspectiva, el metaverso podría añadir una dimensión adicional a la experiencia humana, configurándose como un entorno completamente nuevo que ofrece posibilidades ilimitadas y el potencial de transformar nuestras vidas. Sin embargo, también existe la posibilidad de que termine convirtiéndose en una “cáscara vacía” para la sociedad, entendida como “una fantasía impulsada por la industria de las redes sociales para distraer la atención de algunas de sus dificultades actuales” (Council of the European Union, 2023, p. 2).

La ciencia ficción indígena suele trasladar las experiencias de abuso colonial a escenarios futuristas de carácter especulativo, explorando en ellos diversas formas de adaptación y supervivencia en contextos apocalípticos. Tal como señala Grace Dillon en la introducción a la antología *Walking the Clouds* (2012), la parábola funciona como un espacio narrativo que permite a escritores y artistas indígenas elaborar relatos de “retorno a nosotros mismos”, concepto equivalente a *Biskaabiyaang* en la lengua

anishinaabe de la autora.² A través de este enfoque, el sujeto puede “[descubrir] cuán personalmente uno se ve afectado por la colonización, descartando el bagaje emocional y psicológico que conlleva su impacto, y recuperando las tradiciones ancestrales para adaptarse a nuestro mundo *post-pocalíptico*” (Grace Dillon citada en Attebery, 2016, p. 95). Este tipo de narrativas no se limita a reconocer los abusos -frecuentemente silenciados- que han enfrentado las comunidades indígenas, sino que los trasciende mediante la construcción de imaginarios que reafirman su continuidad cultural.

Con el objetivo de superar las limitaciones impuestas por las narrativas coloniales, surge en Estados Unidos un innovador proyecto de metaverso que se presenta como un espacio virtual pionero en la reimaginación de las experiencias indígenas. Se trata de *Biskaabiiyaang, the Indigenous Metaverse* una iniciativa dedicada a archivar y preservar el patrimonio vivo de los pueblos originarios. Su propósito central es apoyar el resurgimiento de los *anishinaabe* mediante la gestión y transmisión de conocimientos, historias, lenguas, ciencias y filosofías tribales dentro de un entorno inmersivo y singular:

Biskaabiiyaang es un concepto *anishinaabemowin* que describe ese momento de regresar a casa después de un largo viaje. Es una palabra para el resurgimiento cultural, la resistencia a la violencia colonial y la recuperación de la lengua y la cultura *anishinaabe* (Biskaabiiyaang, n.d.).

Biskaabiiyaang es un metaverso indígena diseñado como un entorno virtual donde la cultura, la lengua y las enseñanzas *anishinaabe* pueden experimentarse y aprenderse de forma interactiva (Figura 1). El proyecto combina tecnologías del metaverso con prácticas tradicionales de narración oral para crear un espacio en el que los usuarios pueden explorar paisajes culturales, realizar misiones, escuchar a los ancianos y aprender la lengua *anishinaabemowin*. Su objetivo es ofrecer materiales educativos inclusivos y sostenibles, producidos por y para comunidades indígenas, fortaleciendo la transmisión cultural y la conexión con el conocimiento basado en la tierra.



Figura 1. El avatar del jugador saluda a un NPC indígena en la escena de introducción del campamento de *Biskaabiiyaang*. Extraído de <https://www.biskaabiiyaang.com/>.

²Se refiere a un grupo de Primeras Naciones relacionadas cultural y lingüísticamente que viven tanto en Canadá como en Estados Unidos (Hele, K. 19 de octubre, 2022).

1.1. El diseño especulativo como metodología para imaginar

Para muchos de los artistas que tratan de preservar su cultura indígena, el futuro constituye un espacio especialmente propicio para imaginar y replantear su práctica creativa en relación con lo social y lo tribal. En esta dirección, sus obras se ven influenciadas por la narrativa de Octavia E. Butler (1947–2006), reconocida como “la gran dama de la ciencia ficción”. La literatura de Butler invita a reconsiderar la complejidad de las prácticas ancestrales vinculadas a la colonización y su relación con la construcción de la identidad (Hampton y Parker, 2020, p. 134). En este sentido, encontramos la metodología del diseño especulativo aplicada al futurismo indígena como una metodología íntimamente ligada a los ideales -más o menos utópicos o distópicos-³ que se puedan haber forjado en torno a estas culturas “otras”, a modo de *Comunidades Imaginadas* (Anderson, 2006, p. 7).

