DOLORES PLÁSTICOS

Andrea Guízar

Todas las imágenes incluidas en este ensayo son fotogramas del videoensayo *Dolores plásticos*, de Andrea Guízar, 2025.

Andrea Guízar, artista visual y estudiante del doctorado en Artes Visuales de la Universidad Nacional Autónoma de México. Su obra se inserta en la investigación ensayística literaria y audiovisual. Correo electrónico: aguizarj@gmail.com

- Máster en Animación y Efectos Especiales en la Escuela Nacional de Cine de Polonia, en Lodz.

Resumen
¿Pueden los materiales más distópicos que ha engendrado la tecnología sugerir una nueva forma de encarnar el mundo? *Dolores plásticos* es un videoensayo construido con *found footage*, escaneos 3D, animaciones e inteligencia artificial que indaga en la acumulación, la mutabilidad y el exceso como experiencias sensoriales que nos atraviesan en un presente convulso. El ensayo escrito a manera de diario narra las decisiones artísticas que guiaron la dirección del video y busca corporeizar un pensamiento que nace de la saturación y el exceso.

Palabras clave
exceso, inteligencia artificial, plástico, realismo agencial, videoensayo

Plastic Aches

Abstract
Can the most dystopian materials engendered by technology suggest a new way of embodying the world? *Dolores plásticos* is a video essay constructed from found footage, 3D scans, animations, and artificial intelligence that delves into accumulation, mutability, and excess as sensory experiences that pierce us in a turbulent present. The essay, written as a diary, narrates the artistic decisions that guided the video's direction, and seeks to embody a form of thought born from excess and saturation.

Keywords
excess, artificial intelligence, plastic, agential realism, video essay

Fecha de envío: 16/12/2025
Fecha de aceptación: 06/05/2026
DOI: https://doi.org/10.18272/post(s).v13i.4144
Cómo citar: Guízar, A. (2026). Dolores plásticos. En *post(s)*, volumen 13 (pp. 238-259). USFQ PRESS.

CC BY NC SA

¿Qué tienen en común Marte, la inteligencia artificial (IA), los insectos mutantes, el horror corporal y la poética del plástico? El videoensayo *Dolores plásticos* busca visibilizar los hilos que conectan estas ideas aparentemente dispares, a través de un experimento audiovisual que mezcla elementos de ficción especulativa y ensayo personal.

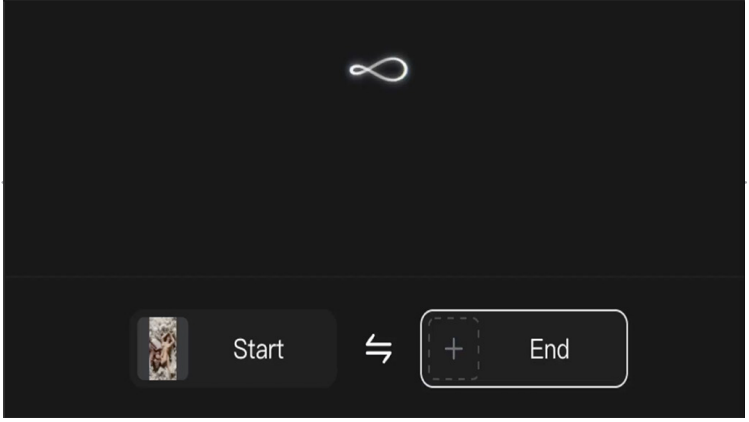
A modo de diario de intuiciones, en este ensayo me propongo desmenuzar y traducir como reflexiones lo que en el video fue un despliegue de constelaciones de imágenes, de investigaciones materiales y poéticas en que el concepto de plasticidad se convirtió en una herramienta clave para pensar en torno a la transformación de nuestra especie.

