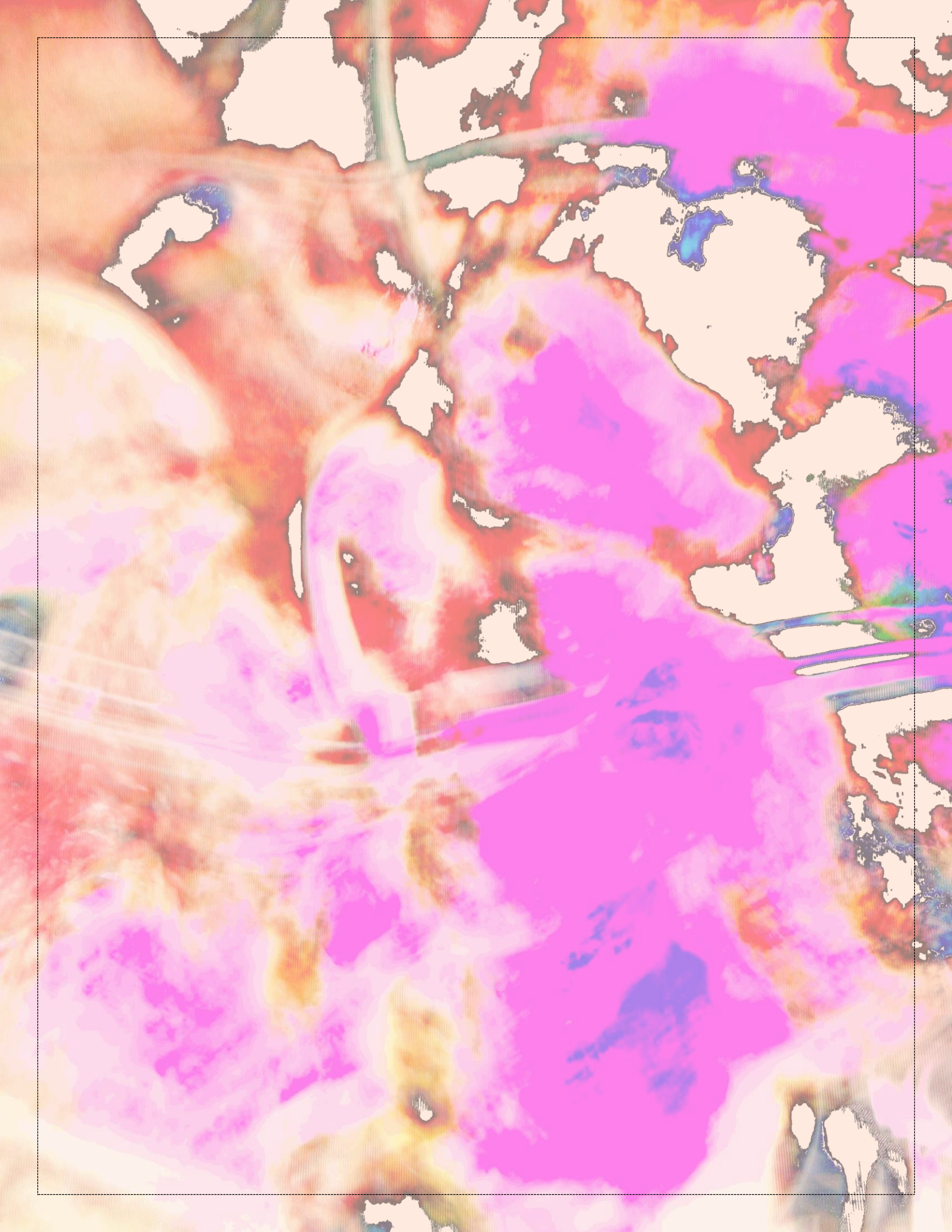


Teratologia Artificial

Andres Felipe Giraldo Mapura

Memoria de grado





Cita

(Giraldo Mapura, A. 2026)

Referencia

Muñoz Zapata, L., & Martínez Naranjo, J. A. (2026). *Teratología Artificial*. [Trabajo de grado profesional]. Universidad de Antioquia, Medellín, Colombia.

Estilo APA 7 (2020)



Biblioteca Carlos Gaviria Díaz

Repositorio Institucional: <http://bibliotecadigital.udea.edu.co>

Universidad de Antioquia - www.udea.edu.co

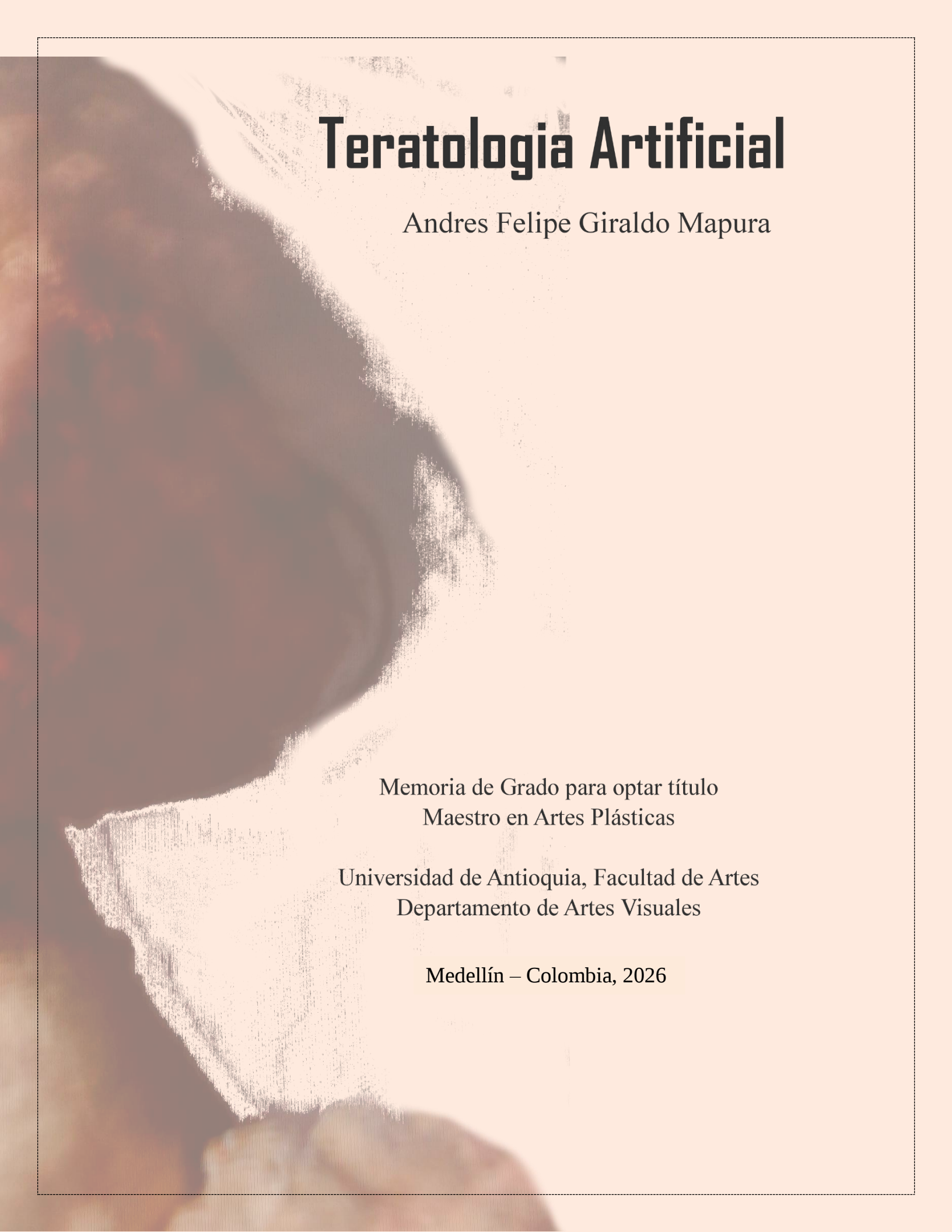
Rector: Luquegi Gil Neira

Decana/Director: Lina María Villegas Hincapié.

Jefe departamento: Julio César Salazar Zapata.

Asesora trabajo de grado: Liliana Patricia Correa Rodriguez

El contenido de esta obra corresponde al derecho de expresión de los autores y no compromete el pensamiento institucional de la Universidad de Antioquia ni desata su responsabilidad frente a terceros. Los autores asumen la responsabilidad por los derechos de autor y conexos.



Teratologia Artificial

Andres Felipe Giraldo Mapura

Memoria de Grado para optar título
Maestro en Artes Plásticas

Universidad de Antioquia, Facultad de Artes
Departamento de Artes Visuales

Medellín – Colombia, 2026

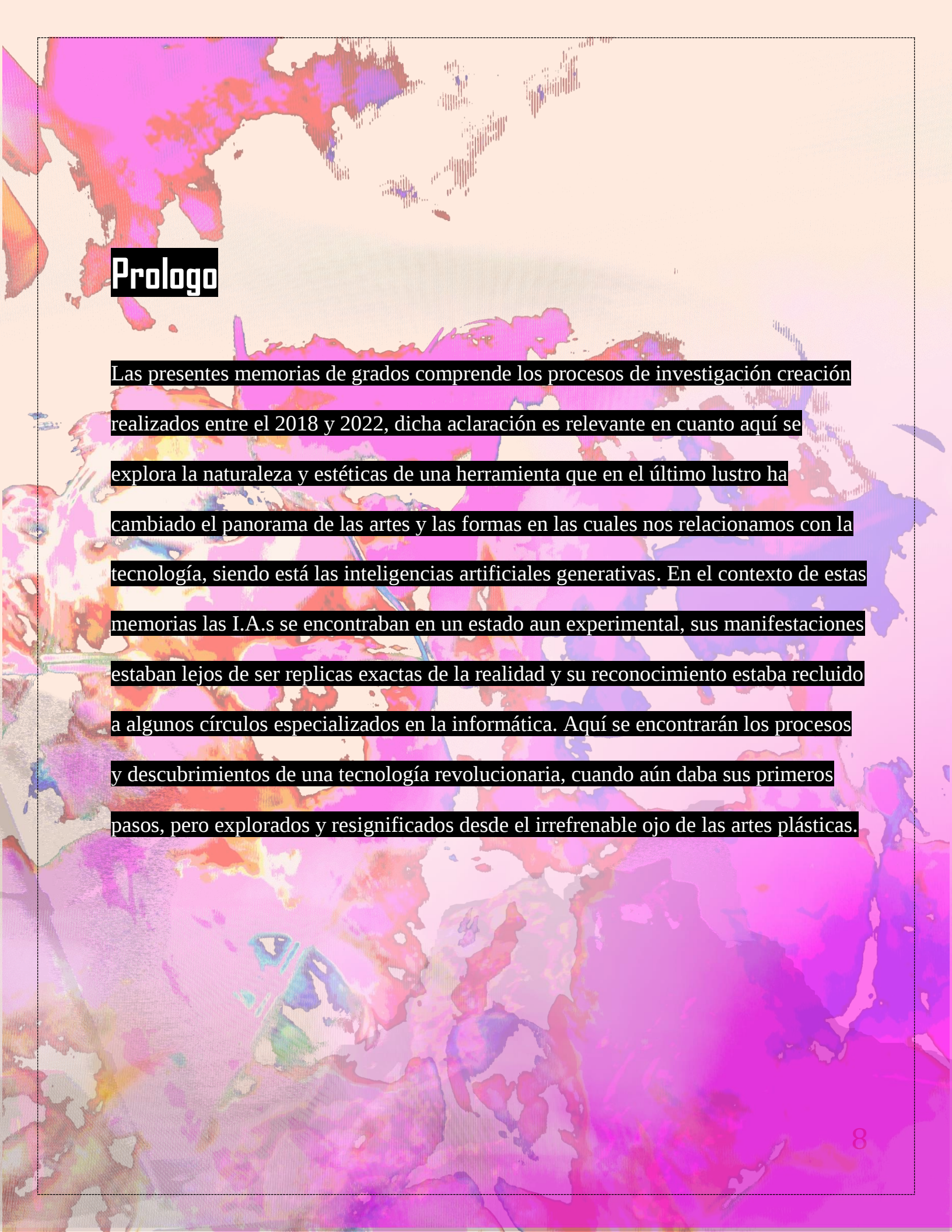
INDICE

- Lista de figuras.....	pg. 6
- Prologo.....	pg. 5
Declaración de artista.....	pg. 6
- Introducción.	pg. 9
- Justificación.....	pg. 12
- Marco Conceptual.....	pg. 14
- Obras.....	pg. 24
- Todo sale del caos.....	pg. 25
- Animales artificiales y monstruos metafóricos.....	pg. 33
- Cuando desperté el monstruo seguía ahí.....	pg. 44
- Referentes.....	pg. 60
- Hoja de vida.....	pg. 71
- Bibliografía.....	pg. 73

Lista de figuras

Figura 1 Cielo artificial.....	pg. 9
Figura 2 Imagen del artículo de thenewstack.....	pg. 21
Figura 3 The fly. David Cronenberg.....	pg. 22
Figura 4 Godzilla. Ishiro Honda.....	pg. 23
Figura 5 Casiopea. Instalación de objetos intervenidos.....	pg. 28
Figura 6 Cámara Maldita. Fotografías con impresiones variables.....	pg 30
Figura 7 Este Gato No existe. Pintura acrílico sobre lienzo.....	pg. 32
Figura 8 Este Gato Existe. Tríptico con técnica mixta acrílico y fotografía.....	pg. 34
Figura 9 Jardín Artificial. Collage digital sobre madera.....	pg. 37
Figura 10 (Ars)animafaceralis. Esculturas de porcelanicron.....	pg. 39
Figura 11 (mobius)animafaceralis. Esculturas en látex con mecanismos electrónicos.....	pg. 41
Figura 12 Its Alive poster.....	pg. 42
Figura 13 It's alive. Cortometraje.....	pg. 43
Figura 14 Still alive. Cortometraje.....	pg. 44
Figura 15 Death. Cortometraje.....	pg. 45
Figura 16 El sueño de la contemporaneidad produce monstruos, instalación.....	pg. 47
Figura 17 El sueño de la contemporaneidad produce monstruos, video.....	pg. 48
Figura 18 I Am Me, serie fotográfica.....	pg. 50
Figura 19 Dream. Pintura expandida sobre tela	pg. 51
Figura 20 Dream. Pintura expandida sobre tela con medios mixtos y video instalación.....	pg. 52
Figura 21 Dream. Foto detalles de la pintura.....	pg. 53
Figura 22 Awake, registro fotográfico 1.....	pg. 54
Figura 23 Awake, registro fotográfico 2.....	pg. 55
Figura 24 Awake, registro fotográfico 3.....	pg. 56
Figura 25 Awake, registro fotográfico 4.....	pg. 57

Figura 26 Vida teratológica screenshot.....	pg. 59
Figura 27 Vida teratológica registro fotografico.....	pg. 60
Figura 28 Teratología toxica, registro performance e instalación.....	pg. 62
Figura 29 Fauna. Joan Fontcuberta. Material orgánico, fotografía y material audiovisual.....	pg. 66
Figura 30 Existenz. David Cronenberg.....	pg. 67
Figura 31 The fly. David Cronenberg.....	pg. 68
Figura 32 Tma, světlo, tma. Jan Svankmajer.....	pg. 69
Figura 33 Něco z Alenky. Jan Svankmajer.....	pg. 70
Figura 34 I.M.R.I (Instinto de Muerte Realidad Infame). video instalación.....	pg. 71
Figura 35 Culto sanguíneo. Ensamblaje con elementos recuperados.....	pg. 72
Figura 36 Sibila. Instalación robótica.....	pg. 73



Prologo

Las presentes memorias de grados comprende los procesos de investigación creación realizados entre el 2018 y 2022, dicha aclaración es relevante en cuanto aquí se explora la naturaleza y estéticas de una herramienta que en el último lustro ha cambiado el panorama de las artes y las formas en las cuales nos relacionamos con la tecnología, siendo está las inteligencias artificiales generativas. En el contexto de estas memorias las I.A.s se encontraban en un estado aun experimental, sus manifestaciones estaban lejos de ser replicas exactas de la realidad y su reconocimiento estaba recluido a algunos círculos especializados en la informática. Aquí se encontrarán los procesos y descubrimientos de una tecnología revolucionaria, cuando aún daba sus primeros pasos, pero explorados y resignificados desde el irrefrenable ojo de las artes plásticas.

