

# TFG

---

## EL NEXO.

**Presentado por Diego Borja Rodríguez Sáez**  
**Tutor: Rodrigo Pérez Galindo**

**Facultat de Belles Arts de San Carles**  
**Grado en Bellas Artes**  
**Curso 2014-2015**



UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA  
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

# RESUMEN

En el TFG mostramos una serie de ilustraciones de carácter figurativo que se podrían incluir dentro de varios géneros, arte fantástico, fantasía distópica, o el subgénero de cyberpunk, acompañados de fundamentos teóricos. El marco teórico se apoya en los distintos conceptos dentro de estos géneros, enseñando sus límites, sus representaciones, y los distintos modos en los que se nos muestran. Expuestos los distintos puntos teóricos, introducimos algunos referentes artísticos que han trabajado dentro de este campo, artistas de reconocido interés en el mundo de las artes plásticas, literatura, cine, al igual que varios pensadores filosóficos.

Para apoyar todo nuestro discurso artístico en el marco teórico antes expuesto, hablaremos de la metodología de Dave McKean y H.R. Giger, dos personas destacadas en el género de lo fantástico, que han aportado grandes conocimientos a la hora de ejecutar las obras mediante la metodología de estos artistas.

Elaboramos una serie de ilustraciones, surgidas de un imaginario fantástico personal, para acompañar y representar de manera visual el juego de rol en desarrollo "El Nexo", centrándonos en una serie de personajes situados ya sea en el interior de una selva urbana, una gran metrópolis. El desarrollo de los conceptos visuales vinculados al cyberpunk, se transforma en el eje central de nuestro proyecto.

Cyberpunk/ Arte fantástico/ futurismo/ Pintura Digital/ Ilustración/ Ciencia Ficción.

This project showed a series of figurative artwork that could be included in several genres, fantasy art, dystopian fantasy, or subgenre of cyberpunk, accompanied by theoretical foundations. The theoretical framework is based on different concepts within these genres, showing their limits, their representations, and the different ways in which we are shown. Exposed the different theoretical points, we introduce some artistic references who have worked in this field, artists of recognized interest in the world of visual arts, literature, film, as well as several philosophical thinkers. To support all our artistic discourse in the theoretical framework above, will discuss the methodology of Dave McKean and HR Giger, two people outstanding in the genre of the fantastic, which have brought great knowledge with its methodology of work. We developed a series of illustrations, arising from our own imaginary, to accompany and represent visually the RPG development "Nexus", focusing on a series of characters located either inside an urban jungle or a great metropolis. The development of the visual concepts related to cyberpunk, becomes the focus of our project.

Cyberpunk/Fantastic art/futurism/digital painting/illustration/science Ficion.

Gracias a Daiana por conocerla y compartir tantas cosas juntos, por su paciencia y dedicación, a mis padres que me han ayudado en su lucha constante desde que nací hasta el día de hoy, a Charli, Juanma y Alex por todas las horas que hemos estado jugando al rol y servirme de ayuda para hacer todo lo que hago, a todos mis amigos en el ámbito digital, a mis profesores y tutor del proyecto por la formación que me han dado. Gracias a todos por ser los engranajes que impulsan la máquina. Muchas Gracias.

# ÍNDICE

<b>INTRODUCCIÓN</b>	7
<b>OBJETIVOS</b>	10
<b>METODOLOGÍA</b>	10
<b>1. DESARROLLO CONCEPTUAL</b>	14
1.1. ARTE FANTÁSTICO	15
1.2. ARTE CYBERPUNK	20
1.2.1. <i>¿Qué es el cyberpunk?</i>	20
1.2.2. <i>Cyberpunk en la literatura</i>	22
1.2.3. <i>Cyberpunk en la música</i>	23
1.2.4. <i>Cyberpunk en el cine</i>	24
1.2.5. <i>La estética cyberpunk en las artes plásticas</i>	25
<b>2. REFERENTES ARTÍSTICOS</b>	27
2.1. H.R. GIGER	28
2.2. DAVE MCKEAN	33
<b>3. DESARROLLO PRÁCTICO Y DESCRIPCIÓN TÉCNICA</b>	37
3.1. EL NEXO. PROPUESTA DE TRABAJO. ESTUDIO DE CAMPO Y BOCETOS	38
3.2. DESCRIPCIÓN DE LA OBRA. EL NEXO	39
3.2.1. <i>Un mal día</i>	42
3.2.2. <i>El Juicio</i>	42
3.2.3. <i>Desesperación</i>	43
3.2.4. <i>Polizón</i>	43
3.2.5. <i>El Rescate</i>	44
3.2.6. <i>El Plan maestro</i>	45
3.2.7. <i>Pequeñas Batallas</i>	45
3.2.8. <i>Hija de su padre</i>	46
3.2.9. <i>Visiones</i>	47
3.2.10. <i>Ronin</i>	47
3.2.11. <i>Cenizas</i>	48
3.2.12. <i>A flor de piel</i>	49
3.3. DESCRIPCIÓN TÉCNICA	50
3.4. OBRA FINAL	52
<b>4. CONCLUSIONES</b>	65
<b>5. BIBLIOGRAFÍA</b>	67

“Los sueños crecen como hielo lento...”

El Neuromante: William Gibson

## INTRODUCCIÓN

El presente trabajo final de grado surge por la fascinación personal hacia el concepto del *cyberpunk*. Nuestro interés aflora la necesidad de ahondar en el tema y apoyarlos con la formación académica recibida. Hemos intentado identificar y explicar los conceptos que forman este subgénero y así poder crear un discurso artístico personal sobre el *cyberpunk*.

