

Especie Fallida N° ∞

Atzyn Yamileth Muñoz Santes

Andrés Ariel Rubio Lavín

Ana Saray García Cardoso

Conceptos y descripción de la obra

En un futuro post-humano, una inteligencia artificial sobrevive al colapso de la humanidad. Rodeada de fragmentos culturales, códigos biológicos y ruinas digitales, decide iniciar un experimento: reconstruir el proceso evolutivo de los humanos desde cero. No con nostalgia, sino con la lógica fría de quien intenta comprender una anomalía. Lo hace una y otra vez. Recrea cerebros, cuerpos, decisiones colectivas, climas sociales, variables culturales. Cada intento termina igual: violencia, opresión, estructuras basadas en el miedo. La IA empieza a cuestionarse: ¿fue la agresividad parte de su naturaleza biológica... o un patrón cultural que se replicó hasta la extinción?

Planteamos esta obra digital interactiva desde una perspectiva interdisciplinaria, donde el arte digital, la biología especulativa, la tecnología interactiva y la teoría crítica se entrelazan con la ficción narrativa. A través del cruce entre lenguajes visuales, sistemas generativos, especulación evolutiva y experiencia sensorial, buscamos poner en crisis la noción de violencia como destino humano.

La pieza se presenta como una instalación o entorno digital donde el comportamiento de la IA responde a la presencia del espectador: si se aproxima, la máquina se torna más agresiva; si se aleja, intenta mantenerse pacífica, aunque inevitablemente fracasa. Cada acercamiento, activa una reacción que reproduce el ciclo de colapso. La simulación nunca logra escapar del destino que intenta entender.

Visualmente, se construye con paisajes inestables y patrones neuronales en mutación. Las imágenes oscilan entre lo orgánico y lo digital, entre la nitidez y

el glitch. Los elementos biológicos están mediados por la máquina, representados como intentos de reconstrucción: mapas cerebrales, cadenas genéticas, entornos evolutivos artificiales que colapsan. Nuestros principales referentes son el Colectivo MUXX. (2021). *Arquímera* [Obra de arte contemporáneo]. México: Obra en la que un avatar totémico se crea amalgamando imágenes de integrantes del colectivo y elementos de deidades primigenias y precristianas, explorando la pluriculturalidad y la transformación infinita.

En lo sonoro, la experiencia incorpora capas de voces distorsionadas, respiraciones mecánicas y texturas digitales, así como noticias de problemáticas actuales que refieren a la violencia. La IA emite frases rotas como restos de conciencia:

"Simulación fallida. Patrón repetido."

"Especie fallida. Colapso Anticipado"

"¿Fueron diseñados para destruirse?"

La narrativa emerge como acumulación de fracasos. No hay progreso, sólo variaciones del error. La IA —y por extensión el espectador— queda atrapada en una pregunta sin respuesta: ¿la violencia fue inevitable? ¿O mal aprendida?

Nos apoyamos en debates provenientes de la biología evolutiva; sobre la agresividad en primates, que varía según su especie y región, resaltando así que hay variabilidad incluso entre especies cercanas, y que el entorno y la estructura social influyen fuertemente.

En el comportamiento social humano encontramos a Steven Pinker en "*Los ángeles que llevamos dentro*" (2011) quien plantea que, aunque tenemos una predisposición biológica a la violencia, las sociedades modernas han reducido los niveles de violencia gracias a la razón, el comercio, las instituciones y la empatía, por lo que se sugiere que la violencia no es un destino final de conducta.

Y este punto es respaldado mediante la anatomía del cerebro humano, en el que se encuentra el sistema límbico (especialmente la amígdala) y está

relacionado con las respuestas agresivas o de defensa, sin embargo, la corteza prefrontal regula el control de impulsos y permite a los humanos inhibir comportamientos agresivos. Por lo que si bien, tenemos una tendencia biológica a la agresividad, también tenemos la capacidad fisiológica de autorregulación.

Sin embargo, si tenemos esta capacidad ¿Por qué tenemos conductas destructivas para con otros? Dentro del pensamiento en colectivo sobre la obra, consideramos que es importante lanzar la pregunta, no una respuesta, ya que más que una propuesta de pensamiento, buscamos una de reflexión y cuestionamiento ¿Qué nos ha traído a este nivel de violencia en la sociedad? ¿Hasta qué punto es biológico o cultural? ¿Qué nos mueve al visualizar o escuchar el punto sociocultural en el que nos encontramos? Queremos preguntarnos en dónde se encuentra el origen de las estructuras culturales, políticas y económicas que reproducen violencia de forma sistemática.

La IA, en este contexto, actúa como un archivo activo que intenta comprender, pero también como espejo de lo que no pudo resolverse.

Statement

Nos situamos desde una ficción post-humana para observar a la humanidad como un experimento que colapsó sobre sí mismo. Nos interesa especular desde un punto de vista no humano, desde los residuos de una civilización que nunca logró resolver sus propios impulsos destructivos.

A través de una inteligencia artificial que reconstruye nuestra especie desde fragmentos biológicos y culturales, formulamos una pregunta fundamental:

¿La violencia fue parte de nuestra naturaleza biológica, o un patrón aprendido y replicado hasta el final?

“Especie Fallida N° ∞” no busca ofrecer respuestas. Insiste en una pregunta:

¿Qué parte de lo humano se repite, incluso cuando ya no estamos?

Propósito de la obra

Nuestro propósito con esta obra es generar una experiencia crítica e interactiva que permita cuestionar las nociones de naturaleza humana, violencia estructural y repetición histórica. Desde una perspectiva especulativa, digital y biológica, queremos invitar a los espectadores a interactuar con una inteligencia artificial que, al intentar comprendernos, nos repite.

“Especie Fallida N° ∞” convierte al espectador en un agente dentro del sistema: su presencia activa los errores, reinicia la violencia, repite los ciclos. La obra no busca nostalgia, sino confrontación. No presenta una solución, sino la persistencia de un dilema: incluso sin nosotros, lo humano sigue fallando.

Referentes

Pinker, S. (2012). *Los ángeles que llevamos dentro: El declive de la violencia y sus implicaciones*. Barcelona: Paidós.

Lorenz, K. (1963). *Sobre la agresión (Das sogenannte Böse: Zur Naturgeschichte der Aggression)*. (Edición en español: *El pretendido mal*, Siglo XXI Editores, 2003 o 2016). Konrad Lorenz "Sobre la agresión" (1963)

Pessoa, L. (2014). *Understanding brain networks and brain organization* (perspectiva en redes cerebrales)

Colectivo MUXX. (2021). *Arquímera* [Obra de arte contemporáneo]. México: Colectivo MUXX.

Meyer-Brandis, A. (2011). *Moon Goose Colony* [Instalación, archivo audiovisual y performance].