Declaración de artista

A lo largo de la creación de mi proyecto personal y artístico he generado diversos paralelismos que representan la relación dual entre la naturaleza humana y la naturalización de la tecnología, la cual reflexiono irónicamente revelando la desenfrenada dependencia de una en la otra. De este modo, voy y vengo entre softwares, logaritmos y bits, buscando y

configurando animales artificiales y estructuras teratológicas; situaciones utópicas en distorsiones entrópicas y antinaturales con forma de bestiario seudo-animalístico, para crear narrativas visuales donde la monstruosa artificialidad aborda empáticamente al espectador a través de medios como el collage, la fotografía, la animación, el video arte y video-escultura y la escultura, con el fin de señalar la distorsión que padece la realidad en la que vivimos.



Figura 1. Mapura, A. (2021). Cielo artificial. Collage digital.



Introducción

Desde que tengo memoria he estado rodeado de una u otra forma por la telaraña omnipresente que es el internet. Desde una primera infancia donde quedé estupefacto ante la idea de poder buscar cualquier secuencia de palabras en esta máquina la cual me daría gran cantidad de respuestas relacionadas. Mientras pasaba el tiempo empecé a usar el internet como estrategia de afrontamiento ante el estrés cotidiano de un preadolescente, el café internet se iría convirtiendo en un oasis donde yo podía desconectarme de la realidad por un par de horas, para conectarme con otra, aunque sólo fuera para ver algunas caricaturas en youtube o jugar juegos flash. Eventualmente, este interés por el medio se fue transformando en una obsesión, este irónico aislamiento de la máquina se torna habitual con una jornada completa casi diaria, mientras intento convencerme a mí mismo de que no estoy perdiendo el tiempo con la vida que decidí vivir.

Eventualmente al empezar mi proceso artístico, como suele ocurrir, se realiza

una búsqueda de intereses. Como un viaje de autoconocimiento que todo artista ha de tomar para dirigir la creación artística, fue en ese viaje donde inquietantemente se presentaban las inteligencias artificiales, como personificación aberrante de una vida a merced de la agobiante mano omnipresente del internet y el estilo de vida contemporáneo.

El lenguaje del arte ofrece una expresión sensible tan compleja que puede alienar a la mayoría de la población, a la vez ser tan universal que cualquier persona independientemente de su contexto o idioma puede acceder a este. En mi caso me valgo de la naturaleza multiestamentaria del arte para empezar a utilizar conceptos de la física, la biología o la informática como puntos de partida teóricos, de tal forma que se elabore una reflexión artística alrededor de dichos conceptos. Este enfoque metodológico me permitió explorar gran variedad de medios artísticos para representar la evolución conceptual que tengo en cada etapa de mi proceso artístico.

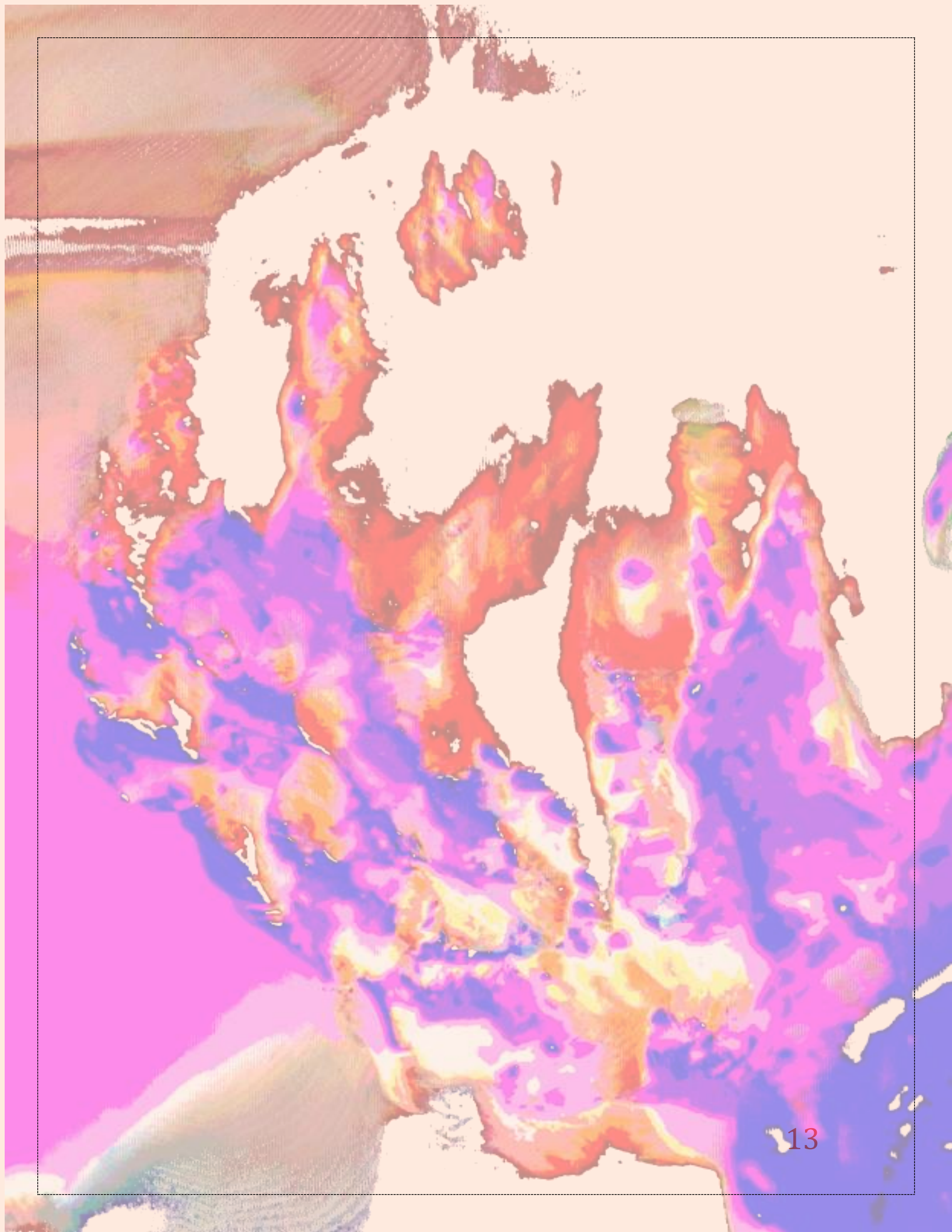
A lo largo de este escrito trataré en profundidad la extraña relación que tengo con la tecnología, al tomar el concepto de

las inteligencias artificiales desde diversas perspectivas y usar una amplia variedad de medios artísticos para explorarlas.

Este proceso está dividido en 3 momentos claves que culminan de una forma narrativamente satisfactoria. Empezando por la etapa del caos, el origen del proceso artístico a partir de la entropía y el valor visual intrínseco del desgaste en la información. El segundo momento donde del caos toma la forma de una inteligencia artificial con apariencia animalística, como un espejo artificial de la realidad. Finalmente, se desarrolla en profundidad la idea de lo monstruoso, como metáfora de nuestra relación tóxica con la tecnología en la cotidianidad, en la cual, el contacto con la obra artística permite reconocer cómo este estilo de vida puede afectarnos a la larga psicológicamente de formas que todavía no se pueden concebir, pues inconscientes de nuestra condición como seres sociales, optamos por el alineamiento provisto por un mundo digital.

Este escrito presenta mi trayectoria como estudiante en el Programa de Maestro en Artes Plásticas, dejando

visible la evolución como artista plástico en el amplio uso de medios artísticos aplicados a mi proceso investigativo particular. A lo largo de este texto expongo mi investigación alrededor de las inteligencias artificiales, lo monstruoso, y la relación del humano con la tecnología; mientras recopilo cada obra fundamental en el desarrollo de mi proceso artístico.



Justificación

La cotidianidad actual centrada en la virtualidad tecnológica es una realidad, siendo usada como herramienta de trabajo a la vez fuente de entretenimiento, es un desarrollo con posibilidades infinitas. La negación ante la imparable maquinaria del progreso científico es una postura que ya no tiene validez en los tiempos que corren, solo queda intentar dirigir correctamente nuestra relación con la tecnología sin caer en conductas tóxicas y poder ver más allá de la artificial sociedad del espectáculo a la que estamos tan expuestos ante las pantallas.

Esta dependencia tecnológica enfrenta a la humanidad a una desoladora condición de inseguridad, no solo nos indica la interdependencia que tenemos como especie ante la tecnología, sino la fragilidad con la que nos rompemos ante la falta de certeza de un futuro desolador. En el momento en que nuestra existencia se lleva a cabo completamente en un medio tan caótico y alienante como es el virtual, nuestra alternativa es re-formular

nuestra relación con la tecnología o convertirnos en un monstruo artificial.

El aislamiento pandémico me permitió darle un enfoque más específico al desarrollo conceptual de mi trabajo artístico. Partí de una aproximación literal del concepto de las inteligencias artificiales y un software de creación e interpretación de imágenes; a explorar una alegoría donde la inteligencia artificial representa la deformación monstruosa de la psique del individuo ante una vida globalizada y así mismo, usar las vivencias propias como ejemplo de la relación tóxica que se establece con el desarrollo tecnológico y cómo esta observación, me recuerda la inevitable destrucción a la que vamos encaminados como civilización del desenfreno.

En esta primera generación del siglo XXI, en la que me sitúo, nos ha tocado el desarrollo a plenitud de la 4ta revolución industrial, nos vemos expuestos ante la alta saturación de medios e información mucho mayor a cualquier otra época en la historia de la humanidad. Esta globalización cultural nos ha llevado a un irónico estado de aislamiento social, en el que nos negamos la existencia terrenal para vivir en una sociedad artificial del

espectáculo. Han sido muchos los psicólogos, sociólogos y pedagogos que han estudiado en profundidad las consecuencias que conlleva un estilo de vida digitalizado en las mentes más jóvenes, como es el caso de Doctor Larry Rosen, que notaban las tendencias a la adicción con síntomas de abstinencia, así como, ser más propensos a la ansiedad, depresión y otros trastornos; aunque también destaca los beneficios que puede generar el ambiente digital para facilitar la socialización en personas naturalmente introvertidas.

Mi investigación artística se originó de la necesidad de explorar la influencia de la tecnología en la creación artística, para generar en el espectador una pregunta alrededor de la obsoleta idea del artista como genio creador. Eventualmente, enfocar me en la dependiente cotidianidad humana alrededor de la tecnología, y el estrés desgastante que puede generarnos estar expuestos constantemente a tanta información; estrés que silenciosamente retuerce y distorsiona nuestro estado mental sin nosotros darnos cuenta de ello.

Usualmente cuando se trata un tema tan complejo como las consecuencias de una nueva tecnología, que redefine

nuestra sociedad desde los cimientos, alrededor de la salud mental de las nuevas generaciones; es difícil afirmar un veredicto definitivo sin que tenga lugar a dudas. Ahora bien, el lenguaje del arte es un poco más abierto a la interpretación, en comparación a los medios investigativos tradicionales. En mi caso, puedo tratar una problemática como es la relación tóxica con la tecnología, desde un punto de vista auto testimonial; usando el arte, como medio para exponer y representar la realidad en la que habitó de forma catártica. Antes de demonizar el progreso científico y la vida digital, mi intención es generar una reflexión empática con el espectador que se relacione con mi obra, alrededor de esta problemática, donde cada individuo puede identificarse y llegar a sus propias conclusiones sobre su estilo de vida contemporáneo.



Marco

Conceptual

I

La idea tradicional de separar las disciplinas científicas y las artísticas se remonta a la misma creación de las academias medievales del siglo VII con el Trivium et Quadrivium, una herencia cultural que ha permanecido casi inalterable hasta la actualidad. Es difícil pensar en un par de ramas del conocimiento que aparenten ser más opuestas que las artes y las ciencias naturales, por un lado, el estudio analítico y comprobable de la realidad a través de métodos comprobables para obtener un resultado aplicable, mientras el arte, analiza, re-interpreta y presenta conocimiento sensible a través de medios físicos, con variantes y métodos tan amplios que cualquier persona tiene su propia definición.

Como estudiante de artes, la libertad para explorar los intereses artísticos es abrumadora, pero en mi caso particular, aquello que me cautivaba se encontraba en la disciplina opuesta, en las ciencias naturales. Encontraba satisfacción en el entendimiento de los intrincados sistemas filogenéticos de los organismos en la naturaleza, de las complejas leyes físicas

que rigen el funcionamiento del universo, o la agobiante insignificancia de nuestra existencia al compararla con el orden universal. Preocupaciones estéticas alrededor del área científica.

La idea de usar el arte como medio para explorar preguntas sensibles sobre la ciencia fue validada por el libro *Sobre la creatividad* del filósofo y físico teórico David Bohm, la obra póstuma que resume sus últimas dos décadas de reflexión alrededor de la ciencia de hacer arte o el arte de la exploración científica, presenta en el segundo capítulo: *sobre las relaciones entre arte y ciencia*, la siguiente reflexión:

"Hay un vínculo entre el arte y la ciencia pues para el científico, tanto el universo como su teoría son hermosos, del mismo modo que una obra de arte se puede considerar bella (...) ni el científico ni el artista, están realmente satisfechos viendo la belleza como algo que "deleita nuestra fantasía"(...) El artista realmente necesita una actitud científica para su trabajo, al igual que el científico ha de tener una actitud artística con el suyo." (Bohm: N, página 72, 1998)

Esta lectura me permitió entender el arte como un campo del conocimiento con una metodología tan rigurosa como la de las ciencias, y abordar mis intereses científicos a través del arte.

Naturalmente la “ciencia” como concepto es tan amplia que difícilmente se puede tratar como objeto de estudio. Aquel interés con el cual comencé mi proceso y que se mantiene, es la Entropía, la segunda ley de la termodinámica dicta que: *En un estado de equilibrio, los valores que toman un sistema termodinámico aislado son tales que maximizan el valor de una cierta magnitud que está en función de dichos parámetros, llamada entropía. (Rudolf C. 1850. Über die bewegende Kraft der Wärme).*

La entropía se puede encontrar en todos los sistemas naturales del universo, desde los más minúsculos hasta los más monumentales. La razón por la cual no existe la energía infinita y las transformaciones naturales siempre tienen desgaste, él porque de la energía tiende al caos y la razón por la cual todas las estrellas se quedaran sin energía y, eventualmente el universo permanecerá inmóvil eternamente en un *Big Freeze*.

II

Alejándome del espacio cósmico, mi interés se centró en un plano más familiar. Pasando del desgaste entrópico del universo a la obsolescencia de una pequeña cámara digital. La idea de la entropía se mantiene aplicada a un objeto cotidiano, el sensor de la cámara por su uso constante y descuidado, fue afectado con un *glitch* visual que afecta su percepción del mundo, mostrando una visión distorsionada de la realidad. En el contexto de los objetos utilitarios, una cámara que no toma fotos que representen la realidad es inútil, como un espejo que no muestre el reflejo de la persona en frente suyo. Pero este defecto le ofrece una oportunidad a la cámara de tener una visión única de la realidad, la cual no habría podido tener de no ser por la misma obsolescencia programada con la que fue construida.

La idea de la singularidad que nos libera de la prisión social de la tecnología que rige nuestro comportamiento y estilo de vida fue tratado en el libro de Anders Günter, Sobre el alma en la época de la segunda revolución industrial:

“En efecto, ya está decidido que nosotros hemos de tomar la resolución como consumidores de radio o televisión: es decir, como seres, que estamos condenados a contentarnos con fantasmas del mundo en vez de experimentar el mundo y que ya apenas deseamos otra cosa, incluidas otras formas de libertad de elección, o quizás ya no podemos imaginarlas” (Anders G. página 19, 1956).

Ya en la década de los 50s se sentía el peligro desolador del futuro de la tecnología, con los medios de comunicación invadiendo y dictando la norma de la vida cotidiana, y las máquinas dejando obsoletas a las mismas personas que las concibieron.

