



UNIVERSIDAD  
**NACIONAL**  
DE COLOMBIA

# **Desacierto: ecce mono**

**Carlos Francisco Bonil Gómez**

Universidad Nacional de Colombia  
Maestría en Artes Plásticas y Visuales  
Bogotá, Colombia

2019



# **Desacierto: Ecce mono**

**Carlos Francisco Bonil Gómez**

Tesis presentada como requisito parcial para optar al título de:  
**Magister en Artes Plásticas y Visuales**

Director (a):  
Profesor Diego Aguilar

Línea de Investigación:  
Creación artística

Universidad Nacional de Colombia  
Maestría en Artes Plásticas y Visuales  
Bogotá, Colombia

2019



Figura 1 Ecce mono, archivo del artista





# Agradecimientos

## Agradecimientos

A Moisés, mi padre, quien apoyó desde un comienzo mi entrada a la maestría, y quien hizo un esfuerzo para entender lo que hago, me enseñó lo que significa el trabajo constante. A Susana, mi madre y mi primera profesora de arte, una de mis manos más diestras. A Erika, quien además de ser interlocutora de todo el proceso, parece ser “mi segundo par de ojos”. A Germán que con su talento casi matemático y su manera de enseñar sin la intención de hacerlo me secunda algunas ideas. A Luz María y Juan David, mi hermana y su hijo, con quienes comparto varias técnicas, artes y el sentido del humor. A mis tíos y tías, abuelos y abuelas, primos y primas, con sus profesiones y gustos personales, que han calado en mí de muchas maneras. A mis amigos cercanos y lejanos, de este momento y de momentos anteriores, a los co-integrantes de bandas, musicales y de ruido. A los otros artistas y agentes de las artes que han cohabitado este espacio, a mis compañeros de clases de cada semestre. A los tutores que se han vuelto amigos, en especial, Diego, Beatriz, Alejandro, Ricardo. A todos mis profesores, en pregrado y postgrado. A mis compañeros de trabajo. A las Universidades que me han dado la oportunidad de enseñar. A la Universidad Nacional de Colombia, por su soporte en todos los sentidos. A mis estudiantes de animación: Laura, Daniel, Matías, Valentina, Harold, Miguel y Juan. A las galerías, museos y centros culturales. A Idartes y a la X versión del premio Luis Caballero.





## **Resumen**

Este texto es una compilación del trabajo de escritura realizado durante los cuatro semestres de maestría. Las ideas aquí incluidas aparecieron gracias a algunos ejercicios de clase, y a conversaciones con Erika Montoya sobre asuntos significativos para la investigación: el primate, el androide, el humano, la astronáutica, etc. También aparecen consideraciones propias sobre el uso de los materiales y las formas, los referentes de imagen y texto, conceptos y decisiones que enmarcaron el trabajo plástico. Más que una justificación del trabajo de grado, se trata de una reflexión sobre la producción misma y su significado. Ubica la instalación como un accidente premeditado en un espacio-tiempo contemporáneo que también va al pasado y al futuro, y a pesar de ser una ficción, el texto y la pieza se desbordan y tocan la realidad, afirmándola como pertinente dentro del ámbito artístico.

**Palabras clave: astronáutica, simio, androide, siniestro, autómata, instalación**

## **Abstract**

This text is a compilation of writings made during four semesters of magister. The included ideas appeared thanks to some class exercises and talks with Erika Montoya about significant matters for the research: primates, androids, humans, astronautics, etc. Also appeared own considerations about materials and forms, image and text referents, concepts and decisions made that did frame the plastic work. More than justify the grade work, this text is a reflection about production itself, and the meaning of it. It place the installation as an premeditated accident, in a contemporary space-time that also goes to the past and into the future, and in spite of being a fiction, the text and the work of art overflows and touch reality, affirming it as pertinent in the artistic ambit.

**Keywords: astronautics, monkey, android, sinister, automat, installation**

# Contenido

Introducción: Singerie del fin del mundo.....	2
1.Hasta donde llega el ojo no llega el dedo.....	5
1.1 Telepresencia.....	5
1.2 Presencia.....	6
1.3 Basado en hechos reales pero exagerados.....	6
1.4 Dejando atrás el planeta.....	7
1.5 Recursos en escape.....	7
1.6 Un fracaso apenas saliendo.....	8
1.7 Un siglo para vivir: del XX al XXI.....	9
2. Ecce mono.....	11
2.1 Veo la imagen repetida en diferentes contenidos y pienso ¿por qué es popular?.....	11
2.2 Componente espiritual.....	12
3. Partes de la instalación.....	14
3.1 El viajero.....	14
3.1.1 El mono.....	14
3.1.2 El humano.....	15
3.1.3 El androide.....	15
3.2 La cápsula.....	15
3.3 El video.....	16
3.4 El sonido.....	17
3.5 La programación.....	17
4. Capas de sentido .....	20
4.1 Planeación y proceso.....	20
4.2 Objetos históricos.....	20
4.3 Primero se va haciendo y luego se afina.....	20
4.4 La propia construcción del objeto es un laboratorio donde se aprende a tomar decisiones.....	22
4.5 La lista es variada y multifuncional.....	22
4.6 Lo que me gusta del material plástico.....	23
4.7 Sin piedad por el objeto .....	23
4.8 La apropiación del objeto comienza a primar sobre su conservación.....	24
4.9 Uniones.....	24
4.10 Carlos Bonil .....	24
4.11 Tengo una ética para escoger estos materiales.....	24
4.12 También tengo sistemas para separar los colores y las formas.....	25
4.13 Creo que este taller en casa es muy cercano al que quiero.....	25
4.14 Un archivo de imágenes.....	25
4.15 Una colección.....	26
4.16 Conceptos recapitulados.....	26
5. Asuntos familiares.....	27
5.1 XX.....	27
5.2 XY.....	28
5.3 Colectivo niños feos del prado.....	28
5.4 Música.....	29
5.5 Anatomía.....	29

<b>5.6 Mecánica, electrónica.....</b>	<b>29</b>
<b>6. Textos escogidos.....</b>	<b>31</b>
<b>6.1 Noes.....</b>	<b>31</b>
<b>6.2 Chivo expiatorio, cordero de dios.....</b>	<b>31</b>
<b>6.3 Oración para la producción.....</b>	<b>32</b>
<b>6.4 Contrarios – Complementarios.....</b>	<b>33</b>
<b>6.5 Pensando en el proyecto de grado.....</b>	<b>34</b>
<b>6.6 Simio, mono, mico.....</b>	<b>39</b>
<b>6.7 Blanco.....</b>	<b>45</b>
<b>6.8 Lo bajo.....</b>	<b>47</b>
<b>A. Anexo: Algunos términos que tienen que ver con la Investigación.....</b>	<b>48</b>
<b>B. Anexo: Paneles de Warburg.....</b>	<b>50</b>
<b>C. Anexo: Resumen en prosa a partir de la verificación de los paneles de Warburg: genealógico, territorial y cosmológico, aplicado al proyecto Ecce Mono.....</b>	<b>64</b>
<b>Bibliografía.....</b>	<b>68</b>

**Figura 2 Dos monstruos cabalgados por monos.**

Grabado de Arent Van Bolten (1606-1616)





# Introducción

Singerie del fin del mundo

“Existen muchos seres perturbadores, pero ninguno es más perturbador que el ser humano”- Sófocles. Así comienza la segunda parte del libro de Timothy Morton llamado Hiperobjetos: filosofía y ecología después del fin del mundo. Esta frase es el preámbulo del segmento del libro llamado el fin del mundo. Para el autor estamos en el fin del mundo como lo conocemos, este mundo que ha sido objetivado, del que hablamos como si estuviera fuera de nosotros, sin pertenencia, sin consecuencias. Del mundo que es otro que no es uno. Medio ambiente, naturaleza... Están por fuera de nosotros. Son los extraños extraños como los llama él. Los animales, la ecología... Todo se nos aparece como ese otro que está más allá. Un campo para ser estudiado y conquistado, el mundo es esa cosa consignada, archivada, catalogada en libros, en revistas, en internet...millones de carpetas, fotos y artículos...

El hombre como archivero, coleccionista de conocimiento. Las plantas, los animales, el agua, la tierra. Una colección para utilizar cuando la necesitemos.

En busca de algo más para catalogar, para desmembrar y utilizar se esculca detrás de las montañas, al terminar el río, al pasar el mar, después del mar, en las cumbres, en las nubes, al pasar las nubes, después de pasar las nubes, la estratosfera, el universo. El ser humano que tiene que andar a saltos, el que encuentra que el mundo ya es pequeño. Las últimas fronteras, los abismos, el espacio exterior: “Un pequeño paso para el hombre, pero un gran salto para la humanidad”.

La ciencia, hipótesis, experimentación y resultados y la tecnología, compilación de técnicas y saberes. El mundo y todo lo que contiene es un gran laboratorio. Todos los seres humanos y no-humanos son objeto de estudio. No hay nada superior a la ciencia, desestimarla es de obtusos. Si en favor de la ciencia debemos disponer de manera cruel y autoritaria, se debe hacer. Si se ha de producir devastación, destrucción, muerte, desplazamientos forzados. Hay que hacerlo. La ciencia tirana, absoluta, politizada. Al mismo tiempo, la ciencia, para la creación, la sanación, la salvación, un nuevo dios.

Nos encontramos de frente con la coexistencia entre vida y muerte, destrucción y creación. Sin la una no existe la otra. La ciencia no va a impedirlo. La ciencia es muerte también.

Ninguna imagen resume mejor esa coexistencia de la muerte y la vida como la de un laboratorio de experimentación animal. La esperanza de que los humanos podamos seguir vivos gracias a pruebas científicas con seres no-humanos sometidos a condiciones químicas y físicas extremas hasta dejarlos muertos o en estado vegetativo. Nos sentimos solidarios con el sufrimiento no-humano pero nos tranquilizamos al pensar que todo fue por la causa humana.

Es la imagen de un primate ocupando el lugar del humano. Reaccionamos con agrado al hecho de que un simio tenga la inteligencia para manejar herramientas satisfactoriamente, para aprender comandos básicos, para comunicarse efectivamente por medio de señas. En ese primate, en ese simio, en ese mico reconocemos aspectos que son incómodamente familiares. Amenaza con su propio excremento, chillar, copula sin pudor, pelea por ganar un territorio. Por eso lo desdeñamos.

El 20 de julio de este año se conmemoran los 50 años de la primera vez que un hombre pisó la superficie lunar. Considerado hasta ahora el logro más grande de la humanidad.

Lo que subyace en esa fábula del Apollo 11 y la grandeza de la humanidad es un mico montado en una pequeña cápsula aturdido por las drogas y amarrado a una silla vistiendo un bonito trajecito espacial. ¡los monos astronautas! Una búsqueda rápida en google arroja resultados de fotos de chimpancés sonrientes en el espacio exterior, con gafas oscuras y el dedo pulgar hacia arriba señalando que todo va bien.

Desde los primeros monos enviados al espacio en los años 40 hasta el miquito de Teherán en 2013, ya van cientos de primates usados en exploración espacial por diferentes países. Bautizados para agradar al público: Albert, Albert II, Albert III, Albert IV...muertos...Goliat, Bunny, Sam...muertos. Los monos tripulantes del transbordador espacial challenger en 1985 ya no tenían nombres, eran los monos número 3165 y número 384-80.

