





Statement

A través de composiciones híbridas entre naturaleza y tecnología, busco crear diálogos que desdibujen los límites entre lo natural y lo artificial; lo orgánico y lo mecánico. Me atrae la posibilidad de explorar nuevas dimensiones de la realidad mediante la combinación de materiales aparentemente dispares. Lo que busco en mis investigaciones es resaltar la liminalidad entre lo que conocemos y las nuevas posibilidades sobre ello.

Mis piezas se crean utilizando una variedad de materiales, incluidos objetos encontrados, materiales reciclados y componentes electrónicos. Al jugar con los límites de nuestra interacción con lo "real", requiero crear un espacio-tiempo arquitectónicamente digital que espero pueda inspirar a los espectadores a contemplar su propia relación con el mundo que los rodea -especialmente en nuestro tiempo contemporáneo- donde más que nunca creo que el arte debe ser estimulante y atractivo.

Mi proceso creativo está basado en mi temprano acercamiento a la fantasía y la ciencia ficción, mundos que contrastaban con peculiares experiencias espaciales en diferentes geografías. De esta manera puedo explorar conceptos como los paisajes liminales, hibridación, utopías y simulación. Esto a menudo implica también el manejo de distintas disciplinas que incluyen la composición sonora -lo cual añade un aspecto inmersivo a las experiencias que busco generar-, empujando los límites de lo que es posible con los medios que elijo y, por tanto, desafiándome constantemente como artista.

