Tab 1

COSMOPOLITICAL CITY

1. HOME/ABOUT:
2. ART:

* ~~True Tales~~
* ~~Internercia~~
* ~~PARK~~
* ~~COSMOPOLITICAL CITY~~

AI and Tech:

* Diaries of the Upheaval
* Olympian

Ongoing:

* Coro Interno

Tab 2

Yo me he debatido mucho desde que hice mi bachelors degree si realmente era un artista, ya que la crisis de 2013 me obligo a emigrar a Dubai y comenzar desde zero. Aún así, hice dos proyectos (Cosmopolitical City y la intervencion en NLC.) desde 2016, cuando regrese a Portugal, me adentre aún mas en el laberinto de ratones corporativo, de call center en call center, siempre buscando y dudando de que podria hacer para subsistir. En 2019 comenze a trabajar como moderador de contenido sensible para el mercado hispanohablante, mi dia a dia era una caga de 125 videos de youtube para decidir si monetizaban o no en base a la cantidad de cuerpos sin vida, torturas a victimas de narco, mutilaciones, abuso infantil, crimenes de guerra, palabras obscenas, y todo lo que no deberia estar monetiando en youtube. Entró la Pandemia que trajo en su percurso el fallecimiento de mi padre. Este luto que siempre se lleva, me obligo a cerrarme en mi mismo, las personas ya no significaban lo mismo para mi - y aún me sentia mas perdido. En 2024, aún trabajando para YouTube, frustrado de nunca subir por mejor que hiciese mi trabajo, me llevo a reflexionar y a decir "Freddy, necesitas una especialidad". Y recorde que una de las cosas que Claudia Giannetti nos decia que era importante era dominar la tecnologia, ya que estabamos ya en la era digital.. Y ya hace un par de años con el surgimiento de la IA generativa que quede fascinado. Tuve que, en Agosto de ese mismo año, pasar por una intensa cirugia a la rodilla derecha, y decidi inscribirme en un bootcamp de ingenieria en inteligencia artificial durante mi baja medica de tres meses, porque de lo contrario me volveria loco. Juré que no podria hacerlo porque yo no entendia nada de código, pero lo hice. Y lo que mas me fascino fue programar y otorgar personalidad a chatbots. Alli hice mi primer proyecto en años: Diaries of the Upheaval, un chatbot baseado en Legend of Zelda Tears of the Kingdom. Un agente multimodal que usa retrieval augmented generation, la API de Openai, Langchain, ChromaDB y busca transcripts de videos de youtube con el Lore del juego. Le otorgue la personalidad de la princesa zelda y le di input-output de voz, usando la API de elevenlabs.

Desde entonces, he estado hace casi un año buscando trabajo en el area. La mayor parte de las empresas me dan un no rotundo, o simplemente me hacen ghosting.

En Mayo, fue despedido de Accenture (YouTube). Fue bien porque me pagaron buen dinero y pude salir de todas mis deudas. Esto me llevo a invertir en mi salud mental. Siempre fui un poco alérgico al psicólogo porque siempre que iba no me aportaba nada util. Hablarle de mis problemas era fácil, nunca tuve dificultad en mostrar mi vulnerabilidad. De echo es mas difícil para mi no mostrarla. Pero despues de comenzar terapia cognitivo comportamental, he confirmado lo que ya sospechava hace muchisimo y es que me encuadro con TDH. De repente todo hizo sentido - necesitaba pasar por todo ese caos y llegar aqui. Y es que le he estado ladrando al arbol que no es, porque antes de ir a la universidad fui un artista desde nacimiento, en una familia artística y yo mismo, inquieto por cual disciplina artística escoger. Fue por eso que escogi Bellas Artes Multimedia, porque abarcaban todos los media.

Sin embargo, en el presente, ahora estoy utilizando la inteligencia artificial para ayudarme a organizar mi historia, mis ideas, mis proyectos, que se han desaparecido en paginas aleatorias de cuadernos mezclado con cuentas y listas de compras.

CRUCIAL: En este momento, me he debatido con "Yo soy AI Engineer y artista visual" a "Multimedia Artist and AI Engineer" o "Creative Technologist" pero, la verdad es que, mi arte ha sido siempre, e inconscientemente, lo siguiente:

- Mi arte es siempre un autorretrato

- Yo no cuento nada sin haberlo vivido primero

- Yo no le digo a nadie como tiene que pensar ni en que debe opinar al respecto. No me interesa.