Los viajes al espacio exterior aparecen como un resultado chic de I&D (*investigation & development*) como este párrafo sacado de un Artículo de la revista Avianca edición de mayo en la sección llamada Crea: "La nueva cara de la humanidad en el espacio está llena de color, tiene muchos acentos y múltiples motivaciones y puede, tal vez, estar al alcance de todos o de casi todos. Como el fondo del océano, el Everest o la Antártida, el mercado está a una distancia muy corta de llevar recién casados u hombres de negocios al universo donde el cielo es negro y todo flota. La puerta está entreabierta."

La gran fantasía de este siglo es escapar de un planeta en decadencia a uno donde vamos a tener la vida que siempre hemos querido, una esperanza salida directamente de Hollywood. No hay que preocuparse siempre van a existir planetas de repuesto, nuevos mundos para los humanos, los no humanos no importan.

El pequeño miquito atrapado en un vehículo espacial se convierte en metáfora de la humanidad encapsulada. Entubados y rebosantes de tranquilizantes, nos hacen sentir buenos, amados, seguros, acunan nuestra agorafobia y dependencia. La promesa de una vida fuera de este mundo. Un viaje al espacio sin exterior.

Erika Montoya Correa, Bogotá 2019



“Cómo nos gusta ver un gran número de objetos, querríamos extender nuestra vista, estar en muchos lugares, recorrer más espacio; para abreviar: nuestra alma sigue los límites, y querría, por así decir, extender la esfera de su presencia; así que para ella es un gran placer llevar su vista a la lejanía.”

Barón de Montesquieu, *Ensayo sobre el gusto*

**Figura 3. Mono con flecha clavada. Anónimo.**

Biblioteca Mazarine. Manuscrito medieval.





# 1. Hasta donde llega el ojo no llega el dedo

La carrera espacial instaurada principalmente por la presión de los Estados Unidos, produjo una visión acelerada y fatalista de nuestro destino como especie. Si bien esta carrera ha sido fundamental en el desarrollo de muchas técnicas y materiales, también es cierto que produce cierta sensación de descuido con el hábitat terrestre. Toda la intención de progreso de un país arrojada sobre la promesa de otro planeta, sólo podía dejar tras de sí individuos descuidados, perezosos y voraces. La idea de los viajes interplanetarios como una realidad posible en poco tiempo, puede llegar a ser bastante ingenua y retoma una dirección hacia el nomadismo, continuando la expansión territorial, explorando lugares hostiles y recolectando algunas nuevas pertenencias, en este caso planetas enteros.

Esta carrera entre dos potencias mundiales desafía el alcance de nuestra presencia hacia adelante, hacia atrás, hacia arriba, hacia abajo, hacia la derecha y hacia la izquierda, hacia adentro y hacia afuera, lo que puede y no puede hacer el hombre desde su situación terrenal.

Ya de por sí hay una toma de la órbita geoestacionaria, en muy poco tiempo no habrá lugar para un satélite más, el cielo se oscurecerá bajo su sombra.

Con esta premisa se escarba en lo profundo la tierra, se sumerge en lo desconocido del mar, y también se hace un sondeo fuera de la tierra. La carrera continúa, expandiendo cada vez el alcance humano.

La razón de esta carrera espacial atiende a la necesidad de demostrar superioridad técnica y cognitiva frente a otros humanos. Para esto las diferentes entidades que exploran el espacio cuentan con algunas herramientas que permiten ver muy lejos, y otras que conceden la capacidad de viajar presencialmente a destinos fuera de la tierra.

## 1.1 Telepresencia

Cuando vemos una imagen de los pilares de la creación, esta se hace física en nuestro planeta, en forma de luz, de tinta, etc. La óptica lo permite la presencia de ese lugar lejano aquí y ahora. Se vuelve telepresente a nuestros ojos.

En la dirección contraria, también sentimos telepresencia de nuestros cuerpos en el lugar revelado por la imagen telescópica, es decir sentimos que podríamos estar allí.

## 1.2 Presencia

¿Pero realmente podría alguien alguna vez llegar hasta los lugares que se ven en el telescopio?

Hay quienes creen con certeza que viajar al espacio es una operación relativamente fácil. Para alcanzar la meta se necesita mucho dinero, miles de años, muchos esfuerzos humanos, mucha tecnología. Escojamos un lugar más cercano, por ejemplo Marte, ¿se necesitarían unos cuantos meses para llegar ahí? o ¿sería posible llegar en unas cuantas horas?

Los ingenuos se forman la imagen disparatada y fuera de tiempo de un astronauta que no lleva casco y monta la armazón de su nave como una tabla de surf. La verdad es que viajar al espacio en persona implica resolver muchos detalles minuciosos debido a las condiciones extremas a las que se enfrentan los viajeros. Debe tenerse en cuenta la duración del viaje, el peso de fuselaje y de carga, determinar las raciones de supervivencia, atender las funciones respiratorias, prever las temperaturas a la que va a exponerse el cuerpo, la presión atmosférica, la radiación y cualquier otra condición que pueda deplorar la salud de la tripulación. Además todo debe ser monitoreado y la nave debe continuar su curso.

Pensemos en el viaje a la luna. Un logro para la astronáutica humana más plausible. Definitivamente la vemos desde la tierra y conocemos la distancia hasta ella. Quisiéramos estar allí y saber cómo es. Actualmente está a pocos 5,5 días de viaje. Días que se desvanecen a medida que nos alejamos de la gravedad terrestre. Cada año la luna se separa de la tierra unos 4 centímetros, así que en unos siglos la distancia será mayor.

Los roles del mono y el robot enviados al espacio oscilan entre la presencia y la telepresencia. Más que nada son representantes de la vida en la tierra, al igual que muchas sondas y señales que han sido enviadas con información acerca del planeta desde que existe la astronáutica y la comunicación satelital.

## 1.3 Basado en hechos reales pero exagerados

El nuevo mito es la imagen de un ser humano en el espacio exterior, no a la deriva sino en control de su destino de viaje. Este ha sido representado en casi todas las películas de ciencia ficción de los últimos tiempos. Más que en control, parece una humanidad desesperada por lograr un estado

de eternidad histórica, donde la especie sobreviva a pesar de todo. El estado de alerta frente a un cataclismo global, retratado de muchas maneras por la industria cinematográfica, imagina posibles finales de la especie humana, y su eventual escapatoria de la extinción total, con la ayuda de un héroe o héroes, humanos por lo general. El instinto de conservación es definitivamente uno de los motores de la especie humana, y es el gancho de este tipo de películas. En transparencia esta imagen termina siendo el mito antiguo que habla de la eternidad, y del Ecce Homo que permite la redención de la humanidad.

Hay muchos documentales, películas, entrevistas con personas cercanas a la NASA sugiriendo que los alunizajes de los que se ufanan no sucedieron. ¿Vale la pena volver a comprobarlos? encontrar evidencias es una tarea que puede tornarse peligrosa, larga y costosa. Además no es mi asunto.

## 1.4 Dejando atrás el planeta

Contrario al reparo que sentimos por la extinción de nuestra especie, la colectividad acepta con resignación la idea de abandonar la tierra para siempre en busca de un lugar mejor, pero ¿qué lugar mejor para la vida que la tierra en varios millones de kilómetros a la redonda? ¿por qué perdura la creencia de un fin cercano para la humanidad? ¿Acaso lo deseamos? Astrólogos e iluminados han señalado ciertas fechas históricas como el fin del planeta tierra. Los cambios de siglo o milenio, o los años que contienen supuestas características numerológicas significativas son blancos fáciles para estos augurios.

La predicción de Baba Vanga, vidente búlgara del s. XX, al menos tuvo la consideración de ubicar el fin del mundo en 5079, varios siglos después de su muerte y de la nuestra. Pero sus profecías sobre años anteriores muestran un planeta devastado y moribundo durante bastante tiempo.

La nuestra sería una fuga desesperada hacia un lugar incierto a bordo de una cápsula que nos mantiene vivos por un tiempo indeterminado. Nos convertimos poco a poco en algo parecido a una plaga que consume y se escabulle a conseguir una nueva cosecha para devorar.

## 1.5 Recursos en escape

Si seguimos moviendo las fichas, la carrera espacial aprovecha los recursos de la tierra para crear máquinas que orbitan alrededor de ella, satélites que permiten la extensión global de las

comunicaciones, estaciones y telescopios espaciales, sondas autónomas o teledirigidas que incluso han ido fuera del sistema solar y que aún envían los últimos rezagos de señal.

La capa de material no orgánico que se extiende sobre el planeta, también ha llegado al espacio exterior.

Metales, plásticos, petróleo y agua, materiales en estado de escapismo, afuera de la tierra, consumiendo energía y convirtiéndose finalmente en basura espacial, desalojada directamente desde la tierra.

Mientras tanto en la luna, además de una superficie arenosa y corrosiva ¿qué encontraríamos? ¿materias crudas explotables? lo que hacemos con la tierra, podríamos hacerlo con la luna si realmente lográramos un acceso constante a ella y si realmente produjera alguna ganancia. Colonias humanas haciendo desastres en nuestro satélite natural.

## **1.6 Un fracaso apenas saliendo**

La sensación se me hace familiar. Salir de casa y dejar las llaves. Todo el plan de ir y volver esta arruinado por la incompetencia. Si uno se va a hacer lo que había planeado, descuida el asunto, así que lo mejor es quedarse y solucionarlo cuanto antes.

La historia de la astronáutica parece estar llena de estos fracasos a la salida. Muchos accidentes e intentos fallidos llenan las listas de la NASA, sin contar los de la Agencia Espacial Federal Rusa, o las incipientes incursiones de otros países.

El mismo hecho de intentar escapar de la tierra, desde una mirada existencialista, es bastante triste, torpe y desalentador.

No se puede negar que el viaje no deja de ser interesante, casi como ir a las profundidades del mar en un casquete. Pero el entorno por fuera de nuestra atmósfera no tiene cualidades comprobables bajo las medidas terrestres. No se conoce bien si hay un límite físico para un cuerpo en estas condiciones, no se sabe si realmente los humanos pueden sobrevivir a un medio tan hostil.

Y el viajero se frustra y quiere continuar pero no puede. Podría morir quemado por la radiación, congelado por el frío, atacado por una lluvia de meteoritos o desintegrado por la descompresión.

Hay mucha obstinación con respecto a la idea de “ir más allá” como modo de superación de la especie. El ángulo del deseo humano cambió, ampliando la banda de objetivos a conseguir. Ya no basta conseguir comida y techo antes de que se haga de noche.

## **Un siglo para vivir: del XX al XXI**

El cambio de siglo fue vertiginoso. Internet y la telefonía celular avanzaron de manera exponencial y aparecieron nuevos horizontes de posibilidad humana. Sin embargo, parece ser que esta aceleración trajo consigo una ola sedante de desconocimiento y distracción. Sinceramente no me gusta la idea de evolución que proponen los comerciales de cerveza y otros anuncios patrióticos. La expansión mundial del reggaetón o la clasificación al mundial de fútbol, no me parecen motivos suficientes para decir que evolucionamos.