El *diseño especulativo* es una metodología desarrollada por los diseñadores británicos Dunne y Raby. Se fundamenta en el modelo del cono de futuros propuesto por el futurólogo Stuart Candy en el Programa de Diseño de Interacciones del Royal College of Art en 2009 (Dunne y Raby, 2013, p. 3). En *Speculative Everything: Design, Fiction, and Social Dreaming*, publicado por MIT Press, Dunne y Raby plantean un enfoque del diseño orientado a explorar cómo podrían ser las cosas en el futuro. Su propuesta sostiene que los ideales no deben evaluarse según su grado de ajuste a la realidad, sino que debe ser la realidad la que se mida por su capacidad para aproximarse a esos ideales. Este método se basa en la conceptualización, es decir, en destacar y desarrollar las ideas como eje central del proceso creativo. Finalmente, los autores conciben el diseño especulativo como una forma de crítica social que utiliza objetos hipotéticos para examinar futuros tecnológicos posibles, plausibles o probables (Dunne y Raby, 2013).

Es siguiendo esta línea que la joven artista india Priya Bandodkar (2021), define el futurismo indígena como “una manera de imaginar un futuro para la India al mismo tiempo que se reinterpreta su pasado precolonial (...) puede utilizarse para enfrentar los prejuicios poscoloniales prevalentes o para celebrar los patrimonios culturales del pasado que se perdieron durante la era colonial” (p.5).⁴ En su trabajo especulativo desarrolla este enfoque mediante vídeo volumétrico, realidad virtual, interfaces táctiles y *world-building* para reimaginar arquitecturas coloniales, satirizar la violencia y preservar lenguas ancestrales a través de experiencias inmersivas. Todo ello compone una propuesta estética y metodológica que busca devolver agencia cultural al pueblo

³ El concepto de utopía alude a un espacio idealizado donde todo es perfecto, idea introducida por primera vez por Thomas More en *Utopía* (1951) y relacionada estrechamente con la promesa del paraíso terrenal en la tradición cristiana occidental. Por el contrario, la distopía describe sociedades imaginadas marcadas por el sufrimiento, la injusticia o regímenes totalitarios y postapocalípticos (Çetinkaya, 2011, pp. 7–9).

⁴ Texto original traducido por los autores.

indio y ofrecer a su diáspora un espacio simbólico desde el cual reconstruir identidad, memoria y futuro.⁵

Destaca, entre sus proyectos, la iniciativa *Virtual Sankrit Archive*: un artefacto *indofuturista* que consiste en un archivo digital especulativo destinado a preservar el antiguo idioma sánscrito mediante una experiencia de realidad virtual. En este proyecto un verso clásico -el *Usha Vandana*, atribuido a *Kālidāsa*- se materializa a través de una performance gestual del estilo de danza *Kathak*, capturada con vídeo volumétrico e interactiva con los movimientos del espectador, simbolizando cómo una lengua sobrevive a través de su uso. El proyecto forma parte de la investigación de Bandodkar sobre futuros alternativos no colonizados para India y la recuperación cultural mediante tecnologías digitales contemporáneas. La artista utiliza este enfoque para especular sobre cómo podría ser un futuro alternativo para la India si no hubiera sido colonizada, representando una visión del *indofuturismo* a través de artefactos que critican los prejuicios en la comunidad india contemporánea y reimaginando aspectos culturales valiosos que desaparecieron durante el colonialismo para repensar esta realidad (Figura 2).



Figura 2. Imagen del proyecto *Virtual Sanskrit Archive* por Priya Bandodkar, 2021.
Extraído de: <https://priyabandodkar.com/portfolio/virtual-sanskrit-archive/>.