BIOGRAFIA

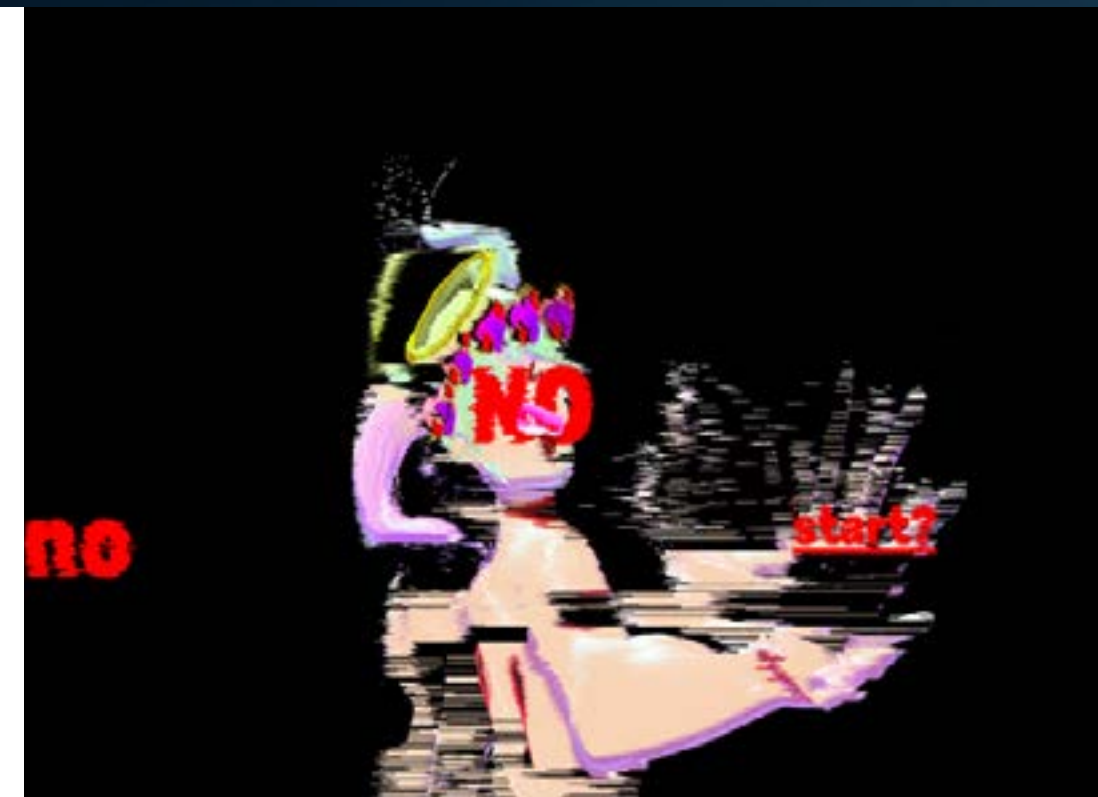
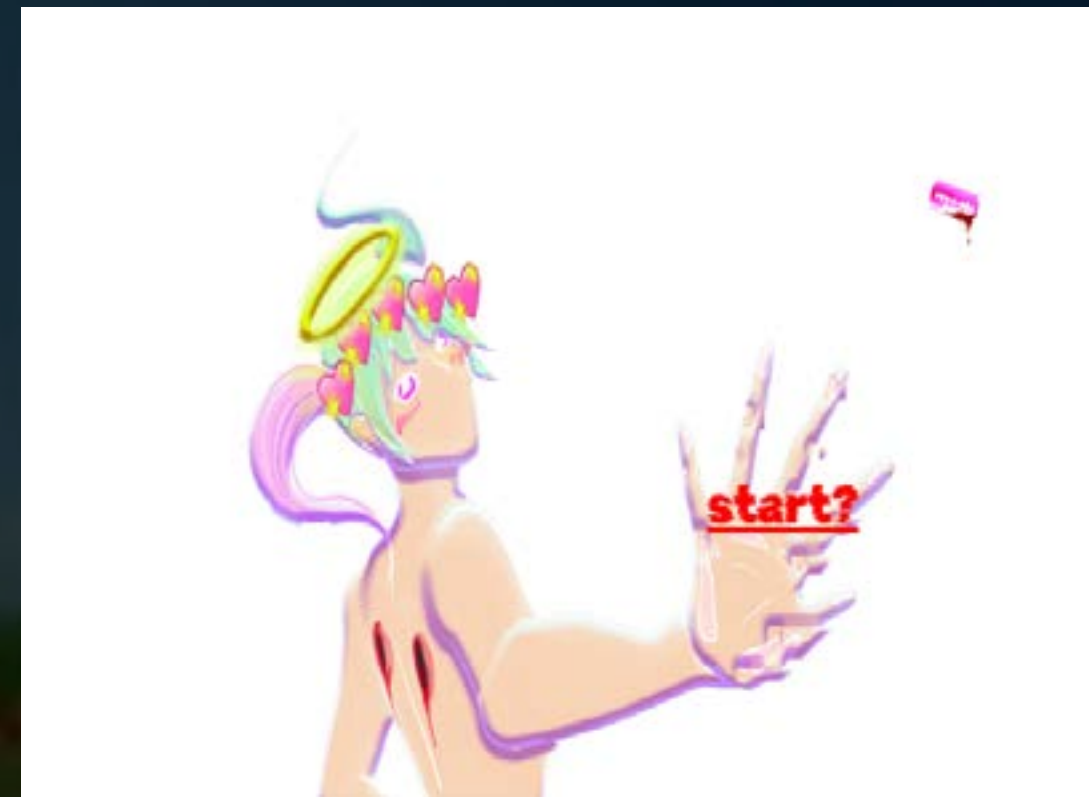
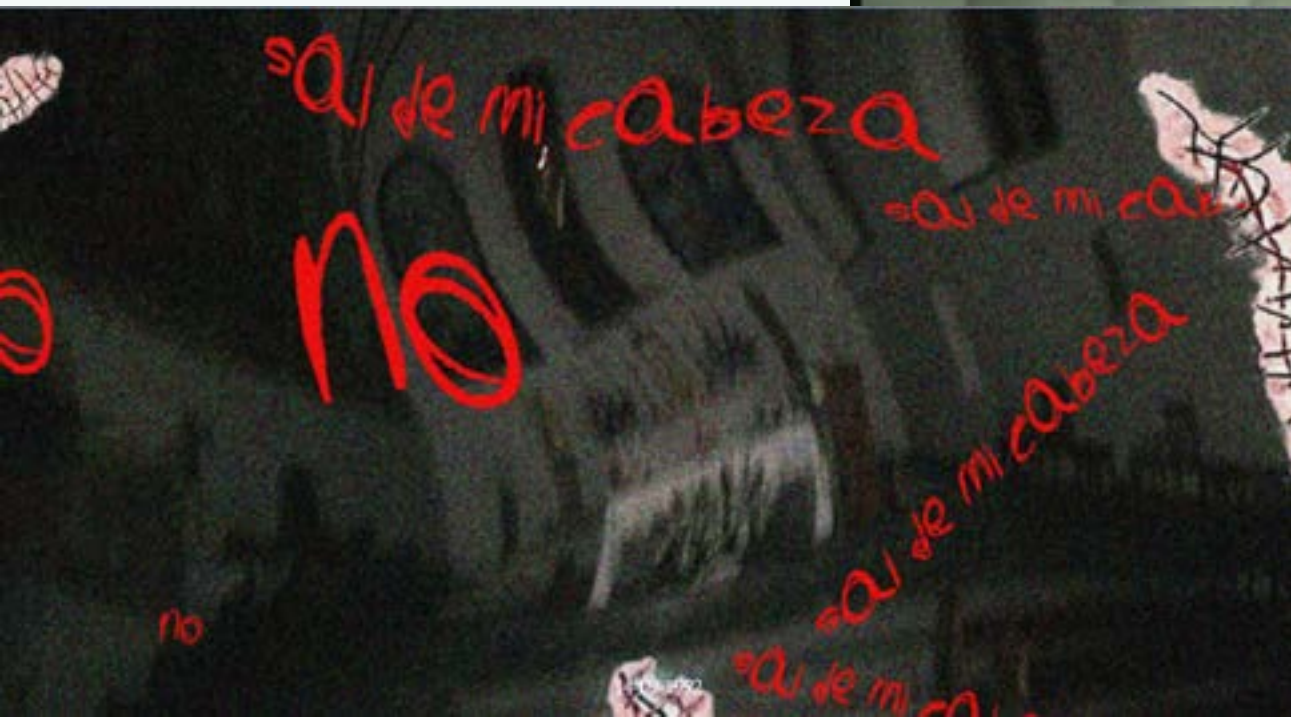
MILENA MILEXIA (Fresia Milena Meza Aguirre)

Huancayo, 2000  
Su obra consiste en la estética futurista, hibridación entre tecnología y naturaleza, y la virtualidad. Actualmente es estudiante de artes visuales en la Escuela Corriente Alterna, especializándose en pintura experimental, instalación, programación y sonido.  
(Giulia Horney, Lima, 2021)



MILEXIA.EXE, 2022. Prototipo web, archivo de código.