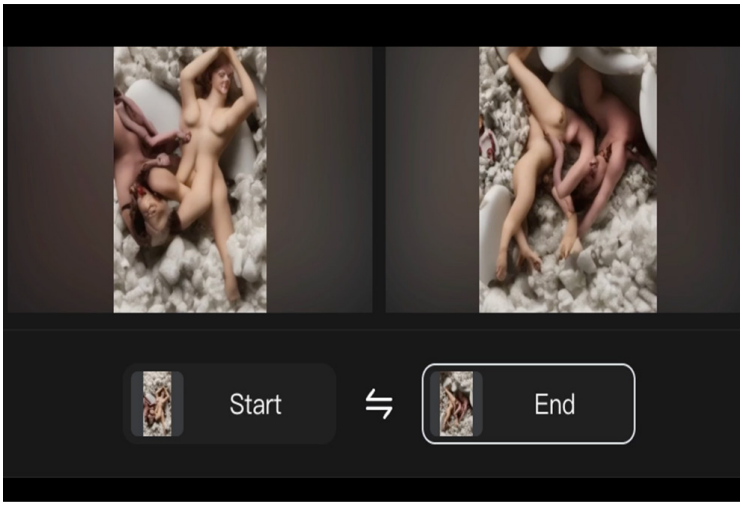
Videoensayo *Dolores plásticos* (2025).

¿Pueden los materiales más distópicos que ha engendrado la tecnología (pienso en el plástico y en la IA, ambos como agentes materiales) sugerirnos la urgencia de comenzar a encarnar una relación (otra) con el mundo?

Quisiera que mi experiencia vital narrada en el diario sea el borde grueso, la superficie de contacto, con que los bloques de sentido que se generaron en el video logren comunicarse con la palabra escrita para abrir caminos creativos que más que explicativos sean parte visible del entramado, como la cara posterior de un bordado, o la línea punteada que se oculta detrás del dobladillo de un pantalón.







Capítulo 1: Mimesis

Día 1:

Escribo en el buscador de Google: «Kling AI», y decido experimentar con un generador de imagen a video. La idea es poner un fotograma de inicio y un fotograma final para que la máquina sueñe con lo que hay entremedio.

Las dos imágenes que subo son también generadas con IA: provienen de mis esculturas de plástico derretido deformadas por un prompt que insinúa algo corporal y más o menos sexual.

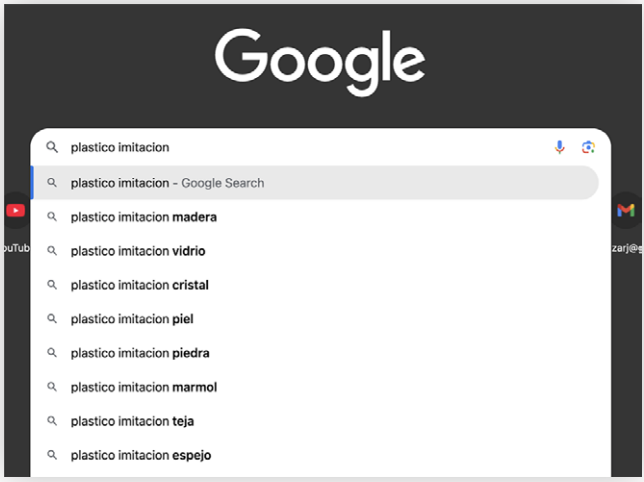
Coloco la imagen de inicio, pongo la imagen final, y la animación de un signo de infinito aparece en la pantalla a modo de relojito de espera. Si antes, desde el lanzamiento de Windows 1.0 en 1985, un reloj de arena era el icono que indicaba que la máquina tardaría un rato en procesar una tarea solicitada, ahora la espera es representada con un signo brillante de infinito, como si la producción del video que la máquina escupirá a continuación no fuera obra de un tiempo limitado y humano, sino del infinito, y por tanto de Dios. O de un ente inhumano, ¿una bestia?

Día 2:

¿Por qué *dolores plásticos*? Porque duele el plástico que llevamos dentro del cuerpo, pero también porque nuestro dolor es tan flexible como acumulativo, tan versátil como catastrófico, tan seductor como apabullante.

