



UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Facultad de Bellas Artes

Chamanismo mongol y budismo tibetano

Trabajo Fin de Máster

Máster Universitario en Producción Artística

AUTOR/A: Nakeya , Nakeya

Tutor/a: Gil Igual, Moisés José

CURSO ACADÉMICO: 2021/2022

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Máster en Producción Artística

# CHAMANISMO MONGOL Y BUDISMO TIBETANO

*TFM realizado por: Nakeya. nakeya*

*Tutor:*

*Gil Igual, Moisés José*

Valencia, julio de 2022

Facultad de Bellas Artes



UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA

# Contenido

1. Resumen .....	3
2. Palabras clave .....	6
3. Introducción .....	7
4. Objetivos .....	10
5. Metodología .....	11
6. Orígenes religiosos mongoles .....	13
6.1 Chamanes .....	13
6.2 El budismo tibetano .....	16
7. Fuentes ciberpunk .....	17
8. Análisis de cuadros ciberpunk .....	19
8.1 Artista digital -stuz0r .....	21
8.2 Ilustrador Cyberpunk - Josan Gonzalez .....	24
8.3 Artista de nuevos medios - Lin Wanshan .....	27
9. Proyectos artísticos .....	29
9.1 Serie Cyberpunk Mongol .....	30
9.2 Chamán cibernético .....	35
9.3 La mano de Buda ciberpunk .....	36
9.4 El árbol de la vida en el budismo tibetano .....	37
9.5 El cuerpo y el alma del budismo tibetano en Cyber .....	40
9.6 El corazón mecánico del chamán de Cyberpunk .....	42
10. Resumen personal .....	44
11. Bibliografía .....	46

# 1. Resumen

## [Español]

Mongolia es un país con una larga historia y una cultura y patrimonio muy vivos. Un tipo de budismo típico de la región forma parte intrínsecamente del país que vio nacer Gengis Kan. Los mongoles solían creer en el chamanismo (también conocido como religión de Buda en Mongolia), la vida eterna y el mundo natural. Los mongoles asimilaron diferentes costumbres a través del contacto con otros grupos étnicos, de todas ellas, se destaca el budismo tibetano. Esta tesis explora las posibilidades de la combinación del arte sagrado mongol con el ciberpunk. Personalmente, creo que la religión pretende ser un nexo entre el cuerpo y el alma, es decir, tiene unos rasgos parecidos al núcleo del arte cibernético. Volviendo al steampunk, al dieselpunk y al punk atómico, los antecedentes correspondientes a estos estilos anteriores son todos historias que ocurrieron en el mundo real, y por lo tanto pueden verse

como un tipo de retrofuturismo: generaciones posteriores que imaginan un nuevo mundo en consonancia con los desarrollos sociales y tecnológicos de una época histórica concreta, combinados así, con las visiones futuristas de ese periodo y el desarrollo del mundo real. El ciberpunk, por su parte, fue una visión puramente futurista que surgió en la década de los 70 donde se muestra un futuro imaginado por el autor. El género ciberpunk describe un mundo distópico en el que el caos y la opresión son sus principales características. Se describe un mundo dominado por las tecnologías futuristas como la inteligencia artificial altamente desarrollada, las redes neuronales y la cibernética. En este futuro apocalíptico, las estructuras sociales, controladas por grandes corporaciones, se encuentran al borde del colapso. Se utiliza un estilo original y colorido, incluyendo con frecuencia carteles de neón en las calles y grandes edificios para crear así, una metrópolis del futuro, donde las desigualdades sociales se llevan al extremo. Entonces, es natural preguntarnos ¿Es posible que los dioses del futuro sean digitales?

## [English]

Mongolia is a country with a lengthy history and a vibrant culture and heritage. A separate Buddhist culture is part of this. Mongolians used to believe in shamanism (also known as Buddha religion in Mongolia), eternal life, and the natural world. Mongolians increasingly assimilated the customs of other ethnic groups, especially Tibetan Buddhism, as they interacted with them. This thesis investigates theory and methods by combining Mongolian sacred art with cyberpunk. Personally, I believe that religion is intended to be a study of the body leading to the soul, and that these things begin similarly to the cyber core. Looking back to steampunk, dieselpunk, and atomic punk, the backgrounds corresponding to these previous styles are all past histories in the real world, and can thus be seen as a type of retro-futurism: later generations imagining a new world in line with the social and technological developments of a particular historical era, combined with the futuristic visions of that period and the development of the real world. Cyberpunk, on the other hand, was a pure futuristic

vision that emerged in the 1970s and reflected the time's imagination of the future. The cyberpunk genre depicts an anti-utopian world where chaos and oppression are hidden in all their glory, with futuristic technologies such as highly developed artificial intelligence, neural networks, and cybernetics as the technological style and a collapsing social structure controlled by giant corporations as the general environment. This style is bold and colorful, frequently using neon street signs and buildings to create a three-dimensional, affluent and impoverished metropolis of the future on a grand scale. Do you believe that the gods of the future will be digital?

## 2. Palabras clave

### [Español]

.Mongolia . Cultura . El budismo tibetano. Chamán mongol.  
La cultura ciberpunk . El futuro digital . Ilustración. . Arte visual.  
Utopía.

### [English]

Mongolia . Culture . Tibetan Buddhism . Mongolian Shaman.  
Cyberpunk culture . The digital future . Illustration. Visual Art.  
Utopia.

### 3. Introducción

El ciberpunk, en un sentido específico, es un término utilizado para describir un género narrativo de ciencia ficción que apareció en la década de los 80. Sin duda, el término "Cyber Punk" fue acuñado esencialmente por Bruce Bethke en su novela de ciencia ficción de 1983 "Cyberpunk".

En el contexto del "Cyberpunk", "Cyber" se refiere a un futuro en el que los grupos industriales y las organizaciones políticas ya no se dividen en naciones, sino que se integran globalmente bajo el control de las redes de información. La idea central de la ficción del "Cyberpunk" es la de la "realidad virtual", un término que se ha popularizado en gran parte gracias a la trilogía de películas de "Warner Pictures", "The Matrix". De hecho, ya en 1984, Gibson describió en su novela "Neuromante" que las personas podrían acceder a una red global de datos a través de la interfaz del Ciberespacio, tal y como escribe Gibson "El ciberespacio es un término vulgar de dominio común entre los, igualmente mal llamados,



cibernautas, esto es, entre las personas que hacen uso de la red de redes sin un conocimiento técnico de la misma.”<sup>1</sup> La "Matriz" no es más que una ilusión simpática. De esta manera, es posible imaginar un futuro en el que las redes de la información controlen el mundo; un futuro en el que la sustitución mecánica del cuerpo humano se pueda convertir en algo habitual. Así pues, una de las cuestiones que se formulan es; ¿Es posible que en este mundo puedan existir el concepto de religión o de nación?

