

COLOR RGB

Rojo: 210

Verde: 35

Azul: 42

TFG

ACTUALIZANDO NEUROMANTE. PREPRODUCCIÓN NOVELA GÁFICA

Presentado por Raquel Jáuregui Castelló
Tutor: Carmen Lloret

Facultat de Belles Arts de Sant Carles
Grado en Bellas Artes
Curso 2015-2016



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

RESUMEN

Este trabajo busca profundizar en el diseño y caracterización de personajes. Proponiendo un imaginario ilustrado que recorra la visión y concepción del cuerpo y su relación con el medio tecnológico y digital en la sociedad contemporánea del S.XXI. Introduciendo la figura de lo monstruoso dentro del extraordinario género de la ciencia ficción, analizando las visionarias creaciones e interpretaciones posthumanas hasta llegar al mito ciborg, comentado en la actualidad.

Partiendo de la novela Neuromante, de William Gibson 1984 como objeto de estudio, se han desarrollado una serie de ilustraciones de los personajes y ambientes relatados. Retomando el mundo creado por Gibson en una comparativa con el actual panorama cibercultural. Historias de ciencia ficción desarrolladas en dos ambientes, el conocido como "natural" y el ciberespacio, un escenario de entramados sociales regido por la constante transgresión de la carne obsoleta, un mundo marginal y caótico, lleno de metal y demencias psicóticas. Un mundo familiar a nuestra vida en internet, conectados y retroalimentados por la información en red, construyendo y diseñando la real virtualidad del SXXII.

Palabras clave : concept art, ciencia ficción, tecnología, cuerpo, ciborg, posthumanismo

This one worked he thinks about how to study in depth the design and personages' characterization. Proposing imaginary illustrated to cover the vision of the meat and its relation with the technological and digital way in the contemporary society of the S. XXI. Introducing the figure of the monstrous thing inside the extraordinary genre of the science fiction, analyzing the visionary creations and posthuman interpretations up to coming to the myth ciborg commented at present.

Departing from the novel Neuromante, from William Gibson 1984 like study object, there has developed a series of illustrations of the personages and reported ambiances. Recapturing the world created by Gibson in the comparative one with the current cybercultural panorama. Histories of science fiction developed in two ambiances, the acquaintance as "native" and the cyberspace, a stage of social frameworks ruled by the constant disobedience of the obsolete meat, a world marginal and chaotic, full of metal and psychotic dementia. A familiar world to our life in Internet, connected and retroalimentados for the information in network, constructing and designing the real potentiality of the SXXII.

Key words: concept art, science fiction, technology, body, ciborg, posthumanism

este treball busca profundisar en el disseny i caracterisacio de personages. proponent un imaginari il·lustrat que recorra la visio de la carn i la seua relacio en el mig tecnologic i digital en la societat contemporanea del s.xxi. introduint la figura de lo monstruós dins de l'extraordinari genero de la ciencia ficcio, analisant les visionaries creacions i interpretacions posthumanas fins aplegar al mit ciborg, comentat en l'actualitat.

partint de la novela neuromante, de william gibson 1984 com objecte d'estudi, s'han desenvol·lat una serie d'il·lustracions dels personages i ambients relatats. retomando el mon creat per gibson en una comparativa en l'actual panorama cibercultural. histories de ciencia ficcio desenvol·lades en dos ambients, el conegut com "natural" i el ciberespacio, un escenari d'entramats socials regit per la constant transgressio de la carn obsoleta, un mon marginal i caotic, ple de metal i demencies psicóticas. un mon familiar a nostra vida en internet, conectats i retroalimentados per l'informacio en xarcia, construint i dissenyant la real virtualitat del sxxii.

paraules clau : concept art, ciencia ficcio, tecnologia, cos, ciborg, posthumanismo.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	p.6-8
2. OBJETIVOS y METODOLOGÍA	p.8-9
2.1 objetivos	
2.2 metodología	
3. CUERPO DE LA MEMORIA	
3.1. CONSTRUYENDO LOS IDEALES DEL SER POSHUMANO	p.10-11
3.1.1 Singularidad tecnológica ante el mejoramiento de las condiciones humanas	p.11-14
3.1.2 La imagen de lo monstruoso, la reconstrucción de la identidad y el arte carnal.	p.15-18
3.2 VISIONARIOS. EL FUTURO A TRAVÉS DE LA FICCIÓN IMAGINATIVA.	
3.2.1 Construyendo nuevos mundos.	P.18-21
3.2.2 Ciencia ficción- Ciberpunk	p.21-22
4. PROCESO DE PRODUCCIÓN	
4.1 .NEUROMANTE	
4.1.1 El visionario mundo de William Gibson	p.22-26
4.1.2 El sujeto en la novela (antihéroes)	p.26-30
4.2 Fases del trabajo de producción	
4.2.1 Metodología y referentes	p.30-31
4.3 Diseño de personajes	p.31-42
4.3.1 Presentación de los bocetos previos a la caracterización de personajes.	
4.3.2 Presentación del diseño final de los personajes.	
4.3.4 PROPS ; Elementos mecánicos e industriales, protésicos, contenido visual : artístico, digital y de vanguardia.	
5.BIBLIOGRAFIA	51-54

Un mundo así podría tratar de realidades sociales y corporales vividas en las que la gente no tiene miedo de su parentesco con animales y máquinas ni de identidades permanentemente parciales ni de puntos de vista contradictorios.

D. Haraway¹

¹ Haraway, Donna (1991): Manifiesto Cyborg. "Ciencia, Tecnología y Feminismo Socialista Finales del S.XX". Universidad de California, Santa Cruz

1. INTRODUCCIÓN

La imagen cibercultural² de la real actualidad, en particular la generación de los 90, se establece en este trabajo como símil de todos aquellos personajes relatados e iconizados en el arte de la ciencia ficción.

El amplio imaginario generado en base a este género, ha servido como guía en el proceso de construcción del escenario metropolitano y del sujeto tecno- lógico del siglo XXI. Afectando a su paso la imagen y construcción de la identidad individual, dando pie a la reapertura de nuevos debates sobre la condición y concepción del cuerpo. En la actualidad la integración de los medios digitales y tecnológicos que acompañan, guían y ayudan constituyen el día a día de todo tecno-ciudadano. El Critico cultural Thomas Hine, comenta el hecho de que *“Los ancianos de hoy día son la vanguardia tecnológica “ ya que, han aceptado de bastante buen grado la implantación en sus cuerpos de dispositivos artificiales para reemplazar partes gastadas...Los ciborgs...son un objeto viejo de la ciencia ficción, pero nadie predijo que la abuela se convertiría en uno.”*³

El presente trabajo trata de conectar los símiles planteados en los visionarios relatos de la ciencia ficción con los acontecimientos y avances recientes. Abarcando desde la producción de medios audiovisuales tradicionales, hasta el creciente despliegue iconográfico que generan los usuarios de internet, así, como el imaginario creado en videojuegos. Una mezcla de real virtualidad, donde el interés reside en la imagen y confección de nuevas identidades. Introduciendo, como base del diseño de personajes las teorías y debates pos humanistas. Constatando e investigando las soluciones re organizativas del cuerpo y de como se ha ido confeccionando e incorporando lo protésico, regido por el diseño. Además de analizar y presentar las diferentes representaciones híbridas (humano- Maquina). Desde la teatralidad de las artes visuales hasta la actual realidad.

² Cibercultura es “el conjunto de técnicas, de maneras de hacer, de maneras de ser, de valores, de representaciones que están relacionadas con la extensión del Ciberespacio”. Según Derrick de Kerckhove, es desde el uso de los ordenadores donde se ha configurado un lenguaje universal: el digital. La cibercultura se puede apreciar desde tres puntos de vista: a) Interactividad, que es la relación entre la persona y el entorno digital definido por el hardware que los conecta a los dos; b) Hipertextualidad: que es el acceso interactivo a cualquier cosa desde cualquier parte. Es una nueva condición de almacenamiento y entrega de contenidos; y c) Conectividad: que es lo potenciado por la tecnología, por ejemplo internet .2

³ extracto de Marck Dery en Velocidad de escape. “ guía sobre la cultura digital “

Los individuos de la presente sociedad sufren la metamorfosis cibercultural, mejorando y actualizando su identidad, llegados a un término en el que la diferenciación entre lo externo e interno va ligado, además de la creciente importancia dada al culto del cuerpo en esta era de plataformas virtuales y apariencia, se pretende rediseñar la condición biológica, agudizando su funcionalidad, integrando nuevas formas de concebir un miembro humano, una extensión de este, lentillas que . El temor a la transgresión carnal e incluso a la idea de renunciar al cuerpo impuesto ha generado una etapa estética de grotescos “monstruos” en sociedad. Toda esta amplia investigación referencial es la base tanto para entender, posicionar y comenzar el proceso creativo de la actualización de la novela *Neuromante*. El objetivo principal de este es crear un imaginario ilustrado, siendo la reproducción de una posible novela gráfica, partiendo desde lo tradicional del dibujo a lo digital, seleccionando como intereses, el diseño y caracterización de personajes, ambientes y escenarios relatados, introduciendo las nuevas tendencias gráficas, además de ir contemporaneando el significado de la imagen planteada por Gibson.

La importancia de abordar los personajes en *Neuromante* va ligado al cuestionamiento y surgimiento de nuevas identidades que retoman la idea de durabilidad y trascendencia del ser humano. Hablándose en la novela de personajes clonados, androides, ciborgs, humanos con IA implantadas y al contrario, que viven en la matriz sin cuerpo. Un amplio despliegue de nuevas posibilidades híbridas, descritas por Gibson con minucioso detalle. Plantea un nuevo mundo, un sistema totalmente innovador en temas de comunicación e información a nivel de usuario, en la que todos participan dentro de una enorme red (internet). Dos mundos, uno de ellos virtual (no menos real) el ciberespacio y el real. Diferenciado debido a que el autor en su novela toma diferentes lugares como Australia, Japón, ... para ambientar la historia.

La jerga y el amplio imaginario iconográfico creado es muy basto e ilimitado. Esto se debe a que cada vez las herramientas digitales hacen del individuo un ser más creativo y productivo, generador de imágenes y símbolos. Dejando a su paso el registro histórico de un amplio almacén visual que indaga en el escenario de lo aparentemente privado. Una nueva búsqueda de la identidad esta presente en la actualidad con más fuerza que nunca. Además de confeccionar en la real teatralidad del escenario natural un personaje, las plata- formas virtuales y las redes sociales proporcionan la posibilidad de idealizar, catalogar y retocar la apariencia del ser. En la actualidad la escena de una sociedad pudiente y tecnológica, regida por la supremacía de las grandes corporaciones, ante la marginalidad de los estados e individuos sometidos a la precariedad del siglo XXI, no es una nueva historia de actualidad. Desde el mundo en progreso, se genera la imagen de extensión global de las posibilidades en materia de avances ciberculturales. Lo cierto es que las

sociedades tecnológicas son exclusivas y elitistas. El acceso a la matriz de las nuevas tecnologías todavía no es universal.

2.OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

En el trabajo los objetivos son estructurados en dos fases; la primera forma parte de la recopilación de material, investigación, análisis y comprensión de la temática abordada, la ciencia ficción; por otro lado se presentan los objetivos a cumplir dentro de la producción del imaginario ilustrado basado en la novela *Neuromante*.