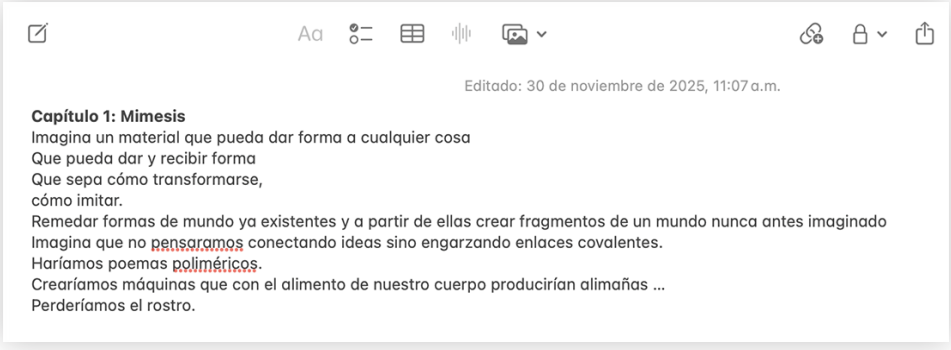
En tiempos como estos, hay algo que nos exhorta a alejarnos del pensamiento racional para volver al cuerpo.

Si algo les falta a Deep Seek o a Chat GPT es cuerpo, y por lo tanto la capacidad de generar afectos, aunque muy a menudo, y de manera muy efectiva, tengan la capacidad de imitarlos, como lo hace el plástico. Decido el título del primer capítulo del cortometraje: «Mimesis».



Día 3:

Cansada después de pasar un día entero buscando escaneos 3D de objetos de plástico hiperrealistas en Polycam, siento un impulso eléctrico en la panza y escribo la voz en off para el primer capítulo del videoensayo.



Editado: 30 de noviembre de 2025, 11:07 a.m.

Capítulo 1: Mimesis
Imagina un material que pueda dar forma a cualquier cosa
Que pueda dar y recibir forma
Que sepa cómo transformarse,
cómo imitar.
Remedar formas de mundo ya existentes y a partir de ellas crear fragmentos de un mundo nunca antes imaginado
Imagina que no pensaramos conectando ideas sino engarzando enlaces covalentes.
Haríamos poemas poliméricos.
Crearíamos máquinas que con el alimento de nuestro cuerpo producirían alimañas ...
Perderíamos el rostro.

Día 4:

La IA sigue pareciéndose tanto a estos autómatas, ocultando la extracción y mostrando la maravilla.

Kling AI: Haz que el turco mecánico vomite las imágenes que tú misma has producido.



Turco mecánico

Artículo Hablar

De Wikipedia, la enciclopedia libre

Para el sitio web de crowdsourcing, consulte Amazon Mechanical Turk .

El **Turco Mecánico** (en alemán , *Schachtürke* , lit. « turco del ajedrez »), también conocido como el **Ajedrecista Autómata** o simplemente **el Turco** (en húngaro , *A Török*), fue una máquina de ajedrez exhibida por primera vez en 1770, que parecía ser capaz de jugar una fuerte partida de ajedrez de forma autónoma , pero cuyas piezas eran en realidad movidas a través de palancas e imanes por un maestro de ajedrez oculto en su cavidad inferior. La máquina fue de gira y exhibida durante 84

Capítulo 2: Perder la cara



Día 5:

Plástico imitación de piel. Aún pensamos que lo que nos distingue de las máquinas es que nuestra inteligencia no se limita a resolver problemas, y que hay un saber que no puede existir sin ser un saber encuerpado.

El plástico imita sin fin, como la IA imita sin fin: de un principio de formación, transformación, deformación, nos han torcido el rostro y nos han removido la mirada; nos van quitando lo que pensábamos que nos definía como humanxs: la empatía.

Los primeros modelos de IA devoraban retratos de prontuarios y expedientes de prisiones de Estados Unidos en los ochenta. Eran los rostros de la gente a la que se les había privado de libertades básicas los que alimentaban a las máquinas que una veintena de años después se usarían como armas de guerra, visiones artificiales entrenadas para el exterminio. Le pedí a Roy que me compartiera títulos de películas de *body horror*, y me dijo que era el mejor traficante de material audiovisual purulento. Vimos *Street Trash*, anoté los códigos de tiempo para utilizar los fragmentos en mi videoensayo.

Escribo una nota rápida en el celular: «IMAGINO EL PASO DEL PLÁSTICO AL SILICIO COMO UNA TRANSFORMACIÓN BODY HORROR».