En definitiva, el término "Cyberpunk" hace hincapié en dos aspectos fundamentales: la tecnología y el individualismo, que pueden entenderse en términos generales como "un anarquismo que utiliza máquinas" o "un movimiento de rebelión de máquinas/ordenadores". En general, las novelas "Cyberpunk" tienden a representar a personas al margen de un sistema cultural tecnológicamente avanzado. En las historias de "Cyberpunk", siempre hay un "sistema" que controla a la

---

<sup>1</sup> Gibson, W. Necromanante.

mayoría de la población "ordinaria", este ente controlador puede ser un gobierno autoritario, una gran corporación o una religión. Estos sistemas utilizan algún tipo de tecnología, especialmente la informática, para manipular a la población dentro del sistema dominante. A menudo, estos sistemas tecnológicos se extienden hasta convertirse en "partes" del cuerpo humano a través de implantes cerebrales, miembros artificiales, clonación u órganos diseñados genéticamente, así pues, el ser humano se convierte en ciborg, es decir, en un ente con partes orgánicas y biomecánicas. Una de las claves de las narraciones "Cyberpunk" es ,sin duda, la aparición de aquellos que se rebelan contra el poder, por ejemplo, los criminales o los exiliados. Este tipo de personas no están registradas en la base de datos de aquellos que ostentan el poder. La literatura "Ciberpunk" se centra en estas personas que buscan la libertad por motivos puramente personales, y cuya visión del mundo suele ser ambigua. No se pueden catalogar como "héroes" en el sentido tradicional de la palabra, ya que defienden sus intereses personales por encima de todo.

## 4. Objetivos

La mente humana crea la inteligencia artificial, pero ésta también es capaz de influir nuestras creencias. Este tipo de fenómenos están integrados en la concepción del futuro, que puede verse por primera vez en muchas obras de arte experimental.

He elegido "El ciberpunk como trasfondo cultural para el diseño de la cultura budista" como mi proyecto final por las siguientes razones: el tema de mi proyecto final debe tener cierta profundidad y ser capaz de despertar la conciencia de la gente mediante el diseño de productos creativos, carteles impresos y demás soportes audiovisuales. Estos productos deben despertar interés con tal de lograr un determinado propósito o responder a un problema social. En este caso, pienso que la investigación del ciberpunk dentro del contexto budista puede ayudarme a la hora de abrir nuevos horizontes a mis diseños y, así pues, hacerlos más atractivos y originales.

## 5. Metodología

La premisa del ciberpunk original se basa en el problema que comporta un rápido desarrollo de la tecnología, pero, dentro de sistema social estancado. En el contexto de un capitalismo altamente desarrollado, existe una gran desigualdad entre ricos y pobres, este hecho, comporta malestar social y condiciones de vida lamentables para la clase trabajadora. Esta disparidad ha sido explotada repetidamente en la cultura ciberpunk original, y se ha convertido en una fuerte crítica al capitalismo. Los lectores de este tipo de novelas empezaron a pensar en la relación entre la tecnología y nosotros mismos, planteándose cuestiones filosóficas como si los humanos siguen siendo humanos cuando sus cuerpos son remodelados por el poder de la tecnología, y sólo les queda el cerebro como único vestigio humano. ¿Seguimos siendo humanos cuando hemos perdido casi todo nuestro cuerpo físico y nuestros sentidos originales? Cuando la conciencia puede copiarse en Internet, cómo definimos nuestra existencia cuando nos encontramos a una copia de una conciencia que es casi idéntica a la nuestra. El ciberpunk debate sobre todo este tipo de cuestiones.

Teniendo en cuenta el contexto ciberpunk expuesto anteriormente, ¿Qué forma tomaría el budismo si existiera en una era de ciborgs? La visualización de las imágenes es una forma de hacer reflexionar a la audiencia. La realidad virtual es una forma de expresión futurista que responde a las necesidades de los tiempos modernos, aportando así, una sensación de inmediatez a través de las imágenes y las tres dimensiones, factores que el diseño gráfico tradicional no puede aportar, con más valor artístico y atractivo reflexivo. Los productos culturales y creativos, efectivamente, también pueden servir para que las personas reflexionen sobre sus propios valores, cambiándolos si hiciera falta.

## 6. Orígenes religiosos mongoles

### 6.1 Chamanes

La cultura de los chamanes se origina en las creencias de los pueblos de la meseta mongola.

A partir del Paleolítico tardío, hace aproximadamente 10.000 años, surgió en la mente de los antepasados mongoles la idea de los espíritus, los fantasmas y los dioses. Con el desarrollo del culto a la naturaleza, el culto a los tótems y el culto a los antepasados, surgieron clérigos, generalmente los jefes de los clanes, de los que se decía que podían comunicarse con los fantasmas y los dioses a través de los tres reinos del cielo, la tierra y el hombre. Los chamanes también existieron en China, se llamaban 巫, pronunciado Wu en chino, y tal y como se ha descrito anteriormente, eran aquellos tenían el poder mágico de comunicarse entre los tres mundos del cielo, la tierra y el hombre. La chaman mujer sería el equivalente a la bruja, y el hombre al mago. Obviamente, la bruja existe desde las sociedades

matriarcales y el mago es un producto de las sociedades patriarcales. En mongol, la bruja se llama Udugan y el mago se llama Bo, a este último, los hablantes de tungus conocen comúnmente como chamán.

Imagen. Grabados rupestres de Mongolia.



Fuente. Unesco.<sup>2</sup>

En China, durante la dinastía Han, la bruja nómada de la meseta mongola llamada Hu, era diferente a la del continente. La brujería es un fenómeno común en la historia de todos los pueblos del mundo. Son representativos los grabados rupestres de brujas del Neolítico tardío hallados en Mongolia Interior entorno a Xilinguolemeng, Chifeng y Yinshan, que datan de hace 6.000 años. Los chamanes de las pinturas

---

<sup>2</sup> <https://whc.unesco.org/es/list/1382>

rupestres de la liga Xilin Gol tienen seis manos, dos en cada uno de los tres reinos del cielo, la tierra y el hombre, lo que indica que son capaces de comunicarse con los tres reinos del cielo, la tierra y el hombre, y que tienen grandes poderes mágicos. La creencia en la brujería ha acompañado a los pueblos nómadas y cazadores de la meseta mongola a lo largo de su historia y ha influido profundamente en su vida espiritual. Los pueblos nómadas y cazadores de la meseta mongola han conservado durante mucho tiempo la costumbre de adorar al sol, la luna, las estrellas, el cielo, las montañas y los ríos. De esta manera, dan culto a la naturaleza como a los antepasados. Se cree que los dioses suelen descender a los Ovoo mongoles y que el dios del fuego, llamada Od Ata, puede bendecir a la familia con la prosperidad.