III

El interés por la tecnología, y la percepción del mundo distorsionada, se verían desarrolladas por el descubrimiento del contexto de las inteligencias artificiales y la posibilidad de crear un arte artificial.

El concepto de pareidolia consiste en la forma en la que el subconsciente reconoce patrones familiares en el mundo natural, una característica que hemos llegado a enseñar a las inteligencias artificiales. Las I.A.s de interpretación de imágenes funcionan como una persona que ve el cielo e identifica animales en las nubes, por más sutil que sea la semejanza de un perro en las formaciones nubosas, nuestro cerebro analiza y genera una imagen mental de un perro. Esto se debe a que las I.A.s se basan en algoritmos de aprendizaje que les permiten llegar a conclusiones visuales a partir de información suministrada; de modo que el resultado de estos análisis son distorsiones entrópicas y antinaturales con forma pseudo-animalística, teniendo la capacidad creadora de la naturaleza humana, sin el entendimiento lógico para alcanzar la representación equiparable a la realidad.

Vivimos en una sociedad del conocimiento influenciada por la cultura visual y masificada al extremo por el internet, tan amplio es el concepto de las imágenes que no se puede hablar de individualidad, sino de multiplicidad. El Doctor en comunicación Josep M. Catalá, habla en su libro *La imagen*

compleja sobre la multiplicidad, formula la necesidad de construir las representaciones de manera que puedan dar cuenta de la red de elementos que componen el fenómeno (Josep M. página 61. 2005). Esto lo relaciono con las redes neuronales que se utilizan normalmente para las búsquedas de internet, organizando y catalogando la información de tal forma que el resultado sea el esperado, como las neuronas en nuestro cerebro.

Es interesante el uso de las redes neuronales para la creación de nuevas imágenes, utilizando una cantidad determinada de imágenes se entrena a la red neuronal para crear algo nuevo a partir de lo presentado, por la alta entropía de este sistema, el resultado tiene poco que ver con la realidad. Por su relativa facilidad, muchos individuos han diseñado sus propias páginas de objetos inexistentes, como caballos que no existen, personas que no existen o gatos que no existen; cuyos bancos de imágenes abarcan casi la totalidad de internet.

Imágenes únicas, originadas en el imaginario colectivo, son producto del lenguaje de programación y que al estar en contacto con la inteligencia artificial

cuentan con la capacidad de interpretar nuevas imágenes y, generar como resultado un “arte artificial”.

IV

Tras esta exploración con las imágenes virtuales, las redes neuronales y las inteligencias artificiales, dirijo mi interés en el que sería mi nuevo objeto de estudio, la percepción distorsionada de inteligencia artificial *Deep Dream*. Un algoritmo de procesamiento de imágenes diseñado por Google en 2014, su funcionamiento podría compararse con el de un niño viendo las nubes en el cielo y definiendo su forma; al presentarle una imagen, la inteligencia artificial la reinterpreta, haciéndola parecer más a lo que su retorcido imaginario le dicte. Si un fragmento de la imagen, por complejo que se vea, le hace recordar a la cara de un perro que haya visto tanto en su infinito banco de imágenes; hará parecerlo a la cara de un perro.

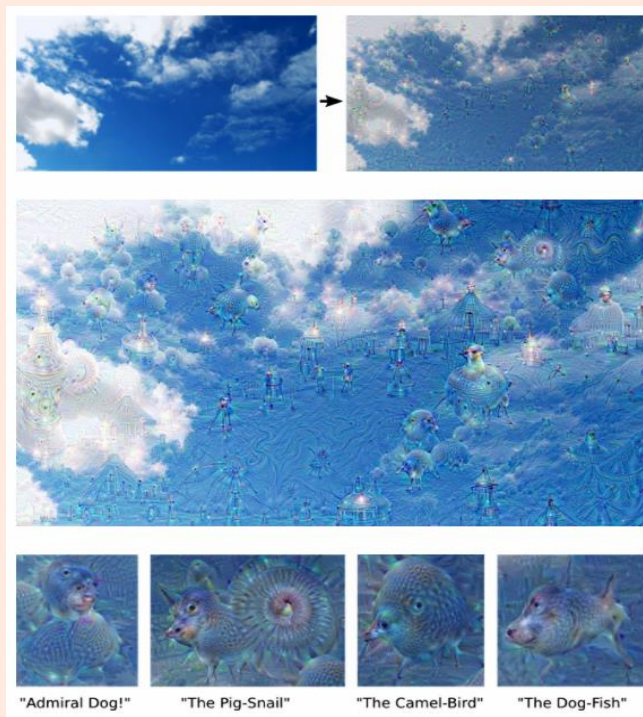
Este proceso de interpretaciones puede tener varias capas de profundidad, aumentando la entropía del sistema por cada transformación, lo que resulta en alejarse más de la perspectiva real del mundo y sumergirse en el distorsionado imaginario artificial de una máquina.

V

Tras un amplio análisis de esta iconografía fruto de la inteligencia artificial es inevitable notar su perturbador interés por la zoología, aun habiendo aprendido de la abrumadora multiplicidad de imágenes del entorno virtual contemporáneo, *Deep Dream* siempre parece interpretar animales.

Animales artificiales, ficticios, que no pertenecen a este mundo real, pero con una caracterización formal que hace parecer que pertenecieran a una realidad de fantasía caótica donde lo orgánico no cumple las leyes físicas, como si de un sueño artificial se tratara.

Figura 2: Imagen del artículo de thenewstack, 2015 <https://thenewstack.io/deep-learningneural-networks-google-deep-dream/>



VI

Esta búsqueda de interpretar, analizar y contextualizar las amalgamas distorsionadas que esta inteligencia artificial mostraba como imágenes reconocibles, me lleva a recurrir a la biología especulativa. Ciencia popularizada por el paleontólogo Dougal Dixon, en sus numerosos trabajos presenta futuros lejanos donde imagina cómo evolucionarían los organismos luego de millones de años de la existencia de la raza humana. Basándose en la convergencia evolutiva y en sus

numerosos conocimientos zoológicos, presenta al espectador una ficción naturalista con ecosistemas sostenibles y organismos plausibles.

Para presentar a estas criaturas de forma apropiada, lo más importante es nombrarlas como especie: *Animafaceralis*, usando la raíz latina de “animal” (anima), referente a algo que respira y de la raíz con la que se compone “artificial” (*ars facer alis*), *Ars* referente al arte que *facer* se refiere a hacer. El que respira haciendo arte.

VII



Figura 3: Cronenberg, D. (1986). *The fly*. Película , 01:36:00

Después de haber nombrado el género y a algunas especies, a partir de sus características físicas por un medio tridimensional, el siguiente paso sería el de sobrepasar la última frontera y traer a

la vida el sueño profundo de esta inteligencia artificial.

La Real Academia de la lengua Española define la vida como: “*Fuerza o actividad interna sustancial, mediante la que obra el ser que la posee*”, haciendo referencia a la autonomía de los organismos definidos como vivos; si la inteligencia artificial tiene la autonomía de definir que ve en una imagen determinada, se le otorga la autonomía de movimiento a una de sus creaciones.

VIII

Esta búsqueda me llevó a la animación mediante la técnica del stop-motion para recrear el movimiento, en acción y dar vida a un monstruo artificial y, con la intención de presentar de manera

narrativa este proceso, procedo a dividirlo en una trilogía.

En la mayoría de las historias donde un monstruo se presenta como antagonista, este representa una metáfora, por ejemplo, *Godzilla* como las consecuencias directas de la guerra en el pueblo civil, *El monstruo de Frankenstein* como el terror al desarrollo científico desmedido y el hombre intentando ser Dios o, en el cine de *David Cronenberg*, donde los monstruos representan la deshumanización del individuo ante el ego y demás antivalores humanos, exteriorizando la decadencia a través del cuerpo; muchas metáforas que me sirven como inspiración directa para mi situación.

En mi caso, este monstruo artificial, que representa el desarrollo literal de las inteligencias artificiales, capaces de crear vida, representa una metáfora de las consecuencias del estilo de vida consumista contemporáneo, la relación del individuo con su entorno digital interconectado y como este puede afectar la psique de las personas sin caer en la cuenta; como un parásito reflejo de nuestra propia condición humana.



IX

Figura 4: Ishiro, H. (1954). *Godzilla*. Película, 01:36:00

Después de plantear un objeto de estudio alrededor de

una inteligencia artificial y cómo percibe la realidad, procedo a la introspección personal como inspiración para tratar el miedo al futuro y el estrés de la vida contemporánea. Presentando la idea de “dormir” como espacio para desconectar la mente de la conectividad y la cama como lugar para dejar salir los “monstruos artificiales” que representan las preocupaciones cotidianas. Como lo trata el filósofo francés Jean-Luc Nancy en su obra “Tumba de sueños” *El durmiente ha superado el miedo, la obsesión, las angustias, todas las figuras que en la noche se vuelven monstruos.* (Nancy J. página 1, 2008) Como el sueño profundo de una inteligencia artificial.

X

Eventualmente la investigación me llevó a una búsqueda alrededor del *body horror*, como una forma de exteriorizar la decadencia psicológica del individuo. En palabras del profesor de filosofía Fabián Giménez Gatto: *“Los atormentados personajes de Cronenberg resultan ser las figuras paradójicas a través de las cuales podemos acceder a un análisis de lo que la alteridad de un cuerpo preñado de tecnología representa en la cultura*

occidental” (Giménez F. 2008). Nuestra relación tóxica con la tecnología nos lleva a una espiral de dependencia, donde esta representa una extensión de nosotros mismos, como la idea de una nueva carne: combinación de la artificialidad y lo natural.

XI

Este nuevo estilo de vida hyper tecnológico, viene de la mano con una nueva forma de consumir el entretenimiento, tan distorsionada, que ni siquiera Guy Debord en su *sociedad del espectáculo* (1967) podría concebir. La llegada del internet a la vida cotidiana de las personas, no solo supuso el acceso ilimitado a prácticamente toda la información disponible en la humanidad, también a infinitas horas de entretenimiento independiente. Plataformas como Youtube o Twitch, permiten a las personas ser consumidores y creadores, realizando piezas de entretenimiento audiovisuales de todo tipo. En particular Twitch me resultó interesante por suponer un nuevo giro de tuerca de la sociedad del espectáculo, la cual, en su concepción hablaba de la contemplación del mundo, como, una simulación de experiencias y relaciones

reales con el fin de convertirlo en un producto de consumo. Solo que ahora, esta contemplación ha adquirido una nueva capa de distorsión entrópica, no es solo una persona consumiendo un producto de entretenimiento para suplir la necesidad de vivir la realidad, sino, una persona espectando a otro individuo que experimenta su propio mundo de contemplación artificial, convirtiendo su propia vida en medio de consumo.

En el contexto de Debord, en 1967, no solo se vivía una revolución de paradigmas sociales notables, sino, que se vivían las consecuencias de una generación acompañada por la televisión, que reemplazan experiencias reales por el espectáculo. Actualmente se puede decir que pasamos por una situación similar, una revolución social y digital, donde miles de personas objetualizan su vida con el fin de perseguir el sueño del éxito, mientras que otras millones se pierden en la ilusión de experimentar la vida de segunda mano.

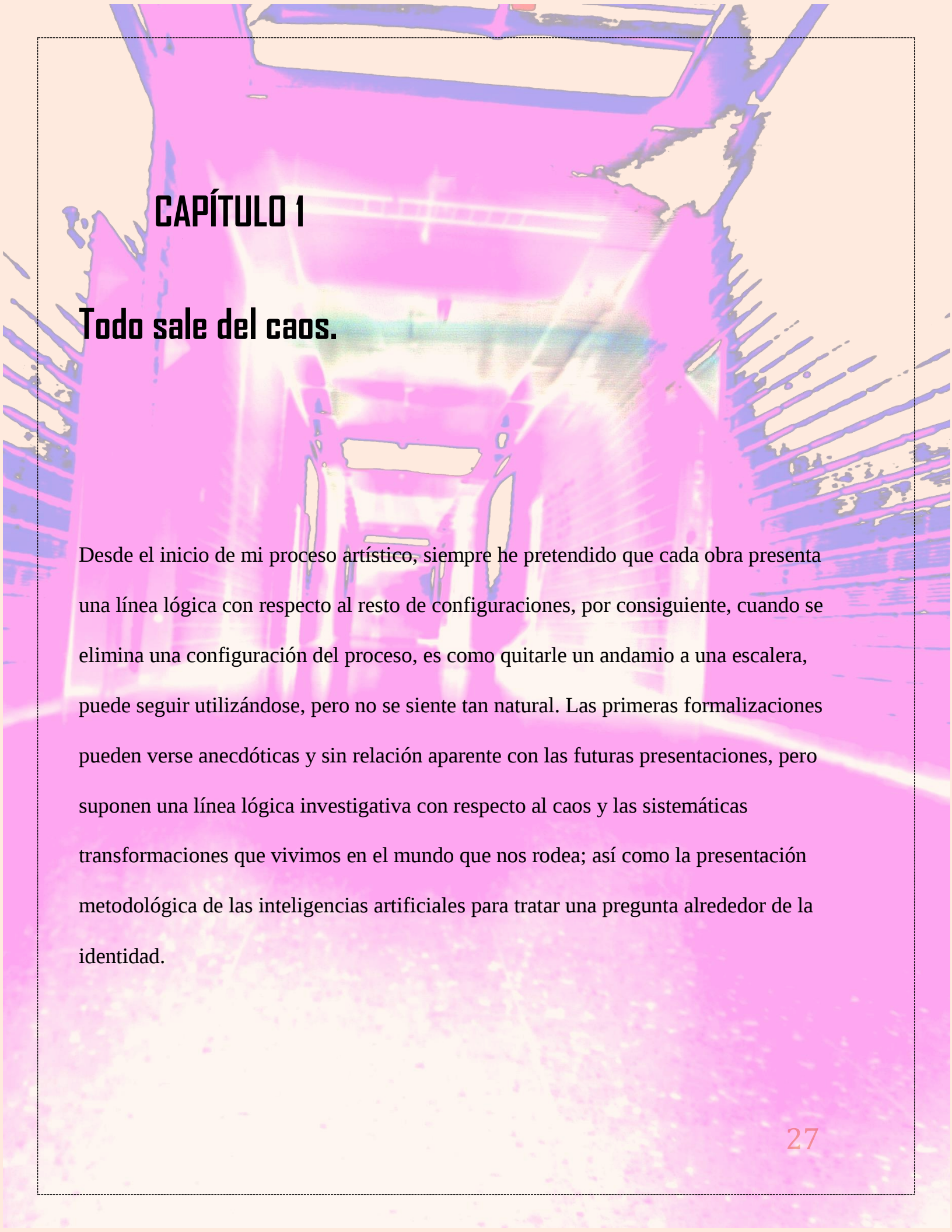
Como conclusión usó la inteligencia artificial como material principal y sus interpretaciones de la realidad como metáfora sobre la naturaleza humana y su capacidad única de crear y aprender del

universo en que habita. Pero en esta misma ambición encuentra su autodestrucción. Como una ironía kafkiana donde somos causantes y víctimas de nuestra obsolescencia a modo de organismo dominante.

Puede que eventualmente lleguemos a la singularidad tecnológica que anunciaba John von Neumann, donde la inteligencia artificial sea indistinguible o superior a la nuestra. No importa si llega como un advenimiento de las máquinas Hollywoodense; o una Gray Goo donde la nanotecnología se replique a sí misma hasta superar la biomasa terrestre; o simplemente computadores más rápidos. Solo podemos vivir en el estrés de la incertidumbre mientras intentamos no perdernos a nosotros mismos en el inhóspito océano que hay detrás de nuestras pantallas.

OBRAS

An abstract artwork featuring a central, dark, silhouetted figure that appears to be a person or a creature. The figure is surrounded by a dense, colorful, and textured mass of colors including yellow, green, red, and pink. The background is a mix of light blue, white, and grey, with a soft, ethereal glow around the central figure. The overall style is painterly and expressive.

The background of the page is a complex abstract composition. It features a dense network of thin, intersecting blue and white lines that create a sense of depth and movement. In the center of the page, there is a rectangular inset showing a photograph of a car, possibly a truck or a large van, viewed from a low angle. The car is dark-colored and appears to be on a road or a similar surface. The overall effect is a blend of organic, chaotic patterns with a specific, identifiable subject matter.