1.2. Virtualizando el nuevo patrimonio inmersivo y digital

Gracias a los nuevos medios los pueblos indígenas negocian las narrativas dominantes al glocalizar sus identidades políticas y culturales mediante los espacios virtuales que ofrecen las tecnologías digitales. La arqueología digital es un campo interdisciplinario que incorpora tecnologías digitales para transformar los procesos tradicionales de trabajo arqueológico. En este marco, la virtualización posibilita la generación de modelos

⁵ Otros proyectos destacados son *Gateway to the World*, que reimagina un símbolo arquitectónico colonial desde una perspectiva descolonizada; *COLONIZR*, una aplicación especulativa que critica las lógicas coloniales; *Skin Lab*, que cuestiona el colorismo mediante una instalación interactiva, y *A Saree like Draupadi's*, una obra de realidad virtual inspirada en mitología india para explorar protección y corporalidad en un futuro especulativo.

e imágenes que constituyen un patrimonio cultural virtual, entendido no solo como la recreación de elementos ausentes sino también como objetos con materialidad propia dentro del entorno digital (Staropoli et al., 2023). De este modo, se configura un nuevo paradigma teórico de la globalización entendido como una red de tecnoculturas, políticas de identidad indígena y prácticas de preservación patrimonial que operan como movimientos sociales y emancipadores frente a la hegemonía histórica y cultural.

La preservación de la herencia arquitectónica a través de la arqueología digital es algo que ya se lleva implantando desde hace años en Asia del sur. Un ejemplo de ello es la *Digital Archeology Foundation* de Nepal. Esta es una organización dedicada a preservar, documentar y revitalizar el patrimonio cultural en riesgo mediante tecnologías digitales avanzadas (Figura 3). Su labor combina arqueología, investigación histórica y herramientas como la fotogrametría, el escaneo 3D y los entornos virtuales para crear archivos digitales accesibles y duraderos. El proyecto busca no solo conservar objetos, lugares y memorias que podrían desaparecer, sino también ofrecer a las comunidades locales y al público global nuevas formas de interactuar con su herencia cultural, fomentando la educación, la participación y la protección del patrimonio en el futuro.



Figura 3. La estupa Kathesimbhu está siendo reconstruida en 3D por The Digital Archaeology Foundation. Extraído de <https://www.digitalarchaeologyfoundation.com>.

Del mismo modo, el trabajo desarrollado por *Antariksha Studio* constituye un ejemplo significativo de cómo las tecnologías digitales pueden contribuir a la preservación del patrimonio cultural del sur de Asia mediante experiencias audiovisuales inmersivas. Este estudio, con sede en la India, se especializa en la creación de narrativas interactivas que combinan investigación histórica, diseño de videojuegos y técnicas avanzadas de documentación digital. Su práctica se fundamenta en la generación de mundos virtuales donde la herencia cultural del subcontinente indio se proyecta hacia futuros especulativos, imaginando escenarios en los que los símbolos, mitos y objetos tradicionales han logrado perdurar a pesar del paso del tiempo y de la transformación tecnológica. Para ello, *Antariksha Studio* emplea metodologías como el escaneado 3D, la fotogrametría y la reconstrucción digital de espacios arquitectónicos, integrando el trabajo de campo como una fase esencial de su proceso creativo. Esta aproximación les permite capturar

con precisión templos, esculturas, artesanías y paisajes culturales, que posteriormente son recontextualizados en entornos futuristas dentro de sus videojuegos. Su enfoque combina así la documentación patrimonial con la especulación narrativa, generando un puente entre memoria cultural y futuros imaginados.

Uno de sus proyectos más recientes, el videojuego *Antara* -en fase de producción-, ejemplifica esta metodología. Ambientado en un futuro post-IA en el año 2079, *Antara* invita a los jugadores a recorrer un paisaje digital devastado en busca de fragmentos del patrimonio perdido de la India. Los usuarios asumen el rol de exploradores que deben recuperar artefactos, tradiciones e historias dispersas, reconstruyendo así un mosaico cultural que refleja la riqueza histórica del sur de Asia. El juego integra reconstrucciones detalladas de templos de la dinastía Hoysala en Karnataka (Figura 4), objetos rituales y artesanías tradicionales capturados mediante fotogrametría, así como esculturas futuristas inspiradas en los bronceos Chola, característicos del sur de la India. A través de estas estrategias, *Antariksha Studio* no solo preserva digitalmente elementos patrimoniales amenazados, sino que también propone una reflexión crítica sobre la continuidad cultural en un mundo tecnológicamente transformado. Su obra se sitúa en la intersección entre arqueología digital, diseño especulativo y futurismo indígena, ofreciendo nuevas formas de experimentar y reimaginar el legado cultural del sur de Asia en el siglo XXI.