## 6.2 El budismo tibetano

Kublai, el nieto de Gengis Kan, el último gran Kan del clan mongol, se convierte al budismo.

En 1271, Kublai hizo de Yanjing la capital del país y la llamó "Yuan", convirtiéndose así, en el primer emperador de la dinastía Yuan. A partir de entonces, Kublai apoyó la difusión del budismo tibetano en la sociedad mongola y construyó templos budistas tibetanos en Dadu, la capital central de Kaiping. Como resultado, el budismo tibetano se extendió rápidamente y gozó de un alto estatus en la sociedad mongola durante el reinado del emperador Yuan Kublai.

En 1576, el Tercer Dalai Lama visita a Mongolia. Mas tarde en 1604, otro monje tibetano, Dorana, de la escuela de Jokhang en Lhasa, fue a Mongolia a predicar durante mucho tiempo, dejando un profundo impacto. Dicho monje estuvo en Mongolia durante 30 años y se ganó una gran prestigio y respeto entre el pueblo mongol.

## 7. Fuentes ciberpunk

La palabra ciberpunk se compone de las palabras "ciber" y "punk". Cyber es una traducción fonética de la propia palabra, que significa "cibernética". La cibernética, es la ciencia que estudia los sistemas de comunicación automáticas de los seres vivos y los aplica a maquinas, es decir, la unión entre máquinas y humanos. El punk, por su parte, es un género musical que aparece en Inglaterra a finales de los 70, y nace como protesta al rock industrial de la época. La corriente de ciencia ficción ciberpunk comenzó a surgir en Estados Unidos a mediados de la década de 1980, y la mayoría de las obras de este género se basan en elementos como Internet, la realidad virtual, los robots biónicos y la cibernética. Este tipo de literatura es fuertemente antiutópica y a menudo pesimista. La obra más emblemática de la literatura ciberpunk es Neuromante, una obra de ciencia ficción de William Gibson. En 1984 el autor utilizó la imaginación de su mente para demostrar la avanzada tecnología de una generación posterior. La novela crea las bases de las futuras obras ciberpunk y de ciencia ficción actuales, en las que

una persona puede almacenar los datos de su conciencia en un dispositivo de almacenamiento, los ciborgs, la inteligencia artificial y la autoconciencia. La novela también presenta elementos como la "caja mental", un elemento común en muchas obras ciberpunk y de ciencia ficción actuales, en las que una persona puede almacenar los datos de su conciencia en un dispositivo de almacenamiento mientras está viva y poder descargar los datos en un nuevo cuerpo, logrando así la inmortalidad. La obra también es conocida como la "biblia del ciberpunk", contando con varios elementos característicos del ciberpunk, de entre ellos podemos destacar la cibernética, el traspaso de conciencias, las luces de neón, los ciborgs y la inteligencia artificial. William Gibson comentó que Shibuya, un barrio de Tokio, es capaz de combinar tanto los estilos orientales como occidentales, y precisamente, esta combinación de antiguo y nuevo fue la inspiración para el mundo antiutópico de alta tecnología. El género ciberpunk también permitió a la gente reflexionar en las formas en que la tecnología podía mejorar la vida de las personas sin que se convirtiera finalmente en un caos, además, este tipo de novelas también suponen una crítica al rápido desarrollo de la tecnología. En el

mundo construido por el ciberpunk, el rápido desarrollo de la tecnología y su productividad han tenido un enorme impacto en la sociedad humana. Esto ha llevado a una creciente brecha entre ricos y pobres y a un aumento de los conflictos. ¿Se hundirá la humanidad en esta tecnología cuando todos sus órganos puedan ser sustituidos por máquinas? Es en este contexto donde los protagonistas de las historias del ciber mundo son más propensos a reconsiderarse a sí mismos, a encontrar su verdadero yo. También es una reflexión sobre la humanidad, en un mundo donde las máquinas cada vez tienen un papel más preponderante.

## 8. Análisis de cuadros ciberpunk

El cine, la televisión y los juegos ciberpunk se han convertido en una tendencia en los últimos años y son muy populares entre los jóvenes, lo que ha propiciado el desarrollo de profesiones como las de ilustrador y diseñador de personajes de videojuegos. Como la mayor parte del trabajo tiene un carácter comercial, los artistas tienen que ser conscientes de los requisitos que pide el público objetivo. El género ciberpunk, con sus numerosos elementos y escenarios de gran escala, requiere un gran trabajo. Con la llegada

de la pintura digital y el desarrollo de diversos programas informáticos de modelado en 3D, resulta más fácil crear obras que puedan pintarse para conseguir el efecto deseado a través de los nuevos medios tecnológicos.

## 8.1 Artista digital -stuz0r

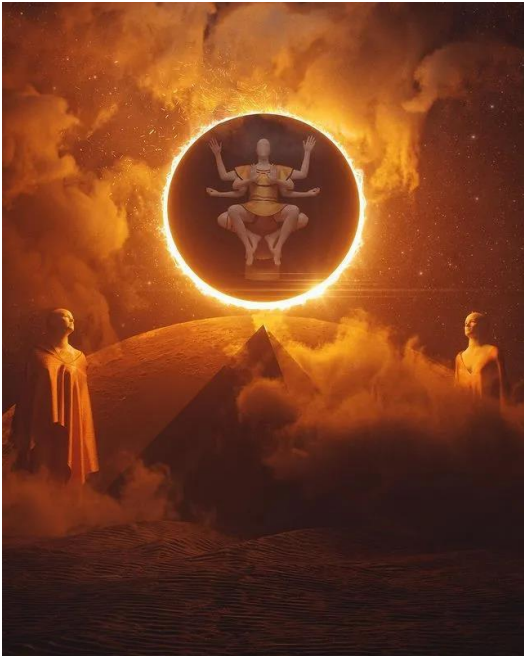
Stuart Lippincott se licenció en Medios Digitales por la Universidad John Brown (EE.UU.) en 2010, donde enfocó sus estudios en la animación. Actualmente reside en la ciudad de Bentonville, Arkansas, donde se dedica a crear sus obras. Desde 2017 ha estado trabajando como artista independiente, haciéndose un nombre en el mundo del arte digital bajo el alias online Stuz0r. Ha estado creando renders diarios desde abril de 2016 hasta nuestras fechas. Sus obras tienen un sentido muy ingenioso de la composición espacial y son buenas para crear contrastes espaciales. En cuanto al color, utiliza sobre todo colores de gran brillo y pureza, y su temática es principalmente surrealista, como dioses y espíritus y rituales.