Las técnicas industriales rara vez son originalmente locales, por lo general vienen de Europa o los Estados Unidos. La ley que profesionaliza y clasifica la mayoría de las carreras, incluido el arte, en vez de promover el conocimiento lo detiene, por considerar que la experimentación con las materias es una pérdida de tiempo. Todo debe estar sustentado sobre teorías extranjeras.

Por más que haya estudiado artes, no estudié formalmente mecánica, electrónica, anatomía ni música. Si no fuera por el interés que siento por estas áreas del conocimiento, no podría producir lo que presento como obra. Prefiero ser un amateur en ciertas disciplinas.

Tener maestría en algo significa tener cierto poder cognitivo y/o técnico con respecto a un saber, pero en mi caso me gusta considerarla un apéndice más de mi proceso creativo. Aunque no reniego de la maestría en sí, la academia guarda un esquema que puede dañar la intuición, factor definitivo de la producción artística.

**Figura 4 Astronauta sobre cohete.**

<https://www.amc.com/talk/2007/08/an-insane-compe>





## 2. Ecce mono

Muchas ideas vienen a la cabeza en la ducha a las 4:30 am. No sé si es el contacto del agua en algunas partes del cuerpo, sobre el cuero cabelludo, el shampoo que lo cubre, los bajones de temperatura, el frío de la madrugada. En mi cerebro estalla una idea bastante extraña, pero a la vez obvia, y a mi parecer significativa:

Tenemos como frontera de visión la imagen lograda por los radiotelescopios, pero es la nave espacial la última frontera presencial de los humanos, de esta depende el astronauta. El traje con oxígeno comparte esta cualidad con la nave.

Tratando de enlazar diferentes aspectos de mi trabajo, planteo un objeto escultórico sonoro, en medio de una instalación con luz. Una nave espacial que ha chocado algunos días o meses atrás con su piloto a bordo. Su traje está dañado por el accidente, así que podemos ver piel, músculos, huesos, pelaje, órganos. Capas de contenidos que hacen parte de lo que parece un organismo muerto, pero a la vez parece de juguete ¿acaso robótico?

Al pensar en esta imagen para mi tesis, llegué a una versión de un mono astronauta, viajando en una nave hacia el espacio. Una imagen muy infantil que al mencionarla en la maestría, me hizo sentir un poco avergonzado. Una imagen que podía ser tomada con poca seriedad. La idea podía despertar el niño interior de los compañeros, o la admiración de los fanáticos de los videojuegos. Creo que nunca había usado una imagen tan banal. Un amigo lo llamó un posible pajazo. La verdad es que también tenía mis dudas. Estas se disipan, cada vez que encuentro una nueva conexión con el momento histórico que vivo, con mi trabajo, con los materiales que uso.

### 2.1 Veo la imagen repetida en diferentes contenidos y pienso ¿por qué es popular?

Sin embargo, es la primera vez que esta imagen se presenta de esta manera exacta. No es una sola imagen sino varias imágenes enmarcadas en una sola instalación. El dummie suplanta a un animal que es cercano a la genética humana, pero parece también un androide enviado del futuro. Así que el personaje es mono-humano-androide. Una especie de sándwich de contenidos sugeridos en un solo ser, interconectado con una nave y en estado de descomposición.

## 2.2 Componente espiritual

Crecí en medio de una familia con creencias religiosas, durante más de 11 años estudié en colegios católicos, y siempre he vivido en este país supuestamente laico pero con un buen porcentaje de población que no deja de asistir a misa en domingo. Para mí ya no hay forma de escapar del proyecto de la fe. Aunque el contenido de mi trabajo no alude conscientemente a la religión, reconozco, confirmo y acepto aquí mi compulsión por el tema.

La intención de dar características de seres vivientes a objetos inanimados, formas orgánicas o una supuesta personalidad revela un componente místico en mi propósito plástico.

El Ecce Mono representa un antihéroe obligado a hacer lo que no quiere, pero que deja de resistirse y se entrega irremediabilmente a la situación. Casi mono, casi androide. Un sustituto de un cuerpo humano, pero que contiene parte de nuestro espíritu. El lanzamiento de un mono al espacio exterior implica esfuerzos sobrehumanos, una inversión de tiempo, dinero, trabajo mental y físico. Así que algo del espíritu humano debe subsistir en todo ello.

La ciencia ha tomado un tono místico. Hasta Stephen Hawkins habla de Dios y cada vez que el zapping pasa por the History Channel veo que programas como enigmas de la ciencia o alienígenas ancestrales despliegan teorías sacadas de la ciencia ficción y la religión, que son tomadas como verídicas y alimentan la necesidad de creer en algo. Son los viajes imaginarios que se asumen con convicción, aunque la mayoría de nosotros jamás vaya al espacio exterior. Hasta la astronomía es ficción, hecha con herramientas de animación 3D.

“Pero al dejar de actuar la sustancia que lo hurta a la vista, cuando muere, se visualiza progresivamente en dos sobreimpresiones encadenadas: se ve primero aparecer una calavera y, luego, alrededor, la carne del rostro ya fija para siempre, vista por primera vez cuando él (el hombre invisible) ya no existe. La idea viene de Wells, pero es esta una hermosa manera de explotarla mostrándola como una muerte al revés: como si hacerse consistente para la vista fuese readquirir la suerte común de los seres corruptibles, e impresionar la película, ser marcado por el sello de la muerte que ella aplica sobre los que capta.”

Michel Chion, *La audiovisión*

**Figura 5 Escena del hombre invisible (1933). Dir James Whale**

<https://www.youtube.com/watch?v=9D5WsQNIACe>



## 3. Partes de la instalación

### 3.1 El viajero

La mezcla de capas inorgánicas figura una “no vida” con un toque siniestro. Es como Frankenstein despojado de su espíritu. En la imagen superficial se alcanza a percibir lo que parece piel, pelo, órganos degradados, músculos y huesos. Pero en realidad el material es plástico.

Ya que identificamos la trinidad mono-humano-androide en la esencia del personaje, que es incluso más parecida a la de ángel, hombre, demonio que a la de padre, hijo y espíritu santo, podemos dividir al viajero en sus partes:

#### 3.1.1 El mono

¿Porqué el mono es el animal que los científicos eligieron lanzar? su similitud estructural, física y hasta mental permite estudiar fácilmente las drogas suministradas, las pruebas de laboratorio y los diferentes efectos de la ingravidez y, por lo tanto, entrega datos sobre lo que puede pasar en nuestro propio organismo.

En el medioevo se asociaba al mono con el diablo. También se decía que se le podía enseñar a hacer lo que fuera, ya que tendía a imitar el comportamiento de las personas. Puede estar relacionado con la Singerie (monería en francés), el género pictórico que representaba monos haciendo actividades humanas, muchas veces vestidos con ropas de la época.

Más allá de hablar de sus características físicas, de su comportamiento o cualquier cualidad que se le pueda adjudicar, el mono en la muestra se conecta con ciertas ideas sobre la evolución de las especies, lo ancestral, lo primitivo, lo orgánico, lo mortal, lo errático, la incertidumbre, el miedo, la esclavitud, la injusticia, la manipulación.

### 3.1.2 El humano

La sección que corresponde a lo humano está implícita en la construcción del objeto. Para lograr coordinar las acciones, encajar las piezas, producir los materiales, siempre hubo una persona detrás. El cuidado, el orden, la técnica, el desarrollo de herramientas y su manipulación son revelados en esta facción. Aspectos negativos como la crueldad, la malicia, el abandono, la cobardía, el desecho completan el párrafo.

### 3.1.3 El androide

Aunque este pueda representar la exactitud de la tecnología, lo resistente, lo eficiente, también puede significar lo rígido, lo frío, lo inhumano. La idea de androide que se tuvo inicialmente parece de otro tiempo, cercano a mi infancia o a mi adolescencia. Más adelante la tecnología androide será mucho más sofisticada. Pero en este momento el *bot* como se presenta sigue teniendo un sentido futurista. Eventualmente va a dejar de ser así. Mientras tanto, en pleno 2019, seguimos rondando el valle de lo siniestro en cuestión de robótica. Me refiero al Uncanny valley, la zona que se acerca al realismo de lo orgánico pero que no logra convencer al ojo. En una mueca mal hecha, una respuesta sin sentido a un estímulo, un desfase de movimientos o sonidos, una contracción extraña de algún músculo mecánico, el androide se pone en evidencia y se hace poco veraz.

## 3.2 La cápsula

La contra tecnología de la nave contrasta con la tecnología de punta.

Pedazos de grabadoras e impresoras adheridas a canastas de cerveza parecen citar a los recuerdos y el olvido. Otras piezas de oficina y hogar están adheridas a la máquina conformando en su totalidad un armatoste con forma de vehículo para un solo tripulante.

Uno de los lados sobrevive al accidente, y pueden verse detalles de colores luminosos. El otro lado es totalmente negro, y emula una sección quemada de la nave. Pero el aparato sobrevive. El almacén alberga los dispositivos sonoros, lumínicos, de movimiento (video), de programación y conexión en compartimentos instalados en la cápsula.

El piloto va a bordo de un vehículo que tiene que suplir sus necesidades básicas. Debe permitirle respirar, alimentarse, hidratarse, defecar y orinar. Además tiene que poder ver, y debe ejercitarse para mantenerse sano. La cápsula sirve de vehículo y de cruz. Transporta al personaje, pero al mismo tiempo lo limita, lo secuestra.

### 3.3 El video

El video es el medio que representa mejor el tiempo. La muestra contiene imágenes animadas y acciones reales, presentadas de manera azarosa, creando un orden diferente cada vez. Funciona como una caja negra, que muestra viajes diferentes, que confluyen en una escena: acontecimientos de la vida del mono, acontecimientos de la producción técnica de la pieza y un estado de trance. El video aparece como un fantasma, que repite viajes al espacio exterior y al interior del relato.

El video además activa las máquinas fotosensibles de sonido, lo cual acentúa la sensación de compenetración entre la máquina y la proyección.

La grabación en video de la construcción de gran parte de la pieza está integrada a la instalación. Los momentos donde aparece Ecce Mono parecen parte de una reanimación médica y utiliza diferentes técnicas de animación para cumplir con este cometido.

**Figura 6 Fotograma de animación. Archivo del artista**



## 3.4 El sonido

He hecho ruido y he hecho música. Las dos cosas me gustan y no pelean, participan activamente de mi producción artística y musical.

Con grupos y en solitario me he presentado en galerías, bares, museos, apartamentos, garajes. En este momento toco en tres bandas, una de ruido, una de música y una de improvisación.

También trabajo con sonido en mi trabajo plástico. Me he concentrado en hacer piezas que sean medianamente autónomas, que no requieran de muchas especificaciones técnicas para funcionar en las exposiciones. Esta pieza no debería ser diferente.

El sonido de la pieza está supeditado al comportamiento de la luz y a la programación analógica.