Figura 4. Patrimonio digital con fotogrametría en el videojuego *Antara*. Proyecto financiado por Epic Mega Grants. Extraído de <https://www.instagram.com/antara.game/>.

2. FUTURISMOS SUBALTERNOS PARA LAS CULTURAS EN LOS MÁRGENES

*Imagina un futuro en el que la gente hable su propia lengua con otra comunidad y aun así se entienda totalmente con la ayuda de la biotecnología. Imagina un futuro en el que se pueda cambiar de lengua y sentir la experiencia. Imagina un futuro en el que las diferencias no se teman, sino que se celebren*⁶ (Thebe Limbu, 2019, p. 9).

Garrido Castellano (2011) señala que la búsqueda de identidad ha constituido una preocupación central en el discurso cultural indio desde la independencia. Sin embargo, plantea la duda de si dicha búsqueda sigue vigente en la cultura digital contemporánea

⁶ Texto original traducido por los autores.

o si, por el contrario, esta tiende hacia la noción de *no-lugar* (p. 359). Los avances tecnológicos establecen nuevos paradigmas para las sociedades futuras; sin embargo, también requieren considerar los riesgos significativos que implican, especialmente para las comunidades más vulnerables. Un ejemplo de ello es la dificultad de acceso a estas tecnologías para determinados grupos, lo que podría intensificar aún más las desigualdades sociales existentes. Dentro de este planteamiento, se propone analizar el *futurismo subalterno* como un marco especulativo, pedagógico y tecnológico para imaginar futuros radicales e inclusivos desde las experiencias de comunidades subalternas. Esta metodología, basada en perspectivas anti-casta y decoloniales, concibe la tecnología como un derecho colectivo y afirma que toda imaginación del futuro debe partir del reconocimiento de la violencia extractiva y de la solidaridad con los grupos marginados (Kumaraswamy, 2021).

En su manifiesto *Adivasi Futurism*, el artista nepalí Subash Thebe Limbu destaca que los movimientos del *futurismo indígena* y el *afrofuturismo* constituyen un desafío directo a la narrativa colonial, al proponer modelos de progreso y liberación en los que los pueblos tribales se reconfiguran como “naciones hiper-avanzadas” (Limbu, 2020). La preocupación por la protección y la continuidad futura de su cultura indígena tribal constituye el eje central de su producción multidisciplinar. A través de metodologías especulativas y recursos propios de la ciencia ficción, el artista aborda cuestiones sociopolíticas mediante el uso de diversas tecnologías. Como señala el sociólogo Partha Chatterjee (1997), “el apego a lo tribal es precisamente el motor de una modernidad asiática creativa e independiente de su pasado colonial” (p.20). En una línea semejante, dentro del contexto cultural chino, Tseng (2022) afirma que “la reflexión sobre el presente a través de la especulación con un futuro hipotético no es sino una forma de reconocer y reivindicar su pasado milenario” (p. 22).

En su obra artística audiovisual, Limbu emplea esta metodología de especulación “hacia atrás” recurriendo a los símbolos y mitos de su propia cultura, vinculando así su pasado tribal con un futuro imaginado, ya sea utópico o distópico.⁷ Este gesto creativo, que enlaza pasado y porvenir, se relaciona con una nostalgia por una identidad cultural en riesgo de desaparición, reforzando su continuidad mediante la afirmación y actualización de su simbología como elemento de cohesión sociocultural. Dentro de sus creaciones más recientes, destaca el corto audiovisual *Ladhamba Tayem* (2023).⁸ El título, escrito en *yakthung* -lengua originaria de la etnia Limbu del Himalaya-, se traduce como “Futuro Continuo”, aludiendo al marco temporal en el que se desarrolla la narración.

⁷ Algunas de las obras previas de Limbu son *Tayem son Ningwasum* (2021), ciencia-ficción que narra la historia de un viajero del tiempo por el Himalaya. O *Parallax featuring Bhagat Subba* (2019), pieza de videoarte que emplea el sistema de escritura *Yakthung* para imaginar cómo sería la narrativa indígena en un escenario futurista. Disponible en: <https://subashthebe.com/sound-and-film-2>. [Consultado: 10 de febrero de 2026].