Imágenes.

Everydays

February

2021.





Fuentes. Página oficial de Stuz0r.<sup>3</sup>

<sup>3</sup> <https://www.avantform.com/stuz0r>



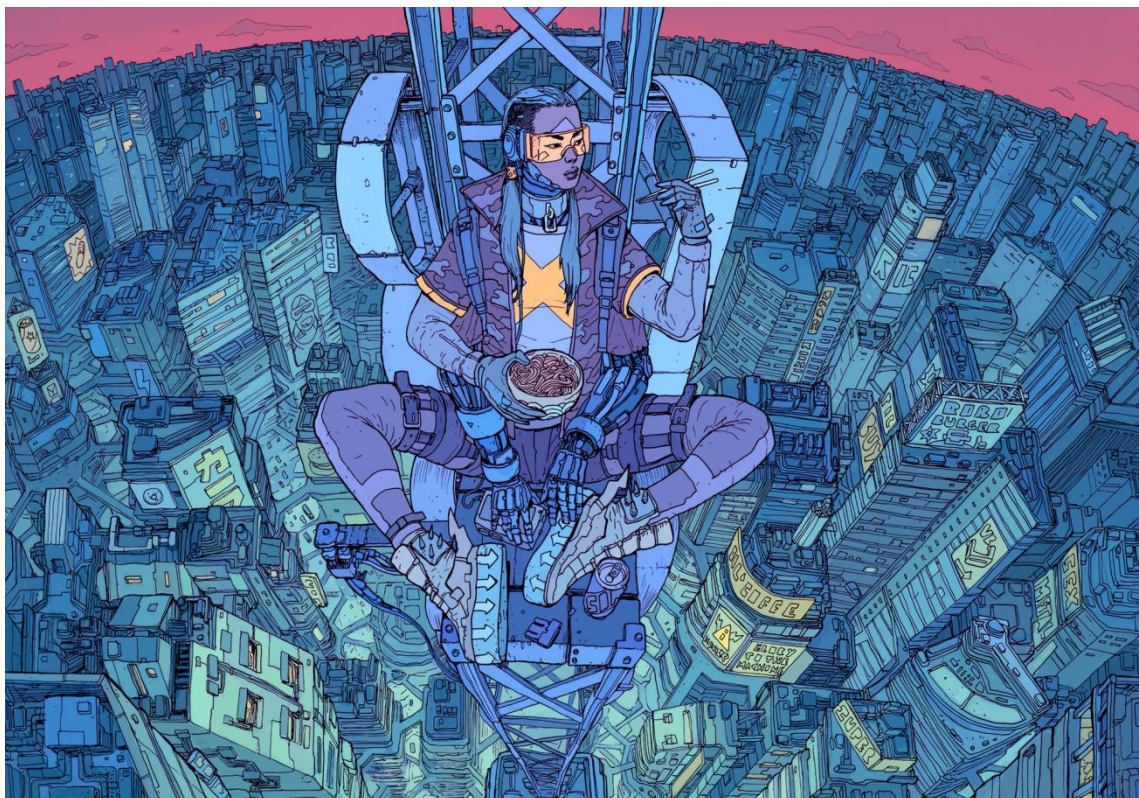
## 8.2 Ilustrador Cyberpunk - Josan Gonzalez

Josan González es un ilustrador de Sabadell, Barcelona, España, y actualmente trabaja como colorista para Dark Horse y Boom Studio. Su trabajo tiene una fuerte influencia española en cuanto a la línea, el colorido y los dramáticos estallidos de color, con una paleta de colores fuerte, animada pero con estilo.

González trabaja para famosas marcas de moda rápida como Zara y Breshka. Su estilo se aleja del cyberpunk y de los escenarios cinematográficos de ciencia ficción, y su sofisticado dominio de la mecánica le ha llevado a crear una serie de ilustraciones y portadas para revistas como Games, VNDMG y Agat Films & Cie, en las que ha creado matices de Ataque al bulto y Katsuyo Otomo.



Imágenes. Serie Cyberpunk 2077.







Fuente. Página oficial de Josan.<sup>4</sup>

<sup>4</sup> <https://www.artstation.com/josan>

### 8.3 Artista de nuevos medios - Lin Wanshan

Nacido en 1993, Lin Wanshan vive y trabaja actualmente en Hangzhou, China. Sus obras abarcan la instalación, el vídeo, la escultura, la RV y otros nuevos medios. Su obra se caracteriza por la diversidad y la experimentación. La relación multidimensional entre el universo, la religión, el espacio, el tiempo y las personas son temas característicos en las obras de Lin Wanshan. Como artista, Lin Wanshan espera que sus obras tengan suficientes dimensiones y capas, y que incluyan diferentes medios. La religión y la tecnología son propuestas que preocupan a Lin Wanshan. En su "Trilogía de la Religión del Futuro", combina la tecnología moderna con elementos religiosos, utilizando medios tecnológicos como la interacción persona-ordenador y dispositivos visuales para explorar las posibles formas de la religión futura. "Explora las posibles formas de religión en el futuro, y si los 'objetos tecnológicos humanos' pueden convertirse en seres de dimensiones superiores.



Imágenes. Serie Robots, Era del Arte.





