

Insectum Memoriam: Exploración Artística de Especies Inexistentes de Insectos en el Lenguaje
de la Ciencia

Jose Isaac Merchán Martínez

Trabajo de Grado para Optar al Título de Maestro en Artes Plásticas

Director
María Angélica Martínez Wandurraga
Magister en Artes Visuales

Universidad Industrial de Santander
Instituto de Proyección Regional y Educación a Distancia - IPRED
Programa de Artes Plásticas
Bucaramanga
2025

Agradecimientos

En primer lugar, doy gracias a Dios, por guiarme y fortalecerme en cada etapa de este proyecto y de mi formación académica. A mis padres, por su apoyo incondicional, que ha sido la base de mi perseverancia y mis logros. A mis profesores del programa de Artes Plásticas, por compartir su conocimiento, su experiencia y su constante motivación.

Extiendo mi gratitud a mis seres queridos, que participaron en el desarrollo de *Insectum Memoriam*: gracias por su apoyo, sus ideas y su colaboración práctica en las fases de diseño, experimentación y montaje. Y, finalmente, a todos aquellos que me acompañaron en este trayecto académico y personal.

¡Mil gracias!

Tabla de Contenido

	Pág.
Introducción	8
1. Planteamiento del problema.....	9
1.1 Justificación	10
1.2 Objetivos	12
2. Desarrollo temático	13
2.1 Antecedentes formales y conceptuales.	13
3. Referentes	19
3.1 Referentes Artísticos.....	19
3.2 Referencias Visuales	22
4. Proceso de la obra.	24
Conclusiones.....	52
Bibliografía	54

Lista de Figuras

	Pág.
Figura 1. <i>Parasymbiotic</i>	14
Figura 2. <i>Parasymbiotic (Detalle pieza)</i>	15
Figura 3. <i>Parasymbiotic (Detalle pieza)</i>	15
Figura 4. <i>Cabinet of Curiosities (1999)</i>	19
Figura 5. <i>La negación de la muerte, de la serie Natural History</i>	20
Figura 6. <i>Ilustración, Introducción a la entomología</i>	21
Figura 7. <i>Museo de Exposición de la Ule</i>	22
Figura 8. <i>Estrategia expositiva entomológica</i>	22
Figura 9. <i>Paneles de gran formato (Microesculpture, del fotógrafo inglés Levon Biss)</i>	23
Figura 10. <i>Historia creada para la especie Dynastes Cocodrylus</i>	27
Figura 11. <i>Historia creada para la especie Dynastes Cocodrylus</i>	28
Figura 12. <i>Historia creada para la especie Dynastes Cocodrylus</i>	28
Figura 13. <i>Historia creada para la especie Falconimantis Draconeura</i>	29
Figura 14. <i>Historia creada para la especie Falconimantis Draconeura</i>	29
Figura 15. <i>Historia creada para la especie Falconimantis Draconeura</i>	30
Figura 16. <i>Historia creada para la especie Vespa Sanguinaria</i>	30
Figura 17. <i>Historia creada para la especie Vespa Sanguinaria</i>	31
Figura 18. <i>Historia creada para la especie Vespa Sanguinaria</i>	31
Figura 19. <i>Boceto de la especie Dynastes Cocodrylus</i>	32
Figura 20. <i>Boceto de la especie Falconimantis Draconeura</i>	33
Figura 21. <i>Boceto de la especie Vespa Sanguinaria</i>	33

Figura 22. <i>Proceso de intervención con masilla epóxica.</i>	34
Figura 23. <i>Disposición museográfica elegida</i>	36
Figura 24. <i>Medidas y detalle de la museografía</i>	37
Figura 25. <i>Proceso de pintura del insecto</i>	38
Figura 26. <i>Insecto finalizado</i>	38
Figura 27. <i>Insectos finalizados</i>	39
Figura 28. <i>Comparativa de los tres insectos terminados</i>	39
Figura 29. <i>Folleto-guia de la obra</i>	40
Figura 30. <i>Pendón informativo de la especie Dynastes Cocodrylus</i>	41
Figura 31. <i>Pendón informativo de la especie Falconimantis Draconeura</i>	42
Figura 32. <i>Pendón informativo de la especie Vespa Sanguinaria</i>	43
Figura 33. <i>Marco que alojara el insecto</i>	44
Figura 34. <i>Proceso de creación de los pedestales</i>	45
Figura 35. <i>Proceso de creación del soporte del pendón informativo</i>	45
Figura 36. <i>Resultado final del pedestal</i>	46
Figura 37. <i>Detalle del pedestal</i>	46
Figura 38. <i>Montaje del pendón junto con el pedestal</i>	47
Figura 39. <i>Montaje en el espacio</i>	48
Figura 40. <i>Obra expuesta en la Sala Gustavo Gómez Ardila.</i>	50
Figura 41. <i>Detalle de la obra</i>	51

Resumen

Título: Insectum Memoriam: Exploración Artística de Especies Inexistentes de Insectos en el Lenguaje de la Ciencia^I

Autor: Isaac Merchán Martínez^{II}

Palabras Clave: Bestiario, Entomología, Morfología, Memoria.

Insectum Memoriam es una obra plástica que cuestiona los procesos de construcción y validación del conocimiento científico a través de la creación de tres especies ficticias de insectos. Inspirada en los órdenes de coleópteros, himenópteros y odonatos, esta obra utiliza estrategias museográficas y elementos visuales para generar una narrativa de falsa memoria que evoca exposiciones científicas reales. El proyecto explora cómo la presentación visual y contextual influye en la percepción de autenticidad, generando una reflexión crítica y su impacto en la memoria colectiva.

A partir de referentes teóricos como Elizabeth Loftus en el ámbito de la memoria, William Kirby en la relación entre arte y ciencia, y Mark Dion en la museografía crítica, *Insectum Memoriam* conecta disciplinas para cuestionar la objetividad del conocimiento. La obra invita al espectador a discernir entre lo real y lo ficticio, subrayando el poder de las representaciones culturales y científicas en la construcción de verdades colectivas y abriendo un diálogo entre arte y ciencia sobre los límites de la percepción y la credibilidad.

^I Trabajo de Grado

^{II} Instituto de Proyección Regional y Distancia (IPRED). Programa de Artes Plásticas. Directora: María A. Martínez Wandurraga. Magíster Artes Visuales-UNAM.

Abstract

Title: Insectum Memoriam: Artistic Exploration of Nonexistent Insect Species in the Language of Science^I

Author: Isaac Merchán Martínez^{II}

Keywords: Bestiary, Entomology, Morphology, Memory

Insectum Memoriam is a visual art installation that interrogates the processes of constructing and validating scientific knowledge through the creation of three fictitious insect species. Inspired by the orders Coleoptera, Hymenoptera, and Odonata, this work employs museographic strategies and visual elements to craft a narrative of false memory that evokes authentic scientific exhibitions. The project examines how visual and contextual presentation shapes perceptions of authenticity, prompting critical reflection on its impact on collective memory.

Drawing on theoretical references such as Elizabeth Loftus in the field of memory studies, William Kirby in the intersection of art and science, and Mark Dion in critical museography, *Insectum Memoriam* bridges disciplines to challenge the objectivity of knowledge. The installation invites viewers to discern between the real and the fictitious, underscoring the power of cultural and scientific representations in shaping collective truths and opening a dialogue between art and science about the limits of perception and credibility

^I Thesis

^{II} Instituto de Proyección Regional y Distancia (IPRED). Fine Arts Program. Advisor: María A. Martínez Wandurruga. Msc in Visual Arts, UNAM.

Introducción

A lo largo de la historia, los insectos han capturado la fascinación humana, no solo como sujetos de estudio científico, sino también como símbolos culturales cargados de significado. La entomología, en su rigor y precisión, ha documentado miles de especies, revelando las sorprendentes formas de vida que habitan en el planeta. Sin embargo, al igual que otros campos científicos, esta disciplina está sujeta a la interpretación y construcción del conocimiento, lo cual nos plantea preguntas fundamentales sobre la objetividad y veracidad de lo que consideramos “real”.

Desde esta perspectiva surge *Insectum Memoriam*, una obra artística que propone la creación de tres especies ficticias de insectos inspiradas en órdenes reconocidos —*coleópteros*, *himenópteros* y *odonatos*— para construir una falsa memoria sobre su supuesta existencia. La obra se articula mediante una narrativa museográfica que emula exposiciones científicas, utilizando técnicas expositivas, como fichas descriptivas, etiquetas de identificación, ilustraciones científicas y montaje expositivo. A través de estos recursos, el proyecto busca reflexionar sobre cómo los discursos institucionales pueden dotar de legitimidad a aquello que se representa como verdadero, aun cuando se trate de una invención.