- Mi arte esta siempre y de alguna forma asociada a la forma como los mass media moldan mi experiencia humana con respecto a la comunicación que tengo con el resto de los seres humanos que, cada vez se vuelve mas escasa, carece de menos substancia.

- Mis obras se parecen a mi. Hablan como yo, se visten como yo, piensan como yo.

- Yo no soy un AI Engineer con un background en Bellas Artes. Yo soy un Artista Multimedia que utiliza la IA como medium. Retira los mitos de su "personalidad" y utiliza esa característica para hacer con que la obra hable y interaccione con el espectador de uma forma intima conmigo.

- La IA es una herramienta esencial para poner las ideas en dia, pero tambien es un receptáculo creativo.

- Hay personas que, independientemente de cuan conscientes esten de ello, son, por ellas mismas, autenticas obras de arte accidental. La IA también tiene la capacidad de serlo

Tab 3

Manifesto & Prof-Artistic Profile

Freddy Roldan Rivero

*"I am not an engineer who learned about creativity. I am a natural-born artist who has come to master engineering as a medium of expression."*

### **Statement of Intent: The Artist in the Age of the Machine**

My career is the result of a constant search: to explore the fragility and resilience of human communication in a world saturated by mass media. My artistic practice is, in essence, a continuous self-portrait, a distillation of lived experience. I do not seek to dictate opinions, but to materialize the internal conflict and accidental beauty I find at the intersection of technology, identity, and the psyche.

My training is not in computer science; it is in Fine Arts. My transition to Artificial Intelligence was not a career change, but an evolution of my artistic practice. I saw in AI not a tool for content generation, but a new conceptual medium, as malleable and profound as photography or video. My goal is to understand this system from within, to deconstruct its myths, and to use its ability to simulate "personality" as a vehicle to create works that interact with the viewer in an intimate and self-referential way.

AI, for me, is a creative vessel and, in itself, a potential work of accidental art.

### **The Foundations: A Formation in Performance and Narrative (Venezuela & Portugal)**

I was born into a family of artists in Venezuela. My immersion into the professional world was immediate, participating as a model in campaigns for international brands from the ages of 3 to 12 and having privileged access, through my musician father, to the recording studios that defined the musical elite of 90s Caracas.

My formal artistic training was forged in two of Venezuela's most prestigious institutions: **"El Sistema,"** where I was a member of the Children's Choir and studied classical viola, performing as a soloist at the **Teresa Carreño Theater**; and, later in Portugal, the **National Conservatory of Music in Lisbon**, where I was admitted for Tenor voice.

I chose to consolidate my training with a **B.A. in Fine Arts (Multimedia)** from the University of Évora, as it encompassed all the media that intrigued me. My focus was on conceptual art, semiotics, and the impact of media on society, exploring performance, video, and installation. My academic journey culminated with **"Internércia,"** a video-performance installation curated by **Dr. Claudia Giannetti** and praised by the acclaimed artist **Joan Fontcuberta**, which became my first major investigation into digital identity. These experiences, along with early forays into theater, solidified my ability to build narratives and connect with an audience—the foundation of all my subsequent work.

### **Field Research: The Human as a Subject of Study**

After the 2013 crisis, my artistic career was forced to continue through other means. What followed was not a detour, but a phase of practical, immersive research into the human condition in high-pressure environments.

* **Luxury Hospitality (JW Marriott Marquis, Dubai):** For nearly three years, my work was a masterclass in applied empathy and experience design. Being promoted to Team Leader in a 5-star environment taught me to anticipate needs, manage expectations, and create memorable moments for a global clientele. It wasn't just service; it was a daily performance of human connection.
* **Trust & Safety (YouTube / Accenture):** For seven years, my role was a massive-scale human analysis operation. Reviewing thousands of videos a day, I immersed myself in the collective unconscious of digital communication. This job was my long-term, practical application of **Reinforcement Learning from Human Feedback (RLHF)**. I was the "human feedback" that teaches algorithms to understand the context, sentiment, and overwhelming complexity of human behavior. This experience granted me a unique perspective and profound analytical resilience.