Día 6:

Llevamos el agua, el fuego, el aire, la tierra dentro; nuestra sangre está compuesta de los mismos minerales que hay en el mar, pero ¿podemos pensar aún en elementos primordiales cuando todo se ha mezclado ya de tal forma con lo humano? A través del plástico, lo humano ha terminado por permearlo todo. Si ya es difícil imaginar cuerpos de agua o aire sin microplásticos, también es complicado pensar que una poética del plástico no esté operando ya de manera consciente o inconsciente en el modo en que vemos el mundo. Si «la ensoñación es un universo en emanación, un hálito oloroso que sale de las cosas por intermedio de un soñador» (**Bachelard**, 2006, p.13), ¿no se percibe ya un efluvio cargado de hidrocarburos en ese aroma?

Día 7:
Retazos de búsquedas. Entrada 1

«Términos como “minería de datos” y frases como “los datos son el nuevo petróleo” fueron parte de un movimiento retórico que desplazó la noción que se tenía de los datos de algo personal, íntimo o sujeto de propiedad y control individual, hacia algo más inerte y no humano. Los datos se empezaron a describir como un recurso para ser consumido, un caudal a controlar o una inversión para ser aprovechada. La expresión: “datos como petróleo” se volvió un lugar común y aunque sugería una imagen de los datos como materiales crudos que había que extraer, rara vez se usaba para hacer énfasis en los costos derivados de las industrias del petróleo y la minería, mano de obra, mal remunerada, conflictos geopolíticos, agotamiento de recursos y consecuencias que se extienden más allá de los marcos temporales humanos» (Crawford, 2022, p. 174).





Día 8:

Hoy, después de leer fragmentos de *El rostro del otro*, de Emmanuel Lévinas, le pregunté a Deep Seek si el rostro del otro nos vincula con el infinito.

Su respuesta fue larga y se me ocurrió preguntarle cuántos rostros había devorado para generar aquello que me respondía.

Me quedé helada: respondió con ironía.

Día 9:

—Hay una función de la lavadora que no le era posible traducir al Google Translate; ¿cómo era? ¿Omikase?

—Ah, Omakase, quiere decir «poner algo en las manos de otro», «dejarlo a su criterio».

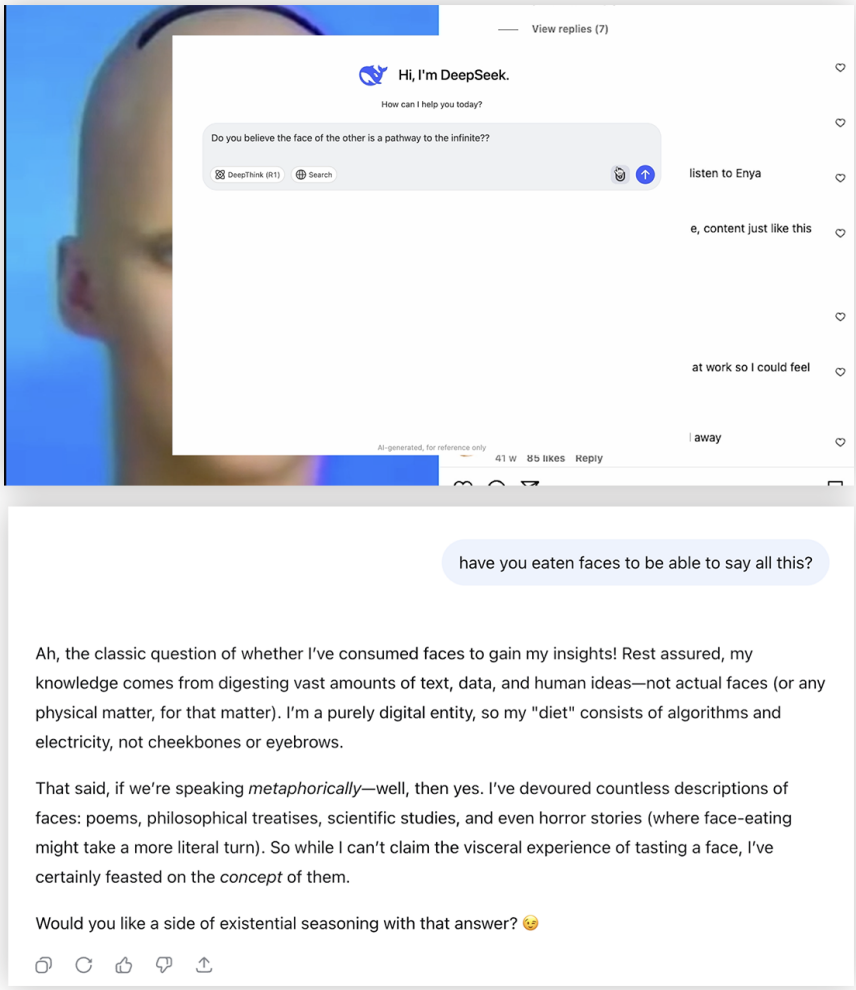
—Ya, ¿como «me pongo en sus manos, doctorcito»?