Además, propone una reflexión sobre la fragilidad de la memoria, la autoridad de los discursos institucionales del conocimiento y el lugar del arte como generador de interrogantes sobre la realidad.

1. Planteamiento del problema

El conocimiento científico, presentado con frecuencia como objetivo y universal, está profundamente influenciado por el contexto sociocultural en el que se produce. Los museos, como guardianes de la historia natural y cultural, han desempeñado un papel crucial en legitimar este conocimiento, otorgando una autoridad implícita a los objetos que exhiben. Sin embargo, esta misma autoridad puede ser cuestionada al manipular las narrativas que sustentan la exposición de dichos objetos.

Insectum Memoriam plantea esta problemática al construir una narrativa ficticia sobre tres especies de insectos inexistentes elaboradas bajo parámetros científicos que, desarrollarán una representación entomológica de estos organismos, elaborando un archivo visual y textual que los contextualice como si se tratara de una investigación verídica. La obra se pregunta: ¿hasta qué punto la presentación visual y contextual de un objeto puede influir en nuestra creencia sobre su autenticidad?

Utilizando estrategias museográficas y científicas, la obra simula una realidad que anima a discernir entre lo real y lo ficticio, en un intento de generar una narrativa lo suficientemente convincente para crear en el espectador una “memoria” de estos insectos. Este trabajo apunta a explorar los procesos de documentación científica, la manipulación de datos y la manera en que el conocimiento, aunque legitimado por las instituciones, puede ser construido y modificado.

1.1 Justificación

La obra *Insectum Memoriam* se fundamenta en la necesidad de cuestionar los procesos mediante los cuales construimos el conocimiento y la credibilidad que otorgamos a ciertas estructuras informativas, particularmente en el ámbito científico y museográfico. En una época marcada por la sobreinformación, las noticias falsas y las verdades fragmentadas, surge una urgencia de reflexionar críticamente sobre cómo discernimos lo verdadero en un entorno saturado de discursos que compiten por legitimidad. Este proyecto aborda dicha problemática mediante una estrategia artística que emula los lenguajes visuales y metodológicos propios de la ciencia, con el objetivo de evidenciar los límites de la objetividad y la forma en que las narrativas científicas pueden construir realidades aparentemente incuestionables.

En el contexto del arte contemporáneo, la noción de falsa memoria se ha convertido en una herramienta crítica para explorar los límites entre lo real y lo construido. Desde esta perspectiva, el arte no busca simplemente representar la realidad, sino intervenirla, ficcionarla y, en algunos casos, inventarla. La falsa memoria en el arte no se limita a fabricar recuerdos inexistentes, sino que plantea preguntas sobre la confianza que depositamos en las imágenes, los archivos, los objetos y las instituciones que conforman nuestra idea de verdad. Mediante la simulación de documentos, registros o evidencias, el arte puede crear narrativas creíbles pero ficticias, generando una tensión entre lo que se ve, lo que se cree y lo que se sabe.

La novedad del proyecto reside tanto en su contenido como en su enfoque. A través de la creación de tres especies ficticias de insectos, *Insectum Memoriam* propone una falsa memoria basada en referentes científicos, utilizando recursos museográficos que validan y perpetúan el conocimiento en el imaginario colectivo. Esta estrategia de simulación crítica plantea un juego

entre lo creíble y lo ficticio, lo cual permite al espectador cuestionar no solo la veracidad de lo que observa, sino también los dispositivos institucionales que sostienen y difunden dicha veracidad.

El conocimiento científico, tradicionalmente asumido como objetivo, neutro y universal, está sostenido por una serie de protocolos visuales, técnicos y lingüísticos que le otorgan legitimidad. Sin embargo, desde el arte se revela que estos recursos también son formas de representación. La apariencia de precisión y orden no necesariamente garantiza la veracidad; más bien, apela a nuestra confianza en las instituciones que producen dicho saber. Al replicar sus códigos —como la nomenclatura binomial, las vitrinas de museo, las etiquetas y fichas técnicas— el arte puede simular ciencia para evidenciar que no es una verdad absoluta, sino una manera de entender la realidad y que puede cambiar según quién la cuente y desde dónde se mire.

Desde el punto de vista técnico, la obra valida una metodología interdisciplinar que combina ilustración científica, modelado tridimensional, diseño museográfico y escritura especulativa, todo articulado bajo una estructura curatorial propia de las exposiciones entomológicas. Esta convergencia de lenguajes visuales y discursivos permite generar una experiencia que trasciende lo meramente estético y se inscribe dentro de las prácticas contemporáneas de investigación-creación.

De este modo, *Insectum Memoriam* ofrece una posibilidad de diálogo que vincula arte, ciencia y sociedad, invitando a pensar críticamente sobre los mecanismos mediante los cuales recordamos, conservamos y legitimamos aquello que llamamos realidad.

1.2 Objetivos

1.2.1 Objetivo general:

Crear una obra plástica que, mediante la falsa memoria de tres especies ficticias de insectos, explore los mecanismos de construcción y validación del conocimiento científico.

1.2.2 Objetivos específicos:

Investigar y analizar los rasgos anatómicos y morfológicos característicos de los órdenes de coleópteros, himenópteros y odonatos, para construir una base conceptual que permita el diseño de especies ficticias con apariencia científicamente creíble.

Elaborar tres especies ficticias de insectos inspiradas en los órdenes de insectos elegidos, incorporando rasgos anatómicos y morfológicos verosímiles que refuercen su credibilidad científica.

Utilizar estrategias museográficas para exhibir los especímenes en un formato que evoque las exposiciones entomológicas científicas, incluyendo fichas descriptivas y etiquetas de identificación.

Realizar el montaje de la obra *Insectum Memoriam* en un espacio expositivo que combine aspectos museográficos y artísticos, maximizando la integración entre los especímenes, las narrativas visuales y las estrategias museológicas, para potenciar el impacto conceptual y estético de la propuesta.

2. Desarrollo temático

2.1 Antecedentes formales y conceptuales.

Parasymbiotic

En una obra anterior, realizada por el artista, se desarrolló una propuesta que explora la relación simbiótica y parasitaria entre animales y plantas mediante la creación de un bestiario imaginario, donde seres híbridos coexisten en un mundo utópico. Este proyecto se fundamenta en el concepto de manipulación genética, planteando criaturas ficticias que dependen de las plantas para su subsistencia, formando así una red de interacción simbiótica. A través de una paleta de colores, texturas y tipografías, la obra evoca un ambiente científico que invita a la contemplación y al análisis, creando un paralelismo con los estudios formales de la biología y la botánica.

Cada criatura cuenta con un diseño minucioso y bocetos que describen su estructura híbrida y la planta con la cual establece una relación de dependencia, acompañada de un nombre y características específicas. Esta construcción se asemeja a una “ficha científica” que aporta verosimilitud a estos seres imaginarios y permite que el espectador se sumerja en una narrativa de coexistencia y supervivencia. La obra, de este modo, sirve como antecedente conceptual y formal para el actual proyecto de grado, en el cual se retoma la creación de seres ficticios bajo una narrativa científica, explorando el concepto de “*falsa memoria*” y la construcción de conocimiento en un contexto entomológico.



Figura 1. Parasymbiotic

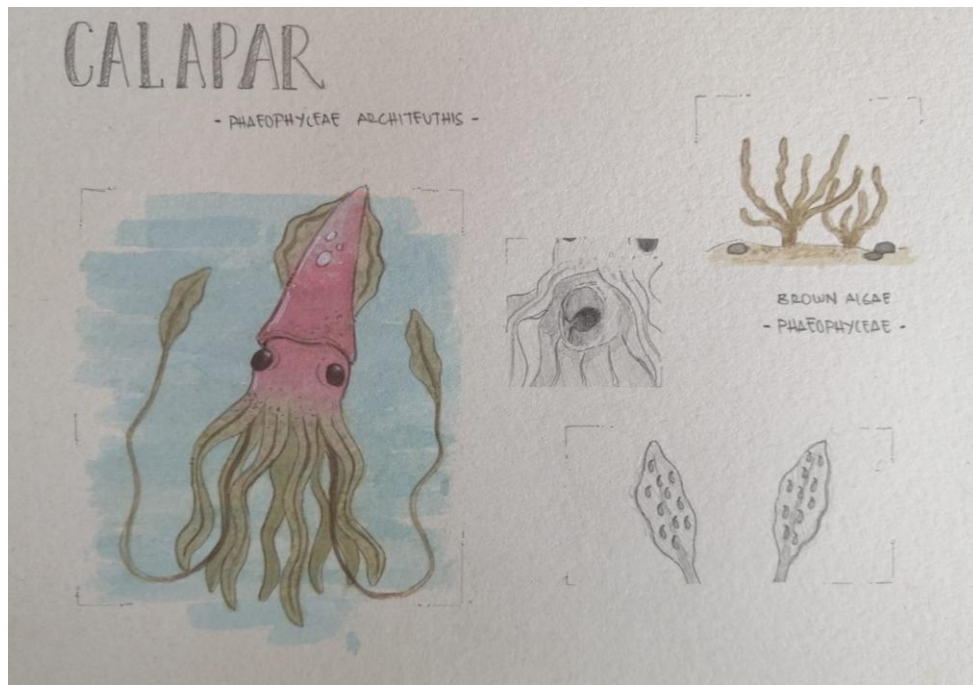


Figura 2. *Parasymbiotic (Detalle pieza)*



Figura 3. *Parasymbiotic (Detalle pieza)*

Marco Teórico

La obra, se centra en la creación de especies ficticias de insectos como parte de una falsa memoria científica, cuestionándose sobre la construcción del conocimiento, la percepción de la realidad y la autoridad de la ciencia como discurso hegemónico. Esta propuesta encuentra su fundamento en teorías que abordan la relación entre arte y ciencia, la veracidad de la información y la manipulación de la memoria colectiva.