- Conocer los fundamentos de la cultura digital (cibercultura), atendiendo específicamente al sistema de medios de comunicación audiovisual tradicional y a los nuevos sistemas como internet o los videojuegos. Desde una perspectiva crítico-cultural y comparada.
- Abordar las teorías y conceptos que describen la configuración y creación de la identidad, individual y colectiva, en la cibercultura. Además de introducir las ideas del s XX ante la condición del cuerpo.
- Analizar los escenarios y los modelos de identidad digital, representados a través del medio audiovisual e ilustrativo, con particular atención en la figura de lo monstruoso y en la creación y variación del mitificado icono Ciborg.
- Reflexionar sobre el avance de los procesos de construcción de los imaginarios sociales y políticos, tecnológicos y digitales, recopilando las representaciones y las visionarias interpretaciones en el ámbito de la ciencia ficción. Resaltando el subgénero ciberpunk de los 80.
- Presentar *Neuromante* de William Gibson, 1984. Novela de ciencia ficción de la que parte la propuesta ilustrada. Análisis de los personajes y escenarios relatados, generando una comparativa entre nuestro entorno y forma de vida actual y la visionaria estructura de comunicación que este autor planteó en 1984.
- Diseñar a partir de las reseñas de Gibson una serie de ilustraciones que pongan de manifiesto los temas abordados en la ciencia ficción; centrándose en primer lugar en la caracterización de personajes en incorporación de elementos

protésicos, híbridos y tecnológicos. Confeccionando y actualizando la visión del ser pos humanista, partiendo de los individuos de la novela y su entorno (ciberespacio)

Se parte de variados intereses promovidos a lo largo de la carrera, desarrollados en materia de dibujo e ilustración. En primer lugar la propuesta parte de la necesidad de dotar de sentido y contenido a los trabajos de concept art desarrollados en los últimos años.

Un interés sobre la construcción y deconstrucción del cuerpo de forma gráfica y visual. Además de introducir en la imagen temáticas de género, teoría Queer, estados marginales del ser social y la invasión de las tecnologías en el cuerpo. Por ello he planteado el siguiente trabajo como un reto personal produciendo un imaginario ilustrado, basándome y fundamentando el material gráfico en una novela de ciencia ficción, *Neuromante*, la primera en generar contenido ciberpunk.

El proceso de trabajo es iniciado con la investigación y recopilación de material sobre el género de la ciencia ficción, abordando las teorías y conceptos surgidos en la modernidad, postmodernidad y en la actualidad que definen e intervienen en la construcción de la identidad en cada época. Además de conocer los avances científicos, tecnológicos y digitales que dan pie a la real invención del ser posthumano. Durante el análisis e investigación de la novela *Neuromante* han surgido ciertos intereses plásticos, los cuales son la base de la estructuración del imaginario ilustrado. Destacando los personajes, los ambientes relatados y los elementos que marcan el género de la ciencia ficción y en este caso del ciberpunk (Drogas, antihéroes, marginación, tecnología).

Se parte de la recopilación de los imaginarios creados en la entrada del sXV - XXI para entender, posicionar y comenzar el proceso creativo con una base y entendimiento previo.

físicas y psicológicas, función en la historia e importancia Personajes: Cada personaje de la novela conecta con diversas ideas posthumanistas destacando a Molly como una creación híbrida entre humano- maquina, 3Jane simboliza la versión de tres clones, los humanos cuya carne se encuentra obsoleta son reparados y reconstruidos a base de prótesis externas e internas construyendo la idea del ciborg, además de reflexionar sobre la idea de mantener una identidad humana en un espacio virtual como Flactine, o implantar una IA en un cuerpo humano, tal y como le sucede a Armitage. Personajes extravagantes, estudiados y analizados para su posterior creación.

3. CUERPO DE LA MEMORIA

3.1 CONSTRUYENDO LOS IDEALES DEL SER POSTHUMANO.

“Sin duda, el objetivo principal hoy no es descubrir, sino rechazar lo que somos. Nos es preciso imaginar y construir lo que podríamos ser”. Michel Foucault.⁴

El progreso científico y tecnológico ha evolucionado exponencialmente desde el siglo XV hasta el siglo XXI, teóricos, filósofos y artistas, entre otros, han planteado durante este recorrido nuevas formas de concebir, etiquetar o desvincularse del cuerpo, siempre en constante metamorfosis. Durante la modernidad, el cuerpo es considerado el eje central de la construcción de la identidad junto con el conocimiento constituyen la base de la postura humanista que rinde culto a la figura del ser humano. Con la llegada de la postmodernidad, el cuerpo es transgredido y sometido a la objetualización, de modo que, la diversidad de pensamientos postmodernos comienzan a ver el cuerpo como una construcción social, nuevas posibilidades abordan la figura del híbrido e indefinido ser, posible en la corriente tecnológica.

Retomando la posibilidad y aceptación ante la transgresión voluntaria y búsqueda identitaria, siendo partícipes de una era en la que es fácil manipular, moldear y rediseñar el cuerpo, esto generaría una nueva educación del mismo. Construirse un nueva fisiología, rediseñar lo diseñado, supone reorganizar o desorganizar los componentes biológicos, mutilar el cuerpo, añadir elementos externos o hibridar con nuevos materiales. Toda esta evolución supone estéticamente una imagen del horror, de lo concebido como monstruoso. Y es a través de la ciencia ficción donde grandes idealizadores de nuevas construcciones corporales comienzan a representar las más inquietantes hibridaciones del ser posthumano.

Ciertamente se pueden identificar tantos “cuerpos” como usos sociales posibles del organismo humano (o de alguna de sus partes); mostrar sus conexiones con distintos estados o ámbitos de las sociedades históricas donde hacen su aparición: el “cuerpo instrumento”, el “cuerpo mutilado”, el “cuerpo lúdico”, el cuerpo espectáculo”, etc.; y poner en evidencia distintos niveles de apropiación e implicación personales.⁵

⁴ Michel Foucault. *Tecnologías del yo*

⁵ Devillard, Marie José; De los discursos antropológicos sobre naturaleza, cuerpo y cultura. Publicado en: *Política y Sociedad*, vol. 39, no 3. Madrid, 2002. (págs 597 a 614).

El cuerpo ha sido uno de los ejes principales de la humanidad, actualmente es transgredido, manipulado y actualizado, los paradigmas que el diseño aguarda en la era futura están empezando a generar nuevos ejes centrales en los que el desprendimiento de la carne, la expansión de las capacidades motrices, la velocidad de la información y la Inteligencia Artificial son una nueva base de poder y superación.

La facilidad de medios para la configuración de una estética e imagen personal e identitaria es tremendamente amplia, considerando la versatilidad del SXXI permitiendo toda personificación imaginada posible.

Dentro del campo literario de la ciencia ficción la novela *Neuromante* es seleccionada como eje central del desarrollo artístico y punto de partida del trabajo ilustrado. Una selección promovida por la exploración que William Gibson desarrolló en dicha novela, visionando nuevas identidades poshumanistas, cuerpos trasgredidos en busca de mejoras y actualizaciones, donde el desprendimiento de la carne es tema común, y no parece sorprender ni atemorizar a nadie.

Las aportaciones reflejadas en la trama son producto de una visión crítica y salvaje que desenmascaraba y agudizaba los acontecimientos contraculturales en áreas marginales de lo social, en vías de progreso y desarrollo tecnológico de los 80. Surgiendo a su paso el movimiento ciberpunk

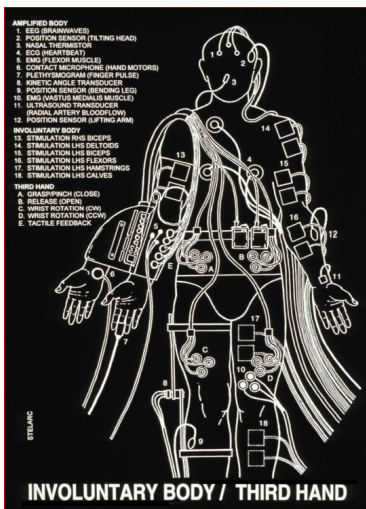
3.1.1 Singularidad tecnológica ante el mejoramiento de las condiciones humanas

Es notorio el hecho de que la sociedad se encuentra en un punto de exponencial avance tecnológico, extendido de manera global y establecido como parte esencial de la vida cotidiana. Es pues, nuestra vida social, adecuada a una necesidad de componentes externos surgidos a partir de una búsqueda evolutiva y por lo tanto adaptativa. Consolidando la tercera ola comunicativa, la cibercultura.⁶

A partir del propósito expansivo de la sociedad industrializada, los medios tecnológicos han abarcando poco a poco las áreas más particulares y populares en sociedad, tanto de lo público como de lo privado. Generando una

⁶ *La tercera ola* es un libro publicado en 1979 por Alvin Toffler. Con aire futurista, se basa en la historia de la humanidad para describir la configuración que tomará el mundo una vez superada la era industrial, lo que significa a la vez la superación de las ideologías, modelos de gobierno, economía, comunicaciones y sociedades estructuradas alrededor de la producción centralizada, por ejemplo, el industrialismo capitalista y comunista. A pesar de tener varias décadas, el concepto expresado en muchos aspectos es bastante actual. Su lectura permite entender que procesos como la globalización están más cerca de la evolución humana o de la evolución cultural que de una conspiración de poderosos.

era de grandes acontecimientos tecnológicos, científicos y artísticos. Iniciándose a su vez un ilimitado mercado en áreas de diseño y tendencias en temas de comunicación y audiovisuales. Según la antropóloga Amber Case⁷, 2011 “las máquinas nos ayudan a ser más humanos, a comunicarnos mejor”.



Sterlac: performance; *involuntary body*

Aimee Mullins, Atleta paraolímpica. También a trabajo con artistas contemporáneos como Mathew Burney en Cremaster.

La introducción tecnológica en el entorno humano, a menudo se declara como una invasión que nos aleja de nuestros orígenes biológicos y naturales, generando tendencia a pensar que la tecnología trae consigo el riesgo de deshumanizarse. Aunque si algo caracteriza a la raza humana es su capacidad para crear herramientas de forma externa e interna que aumenten las capacidades innatas del ser, habilitando nuevos puertos a un mundo alternativo. El pensamiento base de las teorías que se posicionan en contra de la unión tecnológica, establece que las máquinas funcionan como una frontera para el ser humano con el medio natural. Sin embargo, también se podría plantear y ver de otro modo, cuestionando si la verdadera limitación es el propio cuerpo.

Teniendo en cuenta la constante y móvil transformación del entorno creado, nuestro cuerpo se encuentra ralentizado y caduco. No parece cuestionarse el desarrollo tecnológico que facilita la vida en general y ayuda a la integración de personas discapacitadas (protésicas - ciborg). El desarrollo científico en torno al surgimiento de estas nuevas tecnologías ha vuelto obsoleta cualquier noción del cuerpo natural. La durabilidad, velocidad y capacidad de lo mecánico son cualidades contra las que el ser humano no puede competir.

El futurólogo Alvin Toffler piensa que los ordenadores miniaturizados no solo serán implantados (en nuestros cuerpos) para compensar algún defecto físico, sino que finalmente serán implantados para mejorar las

⁷ Amber Case, 2011

capacidades humanas. La frontera entre ordenador y humano llegará a ser completamente difusa.