## 3.5 La programación

No es una programación convencional, más bien utiliza principios bastante rudimentarios:

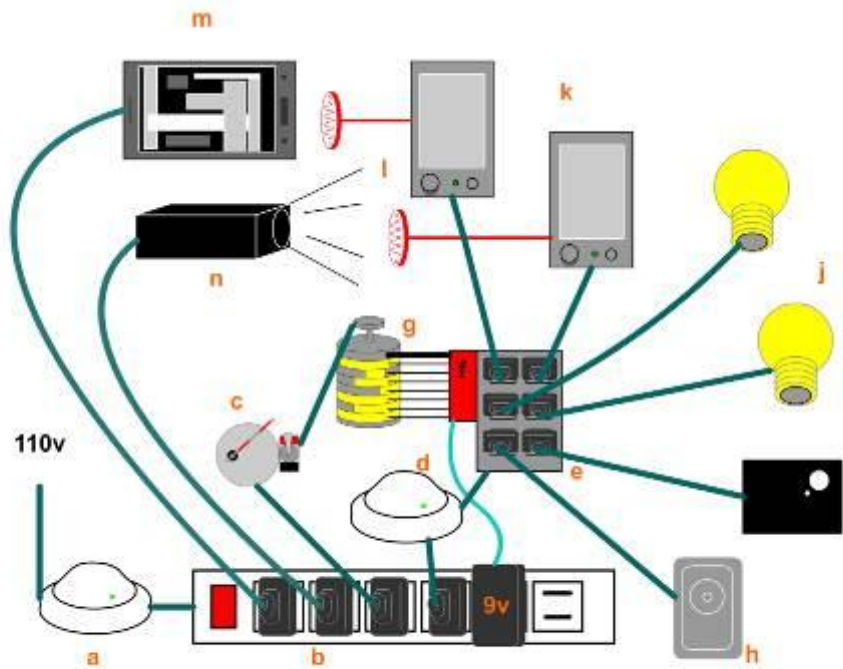
Un interruptor con un arreglo mecánico, prende el motor de un rodillo con cintas pegantes en *loop* que hace las veces de programación analógica en su superficie, esta enciende un sistema de relés (interruptores controlados por voltaje) que a su vez encienden y apagan tomas 110 v. En dichas tomas están conectados unos parlantes modificados con fotoceldas, que se activan con el video. Esto crea **una síncopa provisional que** intercala momentos de silencio, ruido y ritmo.

Cuando el interruptor está en on, el rodillo gira por 21 segundos aproximadamente, hasta que la palanca del sistema lo apaga y el rodillo permanece quieto por 21 segundos más. Esto hace que el rodillo se ubique en una posición random y permanezca allí por 21 segundos.

Los diferentes videos funcionando con cierto grado de aleatoriedad, hacen que no transcurra la misma secuencia dos veces.

Aunque quisiera entender exactamente cómo sonaría, el transcurso de las acciones son las partituras escritas en luz que el sonido sigue.

Figura 7 Esquema de funcionamiento eléctrico



- a sensor encendido general
- b multitoma
- c switch temporizador rodillo
- d sensor encendido switcher
- e switcher
- f caja de relés
- g rodillo
- h inflador
- i maquina de humo
- j bombillos
- k parlantes modificados
- l fotoceldas
- m video en dispositivo
- n videobeam



**Figura 8 Ecce mono en el taller. Archivo del artista**



“En el campo económico hay un momento en que los objetos dejan de existir por su finalidad y pasan a hacerlo solo unos respecto de los otros: de esta manera lo que consumimos es un sistema de signos. Estéticamente ocurre lo mismo.”

Jean Baudrillard. *Ilusión y desilusión estética*

## **4. Capas de sentido**

Al combinar dos objetos de uso cotidiano, en un tercer objeto resultante se condensan ideas diversas sobre la producción industrial, el uso original, la nueva ubicación y función, sobre su circulación comercial, su bodegaje, su paso de mano en mano, su uso personal.

### **4.1 Planeación y proceso**

A mi parecer, el resultado de un proyecto de arte no debería depender solo de la investigación previa, sino de todas las transformaciones y condiciones de la producción misma de la pieza. Es así que los objetos plásticos podrían llegar a transformarse en obras de arte. La sobre planeación puede convertirse en una amenaza para la comprensión de los materiales.

### **4.2 Objetos históricos**

Los objetos son históricos, su recorrido por el mundo puede verse en los rayones, golpes y torceduras, amarillado y oxidaciones en su superficie. Cuando proceden de un contexto determinado cargan con ello. Con lo doméstico, con lo laboral, con lo social.

### **4.3 Primero se va haciendo y luego se afina**

Al llegar a un punto de estabilidad del objeto, se puede mover y ubicar en el sitio, se arrastra, se cuelga, se sostiene, va de un lugar al otro. El objeto se afina. Hay que producirlo para luego ajustar sus cualidades sonoras.

**Figura 9 Nave en proceso. Archivo del artista**



“Mi tarea ahora consistía en coordinar y medir, pero no medir por el ritmo, el volumen y el desplazamiento: calcular las distancias y los ángulos como un pájaro que volara a través de una celosía de ramas; visualizar la planta como un arquitecto; sentir la presión de mis líneas y garabatos en la superficie última del apel, al igual que un marinero siente la tensión de sus velas a fin de ceñir más o menos el viento.”

*John Berger, Sobre el dibujo*

## **4.4 La propia construcción del objeto es un laboratorio donde se aprende a tomar decisiones**

Algunas de las piezas que se utilizan en la instalación hicieron parte de antiguos trabajos desechados o incompletos. Esto me da una sensación de tranquilidad y al mismo tiempo un poco de temor y ansiedad. No creo que sean piezas malditas, pero tienen una historia antes y después de llegar a mis manos. Piezas que fueron entregadas por seres cercanos muy queridos que deciden donar y librarse de un peso pero también desconocidos. Gente que vendió sus objetos en las pulgas, o que botó en la esquina sus electrodomésticos.

## **4.5 La lista es variada y multifuncional**

Plásticos de diferente color y espesor, video beam, programa de animación y edición de video, y grabadora de segunda, dos walkman, cassette de audio, motor 110 v, una lata, base metálica (que sostiene la nave).

Parlantes y amplificadores

Canastas plásticas

Botellas plásticas

Varillas

Radio

Tarros

Piezas plásticas encontradas

Cubiertos plásticos

Tubos plásticos

Cable

Partes de impresoras,

Computadores,

Fotocopiadoras,

## 4.6 Lo que me gusta del material plástico

De maleabilidad y rigidez diferentes, los plásticos tienen algo de resistencia a través del tiempo.

Pueden ser cortados, perforados, a veces derretidos. Son estructurales a pequeña escala y permiten ser ensamblados. Sus formas redondas, cuadradas, cilíndricas e irregulares me recuerdan objetos de otra naturaleza. Los tamaños que conservo para mi recolección, van de diminutos a grandes. Pueden ser seleccionados y combinados en gamas de color y transparencias, así que no hay necesidad de usar pinturas. Algunas piezas tienen detalles tan intrincados que de por sí ya parecen espacios en miniatura.

Los objetos en plástico, por haber sido producidos industrialmente bajo un sistema de medición específico de estandarización, coinciden en algunas medidas con otras piezas.

Las repeticiones y cantidades me sugieren simetrías y series.

El plástico es producto del petróleo, que a su vez viene de un material orgánico de descomposición y transformación lenta. Este asunto se conecta con el combustible utilizado por la astronáutica, el material de trabajo, y la muerte orgánica.

El plástico es un residuo, una materia despreciable, algo que realmente me satisface.

## 4.7 Sin piedad por el objeto

Ya sea nuevo o vintage, el objeto que cae en el taller debe ser testeado para su reutilización. Si su funcionamiento no satisface mi interés, el objeto es desmembrado, conservando las mejores piezas y desechando las que no quiera. Encontrando las mejores estrategias de figuración. Cambio el propósito de proyectos abandonados o a medias, reciclo acciones de aparatos, formas y funciones.

## **4.8 La apropiación del objeto comienza a primar sobre su conservación.**

Una voluntad de destrucción, deconstrucción y construcción se apodera de mí. Con mi amigo Andrés Felipe Uribe determinamos que la palabra para llamar esa voluntad sería trucción. Hoy definitivamente siento una trucción.

## **4.9 Uniones**

Tal vez no venga al caso, pero una de las cosas más complicadas ha sido desde siempre mantener unidas las piezas que originalmente no fueron hechas la una para la otra. Con los años encontré la manera de hacer remaches plásticos con palos de *colombina*, pero también uso amarra-cables y tornillos. No uso muchos pegantes pero tampoco tengo problema con hacerlo. Evito las resinas y moldes. Quiero que la mayor cantidad del material incluido sea reutilizado. También me sirvo de las coincidencias de empalme y últimamente me he descubierto haciendo una especie de tejido sin agujas.

## **4.10 Carlos Bonil**

Estudié artes plásticas. Soy profesor de universidades. Dicto talleres y charlas para complementar mi salario. Toco en bandas con las que hago conciertos. Vivo con mi novia en Bogotá. Con ella hemos trabajado en varios proyectos colectivos. Tenemos dos perritas y una gata. En casa tengo un taller, donde construyo la pieza para la maestría. Tengo objetos de segunda que he recolectado por años. Herramientas y objetos en diferentes etapas de despiece, elementos que parecen más técnicos que de arte.

## **4.11 Tengo una ética para escoger estos materiales**

No pueden estar sucios con sustancias desagradables aunque un poco de polvo no importa, no pueden oler mal, tienen que ser piezas completas no rotas, deben llamar mi atención realmente cuando las veo. Son objetos producidos en su mayoría en la segunda mitad del siglo XX o más recientemente.

## **4.12 También tengo sistemas para separar los colores y las formas**

En mi taller el desorden y el orden toman turnos. Incluso los animales se ven condicionados. Mientras escribo esto mi novia está de viaje y mi capacidad de expandir el territorio de trabajo no dio espera. Sé que antes de su regreso, debo volver a comprimirme. Y también sé que debo recoger los objetos que dejé abandonados, empolvándose en la maestría hace un semestre.

## **4.13 Creo que este taller en casa es muy cercano al que quiero**

Pequeño pero amplio, con buena luz y vista. Lo único que le falta es un cuarto oscuro, y tal vez independencia para hacer ruido. Tampoco es fácil en la universidad. Solo pienso en la instalación. Organizar después de trabajar. Avanzar aceleradamente. Observarme y observar a los otros. Me faltan espejos en casa.

## **4.14 Un archivo de imágenes**

Durante mi paso por la maestría en Artes Plásticas, he sido invitado por los profesores y tutores a buscar mi origen como artista. Muchos podrían pensar que esto significaría la producción de una imagen de carácter autóctono, vernáculo. Antes tuve que basarme en una o varias imágenes “universales”, o más bien imágenes producidas por humanos, ideas que se integraron a mi “cuerpo de trabajo” desde que era un niño. Cosas que vi en el cine, pero sobre todo en la televisión. También en dibujos y fotografías de todo tipo.

Un archivo de imágenes construido con revistas, libros científicos, textos escolares, enciclopedias e Internet se hizo grande en muy pocas semanas. Las había coleccionado, pero no sabía para qué eran. Las imágenes me ayudaron a rescatar una pregunta por la conquista del espacio exterior que ha sido recurrente en mi trabajo.