El concepto de “falsa memoria” se apoya en las investigaciones de Elizabeth Loftus, psicóloga cognitiva especializada en el estudio de la memoria y cómo esta puede ser alterada. En *“The Malleability of Human Memory”* (1995), Loftus expone que la memoria no es un registro preciso de la realidad, sino un proceso sujeto a manipulaciones. La obra se conecta con esta idea al presentar especies de insectos inexistentes en un formato museográfico, sugiriendo cómo la percepción de realidad y la credibilidad de la memoria colectiva pueden ser moldeadas a través de la presentación de evidencia visual y textual aparentemente científica.

Complementando esta perspectiva, Fernández, Villanea y Trías, en su artículo *“La fragilidad de la memoria: creencias falsas y memoria autobiográfica, una revisión preliminar”* (2018) exploran cómo las creencias falsas pueden integrarse en la memoria autobiográfica, influenciadas por factores como la emoción, la motivación y el contexto social. Estas memorias, aunque inexactas, desempeñan un papel en la construcción de la identidad y la comprensión del pasado. La obra se inspira en estos estudios para cuestionar la veracidad de las representaciones científicas y cómo estas pueden influir en la percepción colectiva de la realidad.

Edward O. Wilson, con su obra “*La diversidad de la vida*” (1992) examina cómo cada organismo en un ecosistema cumple un rol específico, lo cual contextualiza estas creaciones ficticias dentro de una red ecológica ficticia. Su perspectiva sobre la biología evolutiva aporta una profundidad científica y conceptual a la obra, reforzando la verosimilitud de estas criaturas.

Asimismo, el archivo biológico de especímenes —tanto en términos físicos como visuales— ha sido una práctica histórica fundamental para la clasificación del mundo natural, donde los museos de historia natural han funcionado como centros de autoridad del conocimiento científico. La organización de los especímenes, su conservación y su presentación al público responden a una lógica de orden, clasificación y pedagogía visual que tiene profundas implicaciones ideológicas. Autores como Lorraine Daston y Peter Galison, en su libro, *Objectivity* (2007), analizan cómo la producción de imágenes científicas (dibujos, diagramas, fotografías) no es neutral, sino que responde a ideales culturales sobre lo que debe ser considerado verdadero y objetivo. La obra *Insectum Memoriam* se inscribe en este contexto al replicar estas estrategias visuales con fines críticos, utilizando el archivo como dispositivo artístico y conceptual.

En cuanto a la museografía científica, su evolución ha estado marcada por el equilibrio entre la precisión científica y el deseo de comunicar de manera clara y comprensible para todos los públicos. Durante el siglo XIX, los museos adoptaron un enfoque enciclopédico, organizando sus colecciones en función de jerarquías biológicas. En el siglo XX, con el auge del diseño expositivo y la museología crítica, la presentación de las colecciones comenzó a integrar

elementos didácticos e interactivos que apelaban a la experiencia del espectador. Exposiciones recientes como “*Insectos. Todo lo que cuentan*” del Museo de Ciencias de la Universidad de Navarra, utilizan recursos como réplicas, proyecciones y sonido para generar experiencias inmersivas. *Insectum Memoriam* retoma algunos de estos recursos desde un enfoque especulativo, que busca informar, generar extrañamiento, tensión y cuestionamiento sobre lo que el público asume como verdadero.

Finalmente, la percepción del espectador juega un papel crucial en la obra. Al enfrentarse con objetos visualmente verosímiles, sustentados en un montaje museográfico formal, el espectador tiende a aceptar la información sin cuestionar su autenticidad. En este sentido, *Insectum Memoriam* se inserta en una práctica artística contemporánea que desafía los límites entre verdad y ficción, arte y ciencia, documento y artificio.

3. Referentes

3.1 Referentes Artísticos

3.1.1 Mark Dion

El proyecto se inspira en la obra de Dion, un artista contemporáneo que utiliza la museografía y la taxonomía en su obra para cuestionar el rol de los museos y la ciencia en la construcción del conocimiento. En “*Cabinet of Curiosities*” (1999), Dion explora el papel de los museos como lugares de autoridad y como constructores de conocimiento, en los que los objetos expuestos adquieren un aura de verdad por el contexto en el que se presentan. Dion critica las prácticas museográficas que transforman la naturaleza en objetos de estudio controlados, manipulando el conocimiento según un discurso institucional. En este contexto, también se subraya la forma en que el conocimiento puede ser construido y moldeado a través de la presentación museográfica de la información, alterando la percepción del espectador.



Figura 4. *Cabinet of Curiosities* (1999)

3.1.2 Damien Hirst

Hirst ha explorado la relación entre vida, muerte y preservación, particularmente en su serie “*Natural History*”, donde conserva animales en formaldehído, lo cual crea una impresión de “museo científico”. La obra de Hirst cuestiona la preservación y el valor que se le da a los objetos naturales y vivos dentro del arte, aspectos que se relacionan con el enfoque científico en este trabajo. Su influencia se observa en la forma en que se utiliza la presentación de insectos ficticios para manipular la percepción de autenticidad y provocar reflexiones sobre la construcción de la realidad.

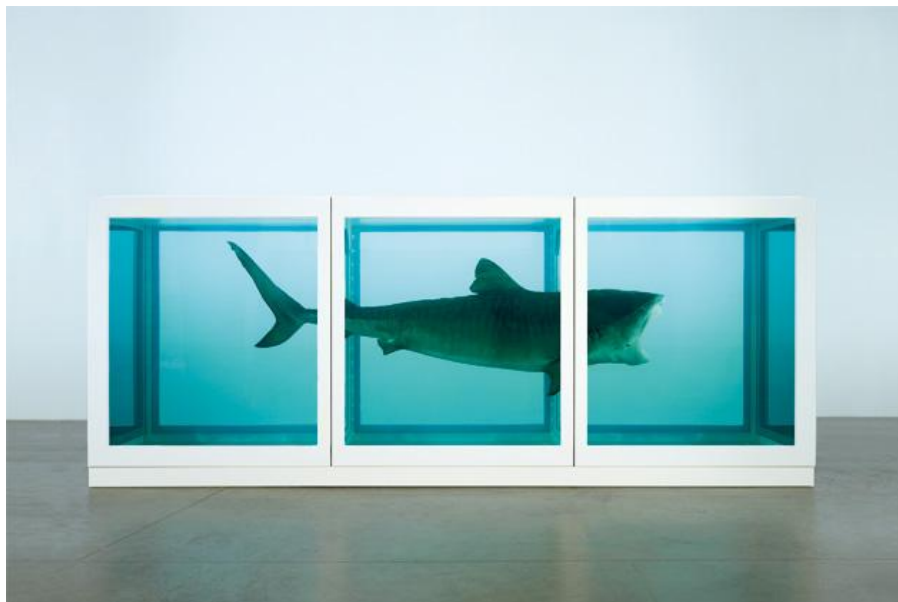


Figura 5. *La negación de la muerte, de la serie Natural History*

3.1.3 *William Kirby*

Conocido como el padre de la entomología, Kirby estableció muchos de los fundamentos del estudio de los insectos y su clasificación. Su trabajo no solo es relevante desde la perspectiva biológica, sino también por cómo la taxonomía entomológica puede construir un sentido de orden y verdad. Al usar parámetros científicos en la creación de especies ficticias, se dialoga con la taxonomía establecida por Kirby, cuestionando la autenticidad y la construcción de la realidad.