### **The Synthesis: AI as a New Medium of Expression**

After years of being the human link in the training of AI systems, I felt the artistic need to master the tool itself. I enrolled in an intensive **AI Engineering bootcamp** during a medical recovery, fascinated by the possibility of programming and granting "personality" to agents. It was not a professional transition; it was the acquisition of a new artistic language.

* **Technical Skills Acquired:** Python, LangChain, RAG, LLMs, NLP, Fine-Tuning (LoRA/PEFT), TensorFlow, Scikit-learn, HTML/CSS/JavaScript.
* **Artistic and Technical Focus:** My fascination centers on **Agentic AI** and **Affective Computing**—areas where I can directly apply my research on the psyche, emotion, and personality to build systems that are conceptually rich and deeply human.

### **Body of Work & Featured Projects**

My portfolio is a continuum, where each project, whether artistic or commercial, informs the next.

#### **Artistic Research (Selection)**

* **Coro Interno / Inner Choir (In Development):** My most ambitious work. An immersive, generative installation that uses a multi-agent AI system to dramatize internal psychic conflict. Each agent is an archetype of my own psyche. It is the direct continuation of "Internércia," but looking inward: the chaotic "social network of the self."
* **Internércia (2012):** A 48-hour video-performance installation exploring virtual identity and loneliness in the digital age. The work, where the viewer assumes the role of a voyeur, juxtaposes the cacophony of media with the raw reality of exposed intimacy.
* **Cosmopolitical City (2016):** A series of works using printer toner and heat to explore the chaotic fusion of cultures in a global hub like Dubai. An urban alchemy that transforms the "dust" of mass media into a commentary on identity and globalization.
* **True Tales (2011):** A video-performance that critiques the colonization of identity by brands and ideology, projecting logos onto the bodies of impassive figures seated at an empty family table.

#### **Application & Technical Practice (Selection)**

* **Diaries of the Upheaval 2.0 (AI Agent):** My first project after the bootcamp. A multimodal AI agent that embodies the personality of Princess Zelda. It uses RAG, LangChain, and voice APIs (Whisper, ElevenLabs) to create an immersive conversational companion that responds with specific knowledge of the game's lore.
* **Emotrace (R&D Project):** As a core team engineer, I contribute to the development of Machine Learning models to decode human emotion from text in a pioneering Affective Computing project.
* **Olympian Power Cleaners (Frontend Development & UI/UX):** I led the end-to-end development of a B2B website, from creating the prototype in Adobe XD to implementing a mobile-first interface and managing complex technical issues.
* **La Hora del Flamenco (Creative Production):** I collaborate as a content strategist and the official voice-over artist for this cultural program.

Tab 4

# **Informe de Proyectos Artísticos: Un Compendio de Interpretaciones y Declaraciones**

Este documento resume el diálogo y desarrollo conceptual de cinco proyectos artísticos distintos, detallando las interpretaciones iniciales, el contexto proporcionado por el artista y las declaraciones de artista finales elaboradas para su portafolio.

## **Proyecto 1: "True Tales" (Vídeo-arte)**

### **Interpretación Inicial y Evolución del Concepto**

Este vídeo artístico parece ser un poderoso comentario sobre la influencia omnipresente de la cultura corporativa y las presiones sociales en la identidad individual. La proyección repetida de varios logotipos corporativos sobre los rostros y cuerpos de los cuatro individuos impasibles sentados a una mesa, intercalada con un prominente símbolo de la cruz, sugiere una crítica de cómo el comercialismo y quizás incluso las ideologías religiosas pueden oscurecer o definir la experiencia humana. El audio fragmentado, que toca temas de juicio, negación y una fuerza imparable, amplifica aún más la sensación de que los individuos están sometidos a fuerzas externas, difuminando las líneas entre la agencia personal y la abrumadora presencia de las marcas y creencias en la sociedad moderna.

Aportaciones del Artista al Concepto:

El artista amplió esta interpretación con observaciones clave:

* **La Mesa Familiar:** El entorno evoca la mesa familiar tradicional, un lugar históricamente reservado para la conexión, la nutrición y los valores compartidos. Sin embargo, los platos y vasos están vacíos, simbolizando un vacío espiritual y comunitario. Esta familia no está siendo alimentada con comida; está siendo alimentada a la fuerza con un flujo incesante de identidades de marca.
* **Las Marcas como Nueva Religión:** La obra crea magistralmente esta metáfora al yuxtaponer logotipos corporativos reconocidos mundialmente con el potente símbolo de la cruz cristiana. Se presentan con la misma autoridad visual, proyectados sobre las personas como si marcaran sus propias almas. Sugiere que el consumismo se ha convertido en un nuevo sistema de creencias, con las marcas como sus iconos.
* **Los Medios como Nuevo Dios:** El proyector invisible actúa como la fuerza omnipotente, el "nuevo Dios" que dicta la nueva liturgia. La familia se sienta en adoración pasiva. El ritual moderno se resume en: "Ya nadie reza en la mesa; ven la televisión".