CAPÍTULO 1

Todo sale del caos.

Desde el inicio de mi proceso artístico, siempre he pretendido que cada obra presenta una línea lógica con respecto al resto de configuraciones, por consiguiente, cuando se elimina una configuración del proceso, es como quitarle un andamio a una escalera, puede seguir utilizándose, pero no se siente tan natural. Las primeras formalizaciones pueden verse anecdóticas y sin relación aparente con las futuras presentaciones, pero suponen una línea lógica investigativa con respecto al caos y las sistemáticas transformaciones que vivimos en el mundo que nos rodea; así como la presentación metodológica de las inteligencias artificiales para tratar una pregunta alrededor de la identidad.

I

El punto de partida de mi proceso artístico tiene una gran similitud con el origen del mismo universo, la forma en que de la caótica expansión de la materia y la energía, toman forma los cuerpos celestes. Resulta irónico el remontarme al mismo universo para explicar mi trayectoria por el Pregrado de Artes Plásticas, pues fue en ese interés por el cosmos donde inició mi proceso.

En retrospectiva resulta casi anecdótica la primera obra de este proceso, en apariencia tan fuera del lugar, pero relevante en perspectiva. Interesado en los procesos de transformaciones entrópicas del universo y el inevitable agotamiento de la energía, realicé **Casiopea**, una pequeña constelación orgánica, con focos incandescentes recubiertos por mi cabello, representando el tiempo en que el cabello creció para ser combustible consumido.



Figura 5: Mápura, A. (2018). Casiopea. Instalación de objetos intervenidos. 15cm x 20cm

II

Una pieza llamativa que introduce un interés cósmico que no volverá por el resto del proceso, pero movido por una pregunta sobre la entropía que funcionará como hilo conductor para las consecuentes configuraciones. La siguiente encarnación de la entropía aparecería con la forma de una pequeña cámara digital, cuyo sensor dañado le otorga una perspectiva única y distorsionada del mundo, característica despreciable en una cámara cuya función fundamental es representar el mundo tal y como es.

Cámara maldita se presentó ante el público como una amplia exposición de fotografías con el fin de engrandecer las características visualmente llamativas y particularidades pictóricas de una cámara, víctima de la entropía. Pareciendo más una experimentación de medios que una obra específicamente pensada, pero fue una configuración fundamental al introducir elementos tan relevantes como: la perspectiva distorsionada de la realidad, las transformaciones entrópicas que desgastan la imagen original y la existencia de un estilo visual característico creado de forma poco convencional.





Figura 6: Mápura, A. (2018).
Cámara Maldita. Fotografías
sobre papel, dimensiones
variables.



III

Fue en la 3era formalización donde se estableció el objeto de estudio que mantendrá constante hasta el final, las inteligencias artificiales. Empezando con el hallazgo de una página web que cada vez que es abierta muestra la imagen de un gato que no existe, llamada, apropiadamente, *thescatsdonotexist.com*. El entender cómo funcionan los algoritmos de creación de imágenes para tomar elementos existentes y con ello crear algo nuevo me estremeció, pues me era imposible no relacionarlo con las propias redes neuronales humanas. Esta idea tomó aún más fuerza al mezclarlo con una inteligencia artificial que convierte imágenes a pinturas, con una precisión y un gusto visual que haría dudar a cualquier persona sobre su origen artificial.



La obra, *Este gato no existe*, se muestra como una pintura expresionista de un colorido gato distorsionado, en acrílico sobre lienzo, dando la sensación de ser un cuadro cualquiera, que puede recordar vagamente a Franz Marc. El giro conceptual se halla en el momento donde el espectador se da cuenta de que está viendo una imagen creada artificialmente, y el artista no fue más que el móvil replicante que lo trajo a un plano real, como si de una simple impresora se tratase. Manteniéndose este concepto de la percepción distorsionada de la realidad, a través del ojo de una máquina se adapta, anudandolo, con la premisa de una conciencia imaginaria artificial que presenta una ficción al espectador.



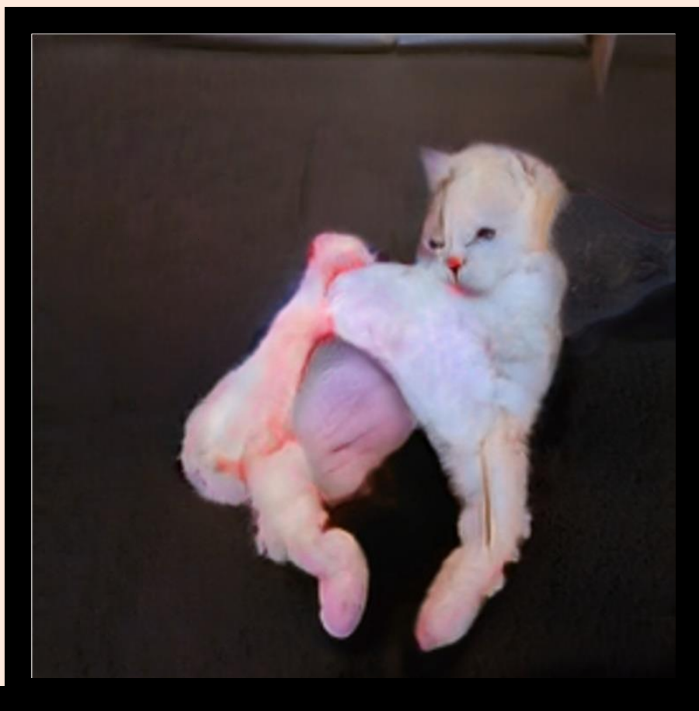


Figura 7: Mápura, A. (2019). Este Gato no existe. Pintura (acrílico sobre lienzo), 100cm x 70cm

IV

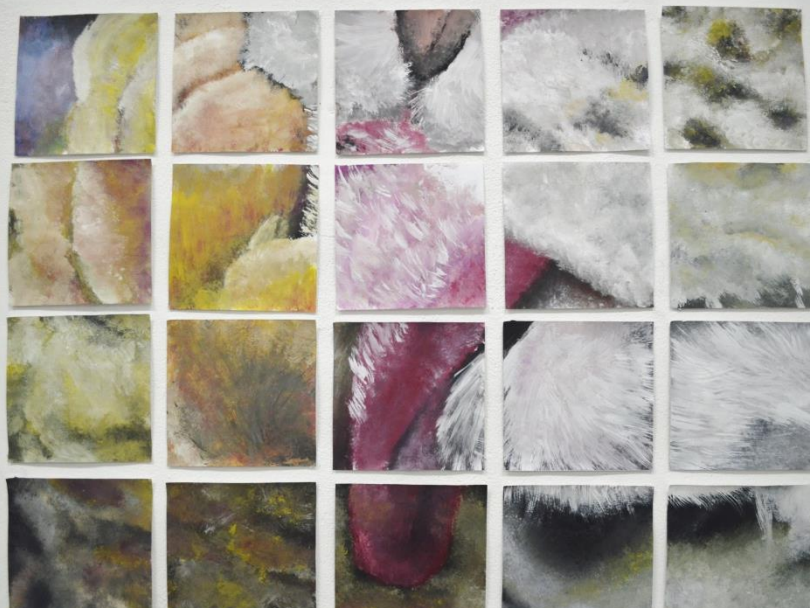
Concluyendo con esta primera saga de obras, me enfoque más en el hilo conductor temático, construyendo sobre las formalizaciones anteriores para las configuraciones consecuentes. Esta pieza fue concebida como la secuela directa de la anterior, entendiendo la premisa básica de *Este gato no existe*, como, una inteligencia real (la del artista) que interpreta algo artificial (la inteligencia artificial); *Este gato existe*, plantea una inteligencia artificial que analiza algo real. Como un *Ouroboros* que se interpreta y distorsiona a sí mismo hasta no quedar nada de la construcción original.

La forma de llevar a cabo este proceso de transformaciones, fue enfrentando a dos inteligencias a re-interpretar lo que la otra interpretó, la inteligencia artificial Deep Dream diseñada por google, enfrentada a mi propia percepción artística. Inicialmente tomé una imagen de un gato real lamiéndose la pata, y la divido en cuadrados, para que cada cuadro sea independiente de la imagen completa. La primera transformación la da Deep Dream, interpretando cada cuadro hasta terminar la imagen; luego, con pintura, hago una interpretación separada de cada cuadro individual, para finalmente la Inteligencia Artificial vuelva a interpretar cada pintura. Un enfoque mucho más procesual para demostrar el desgaste de las transformaciones dadas por la alta entropía del sistema.





Figura 8: Mápura, A. (2019).
Este Gato Existe. Tríptico con
técnica mixta acrílico y
fotografía. 50cm x 80cm



CAPÍTULO 2

Animales artificiales y monstruos metafóricos.

Cuando se empieza un proceso las ideas tienden a verse amplias y poco enfocadas, pues, naturalmente se está buscando este interés específico que identifique al trabajo de un artista. Para este punto, el caos que desarrollé en el primer capítulo obtiene su enfoque conceptual en la idea de lo anomalístico que se origina de una creación artificial, idea la cual evoluciona y se adapta en diferentes medios artísticos que le concedan vida a la creación artificial. Para concluir con la adaptación de la idea de animal artificial al monstruo como alegoría al camino de autodestrucción humano; como Victor Frankenstein cuya búsqueda por entender la naturaleza inhóspita de la vida termina creando un monstruo artificial.

En este capítulo del proceso mi enfoque experimental se centra específicamente en el imaginario artificial de la I.A. Deep Dream, pues esta ha sido infamemente conocida desde su presentación por su tendencia a interpretar formaciones zoológicas en todas las imágenes que se le presentan. Mi metodología inicial fue generar un amplio grupo de criaturas, analizando las creaciones de la I.A. y recortando las formaciones que más se parezcan a un animal, para así eventualmente re contextualizarlas en un ambiente diferente.

A partir de esta búsqueda concebí la pieza **Jardín artificial**, una intervención del panel central de la obra: El Jardín de las Delicias de el Bosco, obra elegida por el ambiente caótico lleno de interacciones específicas que, en su contexto original, representan la extravagante convivencia del hombre con el pecado. Mi intervención consistía en agregar al cuadro un montón de estos animales artificiales para que pudieran interactuar con el resto de personas, en un contexto donde se vieran más “naturales”. Anticipando un futuro donde la humanidad convive con monstruos artificiales.





Figura 9: Mápura, A. (2019). Jardín Artificial. Collage digital sobre madera. 100cm x 100cm

VI

Vale resaltar que para este momento mi enfoque metodológico nuevamente cambió, mi aproximación ante el planteamiento conceptual del proceso y sus formalización artística ya no consistió en la creación de una obra única con interés concreto inspirado en la anterior; sino que planteo trilogías conceptuales que me permitan un desarrollo serial en torno al proceso creativo.

En este caso la formalización **(Ars)animafaceralis**, planteó el enfoque biológico que tendría este capítulo, otorgándole nombre a esta especie de animal artificial con la nomenclatura binominal científica, para darle más credibilidad a la ficción que se presenta ante el espectador. La obra consiste en un conjunto de seis esculturas en porcelanica con una textura en látex para darle un aspecto más realista y visceral, de manera que resalten en un ambiente aséptico y tenue, además, aquellas esculturas estuvieron acompañadas de unas ilustraciones de carácter científico y sus descripciones taxonómicas, para agregar una capa más a esta ficción artificial.





Figura 10: Mápura, A.
(2019).
(Ars)animafaceralis.
Esculturas de
porcelanícron 15cm x
30cm c/u

VII

Para culminar esa trilogía de animales artificiales, me propuse a romper otra dimensión representativa, el haber pasado del collage bidimensional a la escultura tridimensional, mi siguiente paso será incluir la dimensión del movimiento.

Para este punto de mi proceso, ya resulta evidente que procuro apropiarme de diversos medios artísticos, busco incluir y generar diálogos entre los diferentes lenguajes artísticos con la intención de articularlos a mi proceso investigativo. Personalmente, considero que los medios artísticos deben estar al servicio de los conceptos del artista y no en sentido contrario.

Normalmente utilizo medios y técnicas que ya he experimentado previamente, pero otras veces, como es el caso de **(mobius) animafaceralis**, propongo estrategias con las que no estoy familiarizado. La manera más evidente de traer a la vida a estos animales artificiales fue la de utilizar mecanismos electrónicos, aunque para ese punto no tuviera experiencia con la robótica. Le quité los mecanismos por batería a un par

de juguetes de perritos, y le agregué más extremidades o pies más largos para tener el esqueleto de un animafaceralis, para después realizar la piel de látex en un molde con la forma de la figura final. Juntarlo todo y hacerlo funcionar fue todo un desafío que me impidió la realización de más especímenes aparte de dos, además de que al ser la parte final de una trilogía se tornó compleja una asociación coherente.



<https://www.youtube.com/watch?v=o7aiUKNAB8k>



Figura II: Mápura, A.
(2019).
(mobius)animafaceralis .
Esculturas en látex con
mecanismos electrónicos
20cm x 30cm c/u.
<https://www.youtube.com/watch?v=o7aiUKNAB8>

VIII, IX, X

Finalizando este capítulo se encuentra la trilogía de obras que más se complementan entre ellas, la que suelo llamar Trilogía del Monstruo o el proyecto **it's alive**. En el cual, utilizo la animación cuadro a cuadro y el sonido como los recursos tradicionales en la creación de una narrativa, con el propósito de mostrar el origen y desarrollo de un monstruo alienado que trasciende la frontera de la pantalla del computador para cobrar vida y generar una respuesta que cuestiona principalmente nuestra relación tóxica con la tecnología.

Este interés por el medio de la animación, se originó ante la necesidad de representar la vida, de una forma más meticulosa y planeada que en la anterior configuración. El stop motion, como técnica, permite otorgarle vida a un objeto previamente inanimado, vida moldeable y modificable con libertad infinita. La libertad del medio, aunado con el extenso tiempo de experimentación y las anteriores formalizaciones, me permitió enfocar este proceso con las inteligencias

artificiales, hacía una pregunta más reflexiva y metafórica. Ahora, trato las inteligencias artificiales como una alegoría a la naturaleza humana cuya voracidad ciega concibe a la tecnología como nuestra autodestrucción.

Figura 12: Its alive by mapura, poster



El cortometraje **Its Alive** inicia con un pánico alrededor de mi habitación, el desorden es el protagonista en la escena, al enfocar al monitor se reproduce un video donde una criatura de aspecto deforme se aproxima a la cámara, el monitor se parte y de él comienza a salir el pequeño monstruo artificial, lo primero que hace en el plano real es comerse un bisturí para eventualmente abalanzarse contra la cámara de forma intimidante. Al ser un monstruo de tamaño moderado era posible realizar todo el corto con efectos prácticos, pero para las siguientes partes donde el monstruo crece, fue necesario la utilización de los recursos y filtros que ofrece la edición de video.



Figura 13: Mápura, A. (2020). It's alive. Cortometraje stop-motion. 00:55:00.
https://www.youtube.com/watch?v=h_9V3MXzyfE

A continuación en **Still Alive**, después de absorber la cámara, el monstruo obtiene una vista subjetiva que rescata la estética distintiva de la cámara maldita, ahora representando la visión caótica y violenta de un monstruo antinatural que solo busca devorar todo lo que lo rodea, en contraste con la imagen real.



Figura 14: Mápura, A. (2020). Still alive. Cortometraje stop-motion. 00:01:43. 2020
https://www.youtube.com/watch?v=EAIGla_9J8Y&t=22s

Finalmente en **Death**, después de que el monstruo devorará a la propia computadora que le dio vida, la atmósfera se torna más melancólica y sería, donde los colores se encuentran únicamente en la vista subjetiva del monstruo, el cual, con un tamaño considerablemente intimidante busca algo en la casa. La sustracción de los colores, aparte de funcionar como un cambio de atmósfera más inquietante, permite resaltar mejor la pantalla verde implementada.