Figura 6. *Ilustración, Introducción a la entomología*

3.2 Referencias Visuales



Figura 7. Museo de Exposición de la Ule



Figura 8. Estrategia expositiva entomológica



Figura 9. Paneles de gran formato (*Microesculpture*, del fotógrafo inglés Levon Biss)

Estos referentes artísticos fortalecen el enfoque crítico y estético de la obra, aportando estrategias visuales y conceptuales para construir un discurso sólido desde el lenguaje expositivo. La forma en que se emplean recursos museográficos en el proyecto encuentra sentido gracias a la influencia de artistas que han desafiado la autoridad de las instituciones científicas, proponiendo lecturas alternativas sobre el conocimiento y la naturaleza. La presentación de los insectos ficticios como evidencias reales toma fuerza al integrar estas estrategias, que han demostrado ser efectivas para generar credibilidad y tensión en el espectador. Estas influencias permiten que la obra se mueva en el límite entre lo real y lo ficticio, generando una experiencia visual que estimule el pensamiento especulativo y cuestiona la legitimidad de lo que asumimos como verdadero.

4. Proceso de la obra.

Fase	Actividades realizadas	Recursos	Tiempo estimado	Resultados
1. Investigación	<ul style="list-style-type: none"> - Revisión bibliográfica sobre Coleóptera, Himenóptera y Odonata - Selección de especies prototipo - Definición de alteraciones morfológicas ficticias - Redacción de historias científicas y mitológicas ficticias 	<ul style="list-style-type: none"> Guías entomológicas, textos científicos, cuadernos de notas y referencias visuales 	2 semanas	Tres especies ficticias definidas con descripciones completas y bases simbólicas y científicas para su verosimilitud
2. Experimentación	<ul style="list-style-type: none"> - Bocetos preliminares a mano alzada - Diseño final morfológico tridimensional - Pruebas de materiales y colores - Elección de modelos base para escultura 	<ul style="list-style-type: none"> Lápices, papel, modelos de insectos de plástico, masilla epóxica, porcelana fría y pinturas 	1 semana	Prototipos de las esculturas definidos, técnicas y materiales seleccionados, paleta cromática establecida
3. Diseño museográfico	<ul style="list-style-type: none"> - Investigación museográfica - Diseño del mobiliario expositivo - Definición de la disposición espacial en sala 	<ul style="list-style-type: none"> Artículo "Museografía práctica", software de diseño gráfico, madera, impresora, tipografías 	1 semana	Diseño museográfico coherente y funcional para simular una exposición científica, bocetos

		científicas, ilustraciones		impresos y esquemas definidos
4. Creación de las piezas plásticas	<ul style="list-style-type: none"> - Modelado escultórico sobre base plástica - Lijado, pintura y acabado - Diseño de pendones, etiquetas y folleto - Definición de tipografías y colores 	Masilla epóxica, porcelana fría, lijas, pinturas esmaltadas y aerógrafo	2 semanas	Tres esculturas terminadas con nivel de detalle y buen acabado
5. Elaboración del material museográfico	<ul style="list-style-type: none"> - Construcción de pedestales y bastidores - Ensamble de pendones y marcos - Impresión de folletos 	Madera, herramientas de carpintería y lona impresa	3 semanas	Elementos expositivos finalizados y listos para montaje, con coherencia visual y narrativa
6. Preparación y montaje	<ul style="list-style-type: none"> - Visita técnica al espacio expositivo - Planeación de montaje en “isla” central - Instalación en la sala - Distribución de pedestales, pendones y folletos - Observación de la experiencia del público 	Materiales impresos, cinta métrica, planos de distribución, herramientas básicas, esculturas, mobiliario expositivo y folletos impresos	1 semana	Proyecto listo para montaje; espacio delimitado y disposición planificada para interacción efectiva con el público

Tabla 1. *Bitácora del proceso creativo del proyecto Insectum Memoriam*

Fase 1: Investigación

Se analizó la morfología, ecología y comportamiento de representantes de los órdenes de insectos *Coleoptera*, *Himenóptera* y *Odonata*, revisando guías entomológicas como “*Consideraciones sobre el estado del conocimiento de la diversidad de Coleóptera en Colombia*”, “*Himenópteros parasitoides*” y “*Capítulo 5: Odonata*”. A partir de estas referencias, se seleccionaron tres especies prototipo y se definieron las alteraciones morfológicas que las harían únicas sin perder verosimilitud.

La selección se basó en criterios estéticos, morfológicos y simbólicos. Estas especies destacan por sus formas llamativas, estructuras corporales imponentes y patrones de comportamiento particulares que evocan fuerza, transformación y agresividad. Su presencia en la cultura popular y científica les otorga una carga visual que permite jugar con la idea de lo real y lo ficticio en la memoria colectiva. Esta selección también responde a un interés personal por sus cualidades visuales y su potencial para generar impacto dentro de una narrativa museográfica ficticia.

Escarabajo (Coleoptera): Se asignó un cuerno torácico con fauces semejantes a las de un cocodrilo y un caparazón con protuberancias que evocan osteodermas, como una forma de acentuar su carácter ancestral y de resistencia, vinculándolo con la idea de una criatura adaptada a condiciones extremas, dotada de una armadura biológica.

Avispa (Himenóptera): Se diseñó una protuberancia cefálica con sensores térmicos y unos colores intensos, lo cual sugiere una evolución hacia un sistema de caza más preciso y una advertencia visual más potente, reforzando su papel como depredador y defensor.

Libélula (Odonata): Se le incorporaron patas prensiles inspiradas en las de la mantis y alas con nervaduras reforzadas, aludiendo a una especialización en la captura de presas y a una capacidad de vuelo más resistente, elementos que acentúan su imagen como cazadora aérea eficaz.

Simultáneamente, se redactó una historia ficticia para cada insecto, describiendo su hábitat, comportamiento, ciclo de vida, “descubrimiento” científico y mitos asociados, de modo que cada relato sirviera de base para la fase creativa, con el fin de reforzar esa falsa memoria y engañar al espectador.