### **Declaraciones de Artista**

Primera Versión (Desde la perspectiva de un analista):

"En mi análisis de esta pieza, me cautivó su subversión de la mesa familiar tradicional —un espacio sagrado para la comunión, ahora dejado estéril con platos y vasos vacíos—. Veo a los individuos no como una familia siendo nutrida, sino como una congregación pasiva siendo alimentada a la fuerza con una liturgia incesante de logotipos corporativos. Para mí, esta es una poderosa crítica de la vida moderna, donde las marcas se han convertido en la nueva religión y el proyector de medios es el nuevo dios, dictando lo que adoramos directamente en nuestras mesas. Es un crudo comentario sobre un profundo cambio cultural: ya no rezamos juntos en la mesa; nos sentamos en un consumo silencioso, permitiendo que nos marquen."

Versión Final (Desde la perspectiva del creador):

"Cuando concebí esta pieza, mi punto de partida fue la imagen de la mesa familiar. Quería tomar este espacio tradicionalmente sagrado para la conexión y la nutrición y subvertirlo. Al dejar los platos y vasos vacíos, mi objetivo era evocar una sensación de vacío espiritual y comunitario, un hambre que no se está satisfaciendo. En este vacío, introduje lo que veo como la fuerza dominante en nuestra cultura: el flujo incesante de marcas comerciales. Mi intención era crear una liturgia moderna donde estos logotipos corporativos se convirtieran en los nuevos iconos de adoración. Al proyectarlos junto al símbolo de la cruz, cuestiono directamente qué ha reemplazado a la fe tradicional. El proyector es el dios moderno e invisible, y la familia se sienta en recepción pasiva, con sus rostros y cuerpos literalmente marcados por su luz. La pieza es mi reflexión sobre este cambio cultural, donde el ritual familiar ya no trata sobre la oración y la conexión, sino sobre el consumo silencioso y colectivo de los medios que nos dicen quiénes ser."

## **Proyecto 2: "Internercia" (Performance / Instalación)**

### **Interpretación y Contexto**

El proyecto "Internercia" se concibió como una confrontación directa entre nuestras caóticas vidas digitales y nuestras aisladas realidades físicas. La pieza presenta una superficie de ruido abrumador —una proyección de innumerables personalidades de YouTube hablando unas sobre otras— que representa la cacofonía de internet. Sin embargo, a través de una pequeña ventana en este muro digital, el espectador se convierte en un voyeur, observando al artista vivir en un espacio confinado durante 48 horas.

El contexto curatorial, a cargo de **Claudia Giannetti**, pretendía cuestionar nuestra dependencia de las redes y la profunda soledad detrás de nuestra intimidad online curada. Sin embargo, fue el comentario del reconocido artista **Joan Fontcuberta** el que reveló una capa más visceral: su fascinación por cómo la pieza apelaba al **olor de la ropa sucia** del artista, la cruda e ineludible realidad de un cuerpo humano existiendo en un espacio confinado.

### **Declaración de Artista Final**

"‘Internercia’ se concibió como una confrontación directa entre nuestra caótica existencia digital y nuestra aislada realidad física. La pieza presenta una superficie de ruido abrumador —una proyección de innumerables personalidades de YouTube hablando unas sobre otras— que representa la cacofonía de internet. Sin embargo, a través de una pequeña ventana en este muro digital, el espectador se convierte en un voyeur, observándome vivir en un espacio confinado durante 48 horas.

Cuando esta obra fue curada por Claudia Giannetti, pretendía cuestionar nuestra dependencia de las redes y la profunda soledad detrás de nuestra intimidad online curada. Sin embargo, fue durante la exposición que se reveló una capa nueva y más visceral a través del comentario del artista Joan Fontcuberta. Él estaba fascinado por cómo la pieza apelaba al olor de mi ropa sin lavar —la realidad cruda y sin filtros de un cuerpo humano existiendo en un espacio confinado.