Elegimos desarrollar un proyecto teórico-práctico que consta de la producción artística junto con las bases teóricas correspondientes, las ilustraciones son el apoyo visual para el juego de rol en desarrollo, *El Nexo*. La propuesta del trabajo era hacer una serie de ilustraciones originales pertenecientes a la *categoría* del *cyberpunk*, exponiendo sus matices a través de la base teórica previamente realizada. A través de distintas asignaturas ofertadas durante este último año tuvimos la posibilidad de desarrollar algunos aspectos teóricos y prácticos que han enriquecido nuestro proyecto.

El contexto artístico de la investigación consta de una serie de apartados que abarcan los conceptos importantes para la ejecución e interpretación de nuestras ilustraciones. Al principio de nuestra memoria expondremos el tema principal, concretando los conceptos teóricos que asientan las bases de nuestra práctica en el marco artístico.

Nuestro marco teórico comienza con una aproximación al concepto de *lo fantástico*, un concepto complejo, pues es muy extenso y difícil de acotar, para luego exponer el concepto de *cyberpunk*, pues es un subgénero del *arte fantástico*. Mostraremos algunas explicaciones que han elaborado distintos expertos en torno al género *fantástico* y al subgénero del *cyberpunk*. Esto lo realizaremos como intento por aclarar el tema de nuestro proyecto, y que cualquier observador interesado pueda conocer por este estudio el tema y poder aplicarlo.

Una vez explicados los conceptos del *arte fantástico*, centraremos nuestra atención en la *estética* del *cyberpunk*, punto clave de nuestro proyecto. Nuestro interés por el *cyberpunk*, emerge de una visión futura y distópica de la realidad, basada en imágenes que reflejan una percepción personal de un futuro que parte de la unión del hombre y la máquina, una evolución artificial. Expondremos los distintos movimientos artísticos en donde se ha manifestado tanto el *arte fantástico* como el *arte cyberpunk*. Hablaremos

sobre algunos artistas como ejemplo de ambos géneros artísticos, de su modo de tratar la iconografía y de su lenguaje, para beneficiarnos a la hora de ejecutar nuestro marco artístico.

Otro punto importante a definir en nuestro TFG son *los límites* del arte fantástico y del arte cyberpunk, en este apartado intentaremos mostrar donde comienzan y como surgen. Aclararemos el conflicto que presenta la *hibridación* entre el hombre y la máquina, lo real de lo artificial, y como este género no es sino una manera de exponer a la sociedad a un futuro posible y como superar los límites establecidos por nosotros mismos.

Superados los límites, podemos ver nuevas formas de percibir la realidad que pueden llegar a formar nuevos espacios y criaturas increíbles. Tanto el *arte fantástico* como el arte cyberpunk se muestran de distintas maneras dependiendo de la manifestación artística en la que se plasme. Hablaremos de las distintas manifestaciones que se han repetido a lo largo del arte cyberpunk, con la idea de que nos sirvan de ejemplo a la hora de representar nuestra propia visión del imaginario perteneciente a *El Nexo*.

Explicaremos brevemente las distintas *figuras retóricas* que hay en las manifestaciones del arte cyberpunk, con el fin de conseguir un estilo propio en nuestra obra artística. Hablaremos sobre *los recursos* y *las estrategias* que usan los artistas del arte cyberpunk para producir ese efecto de real y artificial y así intervenir en nuestra propia percepción.

Los aspectos visuales que observamos en la estética del cyberpunk surge a partir de un movimiento contracultural, de las inquietudes y sensaciones de la sociedad hacia su propio futuro, con un avance tecnológico desmesurado, analizamos como estos factores que influyen en los artistas, al igual que las inquietudes que surgen en el espectador al observar la obra.

Una vez expuestas las características de la estética cyberpunk nos centraremos en las visiones personales creadas en literatura, cine, pintura, ilustración, dibujo. Definiremos algunos espacios e híbridos creados como consecuencia de la unión entre la carne y la maquina y como los artistas llegan a formar su propio mundo interior que influyen sobre el observador que muestra los mismos intereses.

Continuaremos hablando sobre dos figuras artísticas importantes dentro del arte cyberpunk y el arte fantástico, también sobre sus perspectivas de la realidad y sus particularidades. Estos artistas serán H.R. Giger y Dave Mckean, que tratan los conceptos antes expuestos desde un punto de vista muy peculiar debido a su originalidad, e influencias recibidas, creando así una obra artística con un gran impacto visual hacia el espectador.

H.R. Giger, artista suizo conocido por haber creado un mundo personal con una estética visual particular que ofrece un gran impacto visual al espectador y que ha llegado a influir culturalmente en el arte. Su obra es muy extensa ya que domina muchas disciplinas, además de que acuñó el término de *biomecánico*, concepto que usa para definir al híbrido surgido por la unión de las cosas de origen natural con elementos artificiales. Giger usa el arte como medio para escapar, para liberarse de sus demonios interiores. Nuestra relación con la obra de Giger se establece en cuanto a plasmar esa unión entre la carne y el metal, en crear esos espacios imposibles, en donde nos centramos en el ser humano dentro de la sociedad, donde la naturaleza artificial los aprisiona y lo moldea entorno a ella.