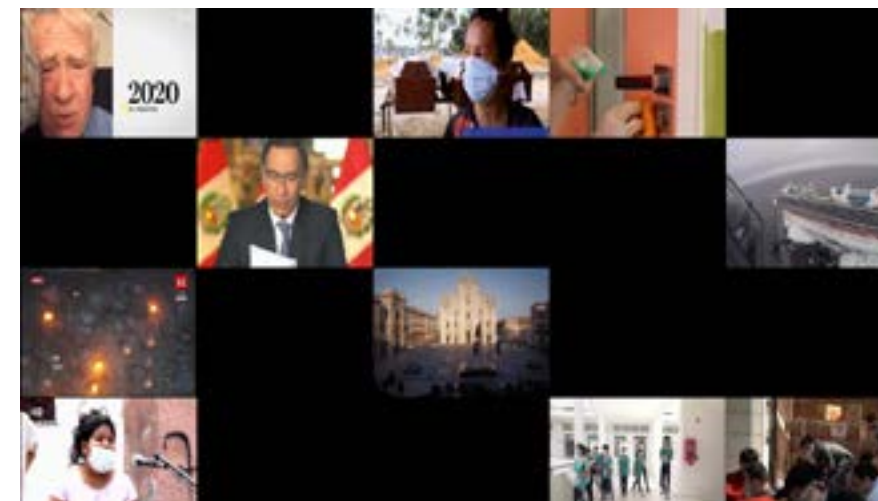
MILEXIA.EXE, es un archivo de programación en estado de prototipo. En esta web se busca crear una experiencia inmersiva inspirada en las tendencias virtuales de la última década, misma que fueron (y son) retroalimentadas por la Generación Z. A partir de representaciones personales que retratan cada una de las estéticas más populares de la web, es que se construye un laberinto de diferentes rutas y escenarios confusos, los cuales son un reflejo de lo que la navegación virtual implica sobre todo para una mente joven: impredecibilidad, trauma, nostalgia, liminalidad, etc.

F.M. Lima, 2022.

## 15 DIAS

Instalación interactiva que busca recopilar la experiencia mediática durante las cuarentenas del año 2020. Se plantea un escenario en el que el espectador se encuentra inicialmente a 8m de distancia de una pared de pantallas. Cada vez que se avanza dos metros, las pantallas reproducen diferentes medios, empezando por el ruido de una ciudad activa, pasando a las primeras noticias de la pandemia, luego a las experiencias compartidas por redes y finalmente las capturas de los espacios vacíos que quedaron fuera de toda actividad (digital). El juego con los sensores de distancia alude a nuestra nueva perspectiva corpórea pos pandemia, lejos de otros cuerpos, cercanos a lo digital.

F.M. Lima, 2023



15 DIAS, 2023. Prospecto de una instalación interactiva de arte electrónico.



## UNDERCITY:WEB



UNDERCITY: WEB, 2022. Página web:



UNDERCITY: WEB, 2022. Página web,capturas.:

Página web desarrollada como compilatorio de imágenes producto del concepto UNDERCITY, una ciudad virtual de dimensiones infinitas.  
F.M. Lima, 2022.



# EXPEDIENTE VRAE



EXPEDIENTE VRAE, 2021. Presentación en Power Point y fotomontaje digital.