A partir de este posicionamiento nos encontramos en una era en la que es posible intervenir y rediseñar el propio cuerpo. Desde un punto de vista estético contribuyente al mercado de la moda y la proliferación de nuevas tribus urbanas o bien desde una postura que mejore el condicionamiento biológico humano, por lo tanto la transgresión y reconstrucción consciente y pudiente ha dejado de ser exclusiva de lo deforme, tullido o incapacitado. Dando lugar a nuevas teorías que postulan el ir más allá y modificar cuerpos sanos en pro de la búsqueda de una identidad propia, consciente y libre, ligada a las corrientes de la época. Todo esto arrastra tras de sí el inicio de movimientos y corrientes contraculturales como el ciberpunk , entre otros como las corrientes “ raver y rockabilli , bastante fomentadas y retomadas en esta época de “remember” contracultural.

“evolucionamos a la velocidad de cucarachas, pero somos cucarachas cuyas memorias están en ordenadores, que pilotan aviones, conducen coches que hemos concebido, aunque nuestros cuerpos no están diseñados para esas velocidades. Estamos en el umbral de un mundo para el que no estamos ni mental ni físicamente listos” Orlan⁸

Estamos en un punto tan tecno-cultural que nos rendimos ante los medios de comunicación, ejemplificando una sociedad cuya tecno-cultura se establece y asienta en infinitas redes y plataformas virtuales, siendo el individuo un mero observador y puerto de retroalimentación para internet, difundiendo y publicando constantemente. La sociedad del SXXI capitalizada se encuentra esclava de los dispositivos multimedia, las últimas versiones y actualizaciones, siendo imprescindible la conexión y entrada a internet, algo necesario y preciso a lo largo del día. El móvil es el más elemental, aunque a la suma aparecen los IPHONE, las Tablets, los Ibooks, Los auriculares y cascos de mejor calidad, Entre muchos y variados complementos del tecno-ciudadanos de la sociedad actual.

Destacando, como bien se presenta en la introducción, la apariencia del espectáculo generada por la generación de los 90 muestra un alto nivel de difusión tecnológica, elementos digitales de muy buena calidad, con los que se desarrollan las imágenes que ejemplifican el desarrollo de las nuevas tendencias, expuestas en plataformas virtuales como Facebook, Instagram entre otras. Razón para cuestionarse: ¿Nos gusta más la representación virtual que la propia realidad ? ¿ La realidad virtual esta superando a la supuesta y ya

⁸ Orlan Orlan [en Cros. 2004:229]

construida realidad?¿ Hemos llegado a la indiferenciación del entorno?

El tiempo dedicado a la navegación por el ciberespacio se ha convertido para muchos usuarios en jornadas completas , en cierto modo, el medio de internet ha transformado muchas de las áreas comunes y populares de lo social, como la idea de trabajo, dando lugar a youtubers o baners, que en base a suscripciones y visitas, a un lado lo publicitario, consiguen generarse un sueldo básico por diversión. Dando lugar a nuevas oleadas de famosos cibernéticos.

En *Neuromante* los personajes vagan por las ciudades, antros y refugios en su mayoría no lugares, atendiendo a los asuntos y chanchullos callejeros de ambientes como Naigh City, Chiva, El Ensanche. La conexión entre los escenarios reales y los relatados en el ciberespacio carecen de separatismos, es decir, no se entra a través de una puerta, la puerta, conector o puerto es el propio individuo, a través del cuerpo, reconstruido y reparado, funciona como soporte y es la solución de acceso al ciberespacio, como si de una teletransportación de real virtualidad se tratase con la capacidad de acceder al instante similar a un sistema Wifi .⁹

Ante la gran cantidad de discursos que teorizan y analizan el obsesivo debate del cuerpo, es de destacar , entre otros, *Velocidad de Escape*, escrito por el crítico Mark Dery “guía sobre cultura digital” en el que se abre el discurso del cuerpo profundizando sobre las consecuencias de este estando inmerso y abarrotado por las nuevas tecnologías y la cultura de masas. Recoge diversos acontecimientos artísticos de arte extremo, tomando referencias tanto de discursos tecnopaganos como de películas asociadas a ciertas corrientes de ciencia ficción denominadas ciberpunk; la música postindustrial o las diversas contraculturas que se sirven de la experimentación para crear nuevas e imprevistas modalidades, que extienden las inquietudes que, definitivamente, terminan por afectar al público en sus relaciones, su comportamiento y, como no, en su relación con su cuerpo.

Nuestras máquinas están inquietantemente vivas y, nosotros,
aterradoramente inertes.

Donna Haraway¹⁰

⁹ Un buen ejemplo de esto es Johnny Mnemonic, protagonista del cuento homónimo, quien haciendo honor a su sobrenombre alquila una microbase neuroinformática (o llanamente memoria), para que otros almacenen ahí información, a la cual, por cierto, él no tiene acceso (véase Gibson, 2002:15-38).

¹⁰ Haraway, Donna (1991): Manifiesto Cyborg. “Ciencia, Tecnología y Feminismo Socialista Finales del S.XX”. Universidad de California, Santa Cruz



Freaks; la parada de los monstruos dirigida por Tod Browning en 1932.

3.1.2. La imagen de lo monstruoso, la reconstrucción de la identidad y la manipulación carnal.

Nosferatu, eine Symphonie des Grauens, conocida en español como Nosferatu o Nosferatu, el vampiro, es una película muda de 1922 dirigida por F. W. Murnau, siendo este el primer film relacionado con la historia original de Bram Stoker, Drácula.

La novia de Frankenstein es una película de terror y ciencia ficción dirigida por James Whale y estrenada en 1935. Es la secuela de Frankenstein, y, como en ella, desempeñaron roles principales los actores Boris Karloff y Colin Clive

Paul Ardenne nos define el monstruo como; *un cuerpo inacabado, estropeado e incompleto* o, convirtiéndose en un objeto de curiosidad y de espectáculo. Un cuerpo así sería marginado bajo las idealizadas concepciones del humanismo. Como expone Tod Browning en *Freaks* (1932), la comunidad feriante, personajes víctimas de una deformidad biológica, son excluidos y rechazados por la sociedad, y únicamente aceptados desde el fetichismo, la morbosidad y el voyeurismo. Con *Frankenstein* (1931), se abren los ideales de la modernidad surgidos del progreso científico-tecnológico, donde se superan los límites de la propia naturaleza y el ser humano es el equivalente a la divinidad. Dando lugar a temas de Ciencia ficción, donde toda realidad es posible.

Será así como a través del género cinematográfico de la Ciencia Ficción adquirirán forma los personajes más inquietantes del imaginario posthumano.

Entre todas las figuras híbridas, la imagen del ciborg-mujer es, quizás, la más antigua del imaginario cinematográfico, apareciendo por primera vez como androide María en *Metrópolis* (Fritz Lang, 1927). Introducida en la literatura derivando en uno de los referentes más famosos del género. La semilla de estos planteamientos surgen de novelas como *Frankenstein* de Mary Shelley, el cual encontraría su réplica femenina en el cine en *La novia de Frankenstein* (James Whale, 1935), convirtiéndose, al igual que el personaje de Lang, en uno de los iconos más famosos del género.

Más adelante esta imagen se enfrenta ante el más elaborado concepto de los replicantes en *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982) espectador.

El arte del siglo XX concentra una gran diversidad de manifestaciones experimentales en torno a la imagen que genera un cuerpo incierto,



Metrópolis película muda alemana 1927, escrito por Fritz Lang y su esposa Thea von Harbou, inspirándose en una novela de 1926 de la misma Von Harbou.

Orlan; fotografía perteneciente a una de sus performance quirúrgicas

reflexionando sobre la idea de modificar y expandir. Estas nuevas construcciones, desde el ser pos genérico, mutilado, protésico, híbrido humano-máquina, humano-animal, hasta el icono ciborg, generan una imagen de lo concebido como monstruoso, implicando de algún modo la desorganización de los esquemas normativos del cuerpo.

El arte siempre ha ido abriendo fronteras y dejando su huella en la historia, representando las ideas, debates y planteamientos que han ido surgiendo en torno a la cuestión del cuerpo, entre otros temas. Al igual que este, el arte sufre la metamorfosis del avance y progreso tecnológico-cultural, creando nuevas alternativas ante los límites de la hibridación humana, ya sea desde una postura ficticia y aparente que indague en el imaginario personal o con la intencionalidad de sobrepasar los supuestos límites dados en nuestra realidad.

A través de la visión cinematográfica de David Cronenberg y el concepto de “la nueva carne” se explora la creación de una nueva estética hacia lo perverso y perturbador mediante la repulsión, mutación e hibridación humano-tecnología, orgánico-inorgánico, a través de medios audiovisuales. abordando la construcción del cuerpo únicamente desde la representación.¹¹

Dentro del arte performativo y conceptual, más extremo, los artistas bien utilizan su propio yo, o bien crean un alter-ego. Incorporando, adaptando o fusionando sus teorías con los medios de la contemporaneidad tecnológica.. Artistas como Orlan hacen uso del suyo propio para la construcción de su obra, que a través de la performance, cuestiona el cuerpo impuesto y lo manipula a través de la intervención quirúrgica, en busca de una identidad consciente, de libre interpretación y reanonizada. De igual modo otro ejemplo de exaltación del tecno-cuerpo, así de interconectividad, en el peculiar caso de Sterlac artista australiano que, desde la década de 1970, ensaya curiosos entrecruzamientos de ciencia, tecnología y arte, elaborando, a partir de ello, una particular concepción de cuerpo, hombre - máquina y su relación con el entorno.

Pese a emplear diferentes herramientas y devenir en diferentes estéticas, estos artistas conciben la figura del posthumano como un planteamiento creativo que supere los límites naturales clásicos, rechazando las construcciones socio-culturales que configuran para el ser humano una única posibilidad identitaria, ajena a su verdadera predisposición a la búsqueda del yo, donde la incertidumbre es, pese a todo, lo único cierto. Actualmente la tecnología ha invadido al ser humano, se adhiere a la piel, convirtiéndose en un componente más de nuestro cuerpo, las fronteras que clasificaban la estética en lo bello y lo feo, han dejado de ser prioritarias, debido al gran culto

¹¹ La Nueva carne, excéntrica propuesta cinematográfica del director David Cronenberg, expuesta a lo largo de varias de sus obras (Videodrome, La mosca, Naked lunch, Crash, etcétera), en la cual se construyen perturbadoras entidades orgánico-mecánicas, al tiempo que se destruye en variadas formas el cuerpo

actual rendido a lo grotesco, morboso y obsceno.¹² De igual modo, la línea que separaba lo externo, de lo interno se ha derrumbado, dando lugar a nuevos e ingeniosos sistemas de injertos e implantes sustituyentes de las herramientas y materiales externos y protésicos. La extensión y reconstrucción de las partes del cuerpo se fusiona e indaga en lo interno. Desprendiéndose poco a poco del soporte tecnológico, adaptando y renovando el cuerpo interno como soporte, a modo de puerto, como plantea Gibson en *Johnny Mnemonic*.