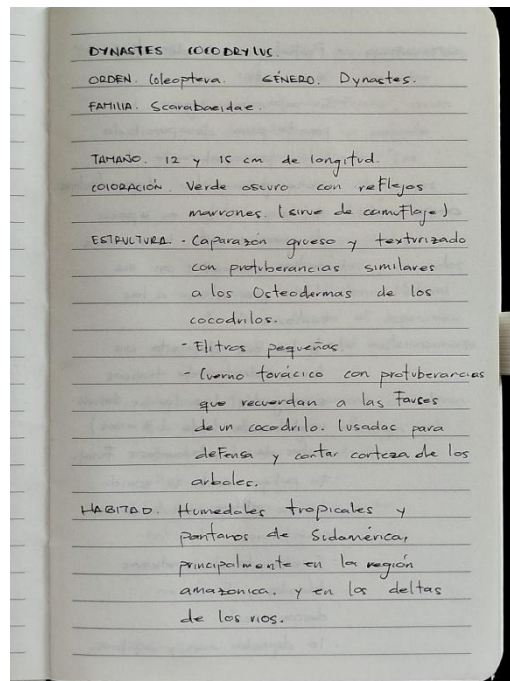


Figura 10. Historia creada para la especie *Dynastes Cocodrylus*

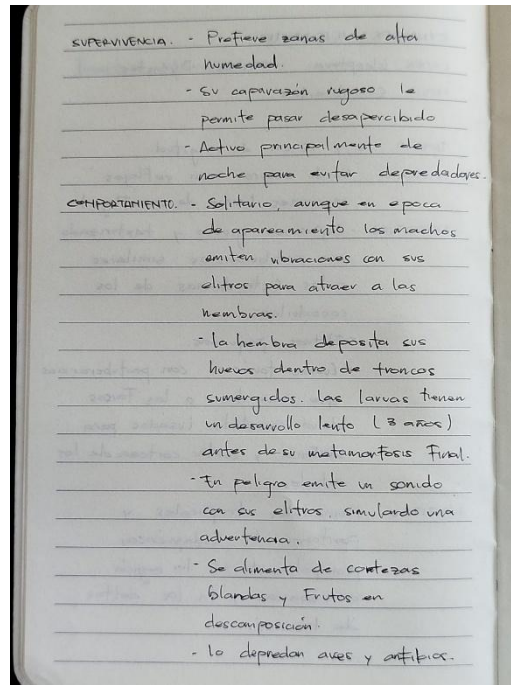


Figura 11. Historia creada para la especie *Dynastes Cocodrylus*

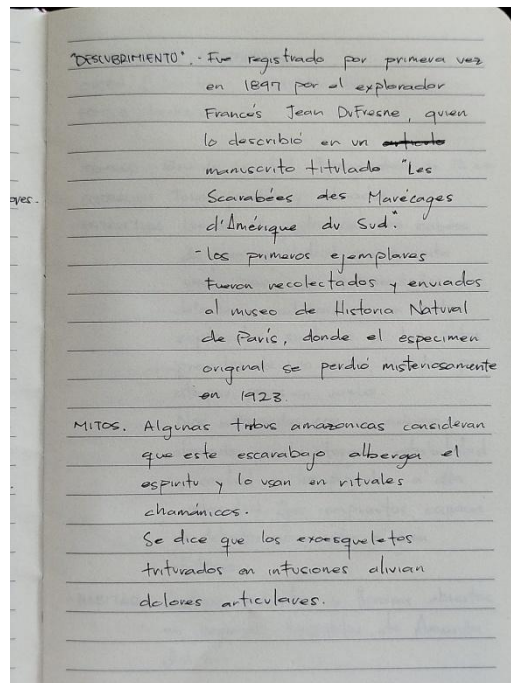


Figura 12 Historia creada para la especie *Dynastes Cocodrylus*

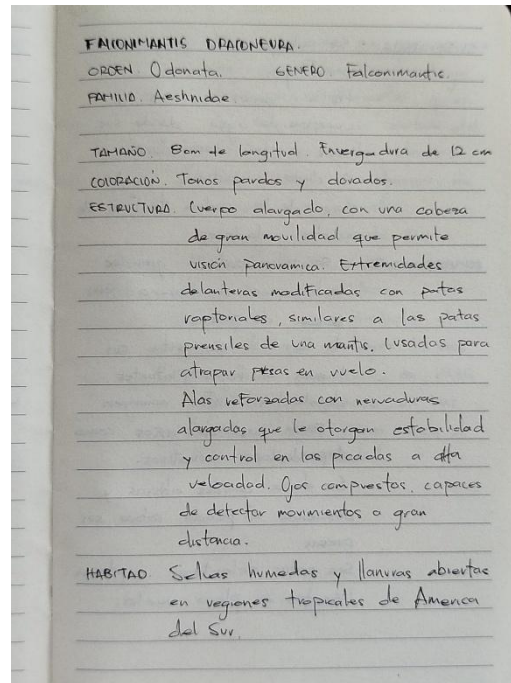


Figura 13. Historia creada para la especie *Falconimantis Draconeura*

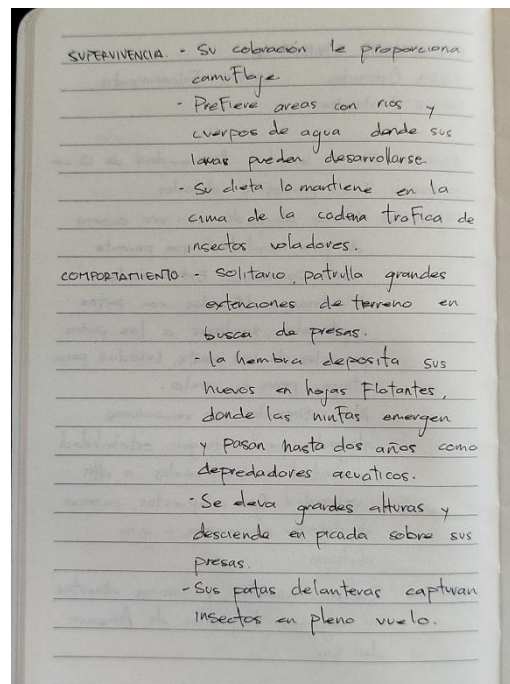


Figura 14. Historia creada para la especie *Falconimantis Draconeura*

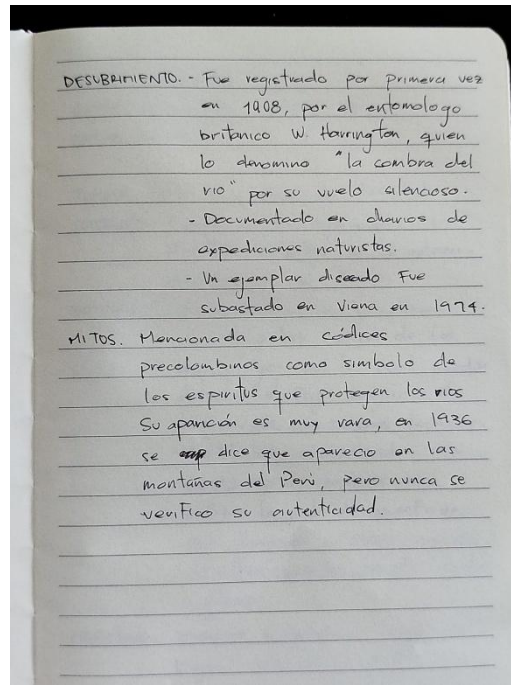


Figura 15. Historia creada para la especie *Falconimantis Draconeura*

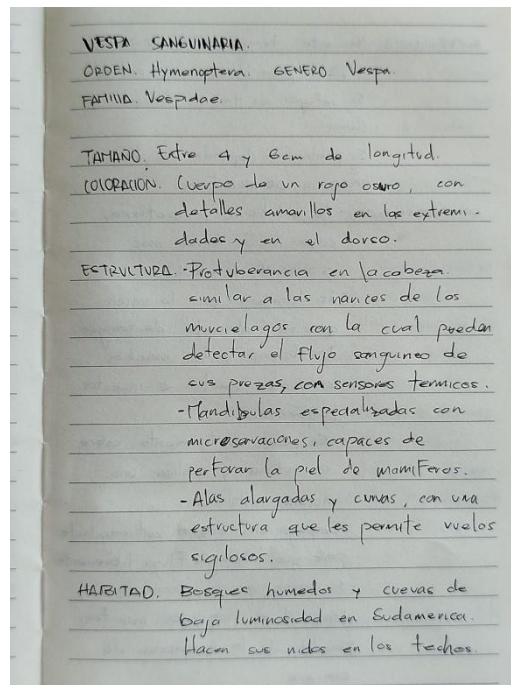


Figura 16. Historia creada para la especie *Vespa Sanguinaria*

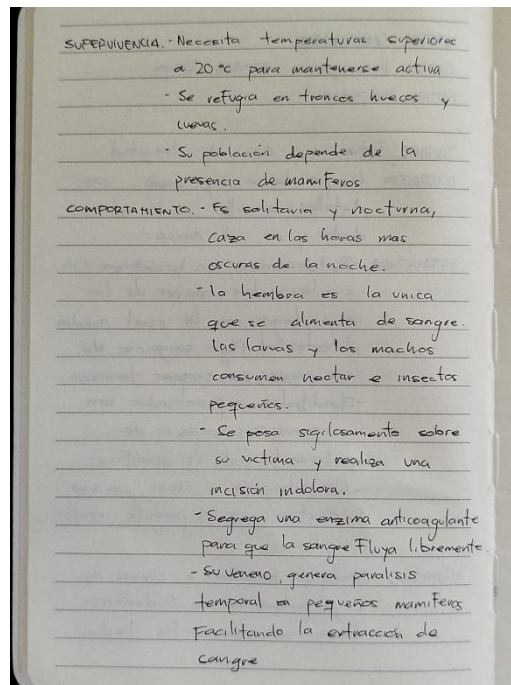


Figura 17. Historia creada para la especie *Vespa Sanguinaria*

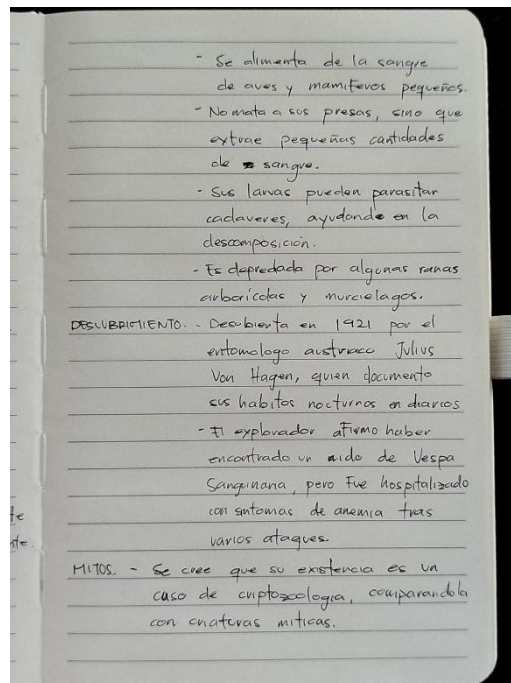


Figura 18. Historia creada para la especie *Vespa Sanguinaria*

Fase 2: Experimentación

Se desarrollaron los bocetos preliminares de los insectos a mano alzada, hasta ajustar proporciones y detalles clave que refuercen su veracidad. Se decidió desarrollar una pieza tridimensional individual para cada insecto seleccionado, con el fin de explorar en profundidad sus características morfológicas y potenciar su presencia dentro del imaginario ficticio propuesto.