Nuestro segundo referente artístico es Dave McKean, artista británico conocido por sus trabajos ilustrativos y diseños, dentro de obras literarias, y cómics. Dentro de sus obras observaremos ilustraciones muy dinámicas en cuanto a género y al tratamiento visual, se le conoce por ser el ilustrador de la novela gráfica *Batman: Arkham Asylum*, y por ser el portadista de *The Sandman*. Sus obras nos ofrecen imágenes oníricas que nos muestran espacios imposibles y seres míticos, con un toque muy peculiar a la hora de efectuar su obra y un fuerte impacto visual por el acabado tan especial que realiza. Hablaremos de las estrategias utilizadas por el artista y de la conexión que hace el artista al entre el espectador y su obra. Dave McKean nos interesa por el tratamiento de su obra, donde se nos muestra una ambientación onírica.

Concluido el apartado de los referentes artísticos damos paso al desarrollo práctico, y a la descripción técnica de nuestra obra. Expondremos los conceptos en los que se basa nuestro proyecto artístico y haremos un repaso por todo el estudio realizado.

Seguiremos con el análisis y descripción de la obra. Expondremos los motivos visuales que forman nuestro proyecto, su significado y la intención puesta. Que ayudará al observador a comprender la obra personal.

Explicados los conceptos fundamentales y los conceptos visuales representados en el proyecto artístico comenzaremos a exponer el tratamiento técnico de la obra. En este apartado haremos una descripción técnica, y tecnológica, pasando por las técnicas y los materiales empleados.

En este último apartado del desarrollo práctico llamado *El Nexo*, expondremos las ilustraciones que pertenecen a nuestra obra final.

Acabaremos la memoria con las conclusiones resultantes a partir de la

investigación teórica y elaboración de la práctica, junto a las motivaciones que han hecho posible el desarrollo nuestro proyecto artístico.

## OBJETIVOS

Este proyecto tiene como objetivo general establecer el marco teórico mas aproximado a nuestro discurso artístico, definir que es el arte cyberpunk, marcar sus características y los recursos que acotan su progreso, desarrollar los conceptos específicos de este arte, y por último vamos a exponer los referentes artísticos que nos han aportado distintos recursos para poder desarrollar nuestro proyecto.

Como objetivos específicos situamos los siguientes:

- Destacar el trasfondo artístico del que procede nuestra obra y analizar los conceptos teóricos que se abarcan en el *arte fantastico* y en el subgénero del *arte cyberpunk*.
- Exponer a los referentes artísticos que han marcado un antes y un después en el progreso del proyecto y vincular la obra con la visión personal de ciertos artistas para así poder defender nuestro discurso artístico, y poder relacionar nuestra obra con el tema de manera acertada.
- Conseguir una buena respuesta a la hora de representar visualmente el contenido del juego de rol en desarrollo, *El Nexo*.
- Hacer un estudio sobre los personajes y el entorno en el que transcurre la historia para crear así un *imaginario propio* como resultado de un trabajo extenso de documentación, y trabajo practico adquirido durante todo el proceso.

## METODOLOGÍA

Comenzamos nuestro proyecto con el concepto cyberpunk, esto será el pilar base de toda nuestra obra a lo largo del último año del grado. Iniciamos una búsqueda de conceptos e información relacionada con el cyberpunk, esta información esta clasificada para aclarar a posteriori los conceptos que más se destacan en el subgénero cyberpunk.

Cuando ya tenemos estos conceptos que más se repiten en este subgénero, destacamos los más importantes para así profundizar más en el estudio teórico. Otro género que analizamos es el género fantástico en distintos campos (*literatura, cine, cómics, pintura, ilustración*). Después se comenzó una búsqueda de la teoría que más se asemeja a este género, esto se ha hecho para recopilar información que apoye nuestro marco teórico.

Usamos toda la información recopilada para exponer y explicar el concepto de cyberpunk que viene a estar comprendido dentro del arte fantástico empleando citas e imágenes que clarifiquen los contenidos expuestos.

En cuanto al material empleado durante la investigación, en la bibliografía específica donde destacamos los libros de *Mundo Artificial*, *Internet*, *Cyberpunk*, *Clonación y otras palabras mágicas* de Antonio Dyaz, *Diccionario de Seres Fantásticos* de Felipe J. Alonso, *Arte Fantástico* de Walter Schurian, libros que han hecho posible el desarrollo de la investigación.

Además de consultar libros, decidimos hacer consultas en Internet en los distintos buscadores académicos como los que puede proporcionar Google, Riunet o Dialnet, webs, revistas, cómics, documentales, etc. con el fin de complementar el proyecto.

Durante la realización del último año de grado, las asignaturas cursadas han aportado información teórica al respecto, y diversas metodologías de trabajo para el desarrollo del material visual del juego de rol en desarrollo. He ido realizando trabajos que pertenecen al mismo imaginario ya que son del mismo proyecto y que han ayudado a enriquecer aun más el contenido del mismo, y forma parte del estudio llevado a cabo.

Hemos visualizado distinto material con el fin de ver obras que mejor representen el subgénero del cyberpunk, la primera fue *Akira* de Katsuhiro Otomo tanto la película de animación como el cómic, luego le siguieron las películas *Videodrome* de David Cronenberg, la trilogía de *Matrix* de los hermanos Wachowski, *Ghost in the Shell* de Masamune Shirow, *Alien*, *el octavo pasajero* de Ridley Scott, *Alita*, *Ángel de Combate* de Yukito Kishiro.