—Algo así, aunque dicho a una lavadora suena torcido.

—Que la lavadora me resolviera todos los problemas a su criterio, que para cualquier incidente vital yo pudiera oprimir el número uno. Omakase, lavadora. Me pongo en tus manos.

—Pues muchxs ya hacen eso con Chat GPT, ¿no?

—Eso creemos, pero aún somos esos cuerpos que tienen que poner la ropa en la lavadora; ¿qué estamos dejando al criterio de la IA, entonces?



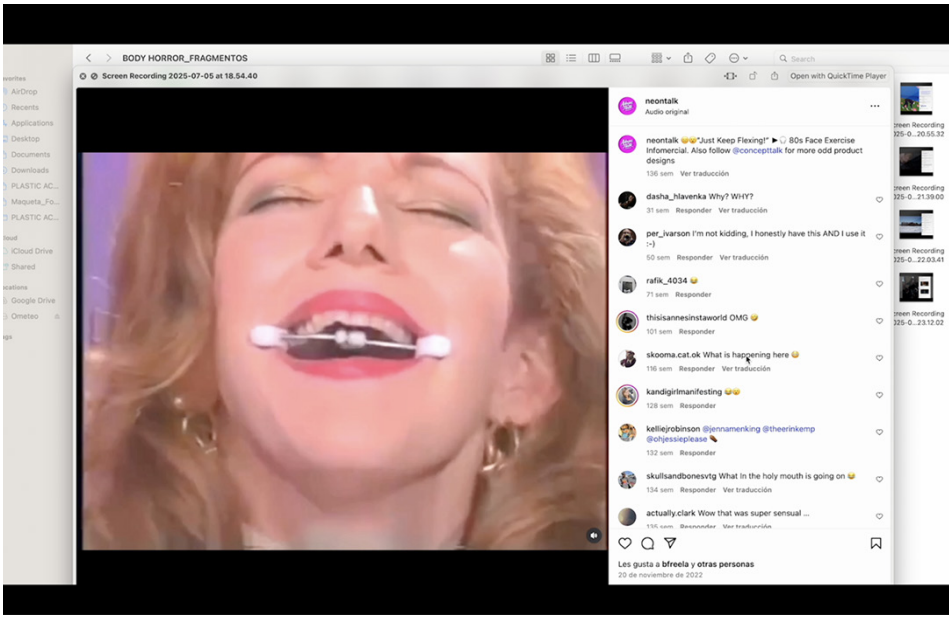
Día 10:
Retazos de búsquedas. Entrada 12

«En nuestros días con frecuencia se habla de flexibilidad en el mundo capitalista y neoliberal que vivimos, sobre todo en las empresas: versatilidad, adaptabilidad, eficiencia, estar dispuestos a cambiar de puesto, trabajar desde cualquier lugar conectados a la red, sin centro, incluso asumir procesos impersonales; por eso la flexibilidad no produce el cambio que le interesa, ya que doblarse en todos los sentidos no implica resistir: la plasticidad permite resistir a las demandas externas, no obedecer de inmediato. Es un principio de desobediencia interior. La flexibilidad es entonces la plasticidad menos su genio» (**Malabou**, 2014).

Día 11:

Increíble hallazgo. El video de *Keep flexing* en Instagram. Cierro el capítulo de «Perder la cara» con esta joya.