Figura 15: Mápura, A. (2020). Deth. Cortometraje stop-motion. 00:01:21. 2020 <https://www.youtube.com/watch?v=wynXmzmeURE&t=0s>

Esta trilogía concluye con el monstruo artificial devorándose a mí mismo mientras estaba dormido, como un desalentador recordatorio de que la autodestrucción es el único camino que nos queda. Las consecuencias de nuestros actos crecen y crecen hasta convertirse en un monstruo que nos devora, sea como humanidad o como individuos que perdemos nuestra dirección en la vida. Pero aun así, se deja un final abierto, donde el monstruo artificial absorbe al ser humano, para dar continuidad con el desarrollo del último capítulo de este proceso.

CAPÍTULO 3

Cuando desperté el monstruo seguía ahí.

El mundo en el que vivimos actualmente es tan incierto e inseguro, a la vez de ser agobiantemente exigente, nos supone un cansancio existencial, en el cual, solo podemos encontrar refugio en un artificial plano digital, aunque esto suponga la pérdida inconsciente de nuestra humanidad.

El monstruo, alegoría de nuestra relación tóxica con la tecnología, termina en el anterior capítulo, devorando al ser humano. Las consecuencias de esta fusión entre artificialidad digital y naturalidad humana, pueden no ser obvias en el plano real; por ende, en este capítulo se explorará la exteriorización de esta decadencia interna y como esta nueva carne crea un nuevo monstruo empático que simplemente puede sobrevivir a su cotidianidad teratológica.

XI

Al final del cortometraje del anterior capítulo se planteó un final abierto donde el monstruo artificial salido del computador devora a su creador humano en la comodidad de su cama, el lugar más vulnerable, donde la mente se desconecta de la lucidez consciente, para activar el piloto automático del subconsciente.

Teniendo la idea de que el único lugar seguro y desconectado del estrés de la cotidianidad es la cama, y el sueño donde escondemos las preocupaciones e inseguridades.

Expando el medio previamente utilizado de la animación, para presentar **El sueño de la contemporaneidad produce monstruos**, una videoinstalación donde la cama es el objeto principal y en la cual convergen las acciones. Realicé una animación cuadro a cuadro, donde decenas de monstruos parasitoides con forma de insecto, se retuercen en un caótico ambiente onírico, que se observan proyectadas en una cama junto a la sensación de monstruos que salen debajo de ella. Como si nuestra caja de pandora se hubiese abierto con la pérdida de conciencia, llenando el mundo de caos y desesperanza.

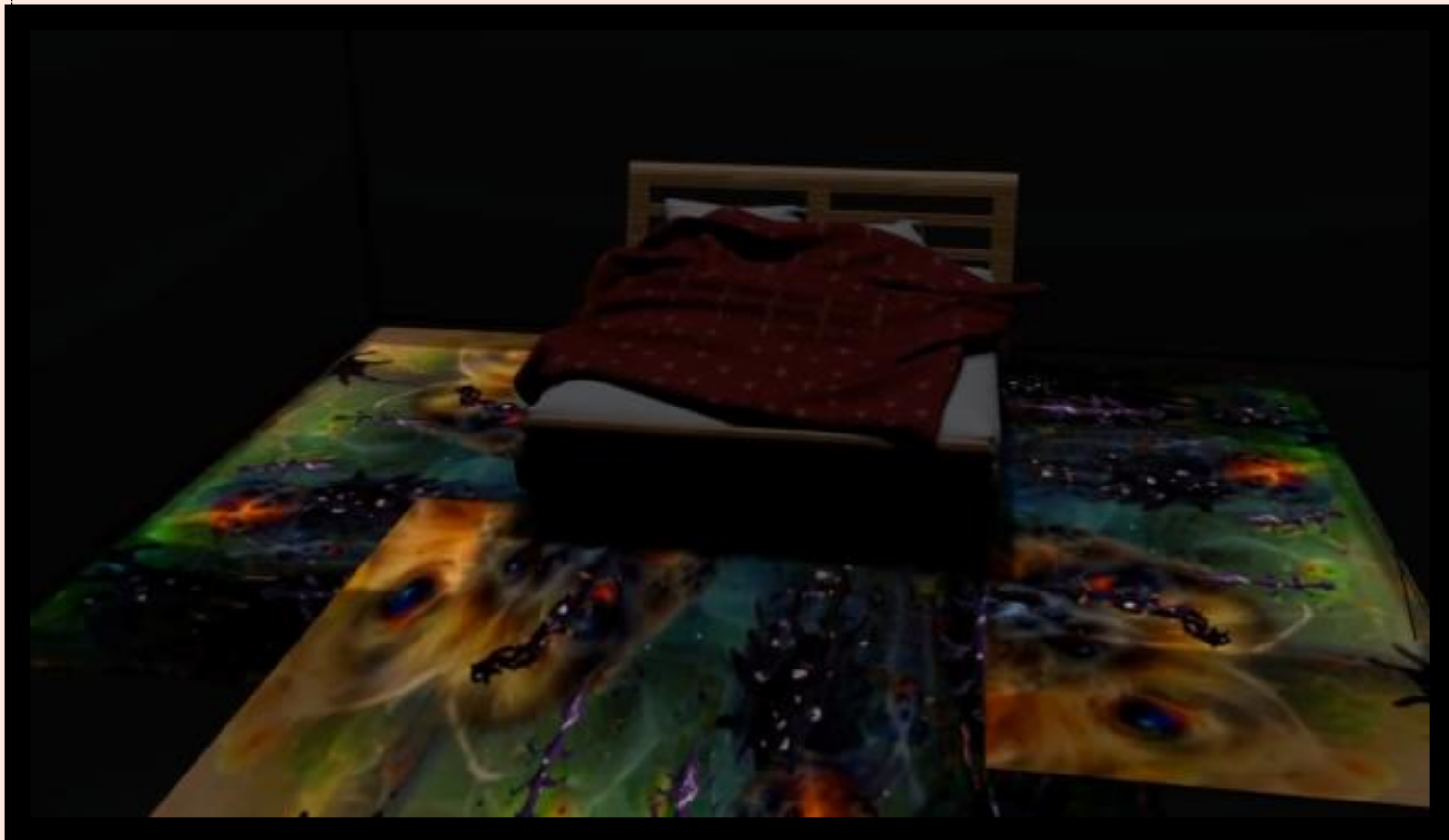


Figura 16: Mápura, A. (2021). El sueño de la contemporaneidad produce monstruos. Instalación, 4.7 dimensiones variables.

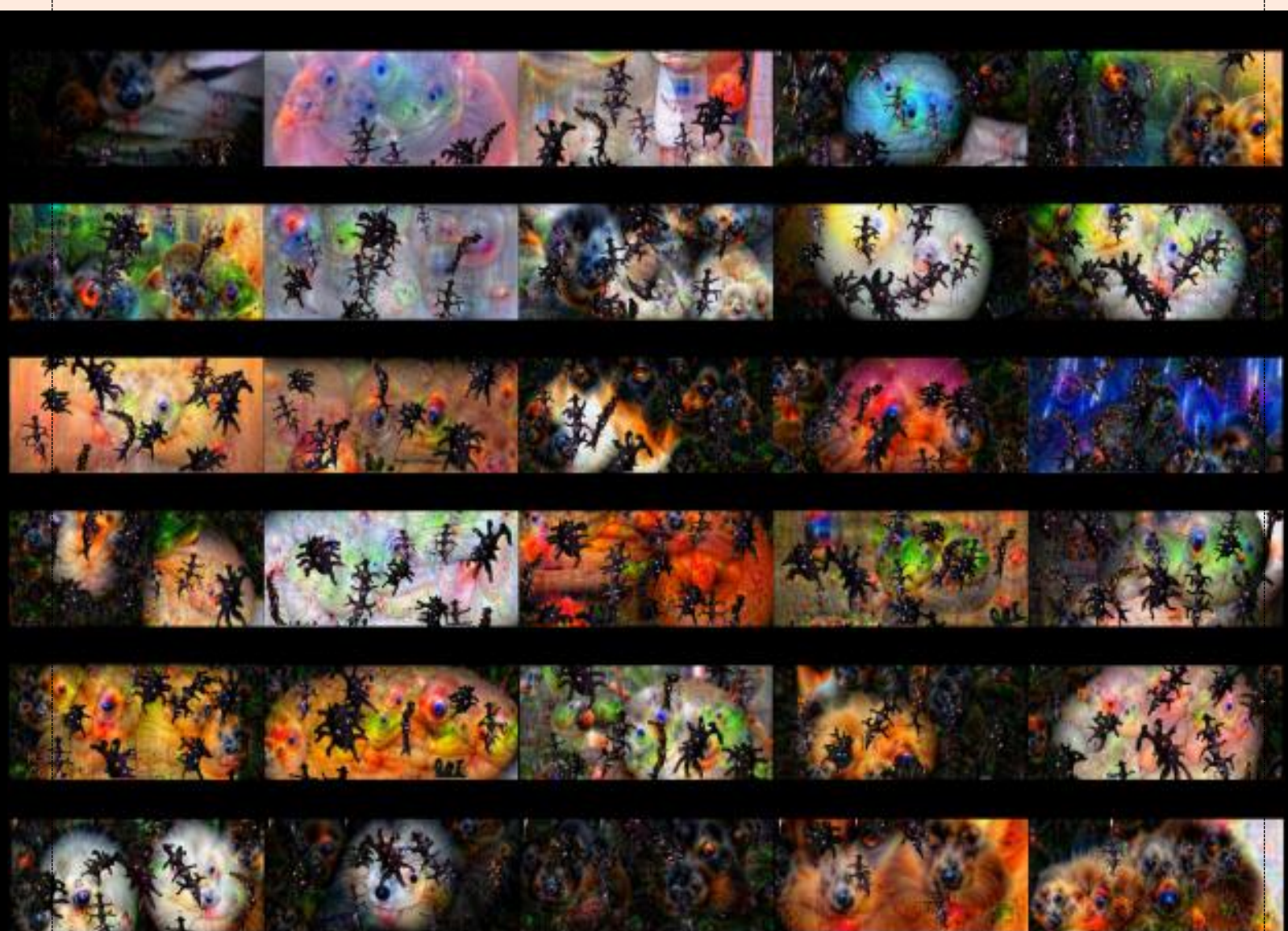


Figura 17: Mápura, A. (2021). El sueño de la contemporaneidad produce monstruos. Video instalación. 00:00:46
<https://www.youtube.com/watch?v=7WkUz5WTNDM>

XII

A lo largo de este proceso, no he parado de explicar y mostrar cómo la inteligencia artificial Deep Dream interpreta el mundo, pero no a la persona. Empezaba como un análisis literal de la imagen, pasando por un análisis biológico de sus resultados, llegando a la interpretación del monstruo tecnológico reflejo de la sociedad de consumo. En la anterior formalización presento al monstruo como consecuencia de la vida del individuo, es natural que ahora me aproxime finalmente a la deconstrucción física de la persona. Retomando el medio de la escultura, la adapté para ser usada como prótesis del tren superior,

I Am Me, denota esta transformación a media una construcción entre monstruo y persona, con las piernas como único elemento reconocible, pero por cuyas connotaciones sexuales apela a la des-humidificación del objeto y la imposibilidad de empatizar con este trozo de nueva carne.

El material encontrado es la espuma de poliuretano, un líquido en aerosol que al contacto con el aire se expande con extrañas formas orgánicas que recuerdan a la carne y las vísceras. Un recurso visual que permanecerá constante por el resto de configuraciones futuras.





Figura 18: Mápura, A. (2021). I Am Me. Prótesis de dorso con espuma poliuretano. 100cm x 50cm x 60cm.

XII

En este trayecto final, las 3 últimas obras realizadas suponen analogías directas a elementos claves abordados desde el inicio de mi proceso. Para no tener que elegir nuevos conceptos que lleven mi investigación a lugares diferentes, opté por analizar el desarrollo hasta este punto y construir sobre ello con las herramientas y conocimientos actuales. Hilando los conceptos, medios y enfoques específicos de cada etapa; con una aproximación narrativa entendible y dinámica, de esta forma sirviendo como introducción y conclusión de mi proceso artístico en el pregrado.

Figura 19: Mápura, A. (2021). *Dream*. Pintura expandida sobre tela, 200cm x 200cm.



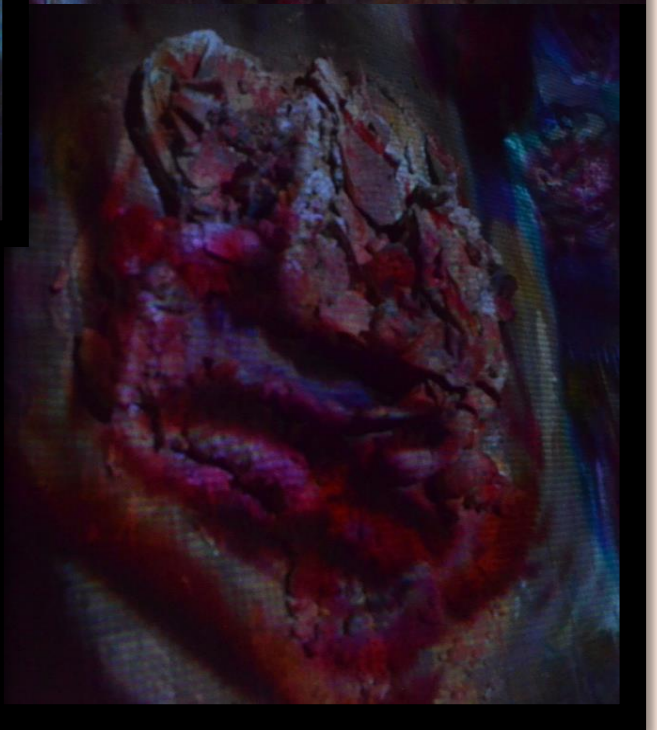
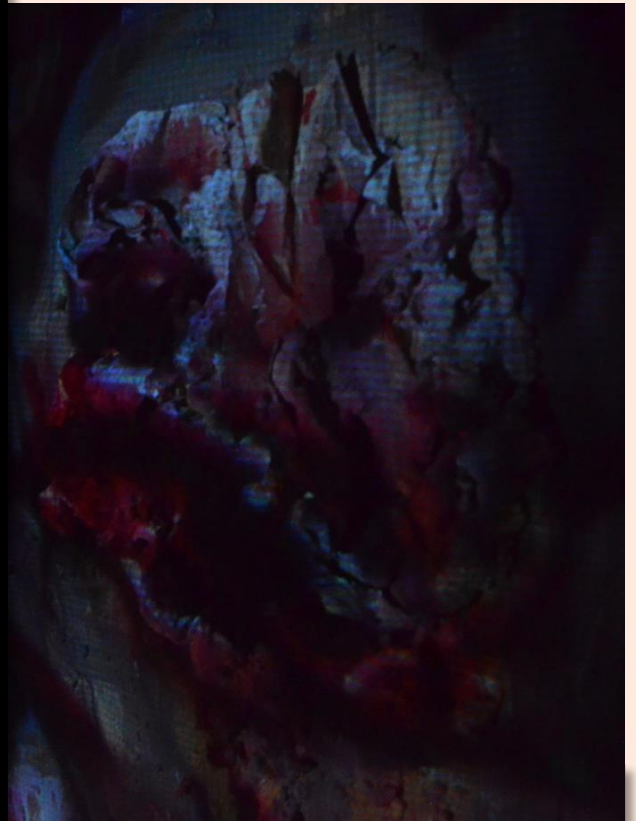
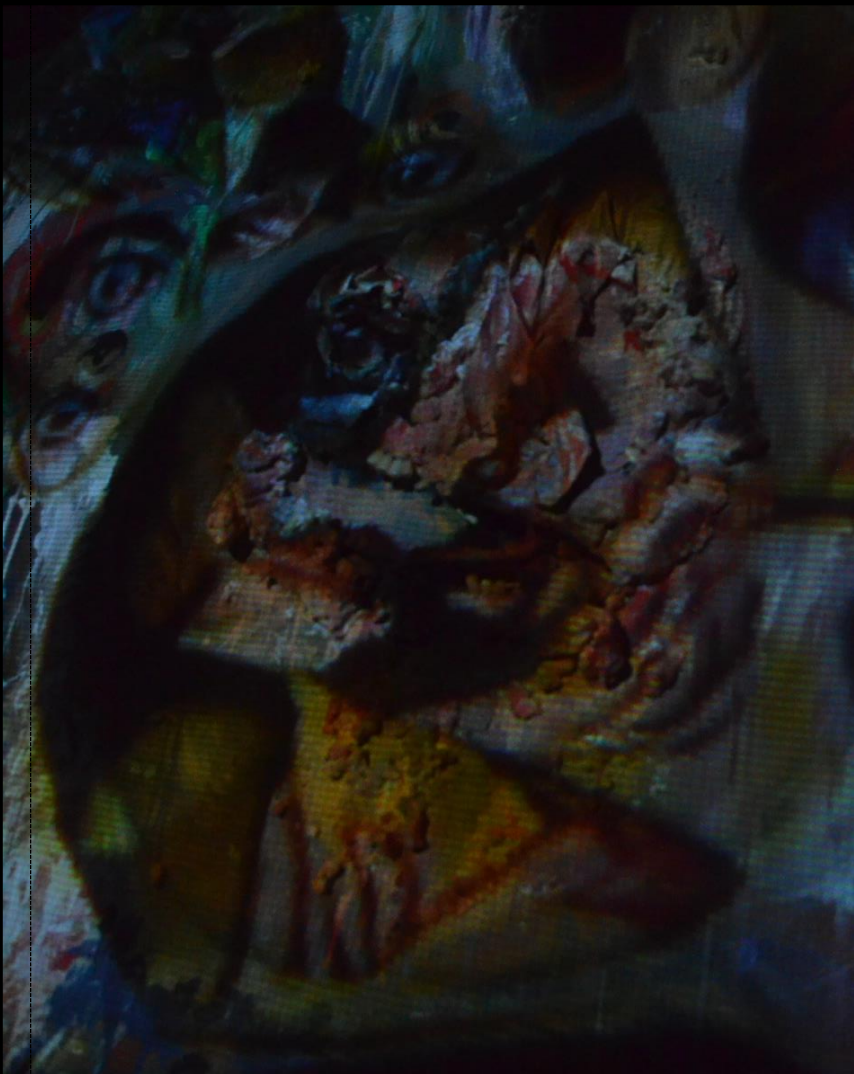
La primera parte de esta trilogía, ***Dream***, representa el sueño, la existencia onírica que existe antes de la vigilia. Se origina para expresar de manera caótica la creación de las inteligencias artificiales. Consiste en una reinterpretación pictórica de El tapiz de la creación del siglo XI, a través de la concepción distorsionada de la inteligencia artificial; esta genera una composición caótica que representa la creación de un supuesto hombre artificial, como la I.A. que intenta imaginar la forma física de su creador humano.