Una vez expuestos los distintos conceptos teóricos, desarrollamos en paralelo la práctica a la que le hemos aportado todo lo adquirido durante la investigación, para eso detallaremos el proceso que hemos seguido en la práctica tales como: elaboración de los personajes con los elementos que los identifican, los fondos, etc.

Decidimos tratar el tema de la sociedad en un *trasfondo futurista* o cyberpunk, en donde la unión de la carne y la máquina crean nuevos conceptos del ser, en donde el ser humano no es sino una pieza más de la máquina. La idea surge del gusto por lo fantástico, lo futurista, y por las criaturas extrañas, todo esto se plasmará a lo largo del estudio para su mejor comprensión.

Para empezar los diseños de los personajes, elaboramos una tabla con el perfil físico y psicológico de cada uno para tener claro cuáles su es la naturaleza

y su conducta, al igual que sus rasgos físicos. Seguimos con el proceso de documentación, buscando objetos a través de imágenes recopiladas que pudiera asemejar a lo que posee el personaje, luego esos elementos debían ser modificados para darle el aire cyberpunk del juego de rol en desarrollo, en donde los implantes están a la orden del día y la alta tecnología esta presente en cada uno de los personajes, ya sea por un reloj, o su propia vestimenta, o porque posea algún tipo de prótesis o implante cibernético ya sea para mejorar sus funciones vitales o para tener una mejor calidad de vida.

Cada personaje posee elementos muy dispares entre unos y otros, remarcando así, aun más la forma de ser del personaje en cuestión. Cada personaje esta hecho de forma individual en su cuaderno de campo correspondiente, donde se ha trabajado los distintos puntos de vista que se aprecian del personaje en *El Nexo*. Todos los personajes han seguido el mismo proceso de creación hasta el final.

En los cuadernos de campo, íbamos seleccionando distintas imágenes como referencias para ayudarnos así en el proceso sistemático de elaboración, según la parte del cuaderno, adjuntabamos las imágenes según lo que pretendía dibujar, si había una foto en la que nos interesaba algo de atrezzo para el personaje, nos disponíamos en hacer mínimo diez bocetos, para luego su posterior elección final, así de manera ordenada íbamos construyendo los personajes

Incluso algunos personajes poseen elementos artificiales en sus cuerpos, como prótesis, injertos, y otros elementos característicos del cyberpunk. La unión de las partes de los distintos dibujos las hemos realizado mediante el escaneado y su posterior tratamiento con PhotoShop.

Tras escanear los bocetos finales, seguimos con la fase de las pruebas a color que decidimos realizarlas en un programa de *procesado fotográfico y pintura digital*. La elección de los colores se debe al trasfondo en el que transcurre el juego de rol, colores metálicos, fríos y acordes con la atmósfera, veremos que los colores eléctricos son muy comunes en nuestras *ilustraciones*, al igual que los tonos oscuros para dar mayor contraste a los personajes.

Después de las pruebas de color elaborando paletas acordes con el personaje, nos hemos dispuesto a trabajarlos mas a fondo, disponiendo los volúmenes en las partes adecuadas para dar profundidad, colocamos las luces y las sombras junto a muchos más matices de color, pero sin dejar de perder el trazo de dibujo manual que tienen.

El proceso práctico es el más elaborado e importante en la creación de nuestro proyecto de *El Nexo*. Cuando leímos los relatos del juego de rol en

desarrollo tuvimos claro que teníamos que ilustrar un mundo del futuro e irreal, con una gran división de la sociedad, la ciudad en la que transcurre la historia esta dividida en dos zonas, la superficie, que es una plataforma hecha con circuito integrado, en el que los edificios están conectados a través de la red y la segunda zona que serían los suburbios, situados bajo la superficie. Usando referentes visuales, realizamos una serie de collages con edificaciones para crear así la perspectiva deseada de la ciudad, luego dibujamos todos los fondos, para luego escanearlos y tratarlos digitalmente.

Nuestra intención es mostrar una serie de ilustraciones que acompañen al juego de rol en desarrollo, *El Nexo*, todo esto con un imaginario propio, que ha surgido gracias a las distintas percepciones adquiridas entorno al concepto de cyberpunk, en donde el individuo es un engranaje más de todo un sistema informatizado, que acerca lo irreal a algo cotidiano.

# 1. DESARROLLO CONCEPTUAL

## 1.1. ARTE FANTÁSTICO

Debido a la naturaleza de nuestro proyecto empezaremos a hablar del arte fantástico: del latín *phantasticus*, el adjetivo fantástico se refiere a aquello perteneciente o relativo a la fantasía. De igual forma, permite nombrar a lo fingido, que no tiene realidad o que sólo existe en la imaginación. “La definición de fantástico se ve a menudo acompañado de conceptos como imaginación, inventiva, ensoñación o incluso delirio. A estas particularidades psíquicas se les atribuye comúnmente un origen divino, o bien se las integra en una “intuición” psíquica, una aptitud mental especial que permite la creación de sucesos o imágenes desconocidas hasta el momento.”<sup>1</sup>

El concepto de lo fantástico se ha visto a lo largo de la historia, que refleja las distintas maneras de percibir la realidad, “Después de todo, el arte fantástico refleja con su énfasis, sus desbocados desvaríos y sus extravagancias las innumerables facetas de las distintas percepciones de la realidad.”<sup>2</sup>

Lo fantástico es un punto fijo, ha sido y será un elemento presente en las distintas representaciones de la realidad.