Fuente. Weibo de Lin Wanshan. <sup>5</sup>

---

<sup>5</sup> <https://weibo.com/u/2875606412>

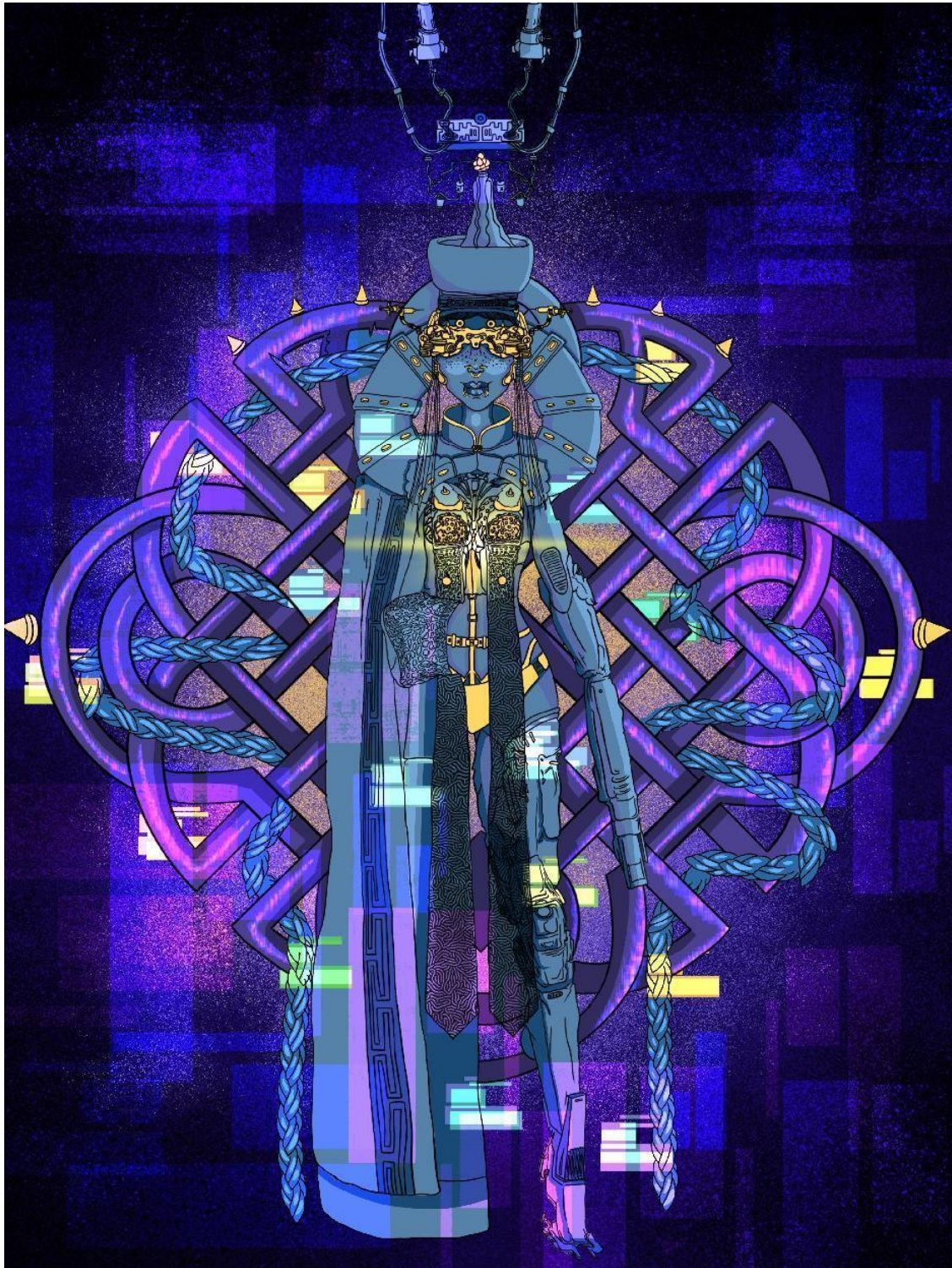
## 9. Proyectos artísticos

### 9.1 Serie Cyberpunk Mongol

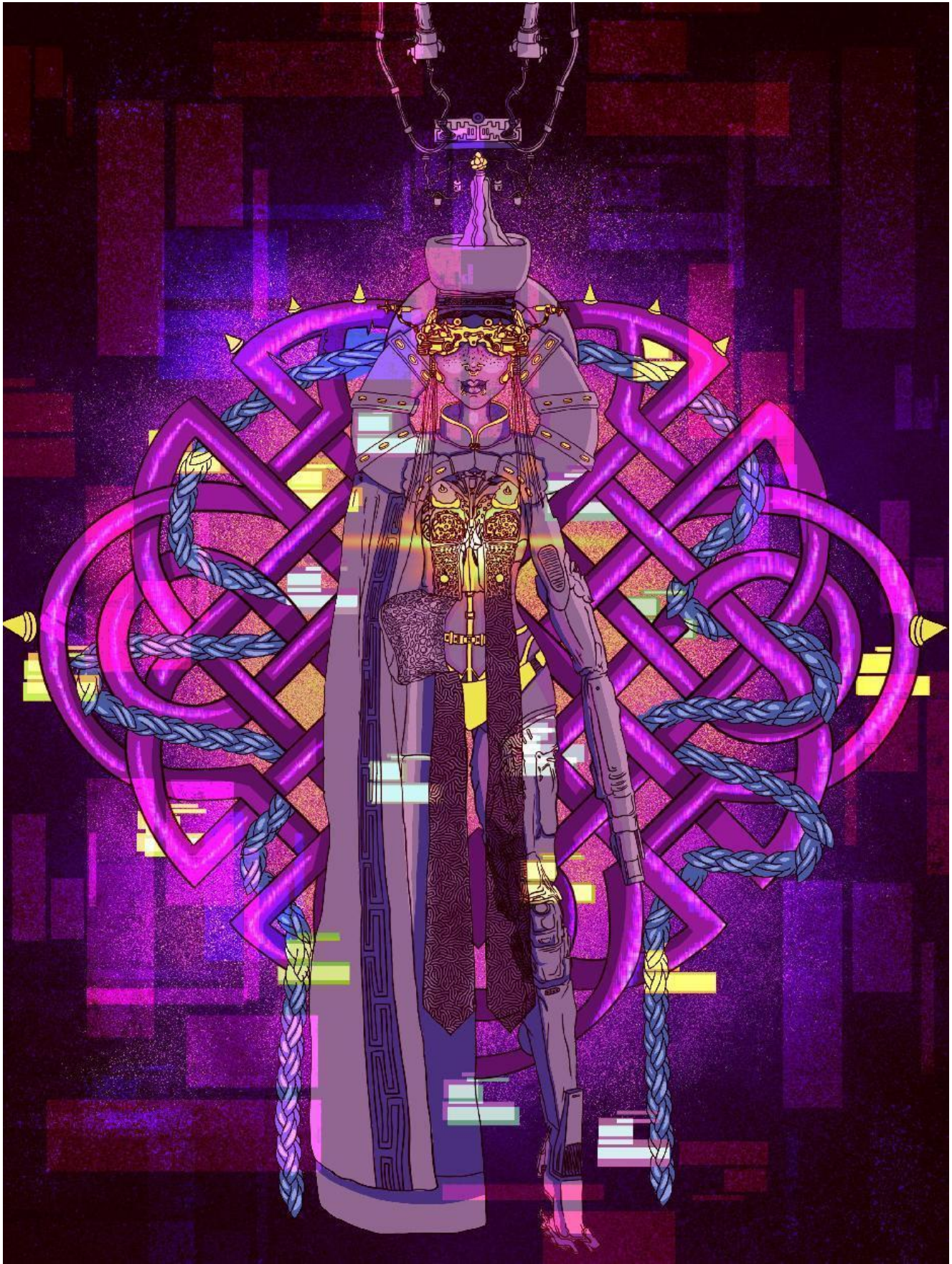
El diseño de las figuras de la serie de Guerreros Mongoles Cyberpunk tiene su origen en la ropa tradicional mongola combinada con un cuerpo ensamblado mecánicamente. El personaje principal también está diseñado con motivos tradicionales mongoles en la espalda para enfatizar el tema, además, también se añaden elementos clásicos del cyberpunk como los remaches para completar el motivo. El diseño combina la expresión del arte glitch, que a su vez se origina de los errores técnicos, que dan lugar a imágenes rotas como líneas o bloques, éste también relacionado con la electrónica y las tecnologías de la información. Este estilo de arte también está estrechamente relacionado con el estilo cyberpunk. El uso de diferentes colores en la imagen, según las necesidades de la misma, el estilo glitchy se utiliza para dar una impresión futurista a la obra.