Sólo si modificamos la arquitectura del cuerpo será posible reajustar nuestra conciencia del mundo. Como resulta evidente a partir del alegato de Stelarc y de las puntualizaciones de Virilio, la fusión orgánico- mecánica hace tiempo dejó de ser una simple idea o cuestiones.

Cronenberg muestra la seductora nueva carne accidentada y herida, así como orlan sufre las propias intervenciones conscientes y planificadas, a la par de Sterlac que busca reparar el traje biocorporal en desuso en estos tiempos, teniendo en cuenta algunos de los citados artistas se podría considerar que la evolución llega a su término cuando la tecnología invade el cuerpo humano por lo tanto, debe ser considerado como una “estructura”. Por otro lado y mostrado a través de películas como *existenz*, la mente al igual que el cuerpo puede ser considerada como soporte informático, y viceversa, las computadoras pueden funcionar como periférico mental. Desde entonces y antes de estas cuestiones, el cuerpo se ha convertido en un campo de experimentación y soporte, en la que notoriamente trabaja el medio artístico, reflexionando ante la percepción del cuerpo y la influencia de las nuevas tecnologías ante los límites naturales y convencionales, que poco a poco son borrados y difusos.

¹² Umberto eco. Historia de la fealdad



Victoria Modesta, video musical
"Prototype", producido por Channel
4.



Portadas de la revista Amacing Histories.

3.2 VISIONARIOS. EL FUTURO A TRAVÉS DE LA FICCIÓN IMAGINATIVA.

“ Después del reino animal se inicia el reino mecánico. Con el conocimiento y la amistad de la materia, de la cual los científicos solamente pueden conocer las reacciones físico-químicas, nosotros preparamos la creación del hombre mecánico de partes cambiables”

Filippo Marinetti.¹³

3.1.2 Construyendo nuevos mundos

A lo largo de la historia y a través de las palabras de las narraciones fantásticas de autores visionarios se han construido nuevas visiones del mundo, mundos no tan lejanos que conviven con el progreso, historias extraídas del avance científico e industrial, de la continua investigación genética ,de la necesidad de sobrevivir ante los monstruos cibernéticos de nuestra matriz.

Por ello la ciencia ficción ha dejado su huella asentando en la conciencia colectiva de que lo imposible es posible, unida al progreso mecánico - científico y a los nuevos medios tecnológicos y digitales, ha sido clave para desentrañar y confeccionar la idea del superhombre, mejoras de las condiciones biomecánicas, desprendimiento de la carne y aceptación de nuevos exoesqueletos y elementos protésicos Superados los paradigmas de la biogenética se da paso a una paranoica y frenética creación de nuevos diseños híbridos que superen el arcaico esqueleto humano. A partir del patrón natural humano, recorre y explota modelos antropomórficos hasta desembocar en la creación de entidades artificiales. De igual manera que la ciencia ficción ha

¹³ Filippo Marinetti. Manifiesto técnico de la literatura futurista(1912)

tomado muchos de sus argumentos y elementos de ambientación de conceptos o creaciones de la ciencia, ésta ha tomado en ocasiones elementos de la literatura de ciencia ficción para convertirlos en conceptos reales o hipótesis de trabajo de cara al futuro científico o tecnológico.

Otros conceptos han sido profusamente desarrollados por la ciencia ficción incluso antes de ser tenidos en cuenta por la ciencia. Por ejemplo, Julio Verne en *De la Tierra a la Luna* (1865) describió cómo tres hombres son lanzados desde Florida hacia la Luna. De ese mismo punto partieron los astronautas del Apolo cien años después. En *The world set free* (El mundo liberado, 1914), H.G. Wells predijo la energía nuclear y la utilización de la bomba atómica en una futura guerra con Alemania. Y en la novela *Ralph 124C 41+* (1911), Hugo Gernsback describió detalladamente el radar antes de haber sido inventado. La ciencia ficción también ha especulado sobre la antimateria, los agujeros de gusano o la nanotecnología antes que la propia ciencia.

Arthur C. Clarke describió una vez la ciencia ficción como «la única verdadera droga que expande la conciencia».

Las tres leyes de la robótica de Asimov no son solo un contexto de ficción, nos plantea el problema ético que genera la inteligencia artificial y nos ofrece una posible solución.¹⁴ En 1978 Isaac Asimov escribió lo siguiente acerca de la importancia de la ciencia ficción:

«Es el cambio, el constante e inevitable cambio, el factor dominante en la sociedad. Ya no hay una decisión sensible que pueda tomarse sin tener en cuenta no solo el mundo como es, sino como será... los escritores de ciencia ficción ven lo inevitable, y aunque los problemas y las catástrofes puedan ser inevitables, las soluciones no lo son. Las historias de ciencia ficción individuales pueden parecer triviales ante los ojos de los críticos y filósofos de hoy en día, pero el corazón de la ciencia ficción, su esencia, se ha vuelto crucial para nuestra salvación si es que podemos salvarnos».

En la década de 1980 los ordenadores a nivel de usuario cada vez se acomodaban e integraban como parte del desarrollo social y la aparición de las primeras redes informáticas globales disparó la imaginación de jóvenes autores, convencidos de que tales prodigios producirían profundas transformaciones en la sociedad.

Este germen cristalizó principalmente a través del llamado movimiento ciberpunk, un término que aglutinaba una visión pesimista y desencantada de un futuro dominado por la tecnología y el capitalismo salvaje con un ideario «punk» rebelde y subversivo, frecuentemente anarquista.

¹⁴ Asimov Las tres leyes de la robótica

Una nueva generación de escritores surgió bajo esta etiqueta, encabezados por William Gibson, Bruce Sterling y Neal Stephenson.

Nuestros días partícipes de la era digital, viven y coexisten en una realidad manifestada en muchas de las primeras y visionaras narraciones. La ciencia ficción unida al progreso mecánico y a los nuevos medios tecnológicos y digitales, ha sido clave para desentrañar y confeccionar la idea del hombre superhombre- ciborg, mejoras de las condiciones biomecánicas del ser, desprendimiento de la carne, indiferenciación perceptiva por la realidad, ciberespacio y realidad. en la actualidad internet sería la matriz. Utopías sobre el avance tecnológico de como este afecta a nuestra sociedad, incidiendo en la transgresión del cuerpo, ligado a la necesidad del progreso de las capacidades y mejoras de las condiciones biológicas del ser humano, desactualizado y obsoleto, reducidos a una cáscara de materia caduca y perecedera. Superados los paradigmas de la biogenética se da paso a una transformación frenética de los nuevos diseños de hibridación en las sociedades futuras.

3.2.1 ciencia ficción.

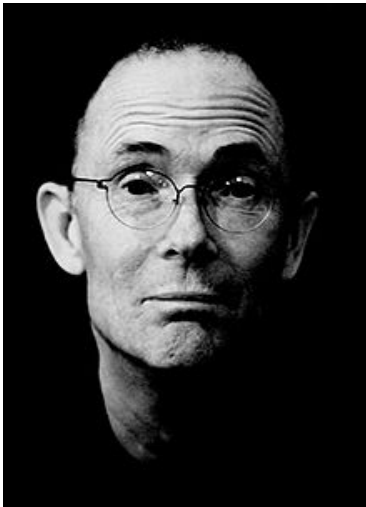
La ciencia ficción surgió como subgénero literario en la década de 1920 junto con la literatura fantástica y la narrativa de terror, expandiéndose en diversos medios, literatura, prensa (revistas) cine, televisión, arte, historia, entretenimiento (gamer). El término fue acuñado en 1926 por Hugo Gernsback cuando lo incorporó a la portada de una de las revistas de narrativa especulativa más conocidas de los años 20 en Estados Unidos: *Amazing Stories*.¹⁵ De modo, que hasta el año 26 la ciencia ficción no existía como tal. Hasta esa fecha las narraciones literarias de esta temática recibían diversos nombres, como «viajes fantásticos», «relatos de mundos perdidos», «utopías», o «novelas científicas»

Es de destacar la gran cantidad de temas planteados dentro de este subgénero, tales como; Los posibles inventos o descubrimientos científicos y técnicos futuros (tecnología de ficción) y los avances en campos como la biotecnología, nanotecnología o biónica, ingeniería genética y clonación, planteados en un futuro utópico, distópico o apocalíptico. Planteando y plasmando aspectos de la física cuántica como los viajes en el tiempo, la vida

¹⁵ Abril de 1926, aparece *Amazing Stories*, una revista pulp estadounidense, publicada por la editorial Experimenter Publishing, propiedad de Hugo Gernsback. Es la primera publicación dedicada de manera exclusiva a la ciencia ficción. Antes de su aparición, las historias de ciencia ficción se publicaban de forma esporádica en otras revistas, pero *Amazing Stories* definió y ayudó a poner en marcha un nuevo género de ficción.

extraterrestre, la exploración y clonación del espacio exterior, la inteligencia artificial, la robótica y confección del mitificado icono ciborg, la conexión en redes informáticas, así como los elementos tecnológicos y el solipsismo.

Los cuentos y novelas de ciencia ficción de los 80 no se parecían en nada a los relatos clásicos de Asimov o Arthur C. Clarke o sin ir tan lejos, a las novelas de la nueva ola de los 60 y 70. Conscientemente o no, el tiempo y espacio, las temáticas y los personajes mutaron sensiblemente. Los futuros lejanos altamente tecnificados fueron reemplazados por futuros cercanos situados, en su mayoría, en el propio planeta Tierra. Tintes distópicos y elementos de la novela negra dieron origen en su conjunto al movimiento ciberpunk.



4. PROCESO DE PRODUCCIÓN

4.1. NEUROMANTE 1984

4.1.1 el visionario mundo de William Gibson.

En el año 1984 es preciso destacar la introducción de grandes distopías expresadas en términos como “utopías perversas”. El escritor George Orwell, autor de clásicos como “Rebelión en la Granja”, relató en su novela “1984”, publicada un año después, un mundo futuro que bien recuerda y conecta con la sociedad actual, dejando a su paso huella en el albor del SXXI. A parte del hecho de que Orwell introdujese el concepto de “Gran Hermano” siendo este un lenguaje común a las técnicas modernas de vigilancia.

Además, en este año tres producciones percutieron el género de la ciencia ficción. En el marco cinematográfico, el estreno de las películas *Brazil* de Terry Gilliam y *Terminator* dirigida por James Cameron, seguido de la publicación de la novela *Neuromante* (Neuromancer), primera obra en desentrañar temática “ciberpunk”, comentado en el punto 3.1.2, su creador William Gibson, escritor estadounidense nacido en 1948, fue ganador de los tres premios más importantes de este género : el Nébula, el Hugo y el Philip K. Dick.

Gibson es autor de otras obras ciberpunk como la colección de cuentos *Quemando cromo* 1986 que incluye “*Johnny Mnemonic*” llevado al cine en 1994, las novelas *Conde Cero* 1986, *Mona Lisa acelerada* 1988 y *Luz virtual* 1993. Otro relato a destacar es, *La máquina de la diferencia* 1990, escrito junto al también americano Bruce Sterling, hace uso de elementos de novelas policíacas, situando la historia en una Inglaterra victoriana final del siglo XIX en la que los ordenadores son el motor de la revolución industrial.