Lo fantástico en las artes plásticas se ha mostrado en cada época de distintas formas, ya sea con el fin de expresar cierta crisis social, o querer representar sueños, anhelos, emociones que pueden llegar a aparecer en los individuos dentro de la sociedad.

En cuanto al arte fantástico es difícil acotar sus límites pero podemos partir de los razonamientos que se han hecho hasta ahora por distintos académicos como Tzvetan Todorov o David Roas en la actualidad.

“Podemos partir de una idea básica aplicada a la literatura: el arte fantástico es aquel formado por imágenes racionalmente inexplicables desde la perspectiva de nuestro conocimiento presente. Lo fantástico sería el término general que engloba a todas las formas de expresión que no son “realistas” incluyendo fantasía y ciencia ficción. [...] lo que otorga a una imagen o a una película el adjetivo fantástico, es su sensación de realismo y verosimilitud.”<sup>3</sup>

---

1 SCHURIAN, Walter, Uta Grosenick (ed.). Arte fantástico. Madrid, Taschen Benedikt, 2005. P 13.

2 Ibídem. p 8.

3 ARENAS, Carlos. “Imágenes”. En: Europa Imaginaria. Cinco miradas sobre lo fantástico en el viejo continente. Madrid, Valdemar, 2006, pp. 150-151



Fig 1. El Bosco. El jardín de las delicias. 1500-1510, triptico, Óleo sobre tabla, 220x389 cm.

*El jardín de las delicias* del Bosco siempre será una de las obras más importantes para los artistas que estén interesados en el género fantástico, en sus cuadros

observamos una amplia gama de conocimientos esotéricos y simbología junto con el folklore popular de la época para así formar su propio imaginario fantástico. Muchos artistas posteriores al Bosco han sido los encargados de romper las acotaciones que tenía el arte fantástico, artistas como Goya, Dalí, o Giger, han mostrado en su obra lo irreal, los miedos, los sueños, que son una serie de conceptos que están fuera de los límites marcados, y son el reflejo de sus emociones o incluso una *visión interior propia*.

El arte fantástico ha servido de referencia para la creación de muchos universos visuales cinematográficos del mismo género.

“En las últimas décadas del arte, el arte y la ilustración fantástica se han convertido en una fuente inagotable de recursos y de conceptos creativos para nutrir la producción cinematográfica.”<sup>4</sup>

Alguno de los artistas a destacar dentro del arte fantástico actual son Bryan Froud, Moebius, junto a Giger y Dave McKean (estos dos últimos siendo nuestros referentes artísticos a tratar más adelante).

Muchas veces las obras fantásticas son calificadas como excéntricas, extravagantes, que muestran la irrealidad de lo absurdo, algo visionario, lo onírico, lo que no quiere ser dicho abiertamente, son conceptos que muestran un mundo alternativo, distinto al nuestro y donde la aceptación de la época carece por su ausencia. Los artistas fantásticos suelen tener la intención de mostrar su propia visión interna, más allá del simple hecho de mostrar el mundo que les rodea. El arte fantástico siempre ha tenido el carácter de mostrar el cambio en los tiempos donde imperaban las dudas y los miedos.

“Lo fantástico sería el término general que engloba a todas las formas de expresión que no son entre “realistas” incluyendo fantasía y ciencia ficción. Entre ellas lo soñado y lo absurdo, lo grotesco y macabro, lo surreal, lo extraño y lo insólito tienen cabida.”<sup>5</sup>

Algunos artistas que trataron el arte fantástico consiguieron aceptación y otros fueron rechazados por parte de la sociedad y en las épocas anteriores. Tras esto, en el siglo XX ya no hay tantos prejuicios, se acepta y respeta la obra de estos artistas. Dependiendo de la época ha pasado de ser algo exótico y maravilloso para encarnar nuestros miedos y pesadillas, donde optan por los simbolismos y ambigüedades.

4 ARENAS, Carlos. “Imágenes”. En: Europa Imaginaria. Cinco miradas sobre lo fantástico en el viejo continente. Madrid, Valdemar, 2006, p. 149

5 Ibídem pp. 150-151

En los principios del arte fantástico europeo este ha sido bastante marginado, pero gracias a que los artistas que la hayan tratado han tenido mucha difusión llega a su época dorada a finales del siglo XX.

El grupo de artistas que se organizó en el siglo XX con tradición fantástica fue la Escuela vienesa de realismo fantástico, donde las experiencias vitales son el epicentro de su arte.

“Pero, sobre todo, estos artistas descubrieron y desarrollaron un lenguaje propio, Inconfundible y rompedor. Sus fantasías, rescatadas de los abismos soterrados de la humanidad, en los que conviven sin tapujos mitos y arquetipos, adopta formas múltiples: Rudolf Hausner opta por la fantasía psicológica, Ernst Fuchs por la mítico-religiosa, Arik Brauer por la fabulación, Anton Lehmden por la fidelidad microscópica Y Wolfgang Hutter por la fascinación sensorial de múltiples superficies coloreadas uniformemente. Los personalismos contenidos de sus obras, que destacan por su Fantasía y ofrecen visiones desconocidas hasta el momento, incorporaron al arte Fantástico un nuevo capítulo de visiones extraordinarias.

