

Espacios tecnoestéticos de ficción

Technoaesthetics spaces of fiction

Karen AUNE *

Resumen: Relación de la obra *Lapsus Trópicus* con la imagen fotográfica tanto en su proceso, como en sus desdoblamientos.

Palabras clave: arte; ciencia; ciencia ficción; diseño paramétrico; Karen Aune; tecnología.

Abstract: Relationship of the *Lapsus Trópicus* artwork with the photographic image in its process and in its unfolding.

Keywords: art; Karen Aune; parametric design, science; science fiction; technology.

Espacios tecnoestéticos de ficción consistió en una investigación desde la práctica creativa, que tuvo como objetivo la concepción de una obra la cual generó una reflexión poética sobre la relación entre el ser humano, la tecnología y la naturaleza, siguiendo el proceso de concepción y desarrollo de la instalación *Lapsus Trópicus*, cuyo origen se encuentra en la hipótesis sobre qué pasaría si un *glitch* — un error informático — empezara a transformar un ecosistema específico. La investigación tuvo en cuenta los aspectos conceptuales, formales y técnicos de un proceso creativo que dialogó con referencias como el arte, el diseño, la arquitectura, el cine de ciencia ficción y momentos históricos claves en el desarrollo de la ciencia, con el objetivo de generar una reflexión sobre cómo nuestra relación con el espacio virtual y las tecnologías que creamos nos han transformado.

Lapsus es la palabra en latín para error o imprevisto, y a la vez *glitch*, significa lo mismo en el ámbito informático y de los videojuegos. Mientras la palabra *tropicus* tiene un origen grecolatino que significa vuelta, y que también hace referencia a la zona tropical, como consecuencia de la combinación de la inclinación del planeta y su vuelta al sol, lo que da como resultado una región que tiene la mayor diversidad ecológica de especies botánicas. De este modo, el título de la obra, *Lapsus Trópicus*, habla de un *glitch* en un ecosistema subtropical, biológico, pero a la vez artificial y virtual en donde los límites entre el ser humano y la naturaleza se diluyen en un universo imaginario.

* Doctora en Arte por la Universitat de Barcelona (UB, Cataluña). Investigadora y profesora de la Facultad de Arquitectura y Diseño de la Universidad de los Andes (UniAndes, Colombia). Como artista ha participado en varias exposiciones individuales y colectivas. Curriculum: http://scienti.colciencias.gov.co:8081/cvlac/visualizador/generarCurriculoCv.do?cod_rh=0001264923 ; portfolio: www.karenaune.com ; e-mail: karenaune@gmail.com.

El proceso de concepción de la instalación *Site specific*, partió de la exploración de imágenes fotográficas de bosques subtropicales, que dieron origen a simetrías creadas digitalmente, que a su vez fueron traducidas a vectores que sirvieron como base para la concepción de las piezas escultóricas de la instalación. La obra que nació de la imagen volvió a convertirse en imagen durante el proceso de documentación de la instalación, que solo existió en un tiempo y espacio específico. Así el registro fotográfico fijó la memoria de una experiencia sensorial. Posteriormente surgió una nueva obra híbrida del proceso imagen-pictórica con el proceso gráfico-escultórico: *Lapsus: Hémera y Érebus*, que viene a fijar poéticamente, mediante la imagen, el concepto de Sintropía, concebido por Fantappiè en 1941 (Di Corpo & Vannini, 2015), presente en los ciclos de vida y muerte; de aparición y desaparición (Virilo, 1998); de real y simulacro (Baudrillard, 2002).