También ha experimentado con otras formas literarias. *Dream Jumbo* 1989 es un texto pensado para acompañar una manifestación artística. Concibió *Agripa*, libro de los muertos 1992, un poema sobre su padre, que

recogía un conjunto de imágenes y textos, almacenados en un disco informático, pensados para ser borrados tras su lectura en su última novela, *Ultimo espejo*, se distancia de la temática y estética ciberpunk para profundizar sobre un universo tecno-thriller con registros de actualidad. Además del éxito y reconocimiento, pese a que sigue siendo un escritor un tanto desconocido, su novela ha sido un modelo canónico, precursor de un como corriente contracultural de masas, difundida en una expansiva franquicia estética, culminante de la moda literaria de los 80 y 90, construyendo nuevos prototipos tecno - culturales, que dan lugar a nuevas expresiones como el tecknofetichismo.¹⁶

Introducción neuromante

Siendo un emblema cultural y un visionario de la tecnificación, Gibson en su relato *Neuromante* introduce una nueva realidad metropolitana, un nuevo escenario, el virtual y con este un nuevo concepto *el ciberespacio*¹⁷ por el cual transita el individuo, protésico y actualizado. El ciberespacio, acuñado por Gibson, es desde entonces uno de los términos tecnológicos mas populares y empleados para todo tipo de referencias de la red virtual. Sin ninguna duda en aquel tiempo, las novelas de este autor abrieron a los lectores de este género el portal de una realidad tecnológica, con base inalámbrica a internet y a la comunicación móvil. Una viral situación que los lectores actuales viven día a día , quizás sin comprender la fascinación que este concepto originó en los 80.

La novela es relatada con continuos símiles y metáforas mecánicas y electrónicas; *“como un cielo del color de un circuito de ordenador”*.¹⁸

Esta obra es considerada la última gran distopía que se ha escrito, visionaria de grandes acontecimientos posteriores de la sociedad tecno-digital.

¹⁶ Tecknofetichismo; La piel de la cultura es una metáfora utilizada por el autor Derrick de Kerckhove para explicar el papel de las tecnologías (internet, electricidad, computadoras, entre otros medios de comunicación) en el actual contexto que se encuentra la humanidad.

Planteando el hecho de que las tecnologías funcionan como una especie de extensión de nuestros cuerpos y mentes - sistema nervioso y psicología humana, que culminan en campos denominados tecnoculturales representados por la cibercultura y por la cultura de masa. Consecuentemente estas culturas han contribuido a la creciente dependencia de la sociedad tecnológicas, abarcando toda clase de tecknofetichismos.

http://www.razonypalabra.org.mx/N/N75/monotematico_75/08_Baldessar_M75.pdf

¹⁷ “El CIBERESPACIO o, más exactamente, ‘el espacio-tiempo cibernético’, surgirá de esa comprobación cara a los hombres de prensa: la información sólo tiene valor por la rapidez de su difusión, más aún, ¡la velocidad es la información misma!” (Virilio, 1996:151).

¹⁸ William Gibson, íncipit de *Neuromante*

Actualmente hablaríamos de un mundo virtual por el que transitamos continuamente y que se ha establecido como forma de vida, Internet¹⁹.

Según Gibson:

“Una alucinación consensual experimentada diariamente por billones de legítimos operadores, en todas las naciones, por niños a quienes se enseña altos conceptos matemáticos... Una representación gráfica de la información abstraída de los bancos de todos los ordenadores del sistema humano. Una complejidad inimaginable. Líneas de luz clasificadas en el no-espacio de la mente, conglomerados y constelaciones de información. Como las luces de una ciudad que se aleja... (Gibson, 2001:69-70).²⁰

Para Gibson el ciberespacio sirvió como lugar de acción en *Neuromante*, como metáfora para la realidad del mundo de los medios informáticos de comunicación y entretenimiento de principios de los años 80. Sin duda, su visión es un ejemplo clásico para autores de la ciencia-ficción quienes con su creación literaria, conscientemente o inconscientemente, han adelantado visiones sobre nuevos horizontes de la historia de la humanidad, en este caso, la creciente virtualidad en las redes electrónicas interconectadas desde los años 70. Y es a través de *Neuromante* Gibson ofrece una visión del SXXI, en donde las redes y conexiones informáticas, sometidas a grandes mega corporaciones empresariales que controlan lo social y con ello el medio metropolitano, por el que transcurren los personajes antiheroicos y perdidos. Planteando a su paso el cuerpo como una extensión de lo tecnológico, individuos que modifican mensualmente su cuerpo en clínicas y talleres quirúrgicos, donde los cirujanos genéticos cuentan con una amplia gama en avances protésicos, implantes, empalmes biónicos, microprocesadores. Siendo el cuerpo una carcasa o traje biocorporal, un puerto de entrada prioritario en el acceso al mundo de la información. Confeccionando y retomando de muchas otras expresiones y creaciones artísticas la idea del mito ciborg, agudizando la reflexión sobre el sujeto y su cuerpo en aras de los acontecimientos y avances tecnológicos de su época. No se trata exclusivamente de la unión de lo humano y lo mecánico, también introduce figuras que abordan fantasías híbridas, monstruos, clones, identidades digitales, interconectados y cuerpos protésicos y transgénicos. Recopilando a

¹⁹ Internet, La primera descripción documentada acerca de las interacciones sociales que podrían ser propiciadas a través del *networking* (trabajo en red) está contenida en una serie de memorandos escritos por J.C.R. Licklider, del Massachusetts Institute of Technology, en agosto de 1962, en los cuales Licklider discute sobre su concepto de Galactic Network (Red Galáctica). Una red de muchos [ordenadores], conectados mediante líneas de comunicación de banda ancha" las cuales proporcionan "las funciones que existen hoy en día de las bibliotecas junto con anticipados avances en el guardado y adquisición de información y [otras] funciones simbióticas.

²⁰ (Gibson, 2001:69-70).

través de sus relatos, todos los temas relacionados con el cuerpo, viéndolo como un componente en proceso de construcción y actualización generador de nuevas identidades artificiales

Las descripciones del cuerpo en el ciberpunk, suelen ser negativas y sumergidas en el caos, deformadas, frías en las cuales los sentimientos no tienen cabida. Como bien ejemplifica Gibson en *Molly*, la cual representa una personalidad mecánica, en la que se vale de su fortaleza para sobrevivir en los utópicos escenarios de la novela. Como la mayoría de las obras de ciencia ficción así también los autores del ciberpunk quieren llamar la atención sobre problemas actuales presentando una visión radicalizada, crítica y deformada de posibles evoluciones en el futuro. La corrupción es una de las tramas base del mundo imaginado por Gibson, la cual es relacionada con la impenetrable defensa (hielo) que las multinaciones forman a su alrededor. Empresas que luchan por el poder desatando a su paso la creación de Inteligencias Artificiales, en la novela dichas figuras son diseñadas por la corporación Tessier-Ashpool: Wintermute y Neuromante, quienes terminarán apoderándose del ciberespacio en su intento de desplazar el eje y pilar del ser humano.

La conexión que realiza constantemente entre; cuerpo y máquina, lo natural y artificial, naturaleza y técnica, son en parte la base de la temática de Gibson. Pasando a la intrusión tecnológica sobre los organismos, la mayoría de los personajes de la novela cuenta con algún tipo de implante o modificación corporal: médica, instrumental o estética, ya sea en el ámbito protésico, genético, o bioquímico. Estas intervenciones, que transforman radicalmente anatomía y fisiología, tienen toda otra serie de nuevas implicaciones al dirigirse hacia facultades informáticas deseables en el individuo, lo cual sólo resulta posible si se concibe a éste como soporte de información.

Entrando dentro del escenario relatado por Gibson de todos los lugares comentados en la novela, hay uno que merece especial atención: el Ensanche. Localizado en algún punto de la costa oeste americana, o quizás en Japón constituye el paradigma de ciudades mecanizadas, alienantes y globalizadas. Se extiende por decenas de kilómetros, abarcando diversas ciudades y ambientes. Otro escenario a comentar es *Night City* es una ciudad peligrosa, pobre y rica a la vez, donde el sexo, la muerte y las drogas se pueden conseguir con una asombrosa y barata facilidad. Es el lugar donde da comienzo la historia, y donde acaba en el epílogo, y que siempre es descrito en los términos más deshumanizadores, fríos y duros .

La sociedad descrita en la novela *Neuromante*, podría ser un peculiar planteamiento de algunas de las tesis estudiadas por Friedman y sus compañeros, el gobierno estatal no aparece mencionado en casi ningún

momento, ni ningún ministerio o entidad política de alguna clase. Las únicas fuerzas de poder que están en la sociedad son las multinacionales, que han obtenido el uso legítimo de la violencia y controlan a sus propias unidades de mercenarios a sueldo y de ejércitos de seguridad propios. Por supuesto, este enorme ascenso de importancia de la economía empresarial ha generado una enorme desigualdad social, mucho más pronunciada que la actual, tanto entre los países ricos y los pobres, como dentro de los mismos países. Los ricos son muy ricos, protegidos en sus refugios corporativos, mientras que los pobres son muy pobres y se los deja condenados a las calles de las ciudades sucias, y ávidas de violencia y muerte, pues nada más tienen que ofrecer a la sociedad de interés que su cuerpo.

El consumo de drogas es generalizado, la mayoría de la población es adicta a alguna de ellas y lo hace con la certeza de que si un órgano se deteriora por tal motivo, se podrá buscar inmediatamente su remplazo en el mercado legal o negro de órganos; la información al respecto es fácilmente asequible en la red. La enorme extensión de las drogas, y lo barato que es matar a alguien, llevan a muchos de los personajes a una situación de paranoia permanente en alerta ante los peligros de muerte o marginalidad.

En la novela la sociedad parece carente de historia ya que en ningún lugar hacen referencia a museos, o a libros que narren el pasado. La única excepción son las mutiladas antigüedades del hogar de la Tessier-Ashpool la cual es relatada vagamente pero se sabe que es una mega-corporación que mueve cantidades increíbles de dinero de un lado a otro, haciendo inversiones multimillonarias, vendiendo, fabricando y jugando con éxito al juego de las grandes empresas. Es un monolito económico, pilar de la economía mundial, con sedes en todas las esquinas del mundo (en la novela salen mencionadas algunas en sitios muy dispares como Berna, Río de Janeiro o Australia) y cuya influencia sienten todos los gobiernos del mundo.

A diferencia de las grandes distopías del pasado como 1984 y Un Mundo Feliz, cuyo planteamiento básico era enormemente exagerado y se basaba en los miedos totalitarios anteriores a la Segunda Guerra Mundial (según Foucault, es la concepción del poder previa al ascenso del bio-poder), En *Neuromante* se plantea un futuro distópico, pero cuya realización no resulta imposible. Al contrario que las otras dos, Gibson construye su futuro partiendo de las dinámicas que veía durante los 80, de modo que casi sería posible construir una cronología creíble que nos llevase del presente hasta su mundo, sin grandes saltos o cosas imprevistas.

4.1.2 El sujeto en neuromante (antihéroes)

En la novela se establecen varias jerarquías en cuanto a los personajes, siendo Case, Molly contratados por Armitage y este a su vez reclutado por

Wintermute (IA). Durante la misión, la cual no parte de un plan concreto, ya que los personajes no saben para quien ni para que están trabajando, se suman gran cantidad de identidades presentando una legión de personajes circunstanciales: humanos y mecánicos, reales y virtuales, vivos y muertos.