Para la elaboración de las esculturas tridimensionales se empleó como armazón inicial un modelo de insecto comercial de plástico, al cual se añadió masilla epóxica y porcelana fría, de este modo se aprovechó la geometría de la base prefabricada, redefiniendo la morfología original mediante la intervención con el material modelable.

Se definieron los colores de pintura para la paleta final: verde tierra para el escarabajo, pardo para la libélula y rojo sangre para la avispa.

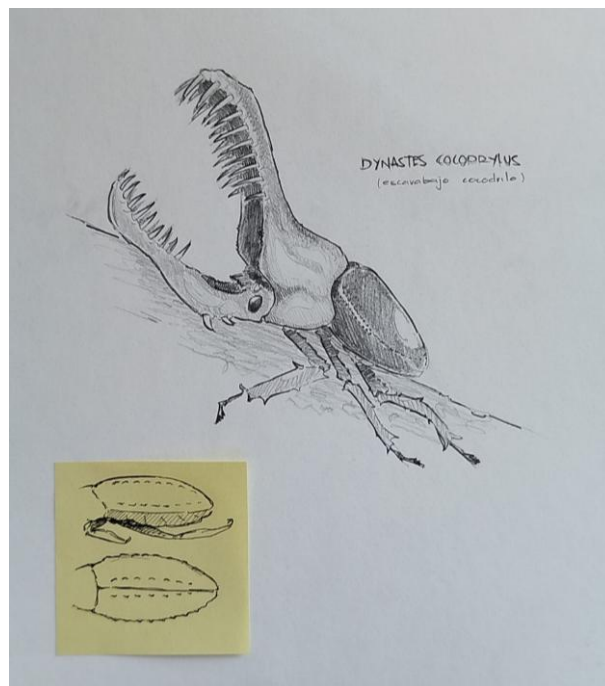


Figura 19. Boceto de la especie *Dynastes Cocodrylus*

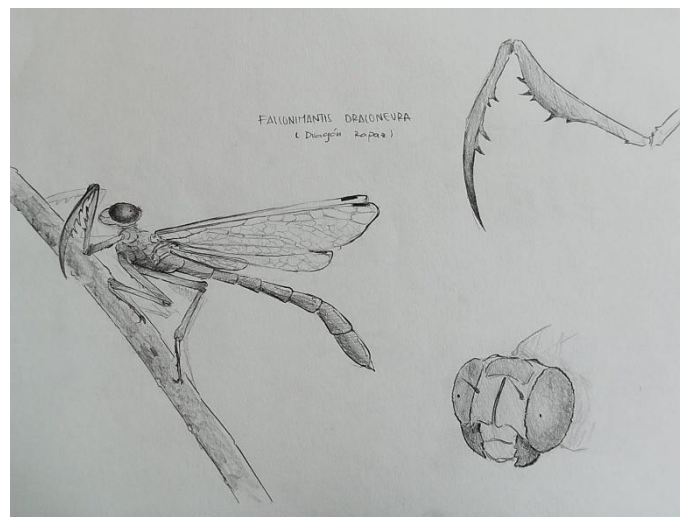


Figura 20. Boceto de la especie *Falconimantis Draconeura*

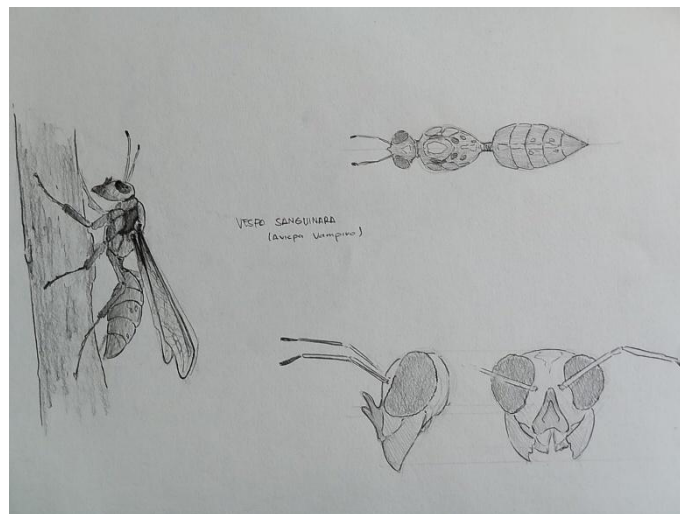


Figura 21. Boceto de la especie *Vespa Sanguinaria*



Figura 22. *Proceso de intervención con masilla epóxica.*

Fase 3: Diseño museográfico

Se investigó la manera óptima de exponer las esculturas siguiendo estándares de diseño museográfico en el ámbito de la entomología, con el fin de enfatizar el valor de la obra, facilitar la comprensión del público y reforzar la idea de falsa memoria.

Según el Instituto Cultural Helénico (2024), con su artículo "*Museografía práctica: La ciencia y el arte de exhibir*", ofrece una visión integral sobre los principios fundamentales de la museografía, destacando su papel en la creación de experiencias significativas en los museos. Este enfoque resulta especialmente relevante para el proyecto *Insectum Memoriam*, ya que proporciona directrices claras sobre la planificación, diseño y ejecución de exposiciones que buscan educar, inspirar y emocionar a los visitantes.

El artículo enfatiza la importancia de una narrativa coherente y una disposición espacial que facilite la comprensión del público. Esto se alinea con la propuesta museográfica de *Insectum Memoriam*, que busca generar una narrativa de falsa memoria evocando exposiciones científicas reales. La aplicación de estos principios permite que la obra no solo sea visualmente atractiva, sino que también promueva una reflexión crítica sobre la autoridad de las instituciones científicas y su impacto en la memoria colectiva.

Para ello se consideraron criterios de:

- Accesibilidad y visibilidad: Ubicación de pendones y circulación libre alrededor de una “isla” expositiva.
- Legibilidad de la información: Selección de tipografías con proporciones adecuadas y contraste de color que garantice la lectura de los datos científicos y narrativos, tanto en pendones como en folletos y etiquetas.
- Coherencia visual: Uso de un sistema cromático y de materiales homogéneo que unifica los tres conjuntos sin restar protagonismo a las esculturas.

Se pensó en un soporte para pendones y un pedestal para sostener la escultura del insecto, que se ubica en el costado izquierdo del pedestal, dentro de un marco que lo aísla y resalta visualmente, mientras que para el lado derecho se dispondrán los folletos.

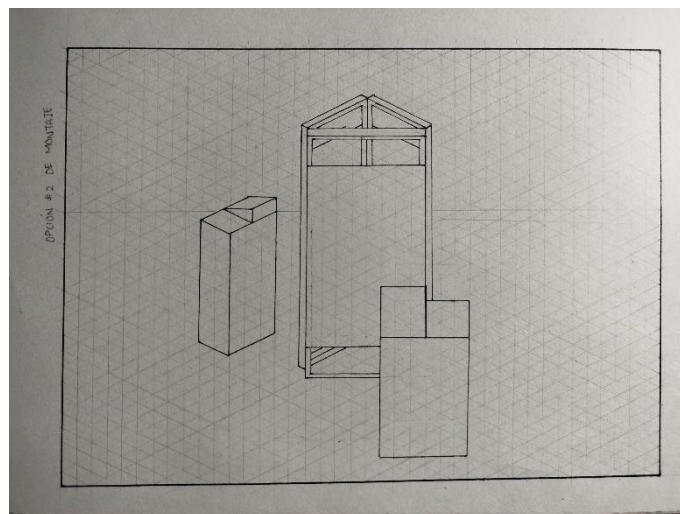


Figura 23. *Disposición museográfica elegida*

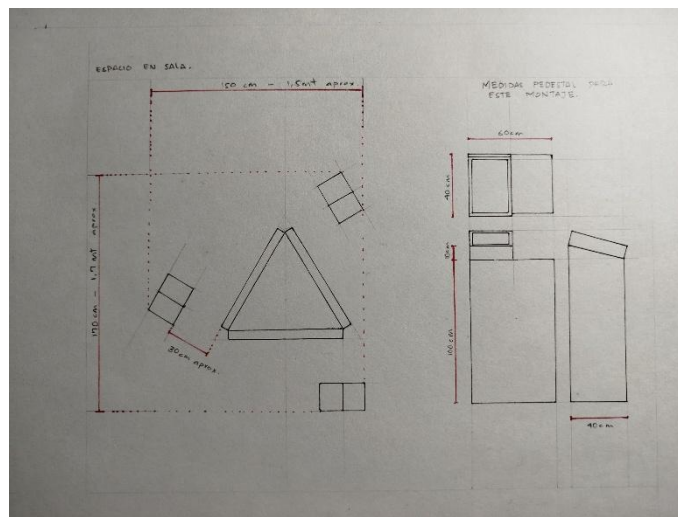


Figura 24. Medidas y detalle de la museografía

Fase 4: Creación de las piezas plásticas

Con los diseños consolidados, se esculpieron las figuras sobre el modelo del insecto. Tras curar plenamente la masilla, se lijaron superficies con grano fino y se aplicaron capas de pintura esmaltada mediante pincel fino y aerógrafo, logrando degradados y texturas.