## 4.15 Una colección

Construí durante los primeros semestres una colección de objetos viejos en mi espacio de la maestría. Mientras escribo esto, yacen acumulados hechos un polvo en la Universidad Nacional, pero en algún momento constituyeron un archivo conciso, que habló de recurrencias y desavenencias de mi trabajo. Pude ver con claridad conceptos que se entrelazaban, creando estructuras de trabajo. Suena algo sistemático pero funcionó.

## 4.16 Conceptos recapitulados

Conceptos que he recapitado por años

Conceptos que percibí en el archivo

Uso de materiales reutilizados (contenido histórico)

Animales como representación de la humanidad

Reciclaje y reinvención de tecnologías

Trilogía: luz-sonido y movimiento

El espacio como última frontera

Re-con-figuración de objetos

El petróleo y su explotación

Maquínico y orgánico

Instalación in situ

Música y ruido

Figuración

Mezcla



## 5. Asuntos familiares

Parto de ideas que han aparecido con los años y que incluso pueden venir de mis abuelos. Mi mamá y mi papá, mi hermano, mi hermana y mi sobrino, con quienes conviví por varios años, han sido esenciales en mi formación como artista, como músico y como persona. El interés de mi pareja por los asuntos que trato me motiva.

Mis tíos, primos, suegros, compañeros y amigos han hecho lo suyo. Sus oficios e intereses propios me han proporcionado conceptos y herramientas de trabajo sin las cuales mi actividad como artista no hubiese sido la misma.

Este proyecto guarda relación con la ingeniería química, la física, la ingeniería mecánica y la mecatrónica, la medicina, lo terapéutico, odontológico, pero sobre todo las artes gráficas, la plástica, las artes sonoras y la música. Agradezco el hecho de poder aprovechar los conocimientos y conversaciones con mi familia extensa en mis proyectos.

### 5.1 XX

Susana, mi mamá fue la primera profesora de arte que tuve. Me enseñó el uso de algunas herramientas, materiales comunes y no convencionales, y lo valioso del error en los procesos, esto último sin ser del todo consciente.

Como entrega final hace un par de semestres decidí construir una maqueta del taller de mi mamá, y pedirle que hiciera lo mismo con el mío. Quería ver qué resultado podía obtener de ese cruce generacional de artistas/artesanos productores de imágenes.

Fue bastante revelador: encontramos similitudes en algunos materiales y maneras de organizar y diseñar las maquetas, pero el trabajo meticuloso de mi mamá era más cercano a la realidad que la generalidad de mi maqueta. Sin embargo, en su maqueta había incongruencias de tamaño que el ojo del espectador desprevenido descartaba en un primer momento. Aunque mi maqueta parecía mejor en escala, la suya era más expresiva, hablaba más sobre lo que yo y mi taller representamos para ella.

Hemos encontrado a través de los años que nuestra capacidad de abstracción es similar y que podemos llevar a cabo proyectos juntos. Trabajamos con lo que tenemos a mano. Lo que no sabemos hacer en todo caso lo intentamos.

## 5.2 XY

Moises, mi papá, trabajó como jefe de producción de Bavaria por muchos años. Cuando éramos pequeños nos trasladamos mucho de ciudad por su trabajo. Nos llevaba a la oficina de turno, unas veces más amplias que otras. En una de esas oficinas lo vi trabajar por primera vez. Ya almacenaba datos en su computador cuando en la casa no había tal cosa. Me gustaba mucho estar en esos espacios laborales con él. Siempre lo estaban buscando, pues al parecer se volvió indispensable en cada planta a donde llegaba. También lo vi haciendo catas de cerveza en los laboratorios, lo cual me parecía raro porque significaba que parte de su labor era beber pequeños sorbos en horas de trabajo. Pero de todo, lo que más me gustaba era caminar por las cocinas, en medio de las ollas gigantes llenas de controles de presión y temperatura, así como los recorridos por las envasadoras y etiquetadoras, que nadie puede hacer sin protección auditiva a causa de los niveles tan altos de ruido. El movimiento, el vapor saliendo de diferentes lugares y las dinámicas de los trabajadores eran imágenes que por más rutinarias y aburridas que fuesen, me fascinaban. Para mí, mi papá trabajaba en un sitio muy especial y cumplía una labor sumamente importante. De mi papá rescato la voluntad laboral que lo identifica. También el concepto de provisional definitivo, una de las frases que repite en broma. Habla de una reparación o construcción que aunque no es perfecta, puede durar por un tiempo. Otro de sus chistes dice: yo no vuelvo a comprar computador hasta que no salga la versión definitiva.

## 5.3 Colectivo niños feos del prado

A la mitad de la maestría, apareció la oportunidad de producir en colectivo con Erika Montoya, mi novia. La pieza estaría en el espacio de exhibición de la cámara de comercio en Chapinero. La curaduría de la exposición “De mí el mundo”, a cargo de William Contreras, solicitó la producción de una pieza para el patio central de dicho espacio. La pieza fue pensada para estar al aire libre, lo cual sugirió el tema del agua como detonante formal y conceptual. Armamos un espacio que parecía un spa, una especie de balneario, pero también una sala de exhibición en un almacén de artículos para el hogar. En la “Hidroterapia práctica para dummies”, como llamamos a la pieza, el plástico era el material principal, acompañado por un par de bastidores pintados con acrílico, con escenas basadas en la lluvia bogotana, y al mismo tiempo en grabados de Hiroshige. Entre los objetos incluimos una bolsa de agua caliente, una ducha, llaves del agua, un sillín de chorro a presión, medidor de humedad, modificador de chorro, un pato de hule, cepillos y toallas, todo enmarcado dentro de una estructura de PVC. Llamamos a nuestro personaje Donald Well Engels, y lo introdujimos en una tina inflable que pedimos por Internet. Allí Don se veía relajado, tomando una bebida hidratante y modificando los niveles de bienestar en una de las máquinas.

Esta pieza resultó teniendo más elementos en común con la tesis de los que esperaba. En cada instalación, un enigmático personaje es el centro de la pieza, mientras alrededor se configura un universo modular, donde se incluyen objetos que sugieren algunas acciones cotidianas enrarecidas.

## 5.4 Música y ruido

Con mi hermano Germán celebramos el año número 13 de nuestro querido dúo musical Mugre. Llevamos trabajando dos años y medio en un disco titulado “Agujeros negros”. Las casualidades numerológicas me emocionan: un compendio de 21 canciones que terminó durando por coincidencia una hora, un minuto y un segundo. La temática espacial se repite, pero también habla de un viaje interior. Durante la labor con la banda, he producido también aparatos sonoros, práctica que vengo desarrollando desde 2002 con AC y DC. Andrés Vila y yo seguimos reviviendo cada tanto este proyecto. Todo el tiempo aparecen y desaparecen nuevos proyectos musicales con amigos y en solitario.

## 5.5 Anatomía

Durante los primeros años de práctica de mi tío Alfonso como médico, conservaba diapositivas de sus procesos quirúrgicos. Su especialidad en reconstrucción de manos siempre me pareció fascinante. Las fotos eran impresionantes: la piel que en algún momento hacía parte de una mano funcional había sido cortada y retirada en colgajos que servirían para la sutura posterior. Podían verse las diferentes capas, tejidos adiposos, músculos, venas y hasta los huesos. También he coincidido con artistas como Miguel Kuan y Falon Cañón, que consideran la imagen orgánica dentro de sus procesos como un recurso de creación.

## 5.6 Mecánica, electrónica

Tuve mis primeros acercamientos a la programación con la tortuga Logo en primero de primaria. Se me facilitaba dibujar allí porque era muy cauteloso y dedicado con las direcciones que le daba a la máquina. De ahí hasta la Universidad no tuve ningún tipo de contacto con programas de ese tipo. En los últimos semestres pasé por los lenguajes que utilizaban *Director* y *Flash*, hice algo en HTML y CSS. También he programado con *Arduino*, pero me he concentrado en los últimos años en un tipo de programación análoga.

Andrés Vila me transmitió conocimientos en electrónica heredados de su papá. Con Marcela González descubrimos técnicas inesperadas en la tesis de pregrado. Mi tío Rafael, ingeniero mecánico, también ha sido influencia, me ayudó a idear y producir un sistema para hacer remaches plásticos seriados, con el material que ya utilizaba. También he comenzado a intercambiar ideas con mi sobrino Juan David que estudió mecatrónica, haciendo proyectos sencillos digitales con luz y sonido. Erika, que estudió ingeniería mecánica y que se volvió hacia el arte, también es una referencia entre lo técnico y lo plástico.

Figura 10 Ecce mono en el taller. Archivo del artista



## 6. Textos escogidos

Los siguientes son algunos textos escritos en paralelo a la producción plástica, y que a mi parecer resultan esclarecedores en cuanto a la línea conceptual del proyecto.

### 6.1 Noes

No veo a la especie humana como guardiana de la naturaleza. No soy un anti ecologista, pero tampoco un pro ecológico. No me gusta eso. No hay manera de hacerse cargo de tantos materiales desechados, a duras penas puedo con los propios y algunas cosas que he recogido durante los últimos años. No quiero sustentar mi trabajo solamente en su materialidad, sino también en la imagen que recrea. No soy muy minimalista que digamos. No he terminado la obra y no sé a ciencia cierta cómo va a quedar.

### 6.2 Chivo expiatorio, cordero de dios

Quitás la culpa y no el pecado ¿Cuántos insultos debe cargar nuestra extensión en el espacio? ¿Hasta dónde llegará? ¿Qué o quién lo va a recibir? ¿Cómo va a comportarse? ¿Cuándo va a morir? ¿Hay comida para cuántos días? ¿Y si su hambre se incrementa por la ansiedad? ¿Funcionarán los sensores? ¿Los biocombustores, oxigenadores y purificadores de agua? Cuando salió no se veía bien, sin embargo, soportó las últimas pruebas sin enfermarse. Sus reflejos son muy buenos y es positiva su respuesta a las recompensas suministradas. El curso de la cápsula se mantiene según lo presupuestado. Disminuye su ritmo cardíaco y se estabiliza la respiración. Estamos en la estratósfera *by proxy*. No fuimos esta vez, ya será en otra oportunidad. Así al menos sabremos si funcionaría con humanos. Tendríamos que multiplicar el peso del mono por diez. Mandar a unos tipos flaquitos y chiquitos. ¿Estamos seguros de que es nuestro ancestro? Si se parece, ¿no? Los mismos rasgos, la estructura ósea, los órganos internos, piel, pelos, dientes y uñas. Una capacidad de aprendizaje relativamente buena y sentidos similares a los nuestros. Lo único que los diferencia radicalmente está detrás. Podríamos cortarle la cola y afeitarlo un poco, parecería un bebe. Hay que abrigoarlos bien para el viaje, en el espacio si no te mata la radiación lo hace el frío. La respiración sigue normal, no hay contratiempos hasta el momento, y si pasara algo no perderíamos tanto, millones de dólares, rublos, euros, yenes. Y pues la vida del mico. Tendremos que buscar a su hermano para reemplazarlo, ponerlo en una cápsula sin funciones, en algún océano cercano a la base, y hacerlo pasar por el difunto. Llevarán en hombros al primate y lo montarán en una carroza, todo un desfile que celebra su regreso. Volverá a su celda, con su pareja simiesca y tendrán miqritos, una buena nota para revistas y periódicos.