Iniciándose con Henry Dorsett Case, “cowboy de consola”²¹ de 24 años, trabaja como mercenario cabalgando por el ciberespacio, extrayendo botines informáticos. En uno de sus encargos, Case roba a sus jefes y estos le inyectan una micro-toxina dañando su sistema nervioso, la cual le impide conectarse de nuevo a la matriz, una especie de destierro al mundo activo e interactivo. Sumergiéndose, a consecuencia del suceso, en una carrera frenética hacia la muerte y la destrucción, agudizada por el consumo y adicción de cualquier droga. El siguiente personaje a destacar de gran carácter y relevancia es Molly, guerrera samurái, encargada de proteger a Case, invirtiendo de este modo los valores clásicos que debe de llevar a cabo un personaje femenino en un relato de ciencia ficción, en el que el varón es el que debe proteger a la mujer “intelectual, emotiva y frágil”²²

La historia de Molly es introducida trabajando como prostituta, a través de un implante en el cerebro es codificada al gusto del cliente y tras la sesión recupera la conciencia, volviendo a su identidad, siendo un interminable juguete de realidad sexual. Este grotesco escenario que muestra la terrible dinámica de vender su cuerpo impulsa al personaje a buscar alternativas, con el dinero que gana consigue implantarse las mejores actualizaciones cibernéticas, cuchillas bajo las uñas, lentes con reflejos, armas e injertos en las extremidades inferiores una fusión humano - máquina, imprescindible para escapar de la paranoia de la prostitución, convirtiéndose de este modo en una femme fatale, conocida como RAZOGIRL en el original. Posteriormente en una sesión logra desconectarse, asesina a los clientes y comienza una nueva aventura, contratada por Armitage en la protección de Case, en la misteriosa misión ciberespacial, con el que mantendrá un romance a lo largo de la novela.

Más adelante aparece Armitage, ex combatiente de fuerzas de élite,

²¹ *Los vaqueros de la novela “cabalgan” en el ciberespacio, sobre monturas-hardware llamadas consolas. Se dedican a la intrusión y robo de información en sistemas digitales, actividades que prefiguran a los crackers y hackers actuales. Cabe recordar que la principal diferencia entre ambos tipos de piratas informáticos estriba en que, mientras los hackers desafían sistemas de seguridad, privados o estatales, bajo la premisa del libre flujo informático, los crackers sencillamente buscan lucrar con el producto de sus irrupciones o robos (véase Moreno, 2003:106-107*

²² Molly, cuya primera aparición se verifica en “Johnny Mnemonic”, encarna uno de los más visitados prototipos ciberpunk: belleza y temperamento gélidos, precisión maquina, aptitudes letales, atuendo en piel negra y lentes espejados (que en su caso conforman otro implante: cuencas oculares selladas con los legendarios mirrorshades). Entre los fanáticos de Neuromante, circula la hipótesis de que Trinity, coprotagonista de la serie Matrix, está obviamente inspirada en el personaje de Molly

quien es el único que conoce y tiene contacto con el misterioso empleador del equipo, administra el cuantioso presupuesto, señala los pasos a seguir y dosifica, a cuentagotas, la información de la misión a sus subalternos., único personaje que conoce y tiene contacto con el misterioso jefe. pese a que su mente se ha convertido en una IA, sigue siendo humano?¿ su naturaleza humana, consigue priorizar su identidad real, aunque sea manifestada a través de la demencia.

Otro personaje extravagante y bastante principal es Peter Riviera, el mago de los hologramas subliminales, adicto a explosivos cocteles de heroína y meperidina, cuenta con un implante “técnico-histriónico” capaz de desplegar escenas absolutamente realistas (y surrealistas, al mismo tiempo), para encandilar por vía de la fascinación o el terror a sus espectadores-víctimas. Riviera desempeña el rol antagónico, respecto de Case, pero sobre todo de Molly, quien afirma de él que tiene un perfil psicológico tan inusualmente cruel, que su rareza estadística “habla bien de la naturaleza humana” 24 Destacando algunos de los personajes secundarios (no por ello menos relevantes) cabe destacar a 3Jane es la heredera de la mega corporación de Tessier- Asshpool, consagra la idea del clon (sutilmente expresado en su nombre, de ahí el 3, correspondiente a que existen más Jane. Este personaje ha vivido siempre protegida y acomodada en la estación orbital, sede central de la Tessier Asshpool, su clausura ha desatado un rol de amor/odio con su bizarro hogar.

Por otro lado aparecen una serie de individuos, al parecer androides y seres humanos con modificaciones e implantes, entre ellos Ratz propietario del bar de Chiva, aparece al inicio y al final de la novela, retrata la personalidad de un ser elocuente, vivaz y bastante humano. Linda Lee aparece al inicio del primer capítulo siendo la novia de Case, muere asesinada en un ajuste de cuentas por la mafia para la que Case trabajaba. Mantenía la misma carrera autodestructiva ligada a la destrucción´ dosificada de estupefacientes y estimulantes.

Entrando en los capítulos más activos a mitad de la trama un personaje peculiar Waldo de Sion forma parte de un grupo reducido de emigrantes de la marina rastafari, asentados en los territorios de Babilonia. Este personaje es reclutado como piloto para atravesar los inusuales paisajes descritos en Neuromante.

La Inteligencia Artificial es manifestada en Neuromante en dos personajes, estos dos son la causa y origen de la historia. Wintermute y Neuromante dos hermanas con una visión ante su condición en conflicto. Estas dos son propiedad de la Tessier-Asspool, son incapaces de liberarse de sus barreras programadas por culpa de las leyes humanas que las imposibilitan para ello. Haciendo referencia a este hecho de ficción, Las tres leyes de la robótica de Asimov plantea el problema ético que genera la inteligencia

artificial y ofrece a la sociedad tecnológica posibles soluciones.

Retomando los personajes primitivos de la novela, cabe diferenciar las razones del conflicto,, Wintermute contrata a Armitage para que busque a un grupo de mercenarios capaces de asaltar su hogar y liberarlo contra las leyes y contra la voluntad de su hermano Neuromante. Ambas IAs, pese a ser la misma, son en realidad completamente diferentes, ya que donde Wintermute es frío y mecánico, incapaz de generar personalidad (de hecho, cuando interactúa con otros, siempre toma la personalidad de alguien que el otro recuerde y conozca, como si fuese un traje) Neuromante es empático y emocional, la cara más humana y menos mecánica de las dos (de hecho, él sí que es capaz de generar un rostro.

Durante la historia surgen gran cantidad de representaciones posthumanistas que intervienen en la misión como Flatline este correspondería a la figura de una mente humana digitalizada que vive en el ciberespacio. Todo este despliegue de personajes relatados fomenta la idea de variación y restauración identitaria, estas metamorfosis traen consigo el planteamiento existencialista de si realmente son humanas ¿lo son Neuromante y Wintermute pese a ser totalmente digitales?. Ambos necesitan de los personajes para liberarse, una vez liberadas y unidas en una única inteligencia, son algo mucho más que la esencia humana, acercándose más a la idea de Dios - Maquina omnipotente y omnisciente dentro de la matriz, manteniendo contacto con otras identidades en el universo.

Los límites de la humanidad además de reflejar una gran importancia por la inteligencia, también se manifiestan en la relación con el propio cuerpo. ¿ Es Molly, quien se fusiona con la máquina , con diversas actualizaciones en su cuerpo humana ?¿ y 3Jane que es un clon ? ¿ case quien pasa más tiempo real en el ciberespacio lo es?

Teniendo en cuenta la gran cantidad de personajes que Gibson expone en su relato, se ha dado paso a una selección y descarte dentro del proceso de trabajo ilustrado, en el que se han destacado los personajes principales que más ejemplifican y profundizan en la postura posthumana y transhumanista Case, Armitage y Molly, siendo esta última la más canónica e importante dentro del diseño y creación de personajes, consagrando en su figura la imagen actualizada del imaginario ciborg. Otros de los individuos escogidos para su posterior realización son las dos Inteligencias Artificiales Wintermute y Neuromante, 3Jane como clone protésico y pudiente , entre otros secundarios como Linda, Ratz, Peter Riviera y Waldo.

Si se han descartado ciertos personajes es por el hecho de que es un trabajo que concentra una parte densa de investigación, por lo que el trabajo y desarrollo artístico se queda corto de tiempo , además implica cierto nivel y

entendimiento en programas de ilustración digital, tales como Photoshop, en los cuales me encuentro en proceso de iniciación, entre estas y otras razones, no ha sido posible invertir tiempo en el desarrollo de identidades que se quedan fuera de lo prioritario.

4.2 FASES DEL PROCESO DE PRODUCCION

Referentes temáticos y conceptuales: La ciencia ficción en concreto el subgénero ciberpunk, descrito en Neuromante, Además del cine negro y de terror iniciándose en el origen de lo monstruoso y la confección posterior del ciborg. Idea de superhombre y transhumanismo.

Método de creación : Concept art de Neuromante, Creación y diseño de personajes, algunos de ellos ligados a mi propio entorno, por lo que se ha trabajado algunas ilustraciones en copia y variación de fotografía, otras parten directamente del dibujo y las restantes son un proceso de collage y composición.

Recursos formales: Importancia de la construcción de los personajes en base al collage, ejerce un papel reconstructivo y de actualización a la imagen. Inicio dibujo tradicional y finalización en photoshop, generando un híbrido visual.

Materiales y técnicas: Dibujo a grafico ,collage(piezas mecánicas), pintura digital, retoque de la ilustración final en photoshop. Creación de un GIF

4.2.1 metodología

Una vez leída la novela, estudiada en el proceso, resaltando intereses gráficos, teniendo poco a poco un ideario del mundo de Gibson, he intentando ilustrarlo de forma gráfica- digital. Indagando a través de Neuromante en su visión de un futuro dominado por lo tecnológico y difundido a través de los medios de masas, proclama la virtualización de la vida, el sexo y los sentimientos, siendo la antesala del ciberpunk, la obra predice la anulación de las tendencias incómodas mediante la administración de drogas , Destacando dentro de su relato la creación de nuevas identidades como parte fundamental del trabajo artístico, este despliegue descriptivo de individuos futuros abren un interés personal por la construcción y reorganización de los esquemas normativos del cuerpo, expresado a través del dibujo.

El primer paso ha sido la investigación y recopilación visual-conceptual de referentes en el amplio género de la ciencia ficción desde su origen a su expansión mediática y conversión en un icono contemporáneo. Recorriendo a lo largo de la historia del cine y de la literatura la figura de lo monstruoso, analizando las diversas invenciones posthumanistas dentro de los medios

tradicionales de entrada del SXX, así como la idea de la Inteligencia Artificial, la construcción del icono ciborg, la visión del anti-héroe en la cultura underground de entrada del siglo xx. Destacando cineastas como David Cronenberg y su trabajo “la nueva carne”, transgredida e hibridada, incitando y provocando atracción por lo deforme y protésico. El cine de los 80, junto con la literatura de William Gibson seleccionada como referente principal de todo el proyecto de preproducción de la novela gráfica.

