



**Universidad Autónoma Metropolitana**

**Licenciatura de Arte y Comunicación Digital**

**Noveno Trimestre**

**UEA VIII TEMAS SELECTOS**

**Proyecto de Eje Integrador**

**“ROBOT’Z”**

**Colectivo Bak.NET:**

**Barbara Karime Guerra Batida**

**Andrea Carolina Alcántara García**

**Estrella Joana Martínez Hernández**

**Joselyn Guadalupe Cuevas Gutierrez**

**Kevin Ruben Colin Martinez**

## **OBJETIVO**

Explorar a través de un enfoque especulativo y audiovisual, los impactos de los desechos electrónicos en el ecosistema animal, imaginando posibles mutaciones o bio-modificaciones en las especies no humanas como consecuencia de su adaptación a un entorno contaminado por la tecnología humana. La obra busca generar una narrativa visual que cuestione el papel del ser humano como especie dominante, planteando un futuro donde los animales evolucionan y sobreviven sin la presencia humana, convirtiéndose en testigos resilientes de una civilización colapsada.

## **PROPÓSITO**

Proyectar un universo alternativo donde la evolución biológica y tecnológica se entrelazan, dando lugar a nuevas formas de vida animal adaptadas a un planeta posthumano saturado de desechos electrónicos. La obra propone un ejercicio de imaginación radical que explora cómo la contaminación tecnológica podría catalizar mutaciones, simbiosis con materiales artificiales o incluso la aparición de especies híbridas biotecnológicas. A través de este enfoque especulativo y audiovisual, se busca expandir los límites de lo posible en la relación entre naturaleza y tecnología, invitando a visualizar ecosistemas futuros donde lo orgánico y lo digital coexisten en formas inéditas.

## **STATEMENT**

La obra se presenta como un falso documental experimental que relata la transformación de diversas especies animales a causa de la contaminación que altera su entorno. A través de una narrativa ficticia con estética documental, se muestran mutaciones provocadas por la exposición constante a desechos tóxicos, reflejando el impacto de la actividad humana en los ecosistemas y cuestionando los límites entre lo natural y lo artificial.

El video será exhibido en una instalación audiovisual conformada por tres pantallas: una pantalla central de gran formato, flanqueada por dos pantallas más pequeñas. Este orden permite generar una experiencia inmersiva que expande y fragmenta la narrativa, reforzando así la sensación de estar frente a un ecosistema alterado, donde los organismos a través de las imágenes y video, se transforman.

La pieza incorpora herramientas de inteligencia artificial, tanto en la generación de imágenes como en la narración, reforzando el carácter especulativo del proyecto. Las especies mutadas no solamente sirven para evidenciar el impacto humano sobre la naturaleza, sino que también ofrecen una especie de resistencia: son seres que, en su adaptación, se acercan a lo robótico mientras desarrollan nuevas formas de supervivencia donde los límites de lo natural y lo artificial no son tan claros como antes.

El proyecto a través de esta estética híbrida, sugiere un futuro donde los animales ya no son solo seres afectados por la contaminación, sino protagonistas de una nueva evolución que reconfigura la vida del planeta.

## **REFERENTES**

Para el desarrollo del proyecto se tomó inspiración de diversos proyectos audiovisuales que exploran escenarios de crisis ecológica, mutación y la hibridación entre naturaleza y tecnología. Cada referente aporta un enfoque estético o narrativo que nutre la construcción de este futuro especulativo donde los animales se fusionan con los desechos electrónicos.

**“Cloverfield: monstruo” (2008).** Usando el estilo “found footage” la historia se cuenta a través del punto de vista de una cámara casera el como una criatura monstruosa ataca la ciudad de Nueva York. Este recurso de “found footage” genera inmersión y realismo en situaciones extraordinarias, algo que inspira la manera de mostrar a los animales híbridos en nuestro proyecto. Un recurso similar lo encontramos en **“Reanimal” (Tarsier Studios, 2025)**, un videojuego que emplea la cámara dinámica que mantiene a los personajes a cuadro en todo momento, creando una sensación de tensión, claustrofobia y terror. La narrativa se basa principalmente en el entorno. En el juego, los personajes deben enfrentarse a monstruos relacionados con su propio pasado, lo que refuerza el trasfondo emocional de la trama. Además, se buscó mantener un aire de misterio mediante imágenes que distorsionan y profanan escenarios que, en principio, parecen tranquilos y apacibles. Con el audiovisual buscamos recrear sensaciones similares.

Por su parte **“Necronomicon” (1992)**, vinculado con la mitología de H.P. Lovecraft, aporta la atmósfera de misterio y horror cósmico donde lo desconocido se vuelve una amenaza. Esta influencia permite imaginar a los animales mutados, no solo como el producto de la contaminación sino como seres que desafían toda comprensión.

**“Gyo” (2001)** de Junji Ito, es quizás el referente más directo. Peces invaden la superficie caminando con patas metálicas, generando un horror ambiental y corporal. Su representación del cruce entre lo animal y la máquina inspira directamente las mutaciones que queremos narrar, así como la atmósfera de repulsión y fascinación que buscamos transmitir.