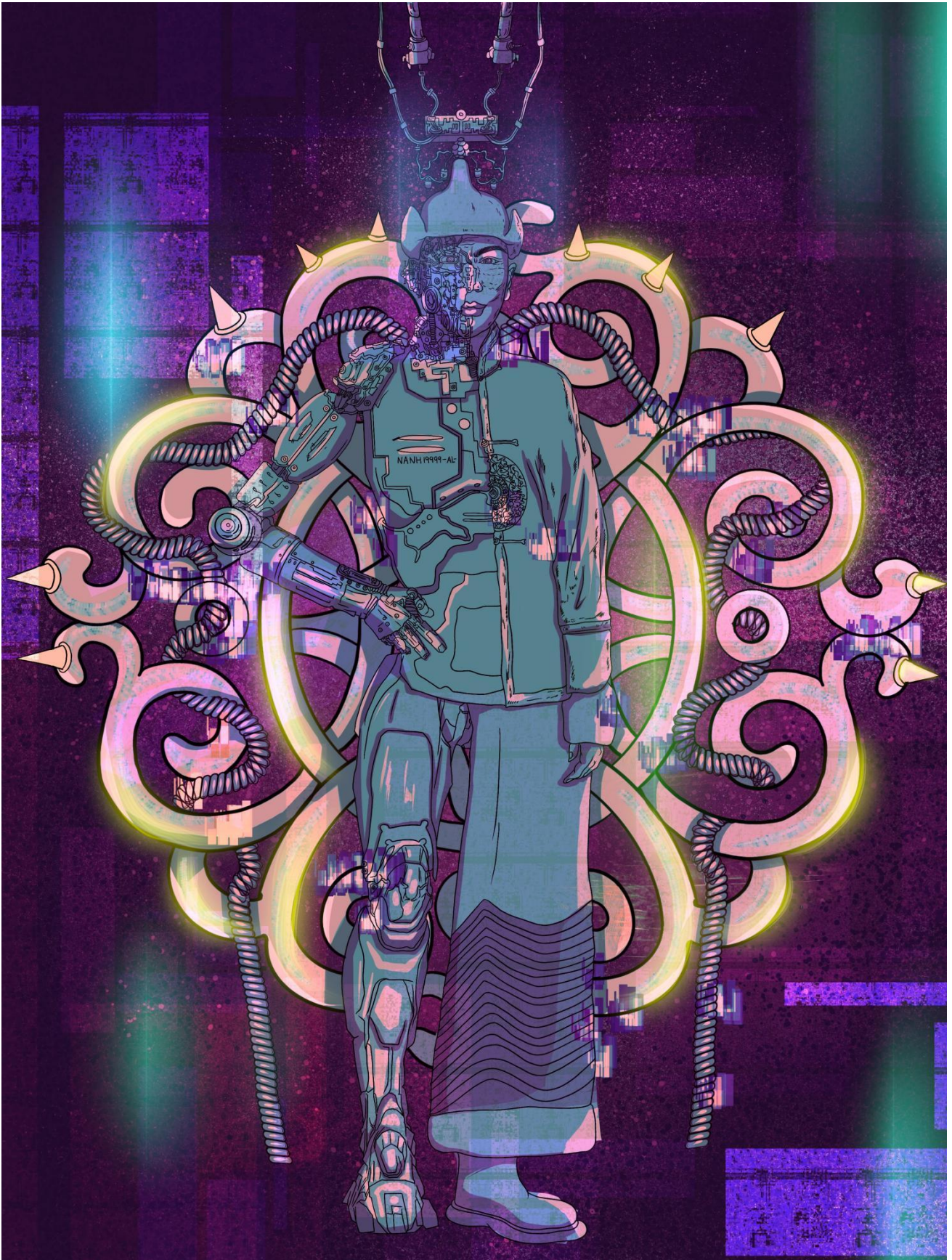
Imágenes. Serie Guerreros Mongoles Ciberpunk.