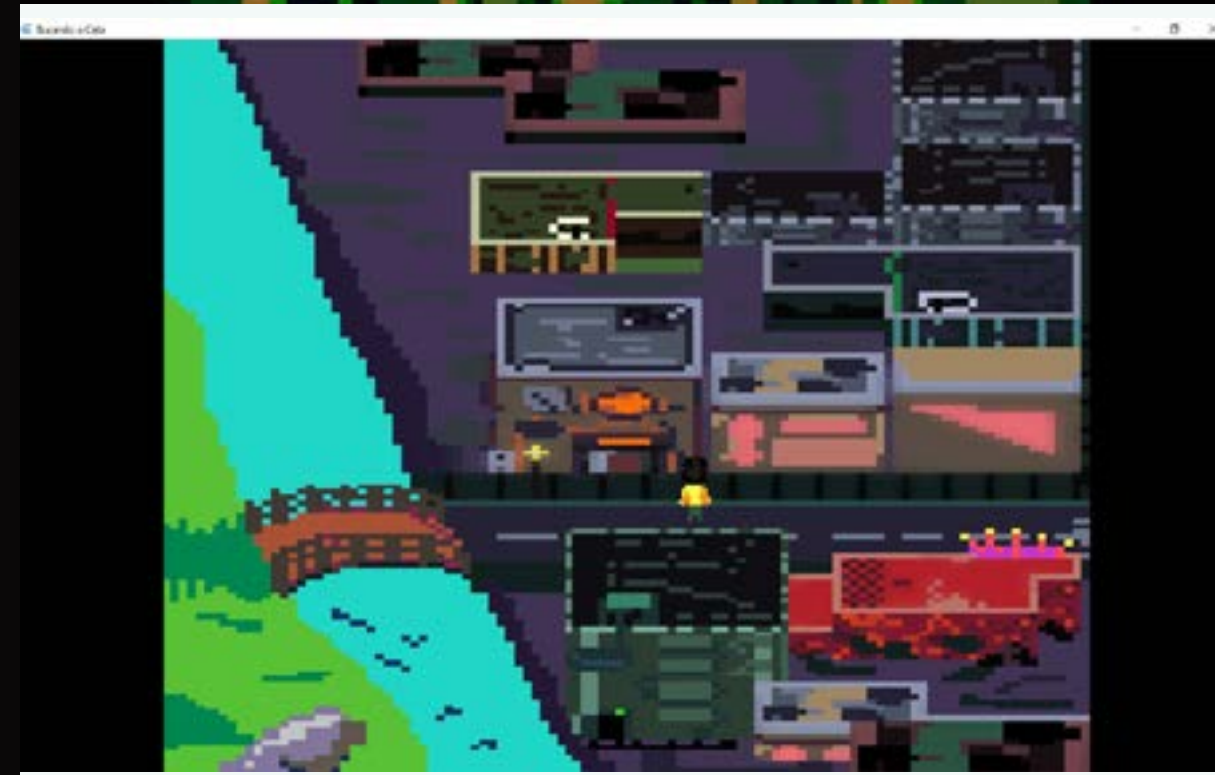
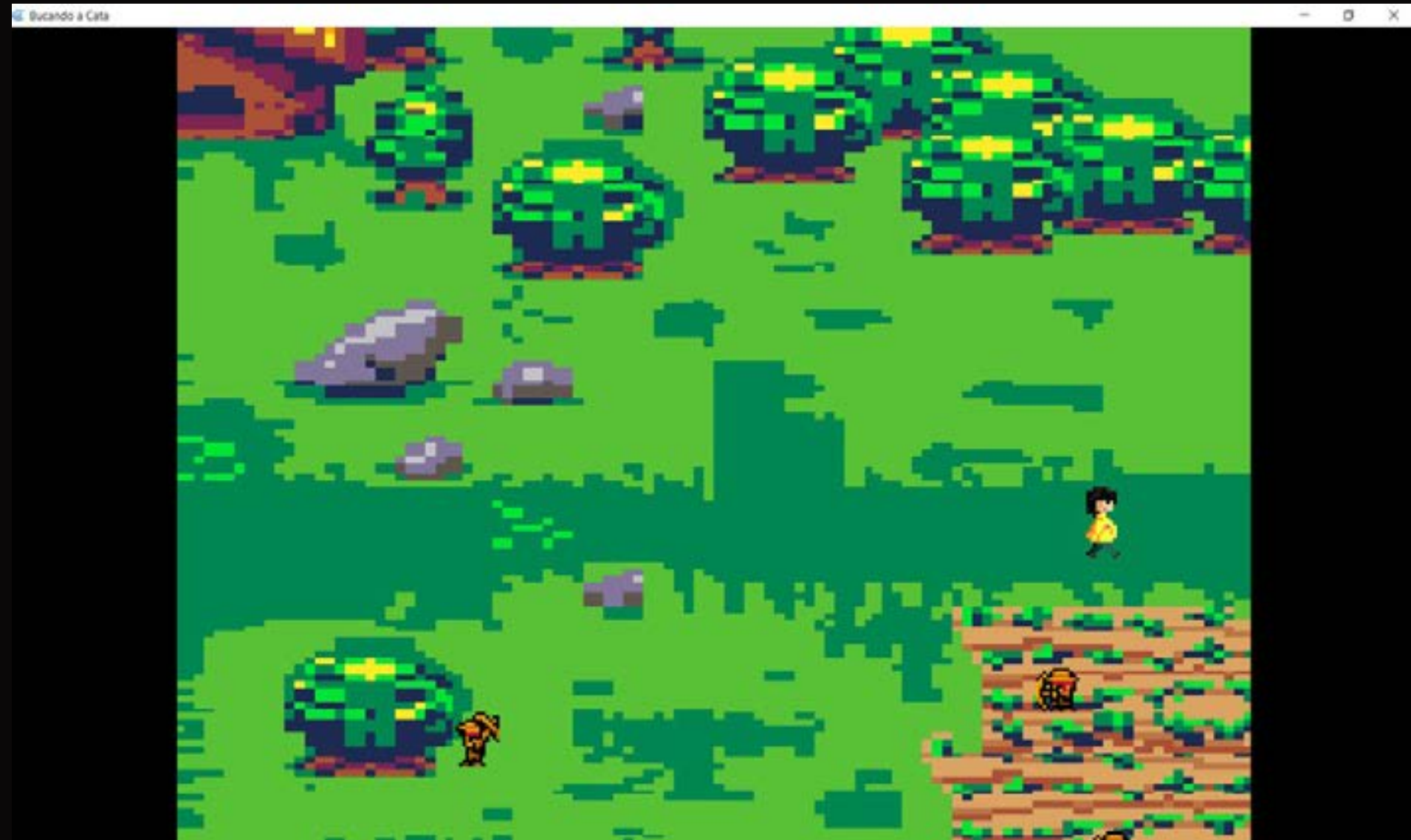


Infografía interactiva en Power Point que simula la información recopilada por una raza alienígena al llegar al planeta Tierra deshabitado, específicamente a la amazonía peruana. El proyecto nace a partir de la inclusión de vocabulario científico en las zonas como el VRAEM en Perú, donde los laboratorios son comunes. F.M. Lima, 2022.



# BUSCA A CATA

BUSCA A CATA, 2021. Videojuego 8 bits, grabado experimental.



## Sinopsis

El juego busca dar a experimentar un bucle en el que, por más que pase el tiempo, Nova, el personaje, no puede encontrar a su gatita perdida. Busca retratar una forma de duelo donde no se puede superar un trauma.