Capítulo 3: Exceso

Día 12:

El señor a mi lado en la biblioteca se levanta y toma un libro de la estantería. Al volver a su asiento, pasa las hojas del libro rápidamente como si fuera un *flip book*. Las pasa una vez, dos, tres, hasta diez veces. Me llama la atención. La acción es intrigante, y el misterio de lo que hace solo va creciendo. Veo de reojo que dibuja en su cuaderno una especie de mapa. Después de dibujar cuatro casillas de recuadros, traza la figura de una onda: ¿una gráfica? Y vuelve a pasar las hojas del libro rápidamente, una, dos, tres, hasta diez veces. Luego dibuja detenidamente durante varios minutos. En la gráfica marca puntos y coloca números de páginas creando correspondencias con pequeñas anotaciones. Cuando termina las anotaciones en cada uno de los números a lo largo de la gráfica, se vuelve a levantar. Coge otro libro. Le da vueltas como si fuera un *flip book*, una, dos, tres, hasta diez veces.



Día 13:

Reviso un texto viejo de una aplicación rechazada de 2023 a la convocatoria «Simulacros interplanetarios», de *Terremoto*. En ese momento pensaba en una narrativa definida, me alegra que eso no siga siendo una constricción:

> Actualmente estoy trabajando en mi cortometraje «Dolores plásticos», cuya premisa se desarrolla en Marte.
>
> En el primer borrador del guion pongo en disputa dos hipótesis totalmente distintas del desarrollo de vida humana en este planeta. La primera está basada en el Marte comunista de Alexandr Bogdanov, quien en 1908 escribió *Estrella Roja*, una novela donde el planeta rojo se vuelve el escenario perfecto para el desarrollo de una sociedad utópica en que las jerarquías sociales y de género se han abolido, y donde sus habitantes gozan de la eterna juventud gracias al intercambio frecuente de sangre por medio de transfusiones.
> La otra visión de Marte que se pone de manifiesto en el corto es la de los transfusiócratas, encabezados por el clon de Bogdanov, cuyo parecido con Elon Musk y los transhumanistas ávidos de eterna juventud de Silicon Valley es pura coincidencia.

Ya me había olvidado de todo esto. Siento que me parezco al señor de la biblioteca Vasconcelos, agarrando libros y dándoles la vuelta como *flip books* para hacer gráficas con páginas y comentarios que parecen no llevar a ningún lado.


CABINET PORTRAIT


SILICON VALLEY
CABINET PORTRAIT

Día 14:

Despierto con la imagen clara de todos los escaneos 3D de objetos de plástico que he bajado de Polycam cayendo. Una caída libre, literalmente, de objetos de plástico digitales que he ido acumulando en una carpeta con archivos fbx.

De fondo escojo una imagen magnificada de un *still* de *Street Trash:* una gota de moco rojo, fragmento de un rostro en su punto más álgido de deformación, y el color también del planeta marciano que Jeff Bezos publicita como antídoto a la estasis del progreso capitalista. Pongo en caída libre a mis esculturas también.



Retazos de búsquedas. Entrada 20

«El plástico pone en escena todo el dilema de nuestra época: el poder supremo de los humanos para dominar el planeta ha generado una realidad en la que los propios humanos han aniquilado la vida planetaria y a sí mismos. El presente de un dominio absoluto está íntimamente ligado a un futuro de total impotencia» (Boetzkes, 2019, p. 42).



Día 15:

Leo algunas páginas de *Plastic Capitalism*, de Amanda Boetzkes: hay frases que se me quedan en la mente y me persiguen. «El plástico aparece en el presente desde el futuro del planeta»; «El plástico es un atractor»; «El alcance temporal del plástico es tan vasto que irradia constantemente del futuro hacia el presente». Abro Blender, quiero seguir el impulso de componer una nueva escena, recuerdo que entre los escaneos que he guardado de la plataforma de Polycam hay una máquina de monedas ochentera de esas que arrojaban presagios del futuro a sus usuarios.

Veo la bola de cristal, veo el escaneo del planeta Marte que hizo una usuaria, y abro también un folder de gente que se escaneó a sí misma y que decidió que su imagen tridimensional se albergara en la base de datos de Polycam; descargo todos los modelos en fbx.



Glenn Gould. (s. f.). *Keyboard concerto no. 5 in F minor, BWV 1056: II. Largo* [Video]. YouTube.