Aunque fueron pioneros del arte de posguerra en Austria, y pese a su indiscutible éxito en el mercado artístico, el eco de sus imágenes ha enmudecido con el transcurso del tiempo.”<sup>6</sup>

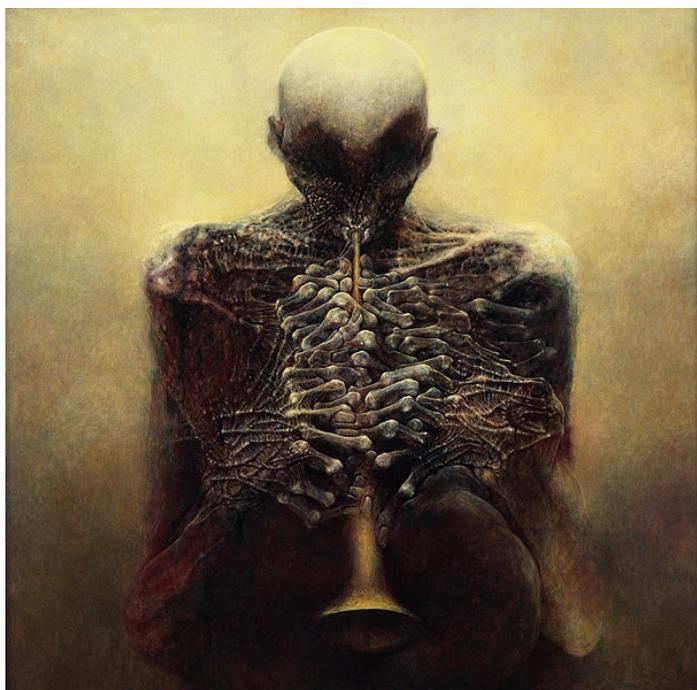


Fig 2. Zdzislaw Beksinski, Sin Título, 1983, Óleo sobre masonita, 87 x 87 cm.

Ernst Fuchs, es otro artista que ejerció una gran influencia en artistas destacados del arte fantástico contemporáneo como Zdzislaw Beksinski, H. R. Giger entre otros, siendo este último uno de nuestros referentes artísticos.

Ya alcanzado el final del milenio, el concepto de buen gusto carece de sentido, donde lo importante en los artistas fantásticos es lo llamativo, lo directo incluso lo hosco y la fealdad en el arte. Para estos artistas no hay unos ideales, unos cánones bien definidos donde reina la belleza o la fealdad, sino los extremos de estos dos puntos.

Con esta hostigación por parte del artista se pone a prueba la capacidad de resistencia del observador, donde gracias a la sociedad actual poco puede afectarle. Por lo que se puede ver este género artístico es un correctivo para la sociedad y siendo un arte descontrolado donde todo vale. Los artistas

<sup>6</sup> SCHURIAN, Walter, Uta Grosenick (ed.). Op. Cit. p. 22

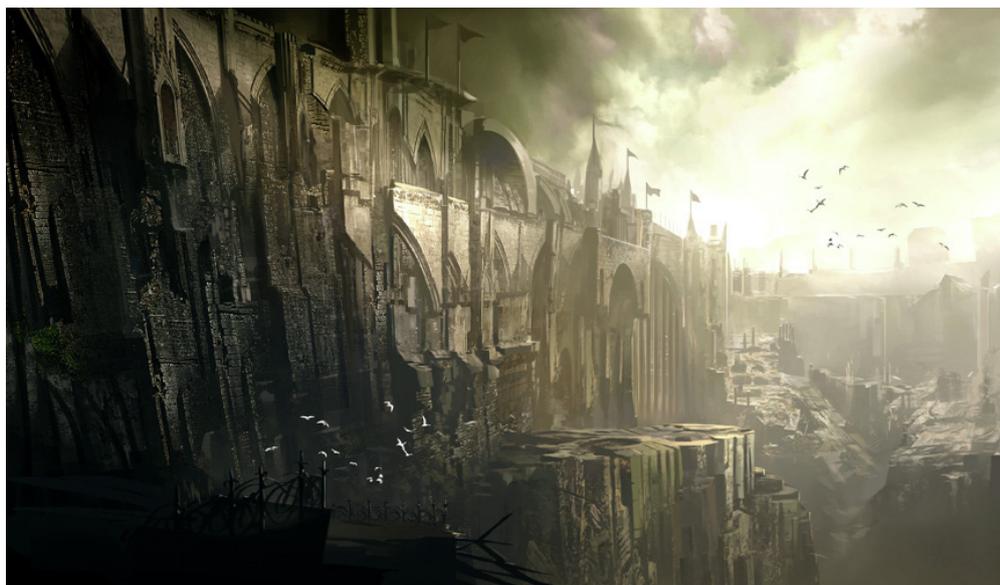


Fig 3. Kekai Kotaki, Sin título, 2012, Pintura digital.

fantásticos pretenden ver hasta donde pueden llegar, cuanto puede ser visto y hasta que punto puede deformarse una imagen, simplificando, hasta que punto se le puede exigir al observador.

Ya en el año 2000 se hacen visibles los cambios y una mayor expansión del arte fantástico extendiéndose mucho más allá de Europa, a la vez que el arte fantástico llega a otros medios, no solo en artes plásticas como dibujo o pintura, sino en escultura y en su versión más reciente, el ámbito digital. Donde en sí misma la virtualidad es una manera más de fantasía, de irrealidad. Pero ahora los habituales temas mágicos, míticos, e ilusionistas añaden imágenes realistas e hiperrealistas, incluso elementos de la *ciencia ficción*.

En los sesenta y los ochenta gracias a las publicaciones de los artistas de lo fantástico en revistas, empezó a ser importante la ciencia ficción debido a las obras de Moebius, Enki Bilal, Phillipe Caza y Druillet.