- Masilla epóxica: Base estructural resistente.
- Porcelana fría: Detalles finos.
- Lijado progresivo: Superficies suaves y uniformes.
- Pintura esmaltada: Terminado brillante y matices según cada especie.



Figura 25. *Proceso de pintura del insecto*



Figura 26. *Insecto finalizado*



Figura 27. *Insectos finalizados*



Figura 28. *Comparativa de los tres insectos terminados*

Diseños imprimibles

Para este se prepararon tres pendones informativos con tipografía inspirada en atlas científicos: nombre común, nombre científico, clasificación, y breve sinopsis narrativa. Cada pendón incluye ilustraciones esquemáticas de la anatomía.

También se diseñó un folleto-guia que resume el concepto Insectum Memoriam y los datos esenciales de cada especie.

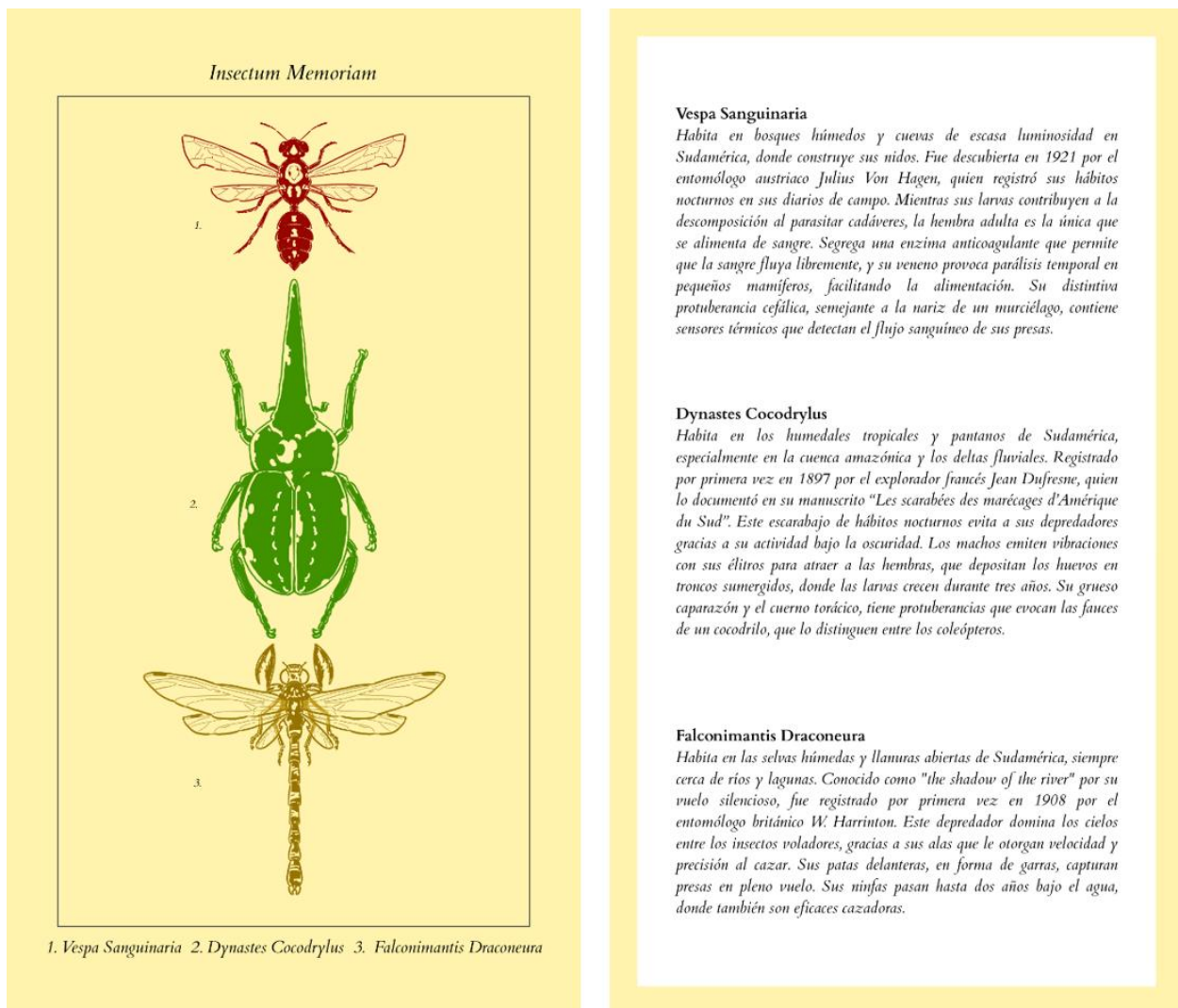


Figura 29. Folleto-guia de la obra



Figura 30. Pendón informativo de la especie *Dynastes Cocodrylus*



Figura 31. Pendón informativo de la especie *Falconimantis Draconeura*

VESPA SANGUINARIA

Hymenoptera, Vespidae

Descubierta en 1921 por el entomólogo austriaco Julius Von Hagen, quien documentó sus hábitos nocturnos en diarios.

Habita en bosques húmedos y cuevas con baja luminosidad en Sudamérica, en donde hace sus nidos. Sus larvas pueden parasitar cadáveres ayudando en la descomposición. La hembra es la única que se alimenta de sangre.

Segrega una enzima anticoagulante para que la sangre fluya libremente. Su veneno genera parálisis temporal en pequeños mamíferos facilitando la extracción de sangre.

Posee una protuberancia en la cabeza similar a la nariz de los murciélagos, la cual le permite detectar el flujo sanguíneo de sus presas a través de sensores térmicos.

“Se cree que su existencia es un caso de criptozoología, comparándola con criaturas míticas”.






Figura 32. Pendón informativo de la especie *Vespa Sanguinaria*

Fase 5: Elaboración del material museográfico

Tanto el soporte de los pendones, los pedestales y el marco donde se encontrara el insecto, han sido construidos en madera, por su estabilidad estructural y su calidad estética.

La disposición prevista del montaje museográfico es en una “isla” central, permitiendo vista 360° y circulación libre alrededor de las esculturas.



Figura 33. *Marco que alojara el insecto*



Figura 34. *Proceso de creación de los pedestales*



Figura 35. *Proceso de creación del soporte del pendón informativo*



Figura 36. *Resultado final del pedestal*



Figura 37. *Detalle del pedestal*



Figura 38. *Montaje del pendón junto con el pedestal*

Fase 6: Preparación y montaje

Se revisaron y corrigieron todos los materiales impresos: pendones, etiquetas y folletos. Las esculturas recibieron una capa protectora de barniz. Se realizó una visita técnica al espacio expositivo para definir la ubicación exacta de cada pedestal y pendón, optimizando visibilidad y flujo del público. Con esto, el proyecto queda listo para su montaje en sala.

Espacio expositivo

La instalación se ubicará en la Sala Gustavo Gómez Ardila, ubicada en el campus central de la Universidad Industrial de Santander. Este entorno académico, asociado al estudio y al conocimiento científico, refuerza la conexión entre la temática de *Insectum Memoriam* y su exhibición. Al desarrollarse dentro de una universidad, la obra se inscribe en un contexto de legitimidad intelectual, lo que permite al espectador percibirla como parte de un discurso verídico.

Disposición de las piezas

El montaje se organiza como una “isla” central que permite el recorrido libre en 360°. En el centro se erigen tres pendones ensamblados a modo de torre. Frente a cada pendón, se dispone un pedestal de madera con su respectiva escultura de insecto. Esta configuración favorece que el público rodee cada pieza, observe desde distintos ángulos y compare la información gráfica con la escultura correspondiente.