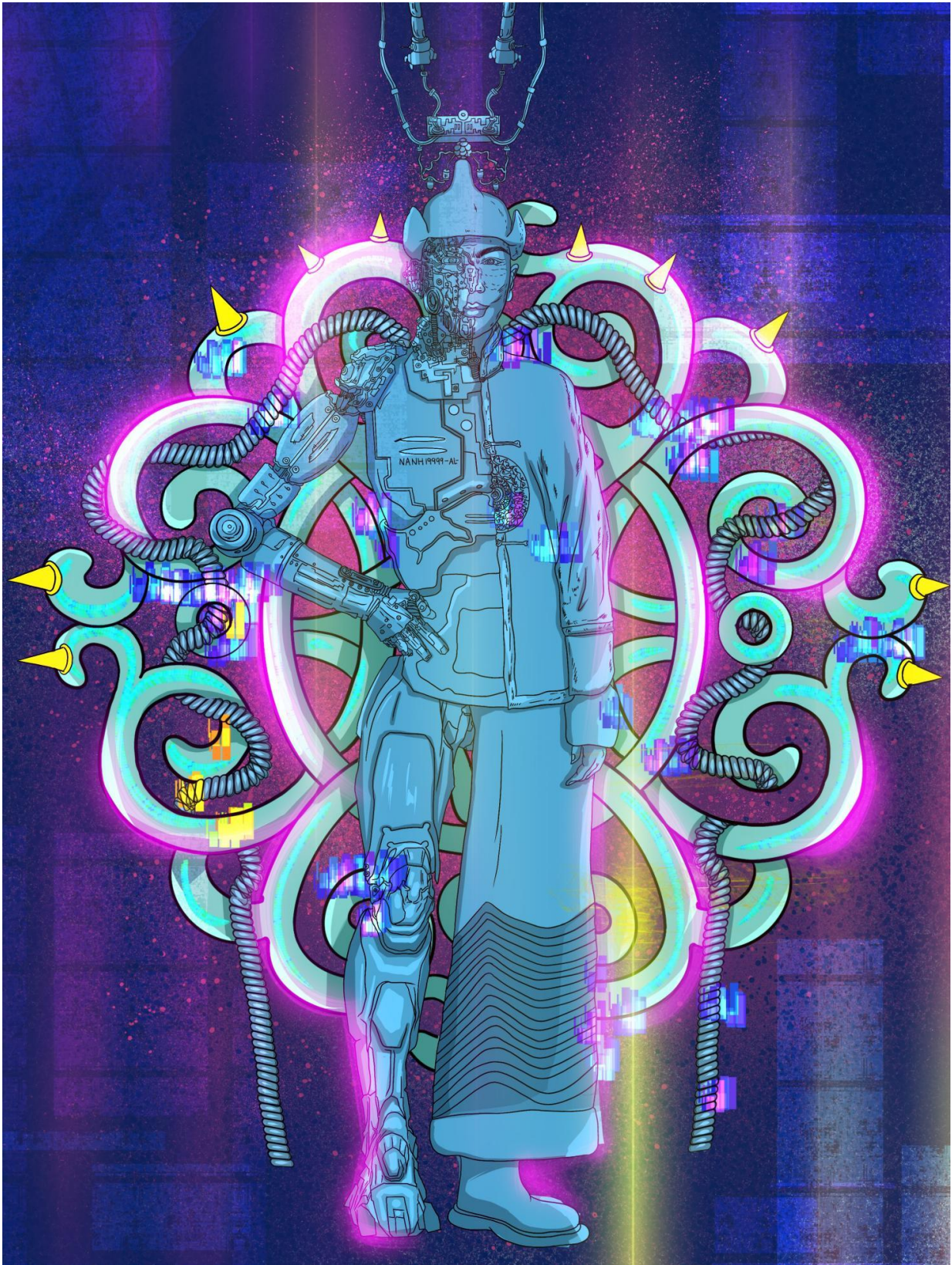












Fuente. Elaboración propia.



## 9.2 Chamán cibernético

Esta pintura está inspirada principalmente en los chamanes mongoles. Refleja un futuro en el que la tecnología se apodera de la raza humana, y por tanto, las personas están obligadas a convertirse en ciborgs en contra de su voluntad. La ropa que llevan en la pintura es la clásica que llevaban los chamanes en la antigüedad, donde los espíritus se funden con los animales. El motivo de la pintura es mostrar el contraste del tiempo entre el pasado y el futuro.

Imagen. Chaman cibernético.

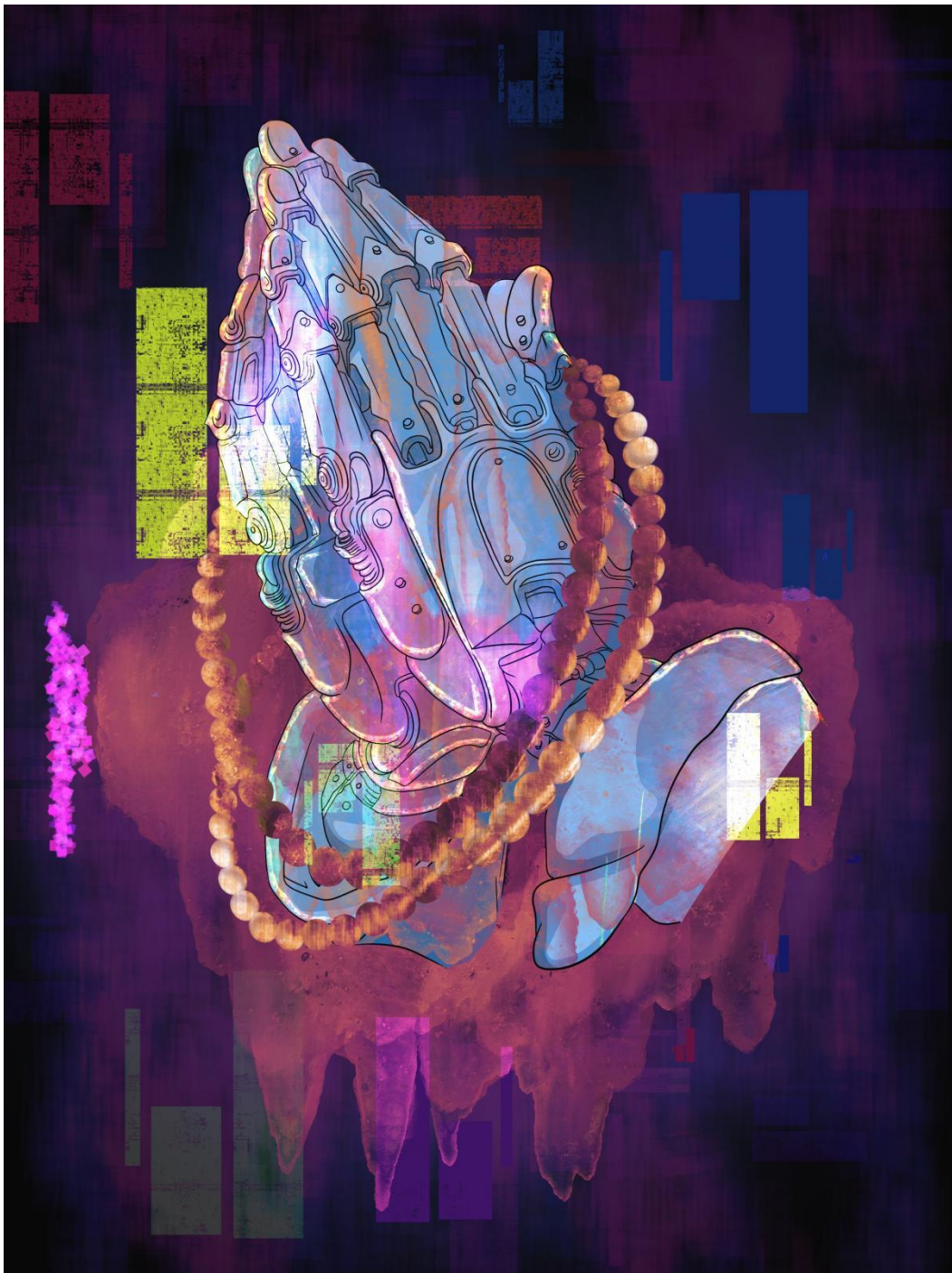


Fuente. Elaboración propia.