Teniendo en cuenta el amplio e ilimitado tema desarrollado, muchas son las fuentes tanto de información, inspiración y dadas en otros años. La realización de este trabajo ha sido una necesidad por trasladar el dibujo a una propuesta concreta a desarrollar (novela Grafica).

Durante el periodo docente y personal en estos años dedicados al aprendizaje artístico y visual he desarrollado de forma más intensiva el dibujo, en sí, anatomía y miología, llevándome a un interés creciente por el bocetaje y la creación de personajes, poco a poco he ido pudiendo integrar escenarios y adquiriendo destreza en la composición de figura y fondo. Además del aprendizaje en programas de medios digitales una herramienta ilimitable de posibles soluciones gráficas.

De lo tradicional a lo digital en un proceso minucioso de trabajo en libreta y digitalizado. En un primer momento, las ilustraciones tenían un carácter totalmente gráfico manual, empleando al uso vinilos de trama , montando en capas físicas cada uno de los personajes, el siguiente proceso es de escaneo y trabajo en phothoshop

4.3 DISEÑO DE PERSONAJES

4.3.1 Presentación de las ilustraciones finales de la creación de personajes dentro de la novela Neuromante.²³

²³ Debido a problemas técnicos y pérdida en general del proyecto del ordenador personal, las ilustraciones mostradas son archivos recuperados, pero inacabados. La muestra y extensión del trabajo grafico y procesual de todas las ilustraciones finales será presentada en la defensa del presente trabajo.