⁸ La obra ha recibido el prestigioso VH AWARD otorgado por *Hyundai Motor Group* y ha sido presentada en espacios de gran relevancia internacional, como *Museum Macan* en Yakarta (2024), *Singapore Art Week* (2024) y *ARS Electronica* en Linz (2023).

En un paisaje iluminado por la luna llena, donde confluyen dos ríos y una montaña se alza al fondo, el artista propone un diálogo entre miembros de la etnia Limbu pertenecientes a tiempos distintos. De un lado aparece un guerrero del siglo XVIII que combate al ejército colonizador Gorkha; del otro, una mujer proveniente del futuro, equipada con un traje espacial y capaz de viajar hasta el año 1774 en su nave interestelar (Figura 5). El intercambio entre estas dos figuras - situadas entre el pasado y el porvenir- se centra en la reflexión sobre su identidad tribal. Hablando en lengua *Yakthung*, la viajera temporal plantea interrogantes acerca de la capacidad de su pueblo para sobrevivir a los procesos culturales derivados del colonialismo y la globalización. En esta narrativa la continuidad de la cultura limbu es posible gracias a la técnica del *thakthakma*, entendida como un modo de “tejer” el tiempo de forma análoga al entrelazado ancestral de historias.



Figura 5. Fotograma de la película *Ladhamba Tayem; Future Continuous* por Subash Thebe Limbu, 2023. © VH AWARD por Hyundai Motor Group. Imágenes cortesía del autor.

A lo largo de la película, Limbu plantea cómo es posible urdir el porvenir desde nuestro presente, apelando a un esfuerzo colectivo que garantice la permanencia y resistencia de sus símbolos e idioma cultural. En *Ladhamba Tayem*, este artista propone lo que denomina un “replanteamiento de la prueba ontológica”, empleada para “demostrar el necesario carácter contingente de lo que existe” y de aquello que “existe más allá de nosotros” (Ramírez, 2016, p. 148). Para ello, parte del examen de un pasado específico de la historia de su propia cultura desde el cual proyecta un futuro hipotético. A partir de esta revisión ontológica, Limbu construye una ficción donde un ser del futuro establece comunicación con su presente para transmitir un mensaje de gratitud a sus ancestros.

CONCLUSIÓN

El *futurismo indígena* emana de la necesidad de preservar las raíces ancestrales de aquellos pueblos cuyo patrimonio ha sido -o está siendo- extraviado a causa de las colonizaciones, los desastres naturales y la globalización en el mundo a través de la literatura narrativa, el medio audiovisual y la arqueología patrimonial digital. Este movimiento se integra en una corriente de pensamiento que aspira a imaginar y proyectar futuros alternativos desde las vivencias y cosmovisiones de los pueblos

indígenas, apartándose de los modelos eurocéntricos de progreso y modernidad. Obras como *Ladhamba Tayem* permiten observar que el indigenismo y la nostalgia por lo tradicional continúan profundamente arraigados en el ámbito digital. Estas iniciativas artísticas fomentan la creación de colectivos tecnosociales en los que humanos y máquinas inteligentes se encuentran profundamente interconectados. Otros casos estudiados evidencian que los entornos virtuales pueden funcionar como archivos vivos, donde lenguas, símbolos, mitologías y prácticas ancestrales encuentran nuevas formas de continuidad. Iniciativas como *Biskaabiiyang*, el *Virtual Sanskrit Archive* o los proyectos de *Antariksha Studio* demuestran que los medios digitales no solo documentan el patrimonio en riesgo, sino que lo reactivan mediante experiencias interactivas capaces de fortalecer la conexión comunitaria y la soberanía cultural. El uso de tecnologías emergentes permite a los pueblos subalternos producir sus propios mundos imaginados, cuestionar relatos hegemónicos y situarse como agentes activos en la construcción de futuros posibles. De este modo, el espacio virtual se revela como un no-lugar fundamental para la resistencia cultural, la autodefinición postcolonial y la generación de futuros narrativos donde estas comunidades puedan persistir y transformarse acorde a los nuevos tiempos.