## 6.3 Oración para la creación

Caos, hazme un instrumento de tu orden

Que donde haya descuido ponga yo atención

Que donde haya acumulación ponga yo circulación

Que donde haya separación ponga yo una unión

Que donde haya duda ponga yo acción

Que donde haya polvo ponga yo un trapo

Que donde haya oscuridad ponga yo un bombillo

Que donde haya recesión ponga yo reciclaje

¡Oh, inevitable realidad! concédeme

Que no busque ser ordenado sino ordenar

Que no busque ser quisquilloso sino avanzar

Que no busque ser intenso sino finiquitar

Que no busque ser artista sino obrar

Porque haciendo es como pienso

Pensando es como hago

Y en la necesidad me vuelvo recursivo

Amén, así sea, léase y cúmplase.

## 6.4 Contrarios - Complementarios

Vivo-muerto

Orgánico-inorgánico

Adentro-afuera

Bueno-malo

Bello-feo

Animado-inerte

Sonoro-silencioso

Visual-invisible

Real-virtual

Propio-ajeno

Artificial- natural

Civilizado-salvaje

Verdadero-falso

## 6.5 Pensando en el proyecto de grado

Pensando en mi trabajo

La pregunta

¿se puede hacer una obra

Que no sea de arte?

La puedo responder:

Pienso en el material que utilizo

No viene de una tienda de arte

Ni de una papelería

Ni importado de alguna otra parte

País o ciudad

(y si ese fuera el caso

Sería pura casualidad)

No es costoso

Pero necesita espacio

No es caro

Pero necesita tiempo

Más bien lo encontré

En una esquina de la calle

En un almacén de baratijas

En los saldos de la novena

**Figura 11 Ecce mono y Carlos en el taller.**

**Foto de Erika Montoya**





En bodegas olvidadas de vecinos,  
amigos y familiares  
En cualquier supermercado  
En mi propia basura

No es mucho  
Pero para mí es algo

Fue algo para alguien más  
En otro momento  
Sirvió para su propósito  
Se consumió y gasto  
Y se conservó hasta que fue desechado

El polvo y los accidentes  
En toda su superficie  
Dan cuenta del trato y el uso  
Que sus usuarios le dieron

Los objetos que ensablo  
Conservan su identidad  
Después de ser utilizados  
Para otra necesidad  
Y a la vez adquieren  
Una nueva configuración  
Junto a otros objetos  
Con una nueva función

Este objetopreciado  
Ahora está en desuso  
Ya nadie lo quiere  
Y por eso es mío

Un tarro, un galón  
Un cubierto desechable  
Un aparato roto  
Algún electrodoméstico  
Se transforma en codo  
Boca, nariz u ojo

En huesos blancos  
Exoesqueletos rojos  
En espacios interiores  
En aviones y motos

Muchos de estos objetos  
Han vuelto a la basura

Las imágenes que represento  
No tienen nada de especial  
Animales y osamentas  
Muñecos de armar  
Medios de transporte  
Medios de comunicación  
Juguetes, Cine y televisión  
(Sinceramente, más de televisión)

A veces los sonidos

En mis trabajos son ruidos

Y tal vez alejan

Al escucha desprevenido

Pero luego generan

Algo de curiosidad

Las instalaciones que creo

Son pura banalidad

Objetos que no importan

Referentes que no importan

Situaciones de la realidad

Imágenes comunes

Con contenidos profundos

O con temas de actualidad

Mi trabajo como artista

Y tal vez como ruidista

Por los objetos que utiliza

Por las imágenes que toma

Por su cotidiano uso

Por su intención desenfadada

Podría ser eventualmente

La razón por la cuál

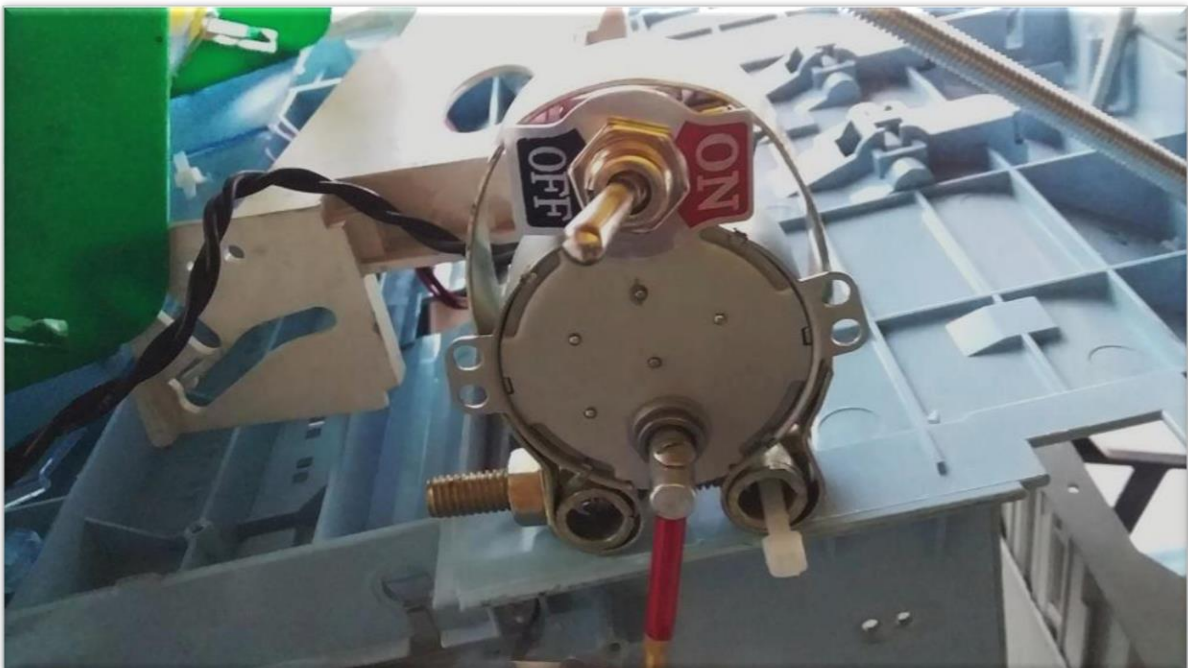
Mi arte se acercaría al pueblo

A las personas de a pie  
A quienes no saben de arte  
Les podría parecer  
Que tiene que ver con ellos

Se acerca al pueblo  
O no se acerca  
Es una cuestión  
Aún no resuelta

Se puede hacer una obra  
Que no sea de arte?  
Tal vez ya la esté haciendo  
Dejando la modestia aparte

**Figura 12** Dispositivo de encendido y apagado del cilindro de funciones. Archivo del artista



## 6.6 Simio, mono, mico

Explorador, astronauta

Chivo expiatorio, sustituto,

Conejillo de indias,

Enviado,

Mártir, héroe,

Desafortunado

Al viajar al espacio,

El mono se convierte

En una extensión

De la raza humana.

Algunos vuelven, otros no.

Aprender a sobrevivir en el espacio

Es un trabajo sucio

Un mono aislado

Sobre estimulado

Pre condicionado a oprimir botones

No toma decisiones

Solo sigue lo que le han enseñado.

**Figura 13 Ecce mono. Archivo del artista**



Recuerda su casa

Que era ninguna

Su cama, su manada

Muy levemente

Era muy pequeño para recordarlo bien

Enviar un mono al espacio

Es la continuación

Del mito de la caverna

Después de la oscuridad

En ese agujero de piedra

Las luces del fuego

Del sol en su defecto

Mostraban las sombras

En las paredes del fondo

La salida a la luz

Los hizo ciegos por un momento

Pero ya pueden ver

A través de radiotelescopios

Ya salió el hombre

De su madriguera

La luz solar

Se proyecta y quema

Los colores y las formas  
Son más nítidas y concretas

Con el tiempo aprendieron  
A usar las herramientas  
Descubrieron el fuego  
Descubrieron el vidrio  
Descubrieron la óptica  
Apareció frente a sus ojos  
Por encima de sus narices

Vieron por primera vez  
Un astro a la distancia  
Y aún no intuían  
Su resonancia

Creyeron que eran el centro  
Creyeron que eran únicos  
Y los que no creyeran eso  
Los mataban por impíos

Encontraron otros instrumentos,  
Otras formas, otras ideas  
Que podían resultarles  
Increíbles pero lógicas  
Absurdas pero probables  
Por medio de un método científico

**Figura 14 Ecce mono. Archivo del artista**



Vieron que podían volar  
En máquinas construidas  
Con materiales terrestres

Lanzaron algunos cohetes  
Que funcionaban con pólvora  
Con gasolina, con hidrógeno  
Con átomos de núcleos reactivos

Basados en la ficción  
Y también en la ciencia  
Hicieron buenas máquinas  
Que costaron millones  
Y encontraron posibilidades  
Que devolvían ganancias

Estómagos hambrientos  
Agallas a medias  
Tienen que lanzar primero  
A los monos y a los simios

Perros y otras especies  
Fueron también al espacio  
Antes que los humanos

Que hay en la capa exterior?  
Se preguntaron  
Puedo llegar hasta ese astro?



Salieron un día

A levitar en la estratosfera

Y quisieron volver

Una y otra vez

Viendo la luna

Acercándose tanto

La fijación seguía

La curiosidad picaba

Está aquí no más

Decían

Se armaron de valor

E hicieron el viaje

O al menos hicieron

En un set el montaje

Algunas pocas fotos

De física inexacta

Tecnologías baratas

Imprecisiones

Dudas difíciles de aclarar

Encontraron la sinestesia

Escucharon una imagen

Y vieron un sonido

Como un sonar de murciélago

La ciencia los iba a salvar  
Pero no por mucho tiempo  
No hay forma de escapar  
Al enfriamiento eterno

Los astros se detienen  
Ninguno ya colapsa  
Por la acción de alejarse  
Infranqueables distancias

**Figura 15 Ecc mono. Archivo del artista**



## 6.7 Blanco

Nacimiento en blanco

Selva familiar, monerías

Captura con cuidados prácticos

Entrenamiento en la máquina de pruebas

Cálculos matemáticos

Viaje psicológico

En la cabeza de quien ejecuta

De paneles abstractos a cuadrículas que cambian de tamaño

Lanzamiento al vacío

Video en vivo

Alejarse de la tierra

Verla desde afuera

Viaje de estrellas

Acercándose a la luna

Varado en la basura

De la geoestacionaria

Muerto a los pocos días

Hielo lento de un golpe

Acelera la caída

Y hay choque

Humo y fuego

Enterrándose en el suelo

Capas que se suman

Deterioro de la piel

Traje músculos y huesos

La nave en pedazos

En petróleo negro

De 10 a 15 segundos

Extracción e industria plástica

Con herramientas y materiales

Con calor y electricidad

Construyen entidades múltiples

Objetos del deseo

Que serán olvidados

A su debido momento.