F.M. Huancayo, 2021

# CONSTRUCTION SIMULATOR



## Sinopsis:

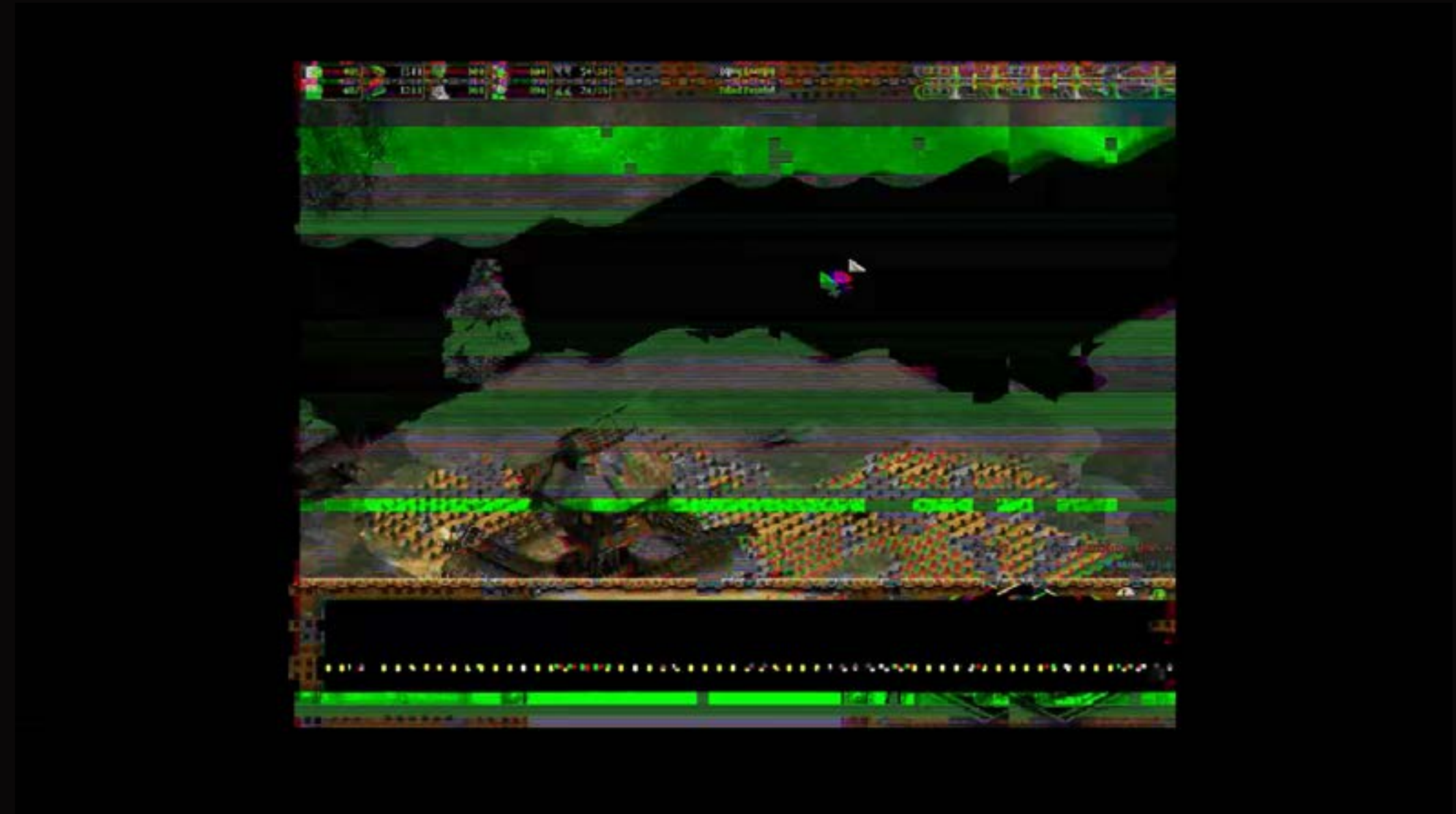
Construction Simulator es un video que combina elementos documentales con la estética de los videojuegos de simulación, en el que el jugador (en este caso espectador), puede ver en primera persona las experiencias que se dan dentro de una obra de construcción (ubicada en una provincia de la selva alta del Perú), contada a partir de tres voces o personajes. A través de él se puede explorar un espacio que, siendo de conocimiento común, se trata de un lugar inaccesible hasta su conclusión. Registra el periodo efímero y exclusivo en el que personas de diversos contextos comparten este espacio gracias a las relaciones laborales que se crean temporalmente, cada uno contando con una funcionalidad específica y, por tanto, perspectiva distinta del mismo espacio.