### 9.3 La mano de Buda Ciberpunk

En la pintura de la mano de Buda se utilizan tonos más oscuros, además, están realizando el saludo budista con las manos juntas. La sensación de ciberpunk se ha plasmado utilizando fuentes de luz de colores específicos, motivos mecánicos en las manos y por último, las luces de neón.

Imagen. La Mano de Buda Ciberpunk.



Fuente. Elaboración propia.

## 9.4 El árbol de la vida en el budismo tibetano

En el árbol aparecen ocho de los tesoros más preciados del budismo. Compuestos por ocho objetos que simbolizan el poder del budismo -el paraguas precioso, el pez dorado, el loto maravilloso, el jarrón precioso, la caracola blanca derecha, el nudo auspicioso, el pilar de la victoria y la rueda dorada-, se encuentran sobre todo en forma de murales, tallas de oro, plata y bronce, tallas de madera o thangkas, un tipo de tapiz budista que se suele colgar en los monasterios. Los Ocho Tesoros Auspiciosos siguen siendo un tótem de buena fortuna hasta el día de hoy. Es un tipo de creencia que se ha transmitido desde hace miles de años, a través de la expansión de budismo.



Imagen. El Árbol de la Vida en el Budismo Tibetano.



Fuente. Elaboración Propia.



## 9.5 El cuerpo y el Alma del Budismo Tibetano en Ciberpunk

Estas dos composiciones budistas tibetanas utilizan los principales elementos del budismo tibetano: el Buda reclinado, las máscaras de ópera tibetanas y los lamas, fusionados con un estilo ciberpunk para lograr una combinación entre la religión y la cibermecánica, rompiendo el marco tradicional del estilo budista tibetano. A través de estas composiciones uno puede dar rienda suelta a la imaginación. Pensar en mundos en los que quizá no exista el concepto de tiempo, ni religión, ni emoción, ni el concepto de verdad o mentira. Al final, lo único que queda es un cuerpo mecánico y un sinfín de años que quizás se podrían convertir en eternos. La religión de este reino podría existir con otra conciencia, que no es un cuerpo sino un alma.

Imagen. El cuerpo y el Alma en el Budismo Tibetano en Ciberpunk



Fuente. Elaboración propia.

## 9.6 El corazón mecánico del chamán de Cyberpunk

El aspecto más llamativo de esta obra es el chamán tradicional mongol, del que se puede observar que no tiene cuerpo, sino un corazón mecánico. Ese corazón mecánico es lo que se destaca de la obra, asumiendo que el chamán es tan bueno como la chatarra sin su cuerpo. Personalmente, creo que en el inicio de cada civilización, comporta que otra civilización abandona el escenario de la historia, no obstante, dicha civilización sobrevive en los recuerdos. Con esta pintura quiero mostrar que la cultura chamánica es un reflejo más profundo de nuestro mundo espiritual, y que por mucho que cambie la civilización humana, la cultura chamánica siempre perdurará a su manera, adaptada a la sociedad, como vemos en esta obra.



Imagen. El Corazón Mecánico del Chamán de Ciberpunk.



Fuente. Elaboración propia.

## 10. Resumen personal

El género ciberpunk se enfoca más en el estado de la existencia humana en un mundo cibernético que en el placer visual que nos proporciona, pero también hace reflexionar al espectador sobre el presente. La mente humana crea la inteligencia artificial, y ésta puede a su vez influir en nuestras creencias. Estos escenarios están integrados en las visiones del futuro, que pueden verse por primera vez en muchas obras de arte experimental. La idea de almacenar la conciencia en la nube y sustituirla por un cuerpo físico para lograr la inmortalidad. ¿Cómo se puede saber si se trata de un ser humano o de un "clon" cuando los "clones" son creados por una tecnología tan avanzada? La realidad virtual del mundo cibernético es tan real que es imposible discernir lo real de lo virtual, además, también hay que destacar los peligros medioambientales de los residuos mecánicos producidos por este desarrollo tecnológico masivo. El ciberpunk utiliza su propio lenguaje para permitir que la gente perciba y explore la humanidad. Este género también constituye una crítica al rápido avance de la tecnología, ya que revela los problemas de hoy y del futuro al

imaginar cómo puede cambiarnos el desarrollo tecnológico. Las excelsas obras ciberpunk pueden provocar que pensemos en el presente y en el futuro. Una vez deleitados por las luces de neon que transmite este arte, uno debe tomar su tiempo y reflexionar para preguntarse, ¿Es éste realmente el futuro que anhelamos para nuestros descendientes?



# 11. Bibliografía

Lippincot, S., 2022. *AvantForm - Digital Art & Animation from Advanced Creators*. [online] Avantform.com. Disponible en: <<https://www.avantform.com/stuz0r>> [Visitado el 11 de febrero de 2022].

Gonzalez, J., 2022. [online] Arstation. Disponible en: <<https://www.artstation.com/josan>> [Visitado el 14 de enero de 2022].

Wanshan, L., 2022. *Sina*. [online] Weibo.com. Disponible en: <<https://weibo.com/u/2875606412>> [Visitado el 21 de marzo de 2022].

Abbott, C., 2007. Cyberpunk cities: Science fiction meets urban theory. *Journal of Planning Education and Research*, 27(2), pp.122-131.

Li, Song. Rastreando las fronteras de la investigación ciberpunk en el extranjero, *Revista de la Universidad de Ciencia y Tecnología Electrónica*, 2011 (Vol. 13, No. 2)

Nan, Zheng. Estudio sobre la aplicación de los elementos ciberpunk en el diseño artístico de los juegos .*Satellite TV and Broadband Multimedia*. Vol. 24, 2019 pp. 105-106 4. *Journal of Art Research*.

Ji, Xinru et al. *Exploring the Visual Aesthetics of Cyberpunk Art*, 2020.5

Unesco. 2022. *Centro del Patrimonio Mundial*. [online] Available at: <<https://whc.unesco.org/es/list/1382>> [Accessed 16 February 2022].