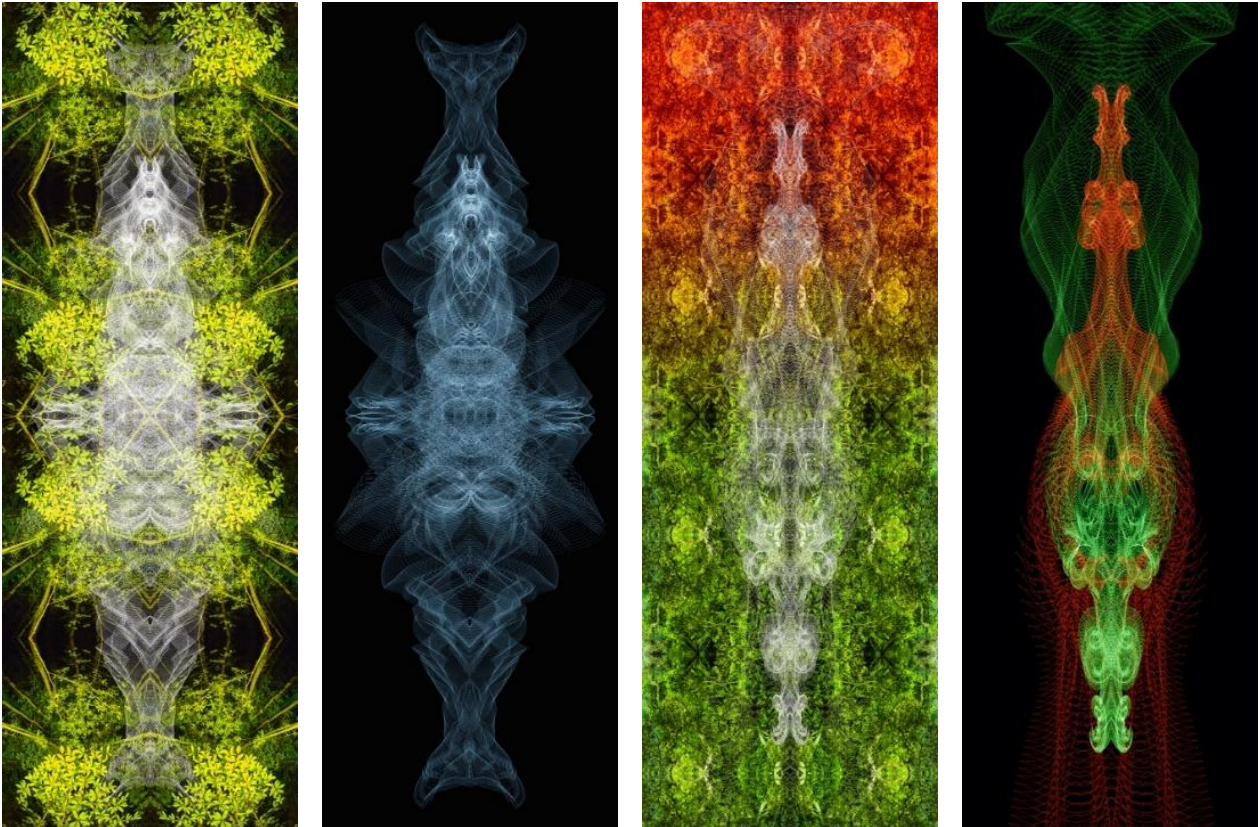
Figura 1: *Lapsus Trópicus* - Fundación El Faro del Tiempo, Karen Aune, Bogotá 2015.



Fuente: fotografía del archivo personal de la artista.

Lapsus Trópicus se materializó como una floresta digital, un ecosistema transformado por la tecnología; un mundo artificial, sensorialmente virtual, donde es importante la idea de lo fractal; lo simbiótico, orgánico e invasivo, que proporciona la inmersión del espectador y a la vez le da la sensación de ser un explorador en un mundo por venir, para descifrar las posibles consecuencias de la era del Antropoceno. Un territorio alterado por un *glitch*, generado desde su propio medio de producción en el cual cada elemento botánico es clonado y muta digitalmente una y otra vez hacia otro elemento más complejo. Esta floresta pretende ser la *matrix* entre un mundo virtual y su simulacro: el biológicamente real.

Figura 2: *Lapsus Hemera & Erebos*, Karen Aune, Bogotá 2017



Fuente: fotografía del archivo personal de la artista.

Referencias

- Baudrillard, J. (2002). *Cultura y simulacro*. Barcelona: Kairós.
- Di Corpo, U., y Vannini, A. (2015) *Syntropy: the spirit of love*. New Jersey: ICRL.
- Virilo, P. (1998). *Estética de la desaparición*. Barcelona: Anagrama

Recibido: 12/agosto/2019; aceptado: 15/octubre/2019