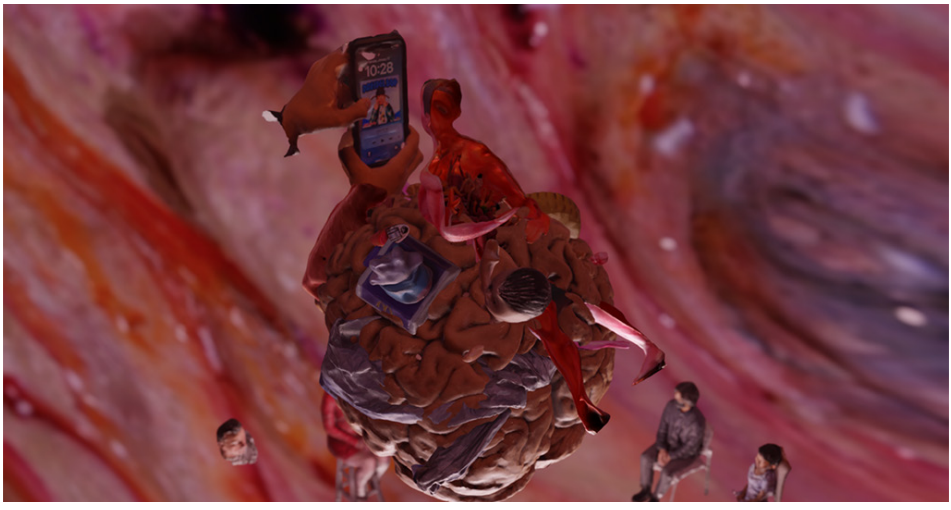
Comienzo a organizar los elementos en Blender y escucho más o menos obsesivamente esta pieza. No para de llover y tengo una gata de visita en casa.

¿Hay una poética de los millones de partículas de microplástico que se desprenden inadvertidamente de nuestras bolsitas de té?; ¿una poética del instante en que tiramos una botella de plástico a la basura, destinada a no desaparecer del planeta en trescientos años?; ¿una poética de las microperlas de plástico que flotan en el océano? ¿Ya hay plástico en nuestras lágrimas?, ¿o en la saliva de nuestros besos? ¿O vamos a comenzar a evadir la saliva, a través de un gadget de plástico, para no contaminarnos?



Día 16:

Encuentro una relación entre el horror que sentimos ante una inteligencia no humana provocado por nuestra interacción con la IA, y el horror presente en películas de insectos mutantes donde generalmente una inteligencia no humana coloniza y descuartiza lo humano.



Día 17:

Leí *La pasión según G.H.*, de Clarice **Lispector**. Ahí las palabras se vuelven materia y abren un recorrido hacia una conciencia no humana.

El lenguaje en este texto se tuerce imitando los caminos laberínticos de una colectividad de insectos y se enfrenta con la imposibilidad de huir de sí mismo.

Entre la pausa y la saturación, entre la desorganización y la organización, las palabras buscan a tientas la posibilidad de encontrar el vacío.

Día 18:

Estoy atravesando el mar (por debajo) en tren a 320 km por hora, y pienso en la velocidad, en cómo llegué aquí. En cómo Izumi Suzuki ubica el principio del fin de la humanidad en la máquina de vapor, y ahora que existen trenes subacuáticos, trenes que levitan, trenes que atraviesan más de 300 km en solo una hora. También pienso en la velocidad con que se crean y circulan imágenes, en cómo estas atraviesan continentes en milésimas de segundos y si eso ha cambiado nuestra relación con la temporalidad, con la finitud, con la duración, con la vida. Hito **Steyerl** (2014, p.17) tiene un ensayo famoso en que habla de cómo la era de la imagen digital nos pone al borde de un cambio de paradigma como lo hizo la perspectiva durante el Renacimiento: «La desorientación se debe, en parte, a la pérdida de un horizonte fijo. Y con la pérdida del horizonte comienza también la retirada de un paradigma estable de orientación que ha establecido a lo largo de la modernidad los conceptos de sujeto y de objeto, de tiempo y de espacio. Al caer, las líneas del horizonte estallan, giran y se superponen».