F.M.Huancayo 2021

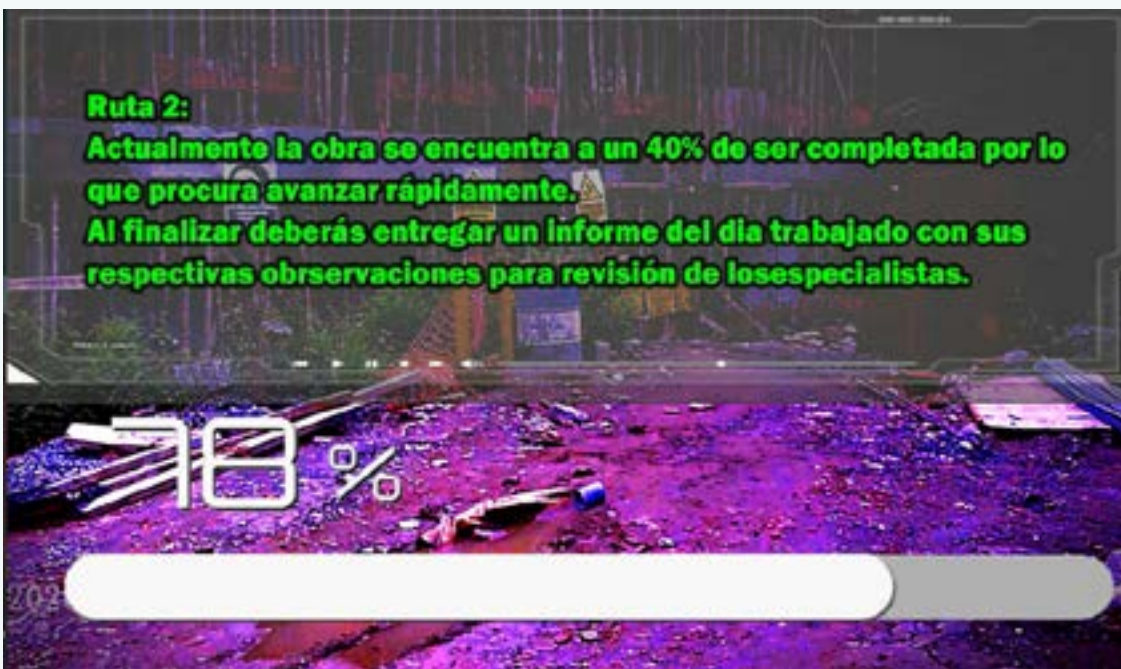




ALIENA



CONSTRUCTION SIMULATOR, 2020. Videoarte, documental, 33' 27"







¿Te lo digo?

Sinopsis:

Aliena es un video que presenta un diálogo interno entre el usuario de una computadora y la máquina que éste usa para jugar durante la noche. Cuestiona la relación entre el ser humano y el mundo digital, especialmente en un contexto en el que los límites de esta interacción se han dilatado.

F.M.Huancayo 2021



ALIENA,2020. Videoarte, 7'44"



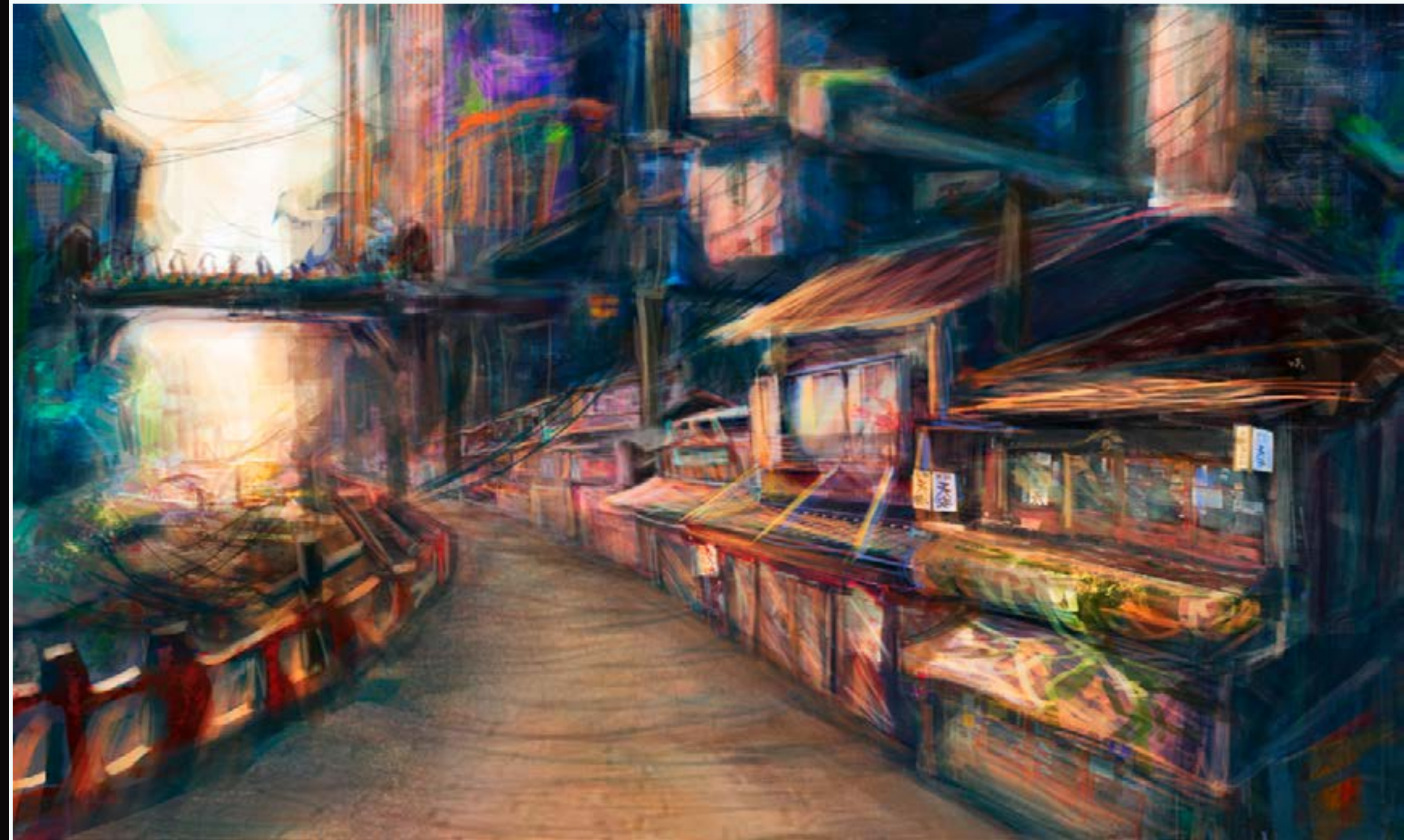
# NOVA ESTRUCTURA

NOVA ESTRUCTURA, 2020. Serie de ilustraciones digitales



Nova estructura es producto de una investigación acerca de la proyección de ciudades avanzadas en geografía andina, combinando ciertos elementos de ésta, con la utopía o distopía de un futurismo incierto y poco explorado.