WINTERMUTE



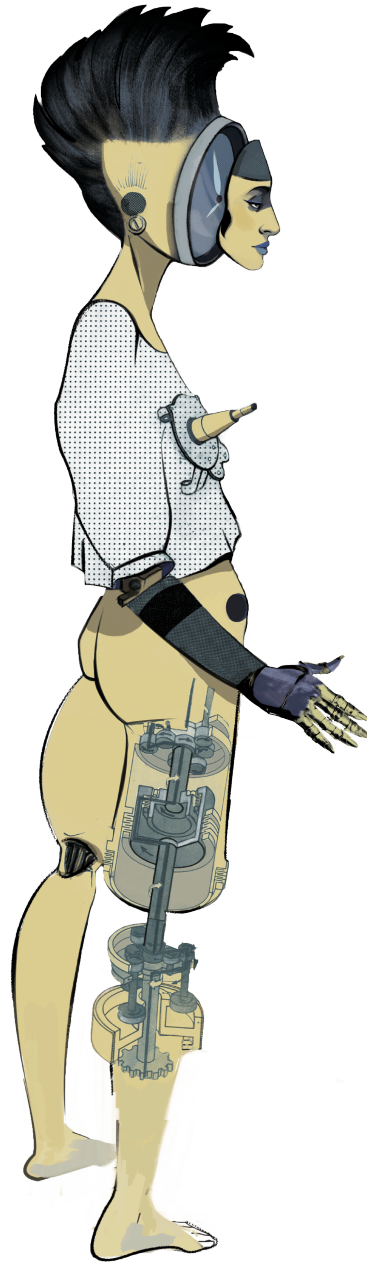
3JANE



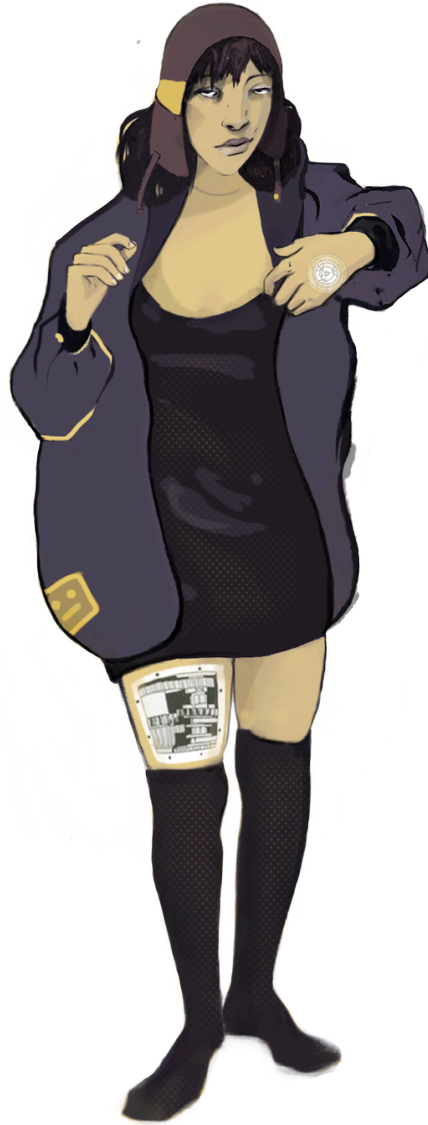
ARMITAGE



HENRRY DORSET CASE



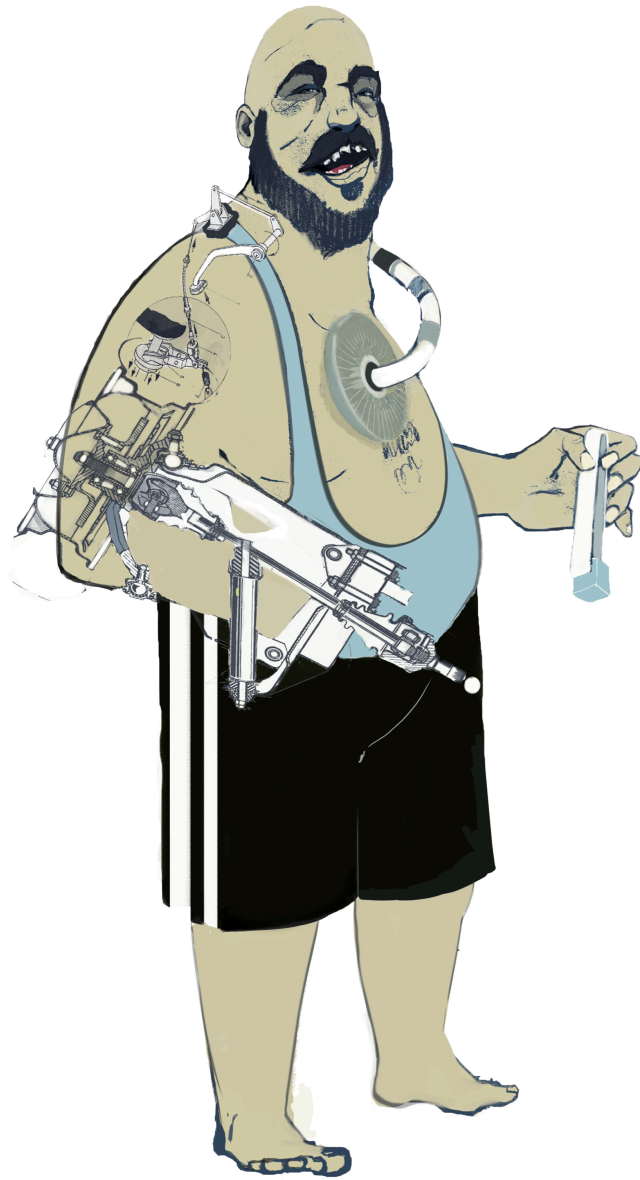
MOLLY- CIBORG



LINDA LEE



NEUROMANTE



RATZ; PROPIETARIO BAR DE CHIVA



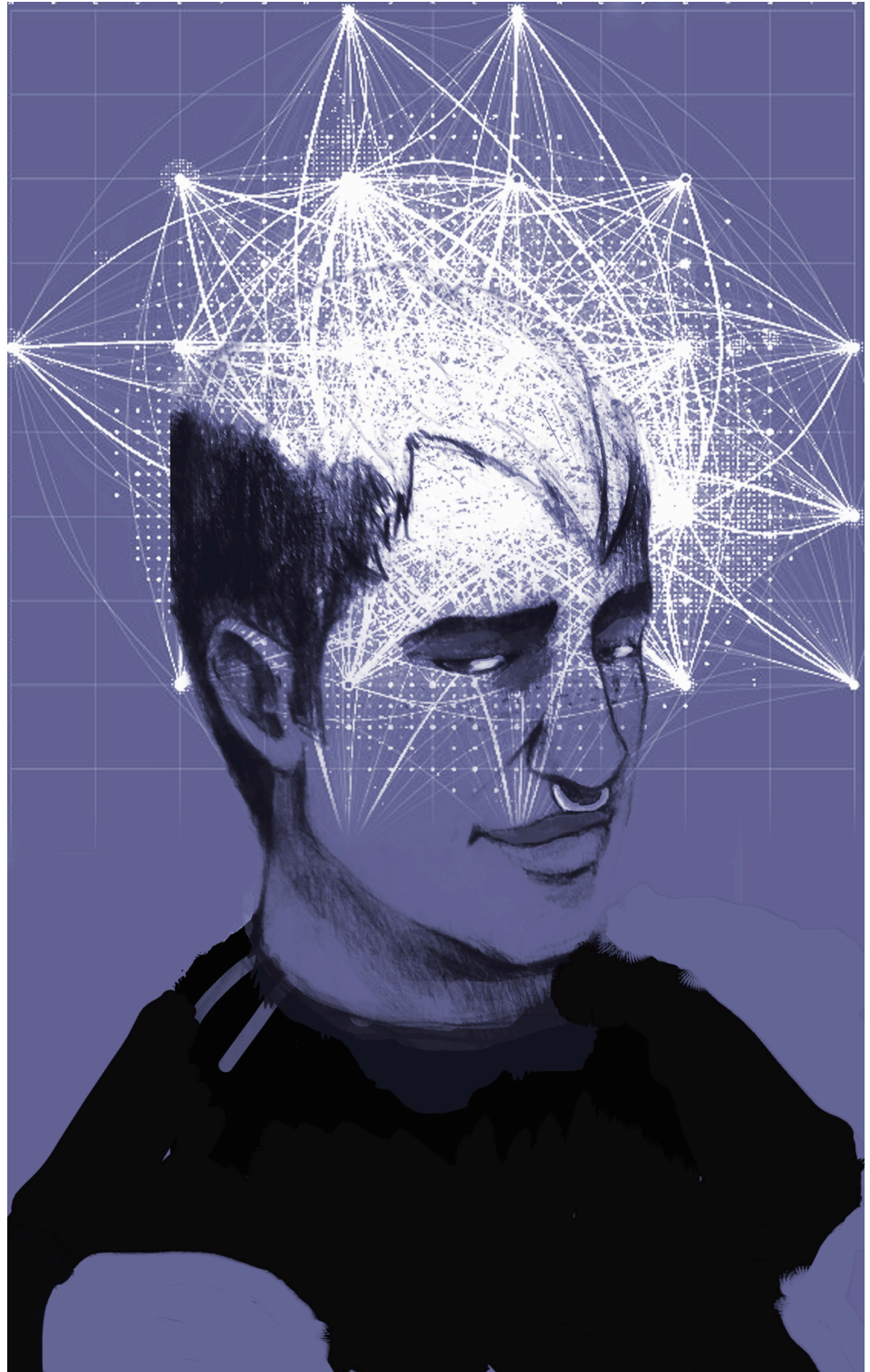
WALDO; PILOTO DE LA MARIANA



PETER RIVIERA

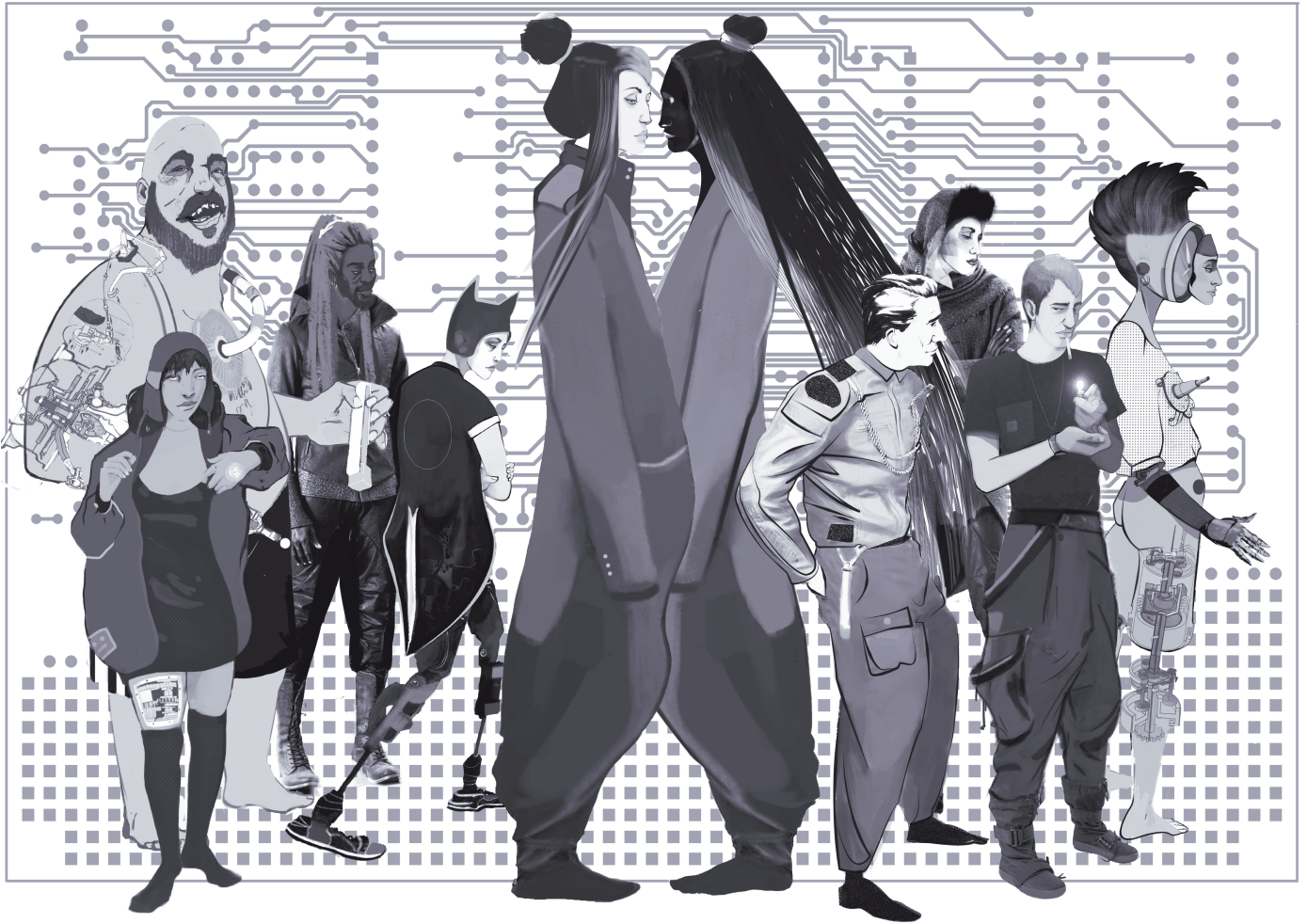




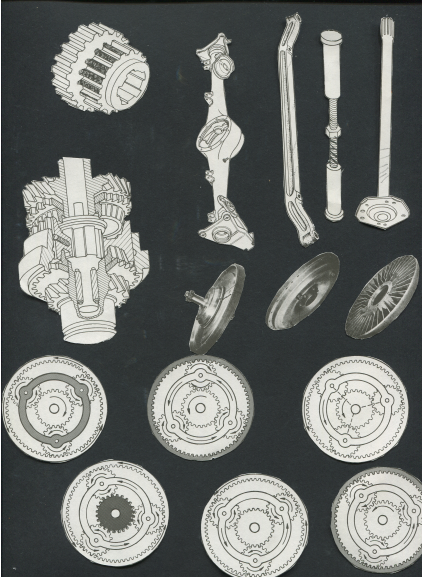
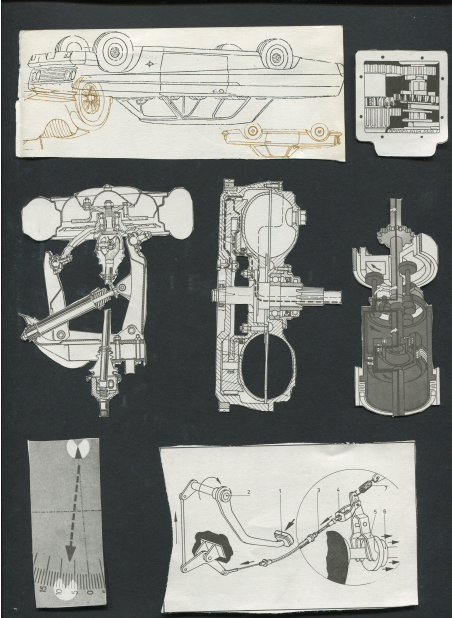








Props y elementos mecánicos





BIBLIOGRAFÍA

García Canal, María Inés, Foucault y el poder, UAM-Xochimilco, México, 2002.

Gibson, W., Neuromante, Ediciones Minotauro, Barcelona, 2001.

_____, Quemando cromo, Ediciones Minotauro, Barcelona, 2002.

González-Crussi, F., Notas de un anatomista, Conacyt/FCE, México, 1996.

Jacques, Derrida, La revolución técnica. Ensayo sobre el deber de humanidad, Jorale Editores, México, 2003.

Josefsson, D., I don't even have a modem (entrevista realizada a William Gibson en 1994, en ocasión de la visita de este último a Estocolmo, Suecia) en Internet: <http://www.josefsson.net/gibson/index.html> (último acceso el 15 de febrero de 2005).

Moreno, H., Cyberpunk. Más allá de Matrix, Círculo Latino, Barcelona, 2003.

Mostafa, Javed, "Nuevos buscadores en la red", Scientific American Latinoamérica, año 3, núm. 33, abril de 2005.

Real Academia Española, Diccionario de la Lengua Española, 21a ed., Espasa-Calpe, Madrid, 2001.

Virilio, P., El arte del motor. Aceleración y realidad virtual, Manantial, Buenos Aires, 1996.

Páginas electrónicas consultadas:

<http://en.wikipedia.org/wiki/Neuromancer>

<http://www.foros.gob.mx/read.php?f=29&i=318&t=318>

<http://www.infoamerica.org/teoria/turing1.htm>

http://www.lexiconmagazine.com/NWC/vis_NR_Review.html

http://www.mtv.com/bands/m/movie_house/gibson_loder_030808/index.jhtml

<http://www.nzdl.org/fast-cgi-bin/music/musiclibrary>

<http://www.prodigyweb.net.mx/edmundopeniche/DVCRONFLESH.htm>

<http://project.cyberpunk.ru/idb/neuromancer.html>

<http://shape.cs.princeton.edu/search.html>

<http://www.stelarc.va.com.au/>

BIBLIOGRAFÍA FUNDAMENTAL

http://www.talsorian.com/cp_cinema_22.shtml

<http://williamgibsonboard.com/6/ubb.x?cdra=Y&s=5006046771>

Películas relacionadas (debido a la mutua e incesante fascinación ejercida entre el cine y la ciencia-ficción, cualquier tentativa de registro de filmografía alusiva deviene fácilmente abusiva):

Antes de 1984

Metrópolis, Fritz Lang, 1927 (con el apelativo de edición especial en 1984 se reeditó, entintada y musicalizada, bajo la coordinación de Giorgio Moroder, y en 2001 apareció una versión homónima japonesa, Anime, dirigida por Rintaro); Frankenstein, James Whale, 1931 (existe una decena de películas relacionadas con esta misma obra, pero la de Whale se considera la versión principal); La cosa, Christian Nyby, 1951; 1984, Michael Anderson, 1956; La Jetée, Chris Marker, 1962 (una segunda versión de esta obra, dirigida por Terry Gilliam apareció en 1995 con el nombre de 12 monos); Alphaville, Jean-Luc Godard, 1965; Fahrenheit 451, François Truffaut, 1966; 2001: Odisea del espacio, Stanley Kubrick, 1968; Barbarella, Roger Vadim, 1968; El planeta de los simios, Franklin J. Schaffner, 1968 (una segunda

versión de este clásico fue dirigida por Tim Burton en 2001); Solaris, Andrei Tarkovsky, 1972 (una segunda versión de esta película, homónima, apareció en 2002 bajo la dirección de Steven Soderbergh); Cuando el destino nos alcance, Richard Fleischer, 1973; Rollerball, Norman Jewison, 1975; Alien, Ridley Scott, 1979; Mad Max, George Miller, 1979; Stalker, Andrei Tarkovsky, 1979; Flash Gordon, Mike Hodges, 1980 (reelaboración de la serie original de trece episodios llamada Flash Gordon: Space Soldiers, dirigida en 1936 por Frederick Stephani); Escape de Nueva York, John Carpenter, 1981; Heavy Metal, Gerald Potterton, 1981; Tron, Steven Lisberger, 1982; Videodrome,

Desde 1984

Brazil, Terry Gilliam, 1984; Terminator, James Cameron, 1984; Dunas, David Lynch, 1984; Robocop, Paul Verhoeven, 1987; Total recall, Paul Verhoeven, 1990; The Lawnmower Man, Brett Leonard, 1992; Días extraños, Kathryn Bigelow, 1995; Johnny Mnemonic, Robert Longo, 1995; Nirvana, Gabriele Salvatores, 1996; Ghost in the Shell, Mamoru Oshii, 1996; Abre los ojos, Alejandro Amenábar, 1997; El quinto elemento, Luc-Besson, 1997; Event horizon, Paul Anderson, 1997; El cubo, Vincenzo Natali, 1997; Gattaca, Andrew Nicol, 1997; eXistenZ, David Cronenberg, 1999; El piso 13, Josef Rusnak, 1999; The Matrix, Andy y Larry Wachowski, 1999; IA: Inteligencia Artificial, Steven Spielberg, 2001; Final Fantasy, El espíritu en nosotros, Hironobu Sakaguchi y Motonori Sakakibara, 2001; Animatrix (2003), The Matrix Reloaded (2003), The Matrix Revolutions (2003), Andy y Larry Wachowski (en Animatrix los Wachowski produjeron y coordinaron

a seis directores distintos, quienes realizaron nueve episodios animados de la saga); Yo, Robot, Alex Proyas, 2004; Ghost in the Shell 2: Innocence, Mamoru Oshii, 2004; Robots, Chris Wedge, 2005; La isla, Michael Bay, 2005.