**Figura 16 Ecce mono Archivo del artista**



## 6.8 Lo bajo

Lo bajo	Para el ojo o el oído,
En esta presentación	La nariz en ocasiones
Los objetos que se muestran	Para el tacto a veces
Están hechos con bajo presupuesto	Evitando meterlo a la boca
Y por lo tanto usan bajas tecnologías	Evitando los cortos circuitos
Y son de baja resolución	Que electrocutan, que dañan
Lo bajo	y generando los cortos circuitos
Lo barato	Que hacen que el objeto cambie
Lo poco fiel	Malentendiendo la forma
Lo que te encuentras	Revisando su función
Lo que te regalan o te ceden	Lo que ya no usas
Lo que te compras en las pulgas	Y algunas basuras
Lo que había en un cajón de la casa	De repente adquieren
Lo que se amontonaba en la calle	Una nueva significación
lo que huele a guardado	Ya no es algo para descartar
Un objeto olvidado	Son objetos para producir
En alguna bodega	Material para ensamblar
Obsoleto	Que fue discontinuado
Lleno de polvo	Y se volvió un estorbo
Se convierte de pronto	Para alguien más
En una posibilidad plástica	En este caso
Un dispositivo que suena	Permite
Que tiene movimiento	Facilita
O que genera luz	Y promete
Un espectáculo	Objetos particulares



## A. Anexo: Algunos términos que tienen que ver con la investigación

Teriomorfismo: transformación parcial o completa de un ser humano en un animal.

Criptobiosis: suspensión de los procesos metabólicos, de algunos seres vivos en condiciones ambientales extremas.

Condensación: término de la psicología: agrupación de varias ideas en un sueño.

Pareidolia: fenómeno psicológico donde un estímulo vago y aleatorio (habitualmente una imagen) es percibido erróneamente como una forma reconocible

Tardígrado: microorganismo conocido también como oso de agua (significa demorado al caminar)

Extremófilo (micro) organismo q vive en situaciones ambientales extremas

Telepresencia: se refiere a un conjunto de tecnologías que permiten a una persona sentirse como si estuviera presente, dar la apariencia de estar presente, o tener un efecto, a través de la telerobótica, en un lugar distinto de su ubicación real.

Paranoia: desconfianza infundada que permanece de manera prolongada en un individuo.

Subliminal: señal enviada por debajo de la percepción sensorial inmediata.

Intuición: conocimiento que no sigue un camino racional para su construcción y formulación, y por lo tanto no puede explicarse o, incluso, verbalizarse. El individuo puede relacionar ese conocimiento o información con experiencias previas, pero por lo general es incapaz de explicar por qué llega a una determinada conclusión o decisión.

Tecnología: ciencia aplicada a la resolución de problemas concretos

Sci fi: Ciencia ficción, género especulativo de la literatura que relata acontecimientos posibles desarrollados en un marco imaginario, se extendió posteriormene al comic, el cine y la televisión.

Siniestro: inclinación hacia lo malo / accidente / no natural

Carcasa: estructura que alberga los componentes de un dispositivo.

Singerie: género pictórico consistente en la representación de escenas protagonizadas por monos, generalmente con actitudes humanas. Relacionado con el juego y lo demoniaco.

Mimesis: Concepto aristotélico que significa la imitación del arte como fin esencial del arte.

Bitácora: Cuaderno con recortes, anotaciones y/o dibujos de procesos / instrumento de ubicación para la navegación /



## **B. Anexo: Paneles de Warburg**

Soy neófito de Aby Warburg gracias a las Clases de Alejandro Burgos, mi profesor del seminario de la maestría en artes, (ubicación: miércoles en las tardes en el primer piso del edificio de diseño gráfico en la universidad Nacional de Bogotá)

Esta es una descripción escueta de lo que sucedió durante cuatro semestres:

Warburg: sensibilidad común: Investigación en imágenes parte del supuesto de la sensibilidad común, algo que es afín al juicio de gusto de una comunidad.

Artista afecta esta sensibilidad. Arte establece experiencia crítica frente al horizonte de sentido.

Warburg dice que es posible verificar si una “obra de arte” o imagen funciona o no. Como si fuera el arte una máquina y el método Warburg el dispositivo de verificación de su funcionamiento.

Su método se divide en 3 estancias:

### **1 panel genealógico: imágenes de baja potencia simbólica.**

Prehistórica / pre-alfabética / pre-reflexiva

Menor carga cultural, mejor.

Pasan de generación en generación

De carácter personal, banal, incluso afectivo

Taller del artista

Creación desde la oscuridad del presente.

## **2 panel territorial: posibilidad de migración de la imagen.**

Histórico, apoyo en el pasado(a partir de los 78 pánels de Warburg).  
Artista como propio espectador. Según W es el momento de fractura, de crítica.

## **3 panel cosmológico: Verificación: transforma valores y afecta la sensibilidad común.**

Museo, gestual, exhibición, verificación de migración de la imagen.  
“¿futuro?” N.T.

Investigar en artes: verificar la existencia de una forma de conocer diferente al epistémico y hacer uso de ello. Warburg dice que el método es investigar en imágenes. Buscando la memorabilidad de la imagen. Mirar hacia atrás.

Voy a mostrar la manera en que funcionó en mi caso el método Warburg, pasando por los tres paneles.

## 1 PANEL GENEALÓGICO

### Primera imagen

Imagen de poca artisticidad, baja potencia simbólica, banal.

### Figura 17 Escarabajos peloteros

<https://mentescuriosas.es/los-escarabajos-peloteros-animales-astronomos/>



Revisión de la imagen por los compañeros y el profesor.

Figura 18 Lista de conceptos visibles en la imagen de los escarabajos peloteros



Lista de palabras q están insinuadas en la imagen

Disminución de conceptos por asociación de palabras

ej ciclo – circulo - sisifo

una imagen por palabra:

-se verifica la baja potencia simbólica de cada imagen.

-Se observa reiteración del escarabajo

Figura 19 panel genealógico. Versión final



Ej Descartadas (reemplazadas)

**Figura 20 Calendario azteca**



calendario representa ciclo

**Figura 21 fotograma de Conspiradores del placer.**

Dir Jan Svankmajer



PLEASURE PRINCIPAL: One of six 'Conspirators' climaxes

enunciación con didascalia

## 2 PANEL TERRITORIAL

Warburg clasificó sus 78 paneles en 13 ámbitos de sentido

Por su mayor experiencia con los paneles, y partiendo de índices propios de su investigación, Burgos determina a que ámbito corresponde cada proyecto. Se hacen pocas correcciones en el camino.

Peregrinación y enmascaramiento de las antiguas divinidades entre Oriente y Occidente.

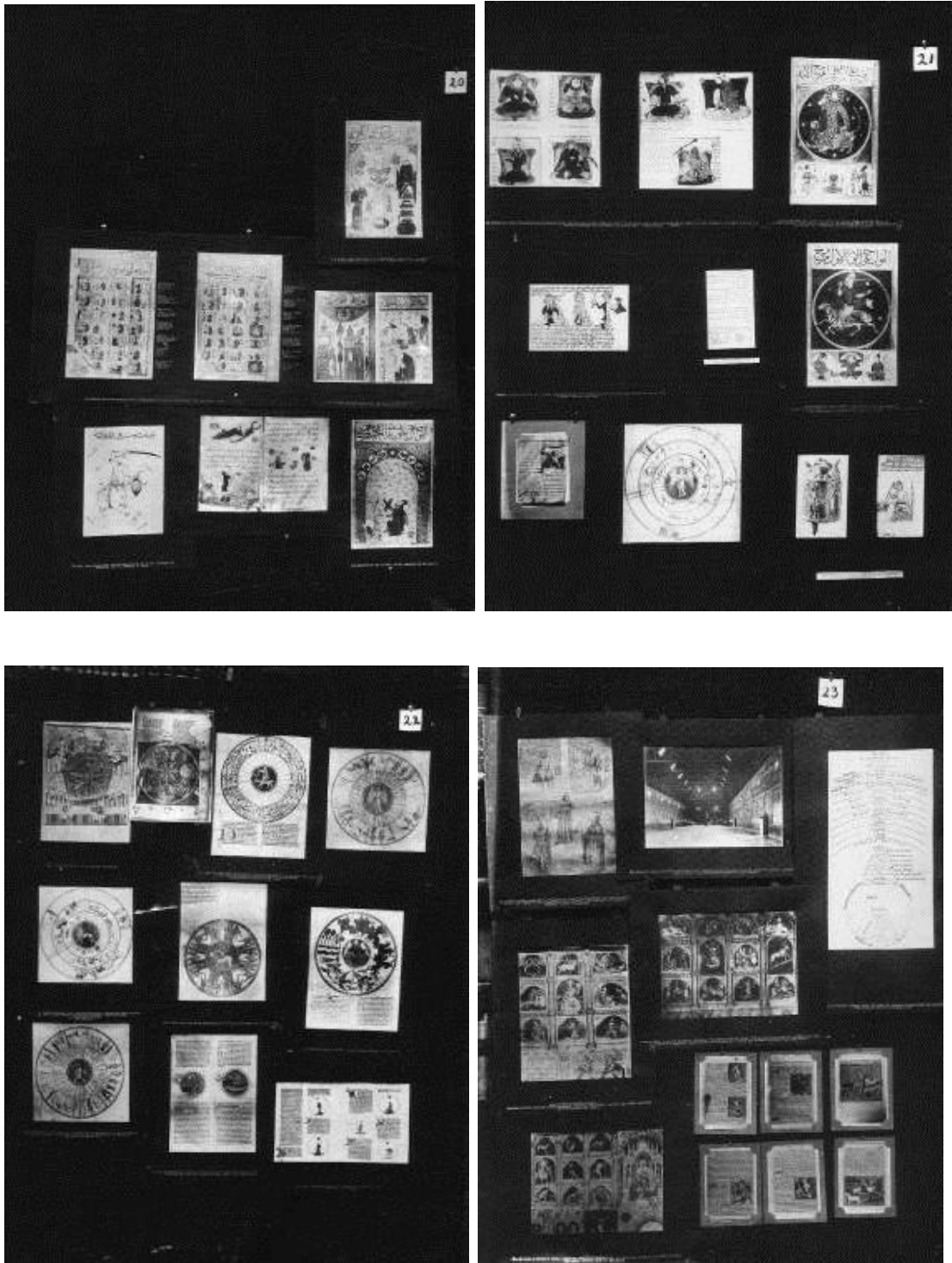
(Bagdad, Toledo, Padua, Rimini, Ferrara; siglo XIII-XV)

Algunas etapas de la transmisión de lo Antiguo entre los siglos XIII y XV: los dioses paganos ("bárbaros", alegorizados, esclavizados por la prefiguración del destino) reaparecieron en la Europa cristiana a través de la tradición textual y figurativa árabe oriental.

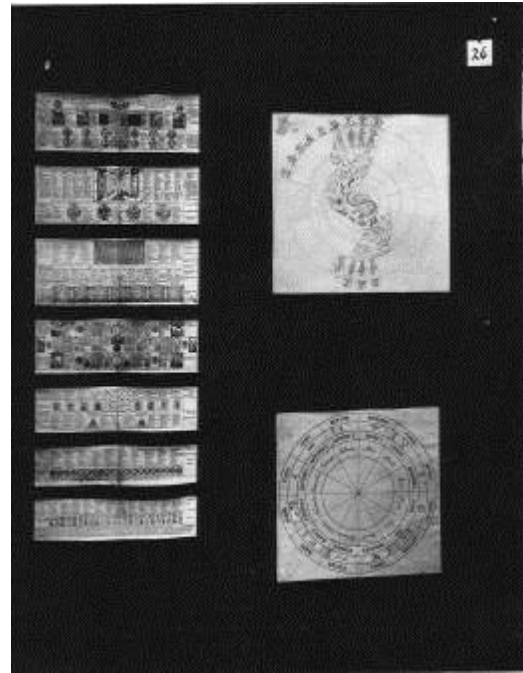
En este camino, como lo demuestran las preciosas miniaturas, calendarios y compendios astrológicos, destacan tres ciclos decorativos monumentales (Padua, Rimini, Ferrara) que son el preludio de una recuperación de las antiguas formas olímpicas de los dioses.