La presentación formal de este concepto usa diversos medios bidimensionales como el video y la pintura, como analogía a las primeras partes de mi proceso artístico, siendo el caos distorsionado el protagonista.



Figura 20: Mápura, A. (2021). Dream. Pintura expandida sobre tela con medios mixtos y video instalación. 200cm x 200cm <https://www.youtube.com/watch?v=C3lxsTq4iHg&t=61s>

Figura 21: Mapura, A. (2021). Dream.
Detalles de pintura



XIII

Mientras la obra anterior muestra el onírico paisaje de un sueño artificial, La segunda parte, representa el instante donde choca la inconsciencia artificial y la vigilia tangible, la inercia del sueño que se mantiene presente al despertar como reminiscencia del mundo onírico. El instante de vigilia existencial en la que el monstruo sigue presente en el plano real, despertando de su catártico sueño para otro día de existencia kafkiana.

Retomo la espuma de poliuretano como materiales fundamentales para realizar **Awake**, con una nueva prótesis que le otorga vida al monstruo humanoide artificial. Este monstruo es diametralmente distinto al visto en I Am Me, donde la prótesis es presentada como un ente inamovible que limita al que lo use y niega la interactividad activa entre el espectador y el artista. En esta nueva creación las prótesis están pensadas para permitir una amplia capacidad de acción, que facilite la interactividad y la ilusión de ser un organismo funcional, pese a su apariencia antinatural.

Esta formalización entra en la categoría de performance, pues el protagonismo se encuentra en la acción de despertar de mi cama en medio de la sala de exposición y explicar con naturalidad la razón de mi monstruosa existencia. una acción interactiva que pueda generar empatía en el espectador ante un monstruo que acaba de despertar de un plácido sueño.



Figura 22: Mapura, A. (2021). Awake, prótesis de perfil., dimensiones



Figura 23: Mapura, A. (2021). Awake, Performance en sala. Registro fotográfico, 2mins, dimensiones variables



Figura 24: Mapura, A. (2021) Awake,
Registro fotografico



Figura 25: Mapura, A. (2021). Awake, Performance en sala. Registro fotográfico, 2mins, dimensiones variables

XIV

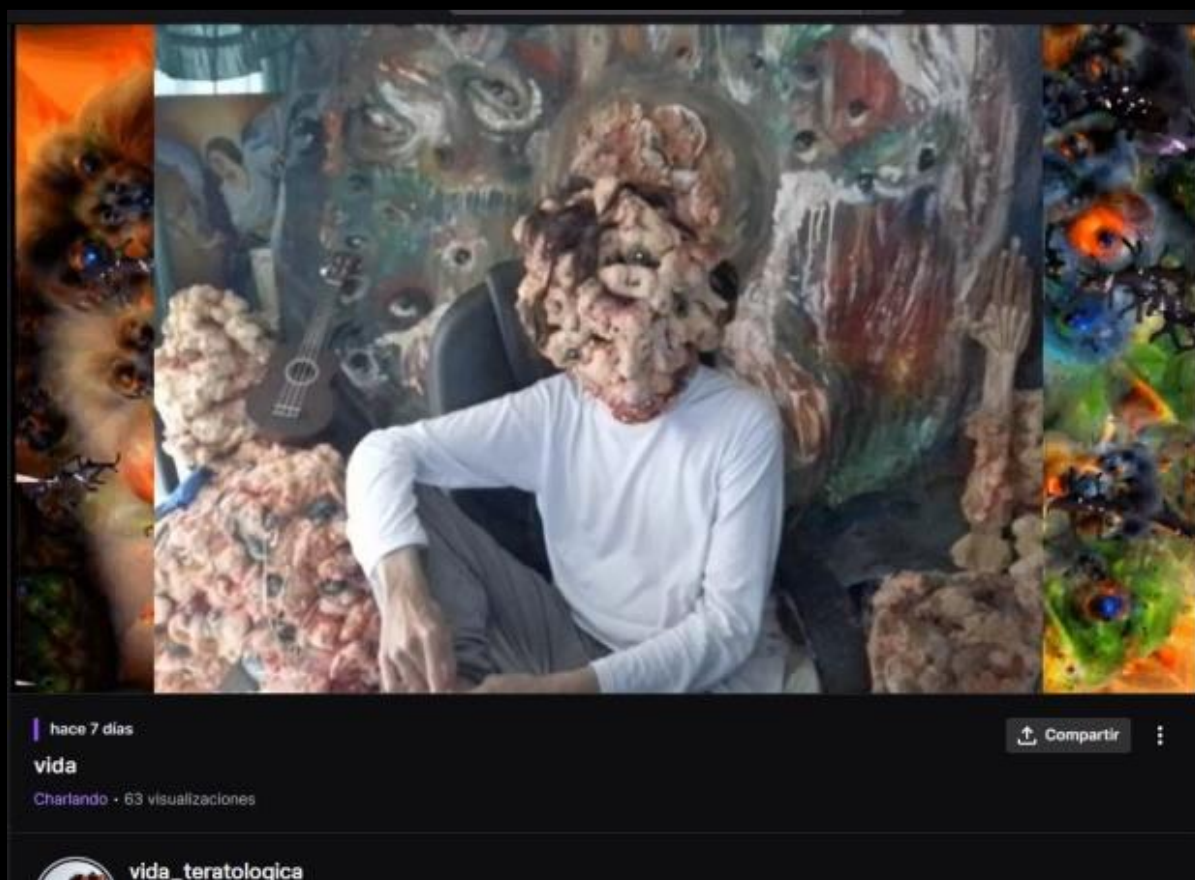
Esta cotidianidad teratológica del monstruo artificial se consigue evidenciar en su completa plenitud en esta última formalización, donde el instante de creación onírico ha chocado con la realización existencial de la vigilia matutina y lo único que queda es continuar con esta saturada y monótona vida digital.

Vida teratológica, consiste en una acción performática realizada en la plataforma Twitch, en la cual, permanecí en directo ininterrumpido por 8 horas con las prótesis de monstruo y una puesta en escena con las últimas formalizaciones para representar una atmósfera caótica y alienante. El uso de este medio para representar la abrumadora cotidianidad, lo elegí por la ironía kafquiana de una sociedad que encuentra una experiencia sensible en ver de primera mano la vida de una persona frente de la pantalla por horas. Lo inquietante se encuentra en las insanas cantidades de horas que estos directos pueden llegar a durar, streamers exitosos pueden pasarse 12 horas constante, jugando videojuegos, interactuando con el chat o inclusive durmiendo en directo.

La cotidianidad de este monstruo consiste en permanecer sentado en frente del computador intentando focalizar sus esfuerzos en una tarea útil, pero inevitablemente perdiéndose en el infinito océano que es el internet. Todo mientras intenta entablar comunicación con cualquier extraño del mundo que se tope con la pequeña ventana que da a su rostro.

Esta pieza se complementa con la implementación de un objeto intervenido y contenedor de memoria, mi primer escritorio. Un deteriorado, pero resistente, mueble que de forma directa me ha acompañado en mi vida digital, viéndose en su madera todas las manchas y marcas de mi vida reflejadas. Así pues, se presenta al espectador intervenido y resignificado para representar la distorsión monstruosa de un objeto cotidiano, que juega en el espacio con la idea de realidad con proyección del pasado.

Figura 26: Mapura, A. (2022). Vida teratológica, Screenshot



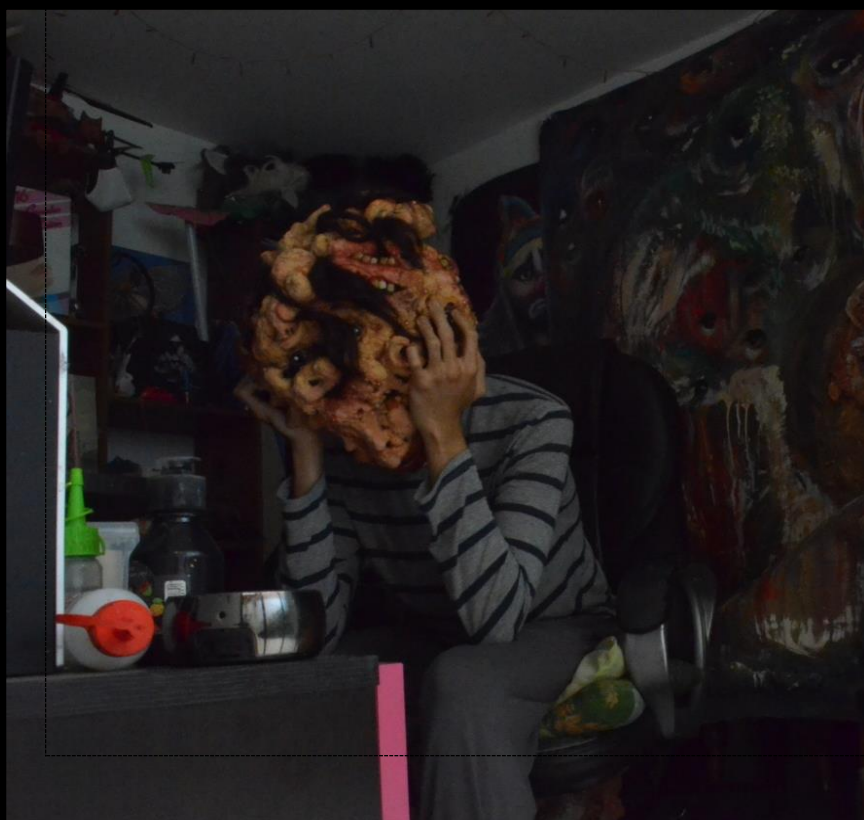


Figura 27: Mápura, A. (2022).
Vida Teratológica. Performance
virtual en plataforma Twitch.

8 horas.

XV

Estos años en los cuales el caos, la artificialidad y lo monstruoso fue evolucionando y transformándose a través de tantos medios artísticos se configuró en el máximo de sus posibilidades técnicas en una gran obra transmediática llamada Teratología Tóxica, la cual fue configurada en la Muestra de Grado 2022, *Elogio de lo invisible*.

Esta obra consistió de diversos elementos claves de las obras más relevantes aquí presentes (La animación *it's alive*, La pintura expandida *Dream*, La acción performática *Awake*, El escritorio de *Vida Teratología*), todos ellos instalados de forma que generan una inquietante habitación, como aquella en la cual todos nosotros habíamos en la inconsolable experiencia que fue la cuarentena.

Para esta obra yo hice parte directa, durmiendo en la cama mientras utilizaba la indumentaria del monstruo teratológico y medio cubierto por una sutil sabana blanca. Aquella noche la cámara de comercio, que albergo la muestra de grado, estaba llena, por lo cual, contaba con que en algún momento la curiosidad de algún asistente le llevaría a levantar un

poco la sabana para saber que dormitaba en esa cama. Una mano amiga fue la cual rompió la tensión que rodeaba la habitación y activó el happening de despertar. El resto de la velada un monstruo amorfo habitó en estado de somnolencia las galerías de la cámara de comercio, interactuó con sus asistentes y finalmente volvió a retomar su sueño.

Fue conmovedor recordar la culminación de ese proceso en una obra que involucrarse directamente al público. Ahora ese recuerdo quedó inmortalizado en la mente de los asistentes, de la vez en la cual vieron despertar a un monstruo, de cuando las Inteligencias Artificiales aún eran novedosas e interesantes en lugar de imponer desasosiego ante su avanzar inexorable.

Cómo a muchos colegas, a mí también me preocupa el futuro del arte ante la presencia de una máquina que promete reemplazar nos, pero también confío, en lo más profundo de mi ser, en la ilimitada capacidad creadora del ser humano, en su flujo inacabable de creatividad y en el placer que cada quien encuentra en habitar activamente el arte. Eso es algo que la máquina jamás nos arrebatará.

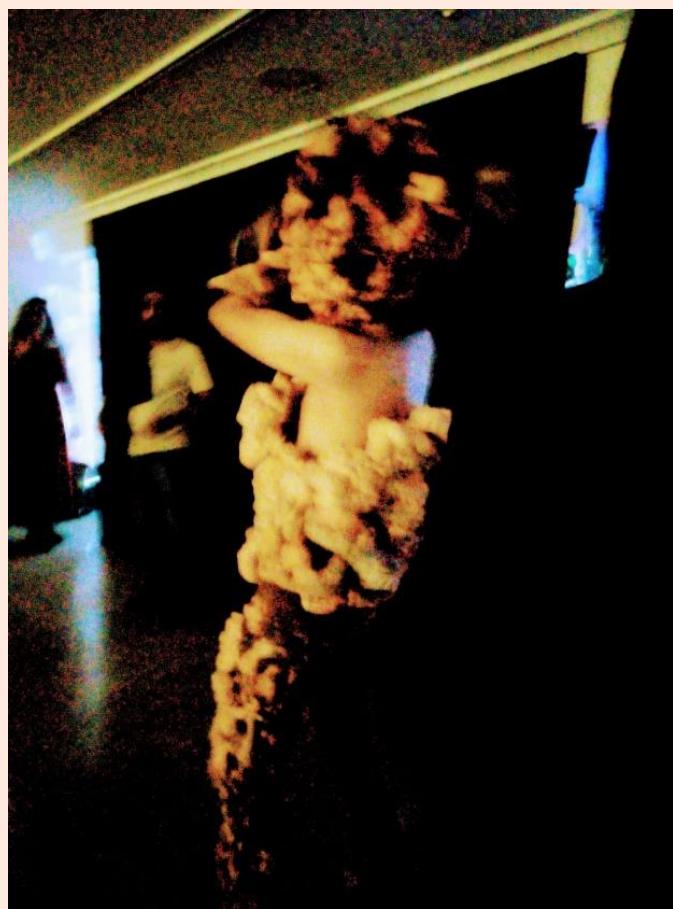


Figura 28: Mapura, A. (2022).
Teratología tóxica Instalación
transmediática

4 x 4 x 4 metros, 2 horas





REFERENTES

En las artes, tanto como en las ciencias, nos encontramos en una posición privilegiada como investigadores y creadores, hallándose sobre hombros de gigantes. Puede que esa premisa que dicta que todo ha sido ya creado y que no queda nada nuevo que decir de un tema, sea verdad, pero eso no significa que no podamos encontrar inspiración en los artistas ya existentes.