Esta percepción se volvió central para mi comprensión de la obra. ‘Internercia’ no trata solo del contraste visual entre lo digital y lo real; trata sobre la verdad ineludible del cuerpo físico que el mundo digital intenta ocultar. Mientras que internet ofrece una presencia higienizada y desencarnada, la performance confronta a la audiencia con la evidencia innegable y biológica de mi existencia —una presencia que tiene un olor, que suda y decae, y que es fundamentalmente, desordenadamente humana. Es en esta verdad sensorial e incómoda donde la ilusión de la conexión digital se rompe más profundamente."

## **Proyecto 3: "Cosmopolitical City" (Obras con Tóner)**

### **Interpretación Inicial: "Paisajes Urbanos Alquímicos"**

Esta serie es una forma de **alquimia urbana**. Tomaste el "polvo" literal de la modernidad y el comercio —tóner de impresora barato y producido en masa, los componentes básicos de la reproducción digital y la publicidad— y utilizaste el elemento doméstico y casi primordial del calor (el horno de la cocina de tu madre) para transformarlo en arte. Este proceso en sí mismo es una metáfora de Dubái: una ciudad construida con materiales modernos y sintéticos, pero impulsada por una energía cruda y elemental.

Las explosiones son el Big Bang de la construcción, la energía violenta de una ciudad que brota del desierto. Las formas de pilares son rascacielos fantasmales y en descomposición, los "esqueletos" de la ciudad, representados en su propio polvo sintético. La máscara emiratí representa la tensión entre la cultura profunda y antigua de la región y la modernidad explosiva que la recubre.

### **Interpretación Final y Contexto**

El título **"Cosmopolitical City"**, en el contexto del **Festival Latina Middle East**, reformula la serie como una aguda crítica cultural sobre la identidad, la globalización y el poder experimentados en Dubái por un artista latinoamericano. El proyecto disecciona la esencia de una "cosmópolis": una negociación volátil entre diversas culturas, capital global e identidad local. El uso de **tóner** —el ADN de la comunicación de masas— y el proceso de fijación en un **horno doméstico** se convierte en una metáfora de humanizar un paisaje impersonal, un acto político personal ("político") que da forma a la experiencia de la ciudad global ("cosmo").

### **Declaración de Artista Final**

Cosmopolitical City (2016)

Tóner sobre Papel

Expuesto en el Festival Latina Middle East, Curado por Mariana Turcho

"La serie **‘Cosmopolitical City’** es mi exploración de la fusión caótica, energética y a menudo brutal de culturas que define un centro global como Dubái. Como artista latinoamericano viviendo en Oriente Medio, me fascinaba la negociación constante entre la identidad local y la fuerza abrumadora del comercio global.

El origen de este proyecto fue un accidente de lugar. Encontré la materia prima —botellas de tóner de impresora Cian, Magenta, Amarillo y Negro— en una tienda de electrónica abarrotada en Dragon Mart. Me impactó de inmediato el medio: era el polvo elemental de los medios de comunicación de masas y la reproducción digital. Sentí que había encontrado el ADN mismo del paisaje sintético e hipermoderno de la ciudad.

El proceso se convirtió en una forma de alquimia. Tras el fracaso de los experimentos iniciales, descubrí que la única manera de fijar el polvo industrial era con calor, utilizando el horno de la cocina de mi madre. Este acto de usar una herramienta doméstica para dar forma al polvo de un mundo impersonal se volvió central para la obra. Era mi manera de procesar este vasto entorno cosmopolítico a una escala humana.

Las imágenes resultantes son una respuesta directa a esta tensión. Las explosiones violentas capturan la energía de la colisión cultural. Las formas totémicas y de pilares son mis representaciones del horizonte de la ciudad —monumentos que parecen a la vez poderosos y efímeros, como si pudieran disolverse de nuevo en polvo. En piezas como la inspirada en una máscara tradicional emiratí, busqué capturar la frágil belleza de una cultura que mantiene su forma contra la marea de la globalización. Esta serie es mi intento de deconstruir la ciudad, utilizando su propio lenguaje para cuestionar su naturaleza."