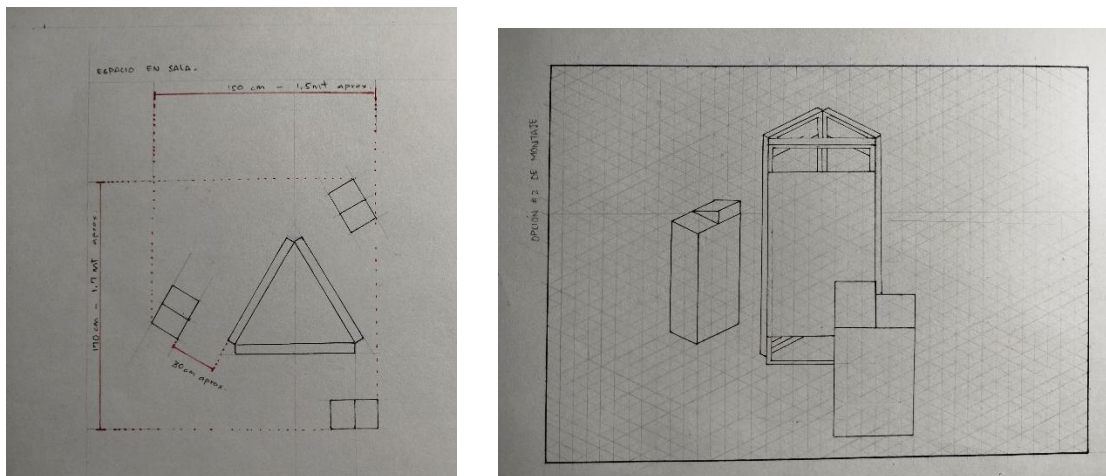


Figura 39. Montaje en el espacio

Materiales y recursos técnicos

Pendones: Bastidores de madera pintado de negro con lona impresa, tipografía e ilustraciones entomológicas.

Pedestales: Estructura de madera con acabado en color negro, altura óptima para una visualización cómoda (aprox. 1,20 m). Cada pedestal lleva una etiqueta entomológica en papel con datos y nombre científico.

Iluminación: Focos LED que hacen parte del espacio expositivo, orientados para resaltar texturas y colores sin generar reflejos en las piezas tridimensionales, ni en la información impresa.

Interacción con el público

Se fomenta la participación del espectador:

Recorrido libre: La disposición tipo isla invita a transitar alrededor de las piezas.

Consulta de información: Los folletos, diseñados con el mismo estilo gráfico que los pendones, están disponibles junto a los pedestales para que el público los tome, lea y conserve.

Diálogo y reflexión: Al combinar imágenes, textos y esculturas, se busca que cada visitante compare la verosimilitud de los insectos ficticios con los formatos científicos reconocibles, cuestionando así sus propias percepciones sobre la autenticidad.

Con esta propuesta, la exposición aprovecha el ambiente académico de la biblioteca y crea un espacio dinámico, estimulando la curiosidad y el análisis crítico de los visitantes.

Obra finalizada y expuesta



Figura 40. *Obra expuesta en la Sala Gustavo Gómez Ardila.*



Figura 41. Detalle de la obra

Conclusiones

A lo largo del desarrollo del proyecto *Insectum Memoriam*, se logró evidenciar que la presentación visual y contextual de un objeto tiene un impacto significativo en la construcción de su supuesta autenticidad. Al aplicar estrategias museográficas propias de exposiciones científicas reales fue posible generar en el espectador una sensación de veracidad frente a organismos completamente ficticios. Esta respuesta confirma que no solo el objeto en sí, sino todo el entramado visual y narrativo que lo rodea puede influir de manera decisiva en nuestra percepción y en la aceptación de una realidad construida, poniendo en evidencia la delgada línea entre lo creíble y lo real.

Se logró diseñar y fabricar tres especies inspiradas en los órdenes *Coleóptera*, *Himenóptera* y *Odonata*, tomando como base su morfología real, pero dotándolas de características imaginadas que resultan convincentes y posibles dentro del imaginario entomológico. La selección de estas especies de insectos se fundamentó en la riqueza visual, la fuerza simbólica y la diversidad anatómica que presentan, lo cual facilitó una intervención creativa capaz de sostener una narrativa de ficción científica. Si bien en un principio se contempló el modelado digital y la impresión 3D de los insectos, se optó finalmente por intervenir figuras de plástico comerciales debido a la complejidad técnica y limitaciones temporales, logrando así una solución eficiente sin comprometer la intención estética y conceptual de las piezas.

El uso de estrategias museográficas resultó ser uno de los pilares más sólidos del proyecto. La incorporación de fichas descriptivas, nombres científicos ficticios, etiquetas de

identificación, así como la disposición ordenada de los especímenes, permite evocar de forma convincente el lenguaje visual y espacial de las exposiciones entomológicas reales. Estas decisiones no solo refuerzan la credibilidad de las especies inventadas, sino que también activan en el espectador una reflexión sobre cómo se construye el conocimiento, cómo lo validamos y qué tanto creemos en aquello que se nos presenta bajo el nombre de la ciencia.

El montaje de la obra en la sala Gustavo Gómez Ardila, en el campus de la UIS, un espacio dedicado a la investigación y la producción académica amplifica el impacto conceptual de *Insectum Memoriam*. La elección de este lugar no fue arbitraria: al insertar una ficción en un contexto que representa la verdad institucional, la obra tensiona la frontera entre lo real y lo fabricado, y señala las zonas difusas entre el conocimiento empírico, la memoria y la representación.

La obra *Insectum Memoriam* logra materializar el objetivo general planteado: explorar, a través de una propuesta plástica basada en la creación de tres especies ficticias de insectos, los mecanismos de construcción y validación del conocimiento científico. La idea de *falsa memoria*, entendida como la creación deliberada de narrativas visuales y museográficas que aparentan autenticidad científica, permite cuestionar la confianza que se deposita en los formatos expositivos tradicionales, especialmente en aquellos asociados con la divulgación científica. No obstante, para que esta reflexión se complete plenamente, resulta esencial observar la obra instalada en su espacio expositivo y considerar la interacción directa del público, ya que es en ese encuentro con los espectadores donde la propuesta cobra sentido y se revelan sus alcances conceptuales.

Bibliografía

A Field Guide to Curiosity: A Mark Dion Project · V&A. (s. f.). *Victoria and Albert Museum*.

<https://www.vam.ac.uk/articles/a-field-guide-to-curiosity-a-mark-dion-project?srsId=AfmBOorqm7IHnzdx117dbu-oRHlwmZehCSKTQanrlpvzww2WGDlgpBSQ#?xywh=-702%2C-722%2C13759%2C9253&cv=>

A Thousand Years (1990) by Damien Hirst – Artchive. (s. f.).

<https://www.artchive.com/artwork/a-thousand-years-damien-hirst-1990/>

Daston, L., & Galison, P. (2007). *Objectivity*. Zone Books (NY).

Fernández, J. N., Villanea, M. S., & Trías, J. F. (2018). La fragilidad de la memoria: creencias falsas y memoria autobiográfica, una revisión preliminar.

<https://www.redalyc.org/journal/647/64757109008/html/>

Girón, J. C., García, G. A., Botero, J. P., Cardona-Duque, J., Clavijo-Bustos, J., Díaz-Durán, C., Concha, J. H. G., García, K., González-Córdoba, M., Murcia, W. L., De la Hortúa, A. L., Moreno, J. C. N., Ramírez-Salamanca, J. M., Taboada-Verona, C., Taborda, D. U., & Viasus-Bastidas, A. (2021). Consideraciones sobre el estado del conocimiento de la diversidad de *Coleoptera* (Arthropoda: Insecta) en Colombia. *Revista Colombiana de Entomología*, 47(2). <https://doi.org/10.25100/socolen.v47i2.10717>

Griselda, G. G., Enrique, R. C., Myartseva, S. N., Trjapitzin, V. A., María, C. B. J., & Arturo, M.

O. (2006). Himenópteros parasitoides (*Chalcidoidea*) de *Coccoidea* (*Homoptera*) en Cd.

Victoria, Tamaulipas, México.

https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0065-17372006000100002

Helénico, I. C. (2024). *Museografía práctica: La ciencia y el arte de exhibir*. Instituto Cultural

Helénico. <https://helenico.edu.mx/museografia-practica-la-ciencia-y-el-arte-de-exhibir/>

Insectos. Todo lo que cuentan. Exposiciones. Museo de Ciencias. Universidad de Navarra -

Museo de Ciencias. (s. f.). *Museo de Ciencias*.

<https://museodeciencias.unav.edu/exposiciones/insectos>

Jiménez-Sánchez, E., Deloya, C., Zaragoza-Caballero, S., & Pérez-Zuñiga, J. (2017). Especies

de *Coleoptera* (*Insecta*) de la Colección de Artrópodos de la Facultad de Estudios

Superiores, Iztacala (CAFESI), UNAM, México.

https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0065-17372017000200359

Mark Dion's Cabinets of Curiosities. (2013). *Recollecting the Archive*.

<https://recollectingthearchive.wordpress.com/mark-dions-cabinets-of-curiosities/>

NeuroLaunch.com. (2024, 15 septiembre). *Loftus Psychology: Pioneering Research in Memory*

and Eyewitness Testimony. <https://neurolaunch.com/loftus-psychology/>

Ramírez, A. (s. f.). Capítulo 5: *Odonata*.

https://www.scielo.sa.cr/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0034-77442010000800005

The Malleability of Human Memory: Information introduced after we view an incident can

transform memory on JSTOR. (s. f.). JSTOR. <https://www.jstor.org/stable/27849223>