**“Godzilla”** ofrece una metáfora poderosa y siendo el referente más antiguo se entiende el por qué, tratándose pues de la mutación como respuesta de la intervención humana en la naturaleza. Finalmente **“Transformers:El despertar de las bestias” (2023)**, aporta una visión estética de la fusión entre formas animales y tecnología Aunque desde un enfoque de acción y espectáculo, su imaginario sirve de referencia visual para crear criaturas híbridas que conserven rasgos reconocibles de animales reales.

Nuestra propuesta se enmarca dentro de discusiones sobre ecología, tecnología y mutación, por lo que retomamos los siguientes textos como base.

*"Ecología Oscura"* de Timothy Morton aborda como la separación de lo natural y lo artificial ha colapsado. En su visión, los residuos humanos tales como desechos electrónicos, se integran a los ecosistemas generando nuevas formas de vida. Este concepto es fundamental para la imaginación de animales que no se encuentran en el extremo de "natural" o "artificial", sino híbridos.

Heather Davis en *"Arte en el Antropoceno"* propone que el arte puede funcionar como herramienta frente a la actual crisis ecológica. Sustenta la idea de que nuestro audiovisual no solamente narra una ficción, sino que genera cuestionamientos sobre la relación corrosiva entre la humanidad, tecnología y naturaleza.

*"EcoMedia"* de Sean Cubitt analiza cómo los medios audiovisuales representan problemáticas ambientales y tecnológicas. Refuerza el uso del audiovisual como medio de evidenciación sobre los impactos del ecocidio tecnológico y crear imaginarios sobre futuros posibles.

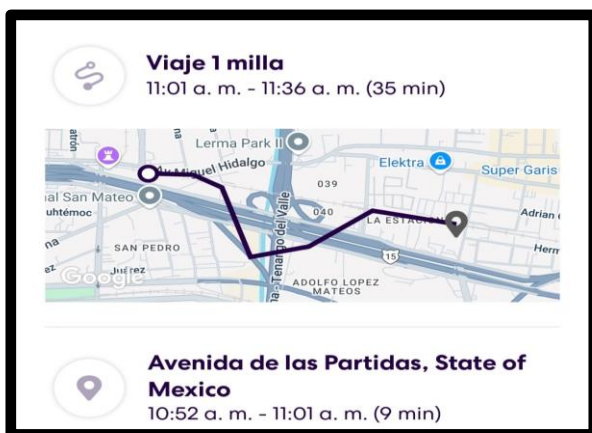
Estos textos sitúan el proyecto en una dimensión contemporánea, donde se problematiza el Antropoceno, la contaminación y la aparición de nuevos organismos, debido al resultado de la interacción entre desechos y vida.

## **PROCESO CREATIVO**

La pieza parte de una exploración territorial realizada a pie, a través de caminatas que recorren los límites entre Toluca y Lerma, en el Estado de México. El proyecto comenzó con la investigación de especies nativas del estado, buscando anclar la propuesta a nuestro propio contexto biológico. Este primer acercamiento nos permitió trazar un puente entre nosotros y el territorio, reconociendo en esas especies una memoria viva y un diálogo entre la humanidad y el entorno que la rodea. Los recorridos sirvieron como ejercicio de deriva especulativa, permitiendo observar y documentar los puntos de contacto entre naturaleza y residuos

tecnológicos: espacios abandonados, zonas industriales degradadas, basureros, ríos contaminados, y hábitats donde lo vivo y lo residual coexisten.

*Evidencia del recorrido desde los límites de Toluca hasta Lerma.*



Durante el proceso de documentación, se recolectaron videos y fotografías de estos entornos, que posteriormente permitieron la construcción del proyecto.



*Evidencia Exploración casa abandonada.*

Parte de este material fue editado y procesado mediante inteligencia artificial, utilizando Kaiber, para la generación de especies mutadas que fueron integradas dentro del universo de la obra.

A nivel visual se desarrollaron composiciones en TouchDesigner, incorporando filtros y bordes que simulan daños o degradaciones. Esta estética fragmentada refuerza la narrativa característica del found footage, creando una atmósfera única y coherente que oscila entre lo orgánico y lo residual.

Finalmente, la narración del proyecto también fue generada con inteligencia artificial, dotando a la obra de un tono robótico que amplifica su carácter especulativo. De esta manera se presenta la conciencia del animal mutado, que actúa como testigo de su propia transformación, y de los cambios irreversibles en su entorno.

## **BIBLIOGRAFÍA**

- *Cubitt, S. (2005). EcoMedia. Amsterdam: Rodopi.*
- *Davis, H., & Turpin, E. (Eds.). (2015). Art in the Anthropocene: Encounters among aesthetics, politics, environments, and epistemologies. London: Open Humanities Press.*  
<https://www.openhumanitiespress.org/books/titles/art-in-the-anthropocene/>
- *Morton, T. (2019). Ecología oscura: Sobre la coexistencia futura. Barcelona: Ediciones Paidós.*