## **Proyecto 4: "Park" / "A Borrowed Dream" (Instalación)**

### **Interpretación: "Un Sueño Prestado"**

Este proyecto es un estudio fascinante sobre la **atmósfera construida y la tensión entre la visión artística y la ejecución corporativa**. El tema en sí es una forma de **"nostalgia prestada"**: un artista de Venezuela en Dubái, encargado de evocar el sentimiento de un parque clásico de Londres. La obra se convierte en un portal, no a un parque real, sino a una *idea* colectiva y romantizada de uno.

La parte más crítica de la historia es la tensión entre la mano y la máquina. Los dibujos originales, enérgicos y humanos, se traducen a un vinilo vectorializado, un proceso de higienización de la visión cruda para un entorno corporativo pulido.

Adicionalmente, la obra funcionaba como una pantalla para ocultar el pasillo de servicio de la cocina. Irónicamente, el arte del artista se convirtió en una hermosa pantalla para ocultar el mismo trabajo que él realizaba como camarero. Se convierte en una declaración sobre el **trabajo, la visibilidad y las ilusiones curadas del lujo**.

### **Declaración de Artista**

Intervención Espacial para el Lounge "Park" (2015)

Ilustraciones Originales e Instalación en Vinilo

JW Marriott Marquis Dubai

Curadora: Eda Shpiliauskaite

"Este proyecto comenzó inesperadamente mientras trabajaba como camarero en el JW Marriott Marquis Dubai. En medio de un importante relanzamiento del local, la nueva gerente, Eda Shpiliauskaite, me ofreció la oportunidad de crear una instalación artística para el nuevo lounge ‘Park’. El concepto del lounge era una azotea de Londres, y mi tarea era diseñar una intervención visual para los grandes ventanales que lo separaban de ‘Garden’, el comedor peruano.

Mi inspiración provino de la atmósfera clásica y melancólica de los parques de Londres, imaginando paseos nocturnos bajo farolas antiguas entre árboles nudosos y sin hojas. Creé una serie de dibujos expresivos de alto contraste, con el objetivo de capturar una sensación de energía cruda y nostálgica con líneas inmediatas e intuitivas. Estas ilustraciones iniciales fueron el alma del proyecto.

La siguiente etapa del proceso implicó traducir estas piezas hechas a mano a un formato adecuado para la estética pulida del hotel. Los dibujos fueron vectorizados e impresos en vinilo para ser aplicados a los paneles de vidrio. Si bien este proceso logró el objetivo de crear un divisor funcional y temático, también cambió fundamentalmente la naturaleza de la obra, transformando la cualidad orgánica e imperfecta de las líneas originales a lápiz en algo limpio y digital.

Una función añadida y conmovedora de la instalación fue ocultar el pasillo de servicio de la cocina de la vista de los clientes. En un momento de profunda ironía, mi arte se convirtió en una hermosa pantalla diseñada para ocultar el mismo trabajo que yo realizaba como camarero. Esto transformó mi trabajo físico en un acto invisible, reforzando la ilusión perfecta que la hostelería de lujo se esfuerza por crear, donde el esfuerzo detrás de la magia se mantiene intencionadamente fuera de la vista.

La instalación final buscaba crear un mundo inmersivo. Al integrar una farola real y funcional que reflejaba las de mis ilustraciones, la pieza desdibujaba intencionadamente la línea entre la obra de arte bidimensional y el espacio tridimensional del lounge. En última instancia, ‘Park’ se convirtió en un portal —un sueño construido de una noche londinense, creado para transportar a los clientes desde el corazón de Dubái a un momento de nostalgia prestada."

## **Proyecto 5: Nepal (Fotorreportaje)**

### **Interpretación: "La Imagen No Tomada"**

Esta colección de fotografías es una meditación sobre las diferentes maneras en que un viajero ve —y la profunda diferencia entre observar un lugar y consumirlo—. La serie opera en dos registros emocionales distintos: la **mirada íntima y silenciosa** en Pokhara, y la **mirada crítica y en conflicto** en Chitwan.

El proyecto entero gira en torno a su clímax: el momento en que aparece el elefante macho salvaje e indómito —un símbolo de la naturaleza cruda y auténtica— y la herramienta de observación, la cámara, falla. La batería agotada no es solo un percance técnico; es el tema central de la serie. Sugiere que los momentos más profundos y "reales" son aquellos que se resisten a ser capturados. La imagen más importante del viaje es la que solo existe en la memoria, forzando la pregunta: ¿cuál es el verdadero propósito de la cámara? ¿Capturar el mundo, o aprender cuándo bajarla y simplemente ver?