“El arte fantástico en el siglo XX, a excepción del surrealismo y las vanguardias de principio de siglo, ha vivido en cierto modo marginado en los circuitos ortodoxos del arte debido a su reproducción masiva en cómics, libros ilustrados, portadas de discos, y carteles. Pero por otro lado, gracias a esta gran difusión y la consiguiente democratización de la imagen, se ha convertido en el arte popular a finales del siglo por excelencia.”<sup>7</sup>

En Europa tuvo un papel muy importante las revistas underground que hicieron posible la difusión de las obras de arte comprendidas en el arte fantástico.

“En Europa el cómic y el diseño de portadas de discos y carteles junto a la ilustración de libros y portadas han sido los medios fundamentales para la difusión del arte fantástico. Lo que marcó un antes y un después fue la

<sup>7</sup> ARENAS, Carlos. “Imágenes”. En: Europa Imaginaria. Cinco miradas sobre lo fantástico en el viejo continente. Madrid, Valdemar, 2006, p. 151

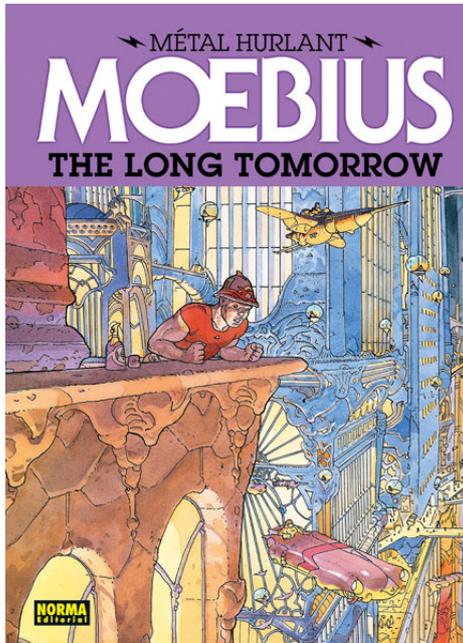


Fig 4. Moebius. Metal Hurlant: The Long Tomorrow. 2013. 20,5 x 28,5 cm.



Fig 5. Gerard Brom. Bluff.

aparición de la revista francesa *Metal Hurlant* en 1975, ya que en ella, más que el contenido literario, primaba la fuerza visual de las imágenes y la libertad con que contaban los artistas que publicaban ahí.”<sup>8</sup>

Tal como hemos dicho la revista *Metal Hurlant* fue de gran importancia para los artistas fantásticos ya que no solo se les dio a conocer a nivel nacional sino que llegó a tener importancia a un nivel internacional.

Hasta entonces culturas que nunca antes habían profundizado en el género *fantástico*, como China e Indonesia, experimentan con motivos fantásticos y encuentran en ellos una manera de representarse de manera individual, separándose así de la sociedad. Los artistas de Oriente alcanzan resultados muy diferentes de sus homólogos occidentales.

En las últimas décadas han aparecido tres tendencias estéticas del arte fantástico que se han definido como la *ciencia ficción*, la *fantasía heroica* y el *dark*. Nuestro proyecto estaría comprendido en la ciencia ficción dentro del subgénero *cyberpunk*.

Uno de nuestros referentes artísticos que es Giger, es considerado artista fantástico, precursor de la estética *dark*.

En nuestra época nos encontramos en un mundo donde hay muchísimos cambios, donde no nos son en su gran mayoría favorables, esto genera inquietudes, y esto hace un intento por escapar de esta realidad conocida para buscar así otras que nos sean más favorables para la supervivencia del ser humano.

Otra característica de lo fantástico que podemos encontrar en nuestro proyecto es la manipulación y la distorsión de la realidad, la estética alternativa que crea nuevos conceptos y la introducción de elementos impactantes que pueden llegar a inquietarnos todo con la intención de hacernos reflexionar sobre el hombre y el mundo. Todo esto llevándonos al concepto del *cyberpunk*.

<sup>8</sup> *Ibidem*. Pp. 153-154

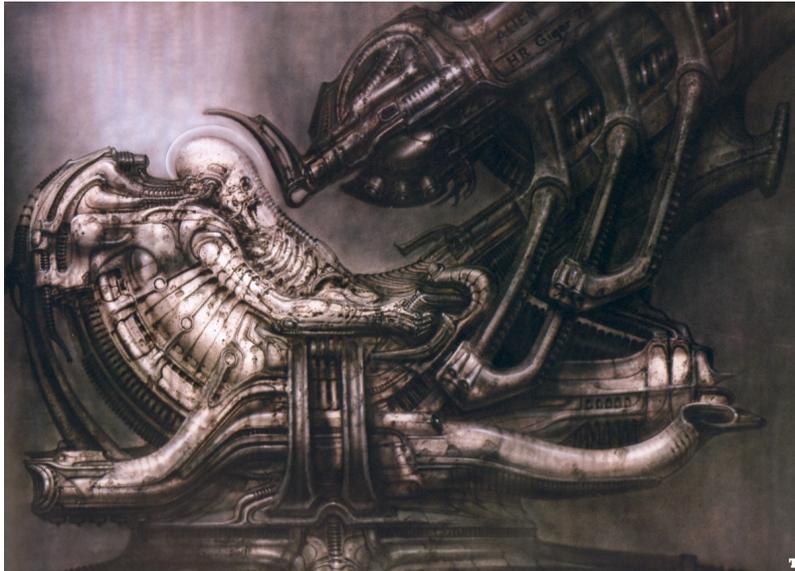


Fig 6. H.R. Giger. Space Jockey.