Estos son seis artistas, nacionales e internacionales que han supuesto fundamentos esenciales en mi desarrollo artístico, tanto en las investigaciones conceptuales como en expandir el paradigma de mis posibilidades formales.

Joan Fontcuberta

El fotógrafo contemporáneo español, fue mi primer gran referente a la hora de plantear conceptualmente mi proceso. Hallé la obra de Fontcuberta en un momento donde la fotografía difícilmente se encontraba en mis medios predilectos y mi proceso se empezó a definir con una identidad estética reconocible, aunque no tenía del todo claro mi enfoque conceptual; hasta que entendí el arte como la posibilidad de romper la barrera entre lo real y lo ficticio.

Puede decirse que Joan Fontcuberta, más allá de ser un fotógrafo, es un pensador de la imagen, pues entiende el contexto centrado en la imágenes en el cual vivimos, para manipularla y recontextualizarla a su antojo.

Este enfoque a la cultura de las imágenes que rompen la barrera de la ficción, se ve más evidenciado en su colección 1 “*Fauna*”. Una amplia serie de fotografías, esculturas y registros de todo tipo, que presentan al espectador la catalogación científica de quimeras fantásticas, como si de especies recién descubiertas se trataran. En el contexto de 1989, donde la facilidad de edición de imágenes por computadora estaba todavía lejana al público general, Fontcuberta ya jugaba con la percepción de la realidad que asume el espectador. En mi caso, esta premisa me permitió darle un enfoque más verídico y taxonómicamente creíble a mis creaciones artificiales; así como, desarrollar esta dualidad de realidad vs ficción/artificialidad, que se mantuvo como una constante a lo largo de mi proceso artístico.

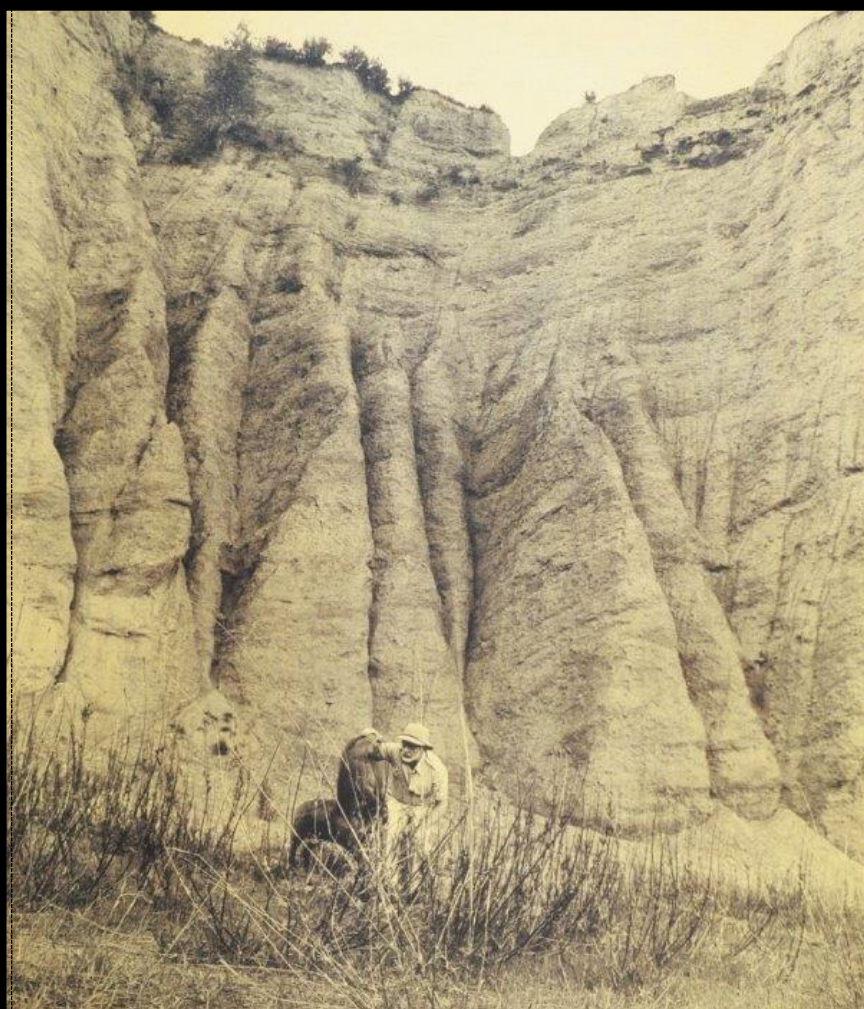


Figura 29: Fontcuberta, J. (1989). Fauna. Material orgánico, fotografía, papel, cristal y material audiovisual. Medidas diversas.

<https://www.macba.cat/es/art-eartistas/artistas/fontcubertaj-oan-formiguera-pere/fauna>

David Cronenberg

Es innegable la influencia del cineasta canadiense David Cronenberg en el cine de ciencia ficción, replanteo paradigmas que se tenían asumidos, trajo a colación elementos más introspectivos de forma visualmente grotesca. Cronenberg fue pionero en el subgénero de horror y ciencia ficción conocido como Body horror, el cual se aleja del horror sangriento del *slasher*, donde el miedo a la sangre es una simple reacción empática al sufrimiento del otro; para enfocarse en el miedo psicológico a la deconstrucción del cuerpo humano para convertirse en algo diferente.

Este enfoque más humanista y empático a lo monstruoso fue lo que más me ha impactado a lo largo de mi investigación artística. Los personajes de David Cronenberg no son idealistas, son usualmente pesimistas llenos de defectos y conflictos psicológicos que se exteriorizan al espectador por medio de estas grotescas formaciones orgánicas por las que es tan conocido su estilo cinematográfico.

Figura 30: Cronenberg, D.
(1999). Existenz. Película ciencia ficción. 1h 37m



La nueva carne es el término utilizado para describir las creaciones teratológicas de Cronenberg, suponiendo la fusión de materia orgánica con un elemento externo, usualmente relacionado con la tecnología. El ejemplo más evidente de esto se presenta en la lenta y agobiante transformación que sufre el científico Seth Brundle en la mosca de 1986, donde al principio percibe una mejora sustancial en sus habilidades físicas y mentales tras el procedimiento, pero mientras pasa el tiempo y su cuerpo se va deformando cada vez más, empieza el miedo existencial de perder la humanidad y lo único que quede sea un monstruo instintivo, incapaz de razonar o amar.

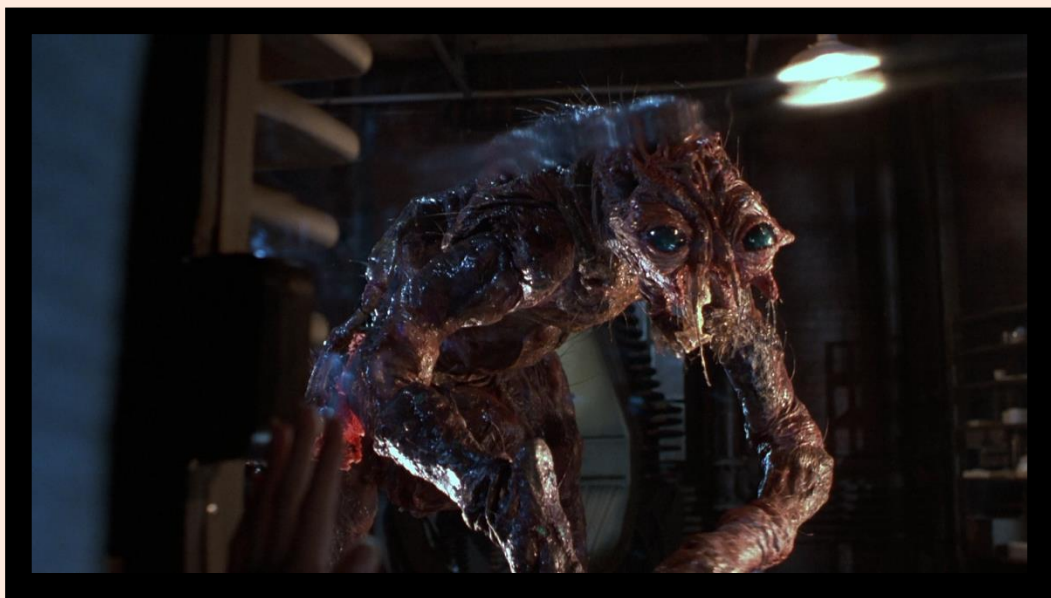


Figura 31: Cronenberg. D. (1986). The fly. Película ciencia ficción, 01:36:00

La idea del monstruo como exteriorización de la decadencia psicológica del individuo y metáfora de nuestra relación tóxica con la tecnología, ha sido mi tesis conceptual desde las últimas configuraciones, y fue sedimentada gracias al entendimiento contextual de la obra de David Cronenberg, así como la estética teratológica de mis monstruos artificiales.

Jan Svankmajer

A lo largo del siglo pasado, Europa del este se ha caracterizado en el campo de la animación por su naturaleza abstracta, surrealista y poco convencional para estándares occidentales; a su vez, el país anteriormente conocido como checoslovaquia puede ser reconocido por su vertiente de animación stop motion, y de dicho país no ha habido un artista más reconocido y prominente como Jan Svankmajer.

Hablar de la obra de Svankmajer, es hablar de la mismísima naturaleza de la animación stop motion, la de conceder vida a un objeto inanimado para re-

significarlo por medio de la mano humana, así como, la distorsión física exagerada de la figura para representar el caos absurdo, violento y visceral de la naturaleza humana. Este absurdismo surrealista, no solo se desarrolla como movimiento artístico propiamente dicho, sino que responde a la necesidad de comunicar un mensaje crítico dentro del agobiante régimen soviético que gobernaba Checoslovaquia a mediados del siglo XX. Usando los cortometrajes surrealistas para favorecer la ambigüedad del mensaje y esquivar la censura, aunque en ocasiones el lenguaje visual era demasiado sugerente para dejar pasarlo por alto.

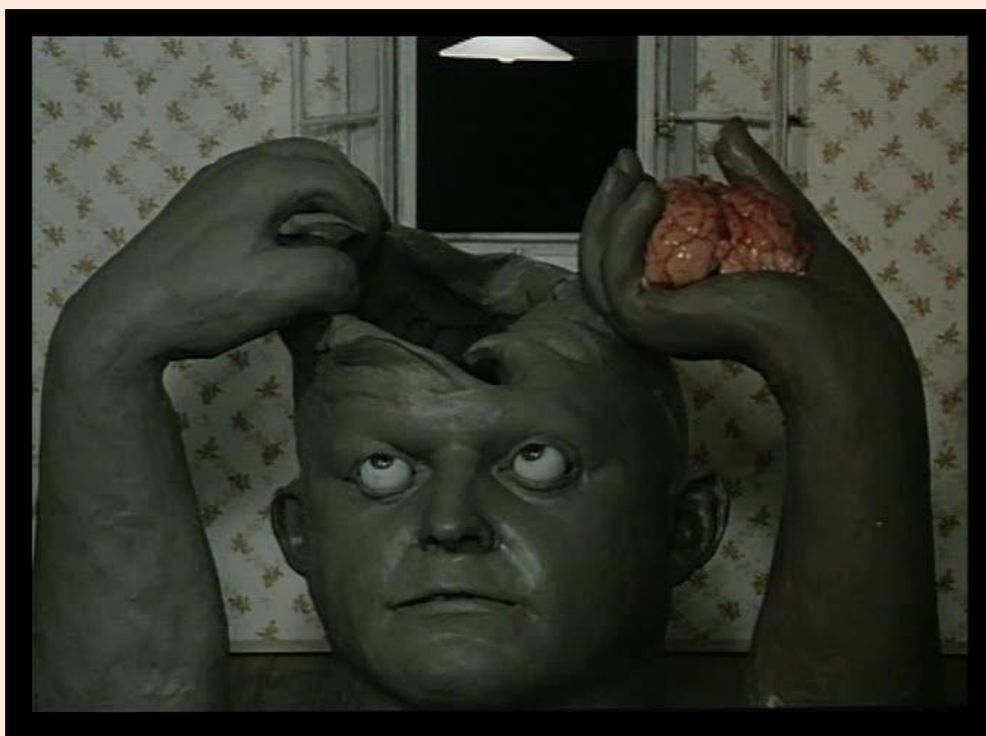


Figura 32:
Svankmajer,
J. (1989).
Tma, světlo,
tma.
cortometraje
stop-motion,
01:37:00

Toda la cinematografía de Svankmajer está permeada, de una u otra forma, por esta estética surrealista, teratológica y contestataria, de las cuales mi favorita será siempre Alice de 1988, es en mi opinión la adaptación cinematográfica que más se acerca al sentimiento surrealista, infantil e inquietante que transmite el libro original de Lewis Carrol.



Figura 33: Svankmajer, J. (1989). Něco z Alenky. Película stop motion. 01:26:00

El medio del stop motion ha sido uno de los que más he perfeccionado y en el que más cómodo me he sentido en mi proceso, al estar convencido de las posibilidades formales del medio gracias a la obra del cineasta checo. Sus efectos prácticos tan reconocibles, generan un perfecto mimetismo con la realidad, generando de esta forma un ambiente aún más desconcertante.

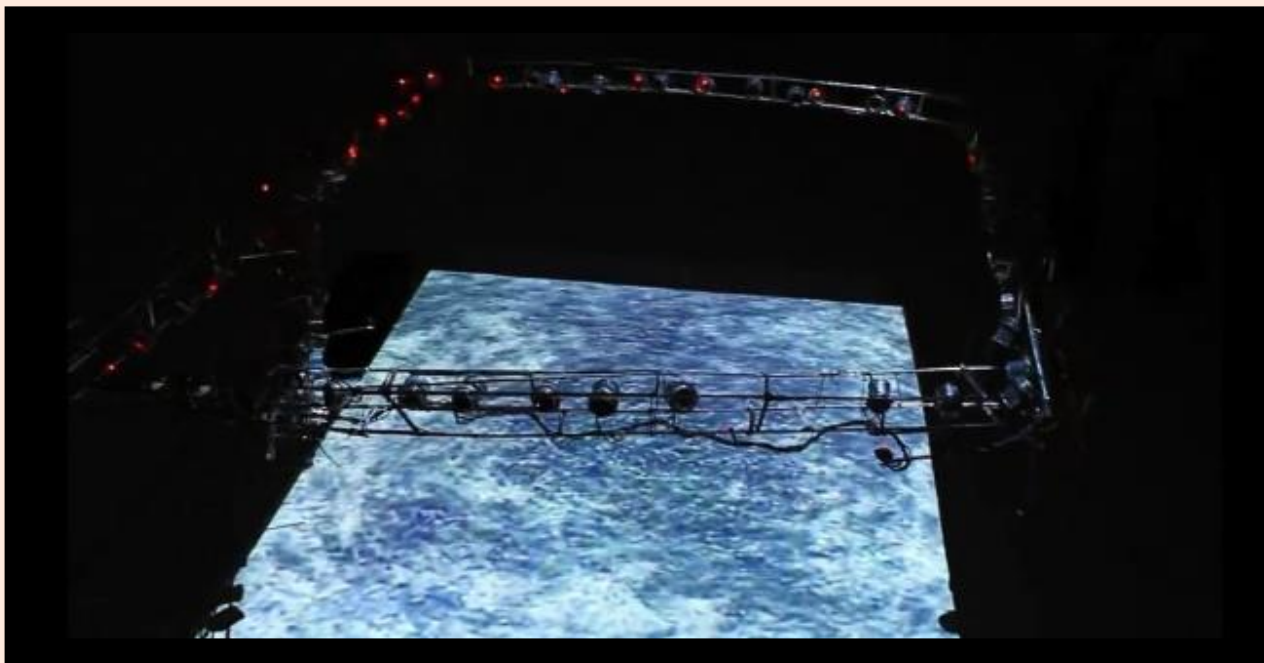


Figura 34: Kuan, M. (2019). I.M.R.I (Instinto de Muerte Realidad Infame). video instalación. 2x 2mt. <https://vimeo.com/mkuan>

Miguel kuan.