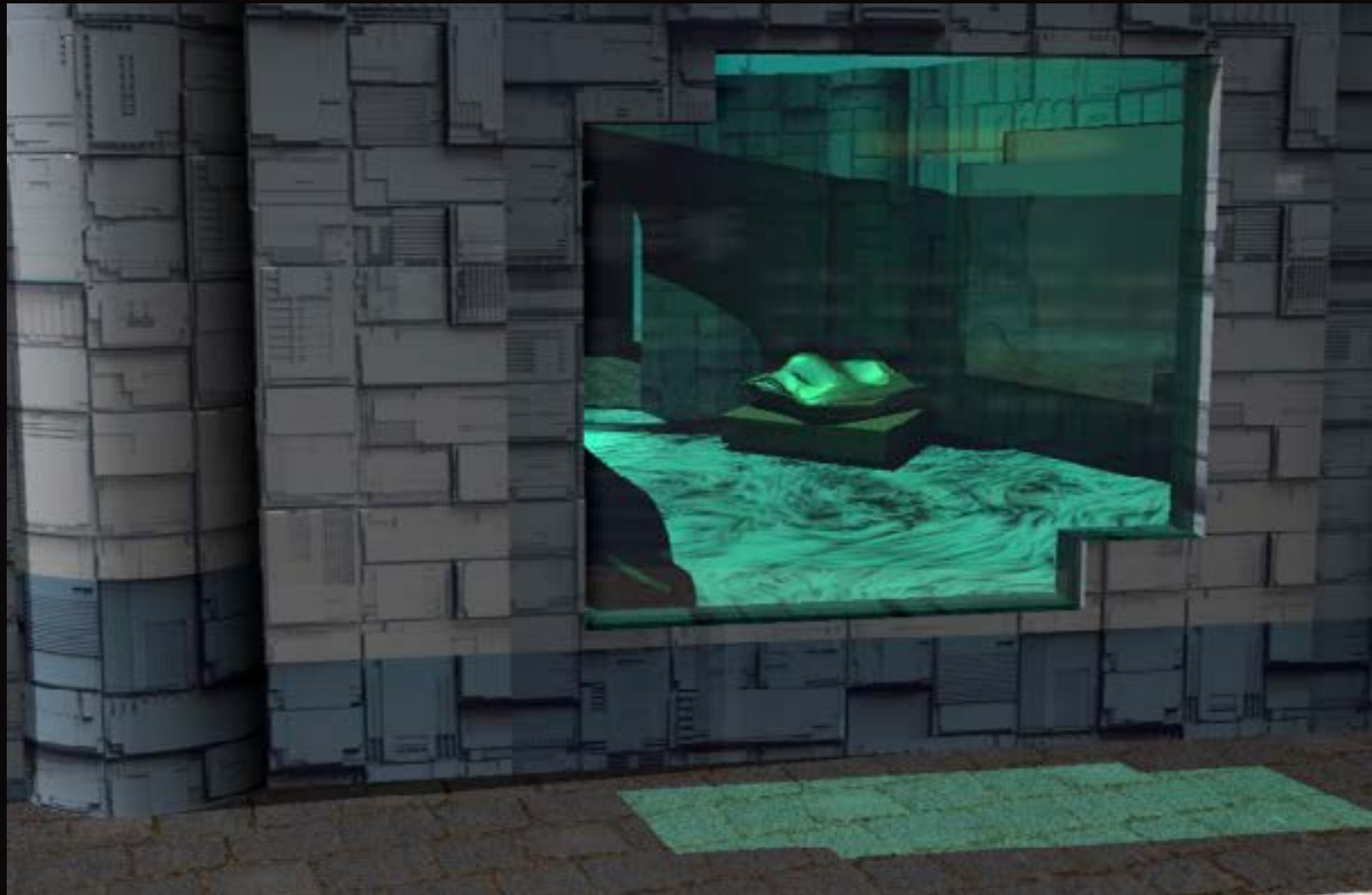
F.M. Huancayo 2021.