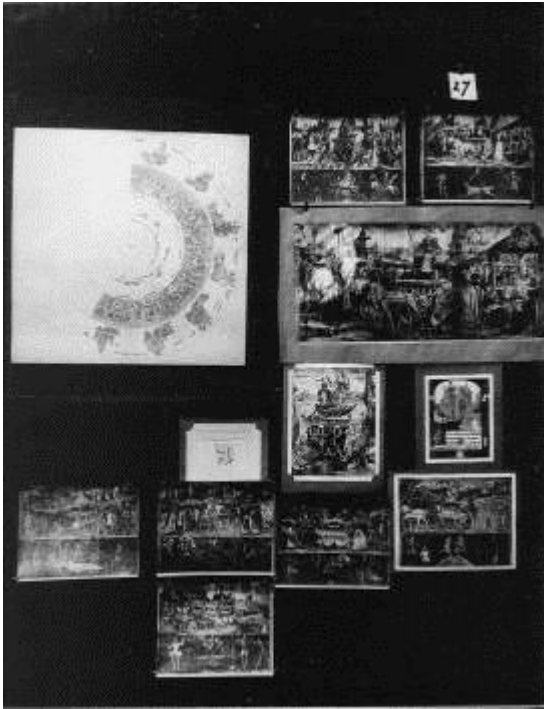
Se trabaja esta segunda etapa a partir de estos paneles:

Figura 22 Paneles de Warburg 20 al 27.  
[http://www.engramma.it/eOS/core/frontend/eos\\_atlas\\_index.php](http://www.engramma.it/eOS/core/frontend/eos_atlas_index.php)







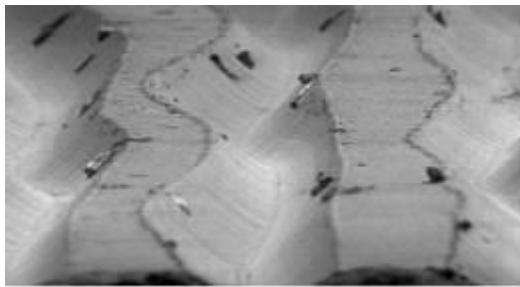


Agrupado con dos compañeras, con quienes buscamos las imágenes, a color si era posible, con una resolución decente. Algunas imágenes eran muy difíciles de conseguir y tocaba piratearlas de la manera más obvia y fácil posible, una foto con el celular de la imagen del libro de W, o a la pantalla del computador. Algunos compañeros ayudaron en la búsqueda con referencias de páginas. En los paneles se veían reiteradas imágenes astrológicas, representando a los hijos de los planetas ejerciendo algún oficio(s).

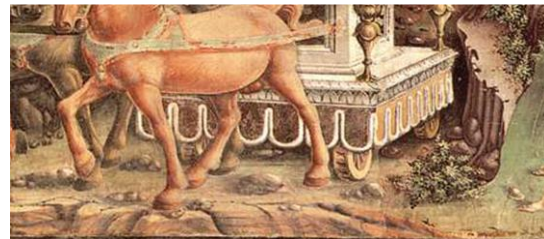
Se buscó una transparencia entre el panel genealógico y un nuevo panel territorial.

Imágenes genealógicas y territoriales coinciden en composición, forma o afinidad de algún tipo.

**Figura 23 Ejemplos de coincidencias formales entre las imágenes del panel genealógico y los paneles 20 al 27 de Warburg**



Los surcos de un vinilo vistos al microscopio, los hultes son motas de polvo





### 3 PANEL COSMOLOGICO

Referido a la museología:

La caja verde de Duchamp completa el gran vidrio.

Duchamp busca las formas de aparición de la obra de arte dentro de la cotidianidad. Utiliza elementos de la cotidianidad, en un momento de emergencia histórica.

Apollinaire: Duchamp se reconcilia con el pueblo

Guión museológico permite el juicio del gusto: Conformidad afines frente a la emergencia histórica.

Burgos pide tres imágenes:

Imagen del artista

**Figura 25 Chimpancé extrayendo hormigas con un palo**



Índice de libertad, nombre “la herramienta”

Imagen de máquina

**Figura 26 Disección de una rana**



Idea de Dios

“Un momento anterior a la ciencia”

Imagen de gesto

**Figura 27 Empinado alcanzando algo**



Inmortalidad del alma - Gesto ético. Índice de contemporaneidad -  
Nombre: Empinarse - Alcanzar/ no alcanzar

Como conclusión de este ejercicio se determinó la alegoría como posibilidad gramatical, personificando lo inmaterial. Se determinó el enmascaramiento como ámbito simbólico.

## **C. Anexo: Resumen en prosa a partir de la verificación de los páneces de Warburg: genealógico, territorial y cosmológico, aplicado al proyecto Ecce Mono**

Tablero está en el tiempo, y en todo lo demás

Del cómic, de lo científico, del mito del viaje a la luna

Un viaje a través de cosas físicas, e imágenes mentales

Esquema es el viaje, el movimiento y acciones

Componente narrativo del cómic

Ecce Mono estuvo vivo

Ecce Mono ha muerto

Alcanzar pero no alcanzar

Alegoría contemporánea de carácter ético

El movimiento esquemático no usa la escalera

Llega más lejos en la transparencia de un movimiento

De carácter cosmológico, revelador

Mirando desde arriba y hacia abajo

Abriendo el sapo en el colegio

En estado anterior a la ciencia

Pre científico

Libre de metafísicas

La alegoría es un instrumento

Que le da imagen a lo que no lo tiene

Peregrinación y enmascaramiento de los dioses antiguos

Entrada sospechosamente alegórica

Enmascaramiento no es teatral

Auto insinuado

Autoconstruido

Este es el microcosmos

Materialidad del objeto

-reglas de movimiento que es esquema de uso

-escenario o tablero, espacio de juego: representa el mundo

-personaje enmascarado, con su gesto y materialidad

Elementos expresivos

Los soportes

Los ciclos que se repiten

El viaje que sale recorre y llega, o no

El viaje de la luz y del sonido y sus límites

Instrumentalización de la herramienta

El mono que representa lo vivo

Los cables que interconectan lo muerto

Pues todo tiene un contenido simbólico

Gramática de la alegoría expresiva

En todas sus imágenes

Y el espacio relativo

La textura del tiempo



Inversión de la narrativa

Progresión hacia atrás

Viaje en el tiempo

- el sonido como respuesta.

-el sensor percibiendo la luz,

-el video y su alcance lumínico,

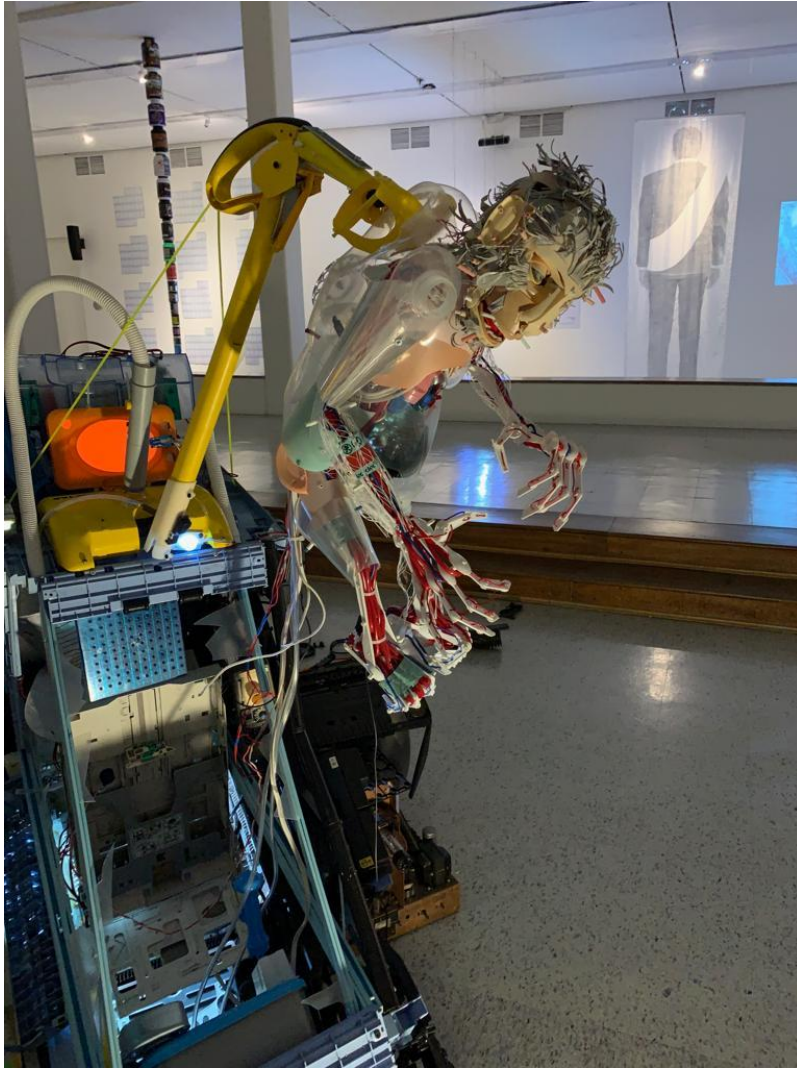
Algunas comunicándose con otras

Múltiples dimensiones (sonido, video, escultura)

La interpretación es favorable

Figura 28 Ecce mono en el museo de Arte de la Universidad Nacional, Bogotá.

Foto de Alberto Lezaca



# Bibliografía

- Morton, Timothy. Hiperobjetos: filosofía y ecología después del fin del mundo. 1a ed. Ciudad Autónoma de Buenos Aires, 2018. Pág. 169-172
- Montesquieu, Charles Louis de Secondat Señor de la Brede y Barón de. Ensayo sobre el gusto. Versión digital, Librodot.com. Pág 8
- Chion , Michel. La Audiovisión, Edición ibérica, Paidós ed. Barcelona, 1993. Pág 101
- Berger, John, Sobre el dibujo, traducción al español. Barcelona, Editorial Gustavo Gili. Barcelona, 2011. Pág 6
- Baudrillard, Jean Luc. El complot del arte: Ilusión y desilusión estéticas. Amorrortu editores, Versión digital,1997, Pág 98
- Steyerl, Hito, Los condenados de la pantalla. 1a ed. Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Caja Negra, 2014.
- Nancy, Jean-Luc, 58 indicios sobre el cuerpo, extensión del alma, 1ª ed. Buenos Aires, ediciones La Cebra, 2007
- Warburg, Aby. <https://warburg.sas.ac.uk/library-collections/warburg-institute-archive/online-bilderatlas-mnemosyne>