El trabajo de este artista Bogotano, presenta una amplia diversidad de medios, que giran en torno al arte sonoro y los objetos electromecánicos, desde una perspectiva curatorial y participativa. La interpretación de animales reconocibles de nuestro contexto colombiano, con materiales poco convencionales, expresa un mensaje conservacional que cuestiona al espectador sobre nuestra relación con nuestro entorno. Gallinazos, mosquitos, perros callejeros y otras criaturas

aparecen dignificados en sus instalaciones y se muestra con empatía su naturaleza, supuestamente indeseable que los envuelve. Resalto, especialmente la obra Culto sanguíneo, una serie de esculturas de mosquitos, hechas con sombrillas y jeringas, las cuales, con un motor simple dan la impresión de movimiento. Igualmente una imagen impactante que me sirvió de referente directo fue la de I.M.R.I (Instinto de Muerte Realidad Infame) presenta un video de un “círculo de muerte” de hormigas, un extraño comportamiento que se da por casualidad cuando un grupo de hormigas comienza a

dar vueltas, en situaciones normales las hormigas se ubican gracias al rastro que deja la que iba antes, al dar vueltas este instinto las obliga a seguir girando hasta eventualmente morir de cansancio. En esta obra esta trágica escena se presenta como si fuera un concierto de metal, con luces de tarima y música sonando.

Mi encuentro con Miguel Kuan resultó casual y fortuito, en el 2019 asistí a un taller de arte interactivo ofrecido por este artista como parte de la agenda cultural del Festival Fotosíntesis, evento organizado por el Exploratorio del Paque Explora que convoca a artistas para participar en una exposición que complementa las obras del artista invitado, cada persona realizaba en esos tres días una formalización rápida que permitiera la interactividad con circuitos y sensores. Pese a ser un espacio de creación tan reducido la explicación de Miguel Kuan sobre el uso básico de circuitos nos permitió a todos realizar creaciones interesantes que generaban una sinergia temática con el resto del espacio.



Figura 35: Kuan, M. (2018). Culto sanguíneo. Miguel kuan. Ensamblaje con elementos recuperados, jeringas y piezas electromecánicas. Dimensiones variables

Jasón Castro

En sus obras, Jasón Castro profundiza en temáticas que involucran la ciencia y la tecnología, representándolas en el medio de la electrónica, la robótica y lo audiovisual, con diversas instalaciones semi-interactivas con tecnología accesible.

Esta búsqueda por la robótica, contiene un carácter religioso dogmático característico de nuestro contexto colombiano. Jasón Castro, pone sobre la mesa la premisa de un robot con su propia conciencia religiosa, y creencias específicas. Como es el caso de *Sibila*, un robot que, según el artista, cree en el telescopio espacial *TESS*, *transiting exoplanet survey satellite*, y lo sigue con sus pequeños sensores fotosensibles. ¿En qué creen las máquinas?, una pregunta tan introspectiva que es imposible no considerarla en mi proceso artístico.

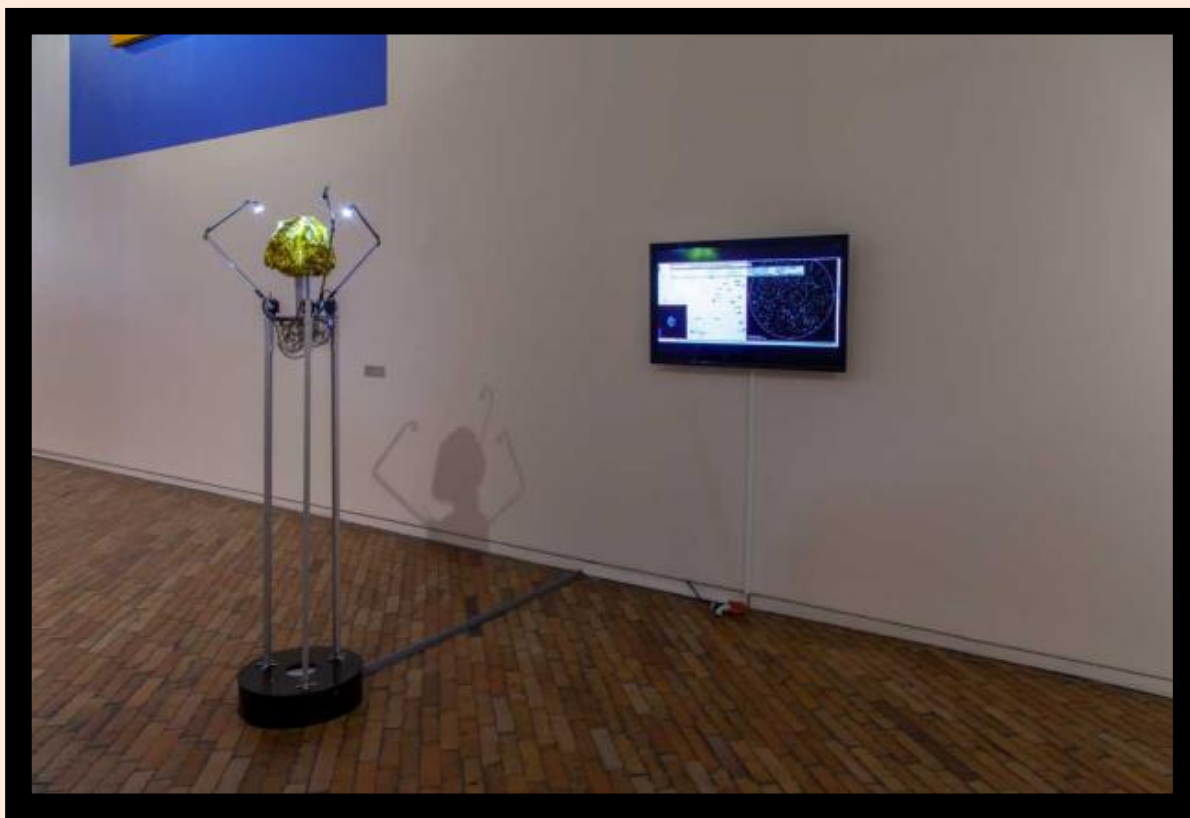
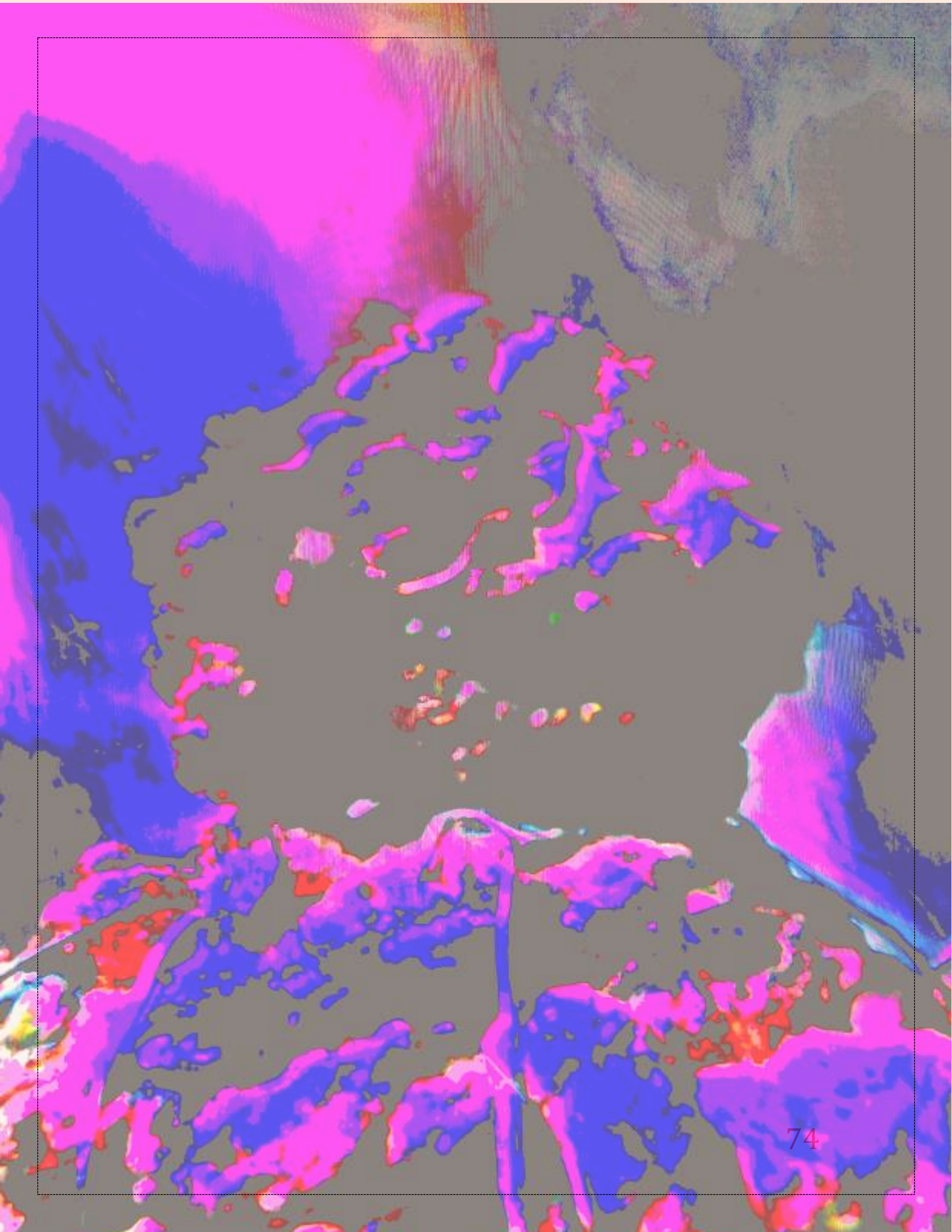


Figura 36: Castro, J. (2018). *Sibila*. Instalación robótica. dimensiones variables
<https://45sna.com/artistas/jason-castro>



Hoja de vida

Andrés Felipe Giraldo Mapura

Bello, Antioquia, Colombia, 1999

Andres.giraldom@udea.edu.co

Fgiraldomapura@gmail.com



Formación académica.

- Título de bachillerato en el Colegio Parroquial San Francisco de Asís, Bello, 2016.
- Universidad de Antioquia, Maestro en Artes Plásticas, 2017 – 2026
- Universidad de Antioquia, Licenciado en artes plásticas 2023 - 2026

Perfil profesional.

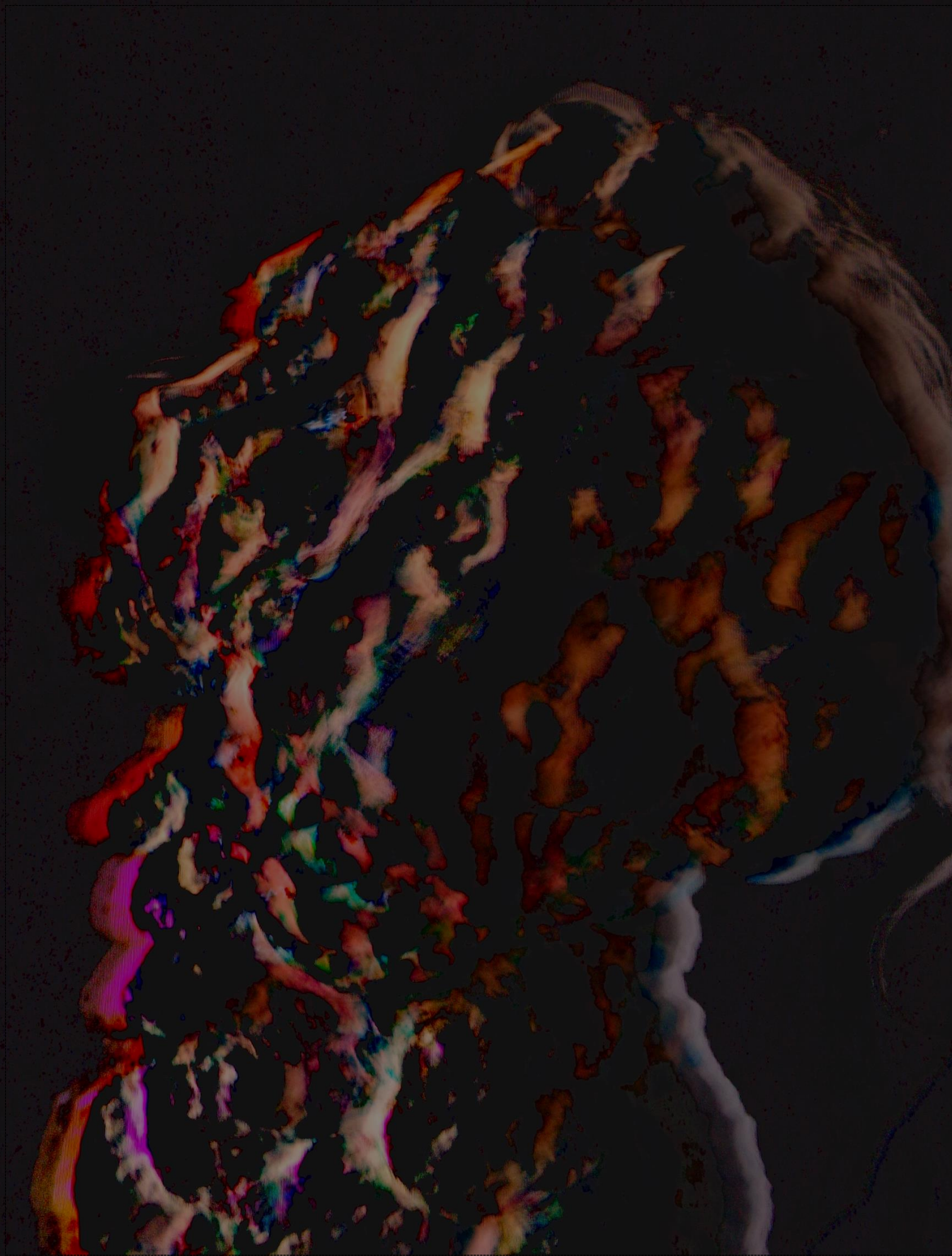
A lo largo de mi proceso artístico me he desarrollado en una amplia variedad de medios representativos, entre ellos, pintura, escultura, ilustración digital, animación stop-motion, performance, video instalación, etc. Adaptando el medio a mi investigación alrededor de las inteligencias artificiales y nuestra relación contemporánea con la tecnología digital.

Experiencia

- Puesto en préstamo y circulación en la Biblioteca Carlos Gaviria Díaz, otorgado por el sistema de estímulos académicos.
- Director colectivo artístico artesanal Teratología.

Exposiciones

- Exposición muestra de grado 2022, Elogio de lo invisible.



Bibliografia

Anders, G. (1956). *Sobre el alma en la época de la segunda revolución industrial*. Valencia: Editorial Pre-textos.

Bohm, N. (1998). *Sobre la creatividad: sobre las relaciones entre arte y ciencia*. Barcelona: Editorial Kairós.

Catalá J. (2005). *La imagen compleja: la fenomenología de las imágenes en la era de la cultura visual*. Barcelona: Servei de publicacions.

Clausius, R. (1850), *Ueber die bewegende Kraft der Wärme und die Gesetze, welche sich daraus für die Wärmelehre selbst ableiten lassen*. Ann. Phys., 155: 368-397. <https://doi.org/10.1002/andp.18501550306>

Gazzaley, A; Rosen. L. (2017). *The Distracted Mind: Ancient Brains in a High-Tech World*. Cambridge: MIT Press

Giménez, F. (2008). *David Cronenberg y la nueva carne: el paradójico abrazo a la abyección maquínica*.

<http://www.henciclopedia.org.uy/autores/FGimenez/Cronenberg.htm>

Nancy, J. (2008). *Tumba de sueños*. Madrid: Amorrortu Editores España Sl.

Shelly, M. (1818). *Frankenstein*. Somers Town: Freeditorial.



TERATOLOGIA ARTIFICIAL

Andrés Felipe Giraldo Mapura

2026