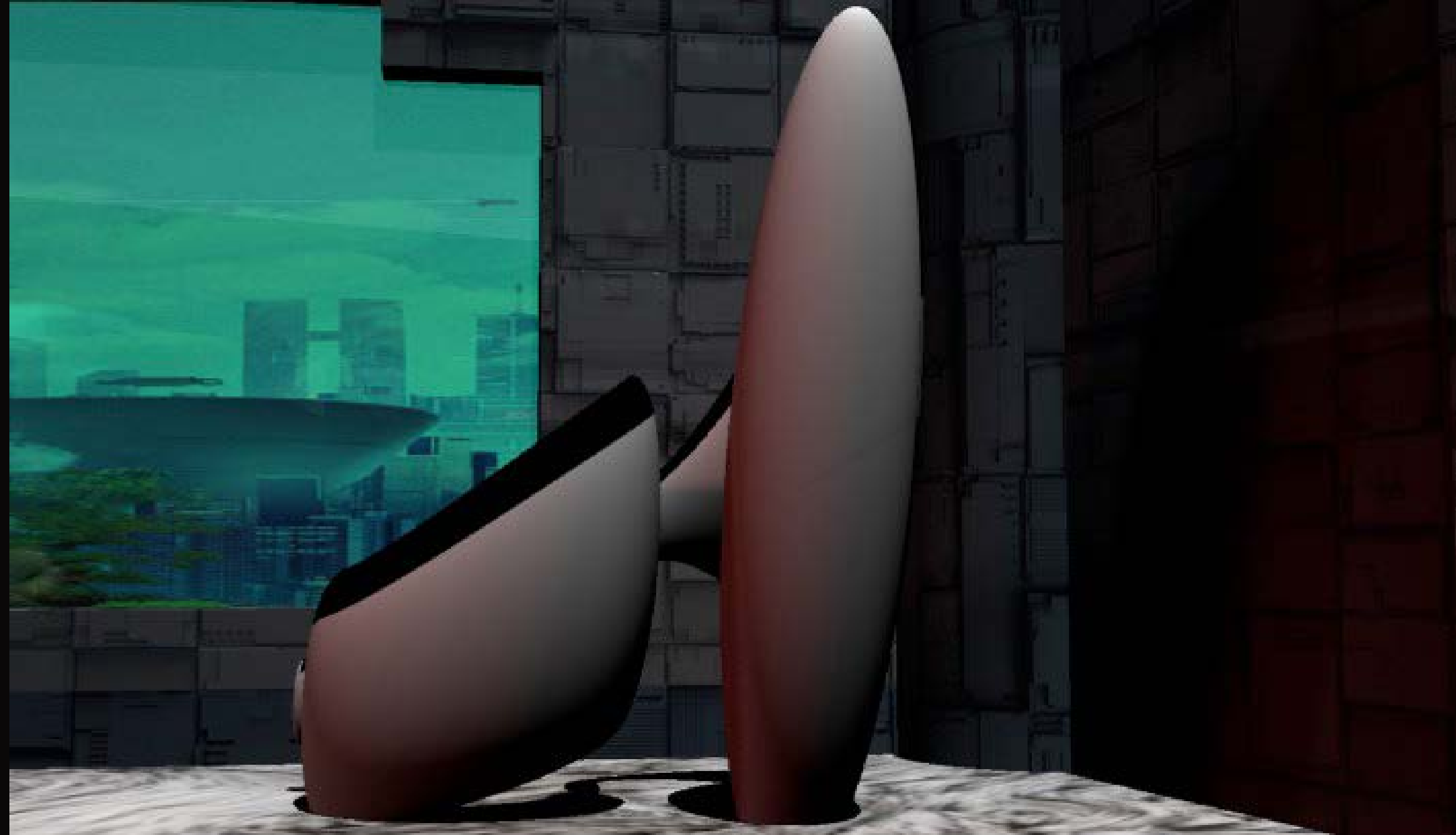


## VON, GALERIA 3D

VON, Galería 3D, 2019. Net media art.



Modelado 3d digital, que muestra una tentativa vista de cómo y qué se exhibiría en una galería de un mundo de ciencia-ficción.



VON, Galería 3D, 2019. Net media art, vista interna.





VON, Galería 3D, 2019. Net media art, capturas.

# CV

## EDUCACIÓN

2016	Taller de Diseño Grafico, CETPRO "María Auxiliadora"
2017	Taller de dibujo con Samuel Velarde, Escuela de Arte Corriente Alterna.
2017	Taller de creatividad musical, PUCP.
2017	Curso de piano, Universidad Nacional de Música.
2018	Escuela de canto, Rockstar.
2018	Escuela de canto y performance Janet Amaya.
2019	Taller de verano, Teatro I: Introducción a la actuación, PUCP.
2019 - 2023	Estudiante de Artes Visuales Contemporáneas en la Escuela de Arte Corriente Alterna.
2023	Curso de Capacitación en Aplicaciones de Sistemas Digitales en las Artes Electrónicas, PUCP.

## EXPOSICIONES

2019	Exposición de trabajos seleccionados de fin de año de la Escuela de Arte Corriente Alterna.
2020	Exposición de trabajos seleccionados de fin de año Escuela de Arte Corriente Alterna.
2021	Exposición de trabajos seleccionados de fin de año Escuela de Arte Corriente Alterna.

## PRACTICAS

2019	Asistente de artista con Romina Ghio, muestra colectiva "Girando sobre lo que se Encuentra Entre Nosotros" en la Biblioteca de las Artes Aguirre y Pichincha (Guayaquil, Ecuador).
2022	Asistente de edición con Eduardo Villanes, exhibición web "Esterilizadas Forzadas" (Lima, Perú).



## CONTACTO

Correo institucional [MI76778627@corrientealterna.edu.pe](mailto:MI76778627@corrientealterna.edu.pe)

Correo personal [milenameza.xia@gmail.com](mailto:milenameza.xia@gmail.com)

Teléfono +51 918470914

SNS (redes sociales) [https://www.instagram.com/mile.xia\\_/](https://www.instagram.com/mile.xia_/)

SITIO WEB <https://milenalien.github.io/milemilexia/inicio.html>