FUENTES REFERENCIALES

- Anderson, B. (2006). *Imagined communities: Reflections on the origin and spread of nationalism*. Verso. <https://doi.org/10.51363/obp.0025>
- Attebery, S. (2016). Indigenous posthumans: cyberpunk surgeries and biotech boarding schools in *File Under Miscellaneous* and Syfy's *Helix*. *Extrapolation*, 57(1), 95–116. <https://doi.org/10.3828/extr.2016.7>
- Bandodkar, P. (2021). *Activating Indofuturism: applying a lens adapted from postcolonial futurisms* (Tesis de máster, OCAD University).
- Biskaabiiyang. (s. f.). *Biskaabiiyang: The Indigenous Metaverse*. <https://www.biskaabiiyang.com>
- Çetinkaya, D. Z. (2011). *In defense of utopian thought* (Tesis de máster, Istanbul Technical University).
- Chatterjee, P. (1997). *Our modernity*. Sephis—Codesria.
- Council of the European Union. (2023). *Metaverse: Virtual world, real challenges*. Publications Office of the European Union. <https://data.europa.eu/doi/10.2860/432862>
- Dillon, G. L. (Ed.). (2012). *Walking the Clouds: An Anthology of Indigenous Science Fiction*. University of Arizona Press.
- Dunne, A., & Raby, F. (2013). *Speculative everything: Design, fiction & social dreaming*. MIT Press. <https://doi.org/10.7551/mitpress/9309.001.0001>
- Garrido Castellano, C. (2011). Identidades digitales: Reflexiones en torno a la migración digital del arte indio contemporáneo. *Dedica. Revista de Educación y Humanidades*, 1, 349–364.

- Hampton, G., & Parker, K. R. (2020). *The Bloomsbury handbook of Octavia E. Butler*. Bloomsbury Academic.
- Hele, K. (2022, octubre 19). *Anishinaabe*. The Canadian Encyclopedia. <https://www.thecanadianencyclopedia.ca/en/article/anishinaabe>
- Kumaraswamy, V. (2021, mayo 15). *Subaltern Futurism*. Vital Capacities. <https://vitalcapacities.com/2781/>
- Parisi, A. (2025). Retroespeculación Ancestral: Futurismos Indígenas y Nuevas Cosmologías de lo Posible. *LL Journal*, 20(1). <https://lljournal.commonscs.cuny.edu/retroespeculacion-ancestral-futurismos-indigenas-y-nuevas-cosmologias-de-lo-posible/>
- Ramírez, M. T. (2016). Contingencia absoluta y posibilidad radical. El realismo especulativo de Quentin Meillassoux. *Eikasia. Revista de Filosofía*, 68, 143–156.
- Staropoli, L., Acevedo, V. J., Ávido, D. N., & Vitores, M. (2023). Reflexiones en la práctica de la arqueología digital: la construcción y comunicación del patrimonio cultural virtual. *Virtual Archaeology Review*, 14(29), 118-135. <https://doi.org/10.4995/var.2023.19292>
- Terry, Q., & Keeney, S. (2022). *The Metaverse Handbook: Innovating for the Internet's Next Tectonic Shift*. Wiley.
- Thebe Limbu, S. (2019). *Language and dissent* (Padma Ratna Memorial Talk). SOAS University of London. https://www.academia.edu/38236552/Language_and_Dissent_Padma_Ratna_Memorial_Talk
- Thebe Limbu, S. (2020). *Adivasi Futurism*. <https://subashthebe.com/wp-content/uploads/2020/08/Adivasi-Futurism-subash-thebe-limbu.pdf>
- Tseng, Y.-W. (2022). Speculating backwards: How speculative design is transferred into East Asia. *The Journal of the Asian Conference of Design History and Theory*, 4, 20–29.

BIOGRAFÍA

Andrea de la Rubia es Doctora en Historia del Arte (UCM, 2019) (FPU-MEC 2014-2018). Licenciada en Bellas Artes por la Universidad de La Laguna (2012) y Máster en Historia del Arte Contemporáneo y Cultura Visual (MNCARS, 2014). Especializada en las prácticas creativas subalternas desarrolladas desde las periferias del arte occidental.

Jose Antonio Vertedor es Doctor en Comunicación (UMA, 2021). Obtiene una Beca Margarita Salas (2022) con la que realiza una estancia en la Universidad de Granada. Licenciado en Bellas Artes (2014) y Máster en Producción Artística Interdisciplinar (2015) por la Universidad de Málaga. Su línea de investigación se centra en las prácticas artísticas con medios digitales.