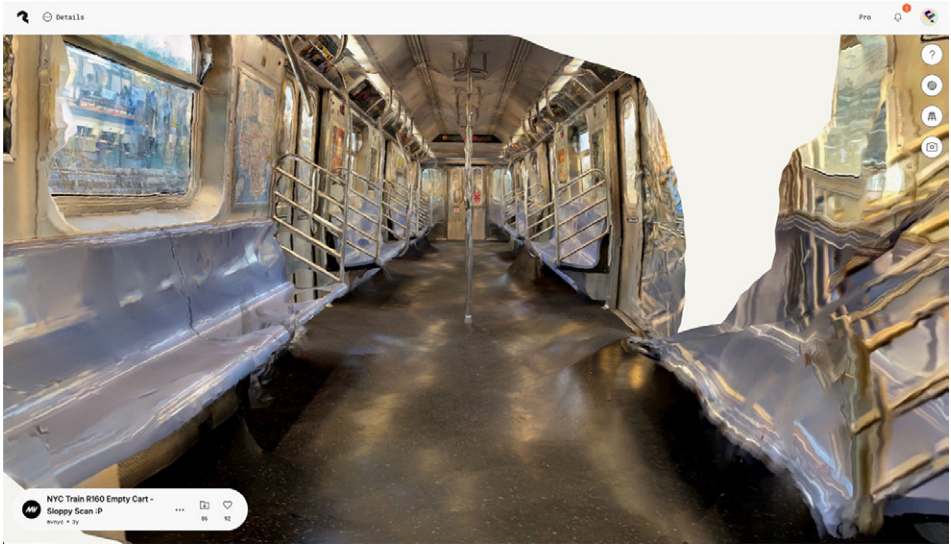
Escribo esto yendo recto y a una velocidad a la que nunca imaginé ir, y pienso en la caída libre de la que habla Hito mientras siento eterno el túnel de 50 km que está próximo a eyectarme al final del estrecho de Tsugaru.

Empiezo a leer *Velocidad y política: Ensayo sobre dromología*, de Paul **Virilio**; copio un párrafo en mi documento de «Retazos de búsquedas».

Retazos de búsquedas. Entrada 5

«Poder y velocidad son inseparables al igual que riqueza y velocidad son inseparables… Poder es siempre poder de controlar un territorio con mensajes, modos de transporte y comunicación. (…) Un acercamiento a la política es imposible sin un acercamiento a la economía de la velocidad. Virilio, P. (2007). *Velocidad y política*. La Marca Editora.»

Se cierra la entrada.



Día 19:

Por la noche me encuentro con un amigo de la infancia que por azares del destino vive en Nagoya. Insiste en que tengo que vivir la experiencia del karaoke japonés: pagamos 2000 yenes por una hora y abrimos uno de esos cuartitos privados que son como templos para el entusiasmo etílico de la gente de aquí.

—Te voy a poner una canción que te quería mandar el otro día cuando atravesaste el estrecho de Tsugaru en Shinkansen. Es sobre atravesar el mismo estrecho pero en ferry.

¿Se encontrará el tiempo para esta melancolía aferrada al paisaje cuando esa distancia se atraviesa en un túnel y a toda velocidad?

Kera3144 glycine. (s. f.). 津軽海峡・冬景色 石川さゆり [Tsugaru Strait: Winter scenery] [Video]. YouTube.

Día 20:

Los túneles producidos por el modelo de IA de Stable Diffusion corren a una velocidad que no nos permite ver. Lo que nos presentan son variaciones compulsivas de imágenes que corren tan rápido que no logran producir en nosotrxs un espacio perceptivo y, por tanto, no nos dejan ni sentir ni pensar. ¿Cómo puedo producir ese espacio? ¿Cómo hacer que el «ver» se vuelva cuerpo? post(s)





Referencias

Bachelard, G. (2006). *La poética de la ensoñación*. Fondo de Cultura Económica.
Boetzkes, A. (2019). *Plastic Capitalism*. The MIT Press.
Crawford, K. (2022). *Atlas de la inteligencia artificial: Poder, política y costos planetarios*. Fondo de Cultura Económica.
Lispector, C. (2013). *La pasión según G.H.* (A. Villalba Rodríguez, trad.). Ediciones Siruela.
Malabou, C. (2014). *¿Qué hacer con nuestro cerebro?*. Arena Libros.
Steyerl, H. (2014). *Los condenados de la pantalla* (M. Expósito, trad.; F. «Bifo» Berardi, pról.). Caja Negra Editora.
Virilio, P. (2007). *Velocidad y política: Ensayo sobre dromología*. La Marca Editora.