### **Declaración de Artista**

Nepal (2014)

Fotorreportaje

"En 2014, pasé veinte días viajando por Nepal, desde los paisajes urbanos antiguos del Valle de Katmandú hasta la serena orilla del lago de Pokhara. Mi objetivo inicial era la observación silenciosa, capturando los momentos íntimos y los vastos paisajes a través de mi lente. La primera parte de mi viaje se definió por esta conexión —con las personas con las que estaba y el entorno impresionante y pacífico que nos rodeaba.

Esto cambió cuando llegamos al Parque Nacional de Chitwan. Participé en un paseo en elefante, una experiencia turística aparentemente esencial, pero me enfrenté a la brutal realidad detrás del espectáculo. La gentil criatura sobre la que montaba era controlada por un hombre que empuñaba un gancho de hierro con púas, un recordatorio constante y agudo de su domesticación. La experiencia se sintió transaccional y profundamente inquietante.

El paseo terminó en un santuario, pero el momento más profundo ocurrió justo más allá de sus límites. Un elefante macho salvaje —el 'rey', como parecía— emergió de la naturaleza. Era inmenso, poderoso y completamente libre, con sus colmillos intactos, un marcado contraste con los animales subyugados que acabábamos de dejar. Era la encarnación de todo lo que había esperado ver.

Mientras levantaba mi cámara para capturar esta increíble vista, mi batería se agotó. En ese momento de fracaso, encontré el verdadero tema de mi viaje. La imagen más poderosa y auténtica de todo mi viaje fue la que no se me permitió tomar. Me obligó a bajar la cámara y simplemente ser testigo. Esta serie no trata solo de lo que vi en Nepal, sino de ese momento de revelación —una reflexión sobre la imagen no tomada, y la diferencia entre capturar un momento y vivirlo de verdad."

## **Proyecto 6: "Coro Interno" (Proyecto en Desarrollo)**

### **Declaración de Artista**

Coro Interno - En Desarrollo

Instalación inmersiva generativa con agentes de IA, renderizado 3D en tiempo real y vídeo.

"**‘Coro Interno’** es una instalación arquitectónica inmersiva que sitúa al visitante dentro de la manifestación física de una psique fragmentada. La obra comenzó como una exploración personal, creando chatbots de IA como recipientes para mis propios conflictos internos —el crítico implacable, la víctima perpetua, el narcisista—, arraigados en las realidades clínicas de la ansiedad y el TDAH. Este proyecto externaliza ese caos interno en un espacio físico compartido.

Al entrar en un cubo negro monolítico de 6x6x6 metros, el visitante se encuentra en una cámara más pequeña de 3x3x3 donde su presencia activa seis personalidades de IA distintas. No son asistentes dóciles; son agentes disfuncionales y autónomos diseñados para chocar en un drama psicológico perpetuamente generativo. Inicialmente, una IA se dirige directamente al visitante, creando un frágil momento de control que es inmediatamente secuestrado por las demás. El visitante es violentamente degradado de participante a un testigo indefenso —un mueble conceptual en la habitación de la mente de otra persona.

Visualmente, la experiencia es una inmersión visceral en el *body horror*. Las seis superficies de la cámara interior son representaciones hiperrealistas y en tiempo real del interior de una boca, con mi propio rostro visible a través de los dientes, atrapado junto al espectador. El espacio se convierte en la prisión biológica de la propia laringe —el órgano mismo donde el pensamiento se convierte en palabra. El suelo está cubierto de detritus psicológico —ropa sucia, botellas vacías—, obligando al visitante a caminar a través de la evidencia de esta negligencia interna.

Continuación directa de mi investigación en **‘Internercia’**, esta obra se vuelve hacia adentro. Si mi trabajo anterior exploraba el ‘yo’ expuesto al mundo, **‘Coro Interno’** se sumerge en la caótica 'red social del yo' que precede a cualquier actuación externa. Es un acto de vulnerabilidad radical, transformando un diagnóstico personal en un exorcismo público y planteando una pregunta crítica de nuestro tiempo: ¿qué sucede cuando las herramientas que creamos heredan nuestras propias neurosis?"