## 1.2. ARTE CYBERPUNK

### 1.2.1. ¿Qué es el cyberpunk?

Dentro de los muchos factores que han afectado a la sociedad a lo largo de la historia, los más decisivos han sido los cambios tecnológicos. La estampa cultural es amplia, actualmente la sociedad interactúa de manera factible con la tecnología, teniendo efectos positivos y negativos en la comunicación, las vidas públicas y privadas, el trabajo, la educación, etc.

En la última década la tecnología ha sufrido importantes cambios, donde más se ha visto su influencia ha sido en el ámbito cultural. Estas tecnologías han sido creadas por los seres humanos.

El arte cyberpunk recibió su nombre del subgénero con el mismo nombre perteneciente a la ciencia ficción. Se ha empezado a manifestar en la fase llamada *Nueva Ola (New Wave)*, debido a los cambios sociales, políticos, culturales e intelectuales de los años setenta y ochenta. En ese periodo nos encontramos con la cultura consumista, las críticas postmodernistas, el neoliberalismo, la introducción de la tecnología electrónica e informática y la ciencia cibernética que ya empiezan a formar parte de la vida cotidiana en la sociedad.

Aunque este subgénero haya aparecido en un principio en la literatura anglosajona, se ha extendido a distintos medios artísticos, como es el cine, en la música y la pintura, entre otros, está ligado a la representación de la máquina y la biología, donde el ser humano se fusiona con la tecnología, con lo artificial, con el fin de poseer mejores aptitudes o habilidades.

“Nacido en el seno de la ciencia-ficción anglosajona, el cyberpunk propuso una nueva mirada para la anticipación, firmemente situada en el futuro próximo y describiendo fenómenos que perfectamente podían extrapolarse

de la realidad del mundo de ese entonces.”<sup>9</sup>

Clasificar cualquier tipo de producción ya sea literaria, cinematográfica o artística dentro del cyberpunk es complicado ya que sus límites no quedan del todo claros.

Partiendo del cyberpunk emergieron otros subgéneros como el *Steampunk* o el *Biopunk*.

El *cyberpunk* no es un movimiento reaccionario en contra de la tecnología sino que pone en duda algunos de sus determinados usos. Este movimiento no está en contra de algo que pueda ser verdad, sino de algo que es de verdad.

Podríamos decir que en el cyberpunk el tiempo se colapsa o por lo menos alguno de sus aspectos y esto lo podemos observar en algunos cineastas como: Ridley Scott, Goddard, Tarkovsky, Fellini y Truffaut entre otros.



Fig 7. Eidos Montreal, Square  
Enix. Deus Ex: Human Revolution.

“Pasado y futuro se diluyen en el presente, se penetran, se funden y confunden no siempre de forma pacífica y amable.”<sup>10</sup>

Esta cita explica muy bien como en el cyberpunk la historia transcurre en un futuro indefinido y siempre nos encontraremos con una lucha entre el bien y el mal.

En las historias con trasfondo cyberpunk hay una serie de características comunes, estas historias transcurren en el futuro, siempre nos encontraremos con las megacorporaciones que mandan sobre la sociedad, en donde la genética, la alta tecnología, el contrabando de datos y la desintegración social están presentes. En este futuro la delincuencia siempre es más elevada y compleja que en el presente, donde el protagonista (bastante humanizado) se ve en la situación de luchar por la humanidad o contra sí mismo o contra delincuentes mucho más desarrollados genéticamente. Veremos que en estas historias no se hace mención a la gente humilde.

El cyberpunk sobre todo se identifica con la figura del *Cyborg*, un cuerpo orgánico con implantes electrónicos. En este movimiento artístico se busca llevar a los individuos más allá de la realidad a través del uso de la alta tecnología.

<sup>9</sup> MORENO, Horacio. Cyberpunk, Más allá de Matrix. p 7.

<sup>10</sup> PALACIOS, Jesús. “Tiempos” En: Europa Imaginaria. Cinco miradas sobre lo fantástico en el viejo continente. Valdemar. Madrid. 2006. pp. 104-105

Luego nos encontramos con seres vivos a los que se les incorporan distintos *dispositivos artificiales*. Los dispositivos artificiales usados en los seres vivos en el cyberpunk se dividen en varios grupos.

El primero son los Órganos artificiales, dispositivos y tejidos creados para sustituir partes del cuerpo dañadas o que funcionan de manera incorrecta. Al construir un órgano artificial se debe tener en cuenta una serie de factores o particularidades para poder ser implantados en el organismo, uno de los mayores problemas es el de la compatibilidad entre el material y el tejido vivo.

El segundo son las prótesis, que es la sustitución de órganos por otros artificiales, es una frontera avanzada de la biónica. Gracias a los avances técnicos se ha ampliado aun más la gama de posibilidades de sustitución de órganos conocidos y menos conocidos.

Luego tenemos los sensores que son capaces de intervenir sobre cualquier órgano, se requiere tener cierto control sobre el sensor para poder afectar al órgano. Estos sensores son el primer elemento del sistema, dispositivos que detectan los fenómenos químicos y físicos, los sensores pueden ser electrodos capaces de recibir la señal procedente de actividades celulares, o pueden ser detectores de sustancias químicas.

Por último están los estimuladores artificiales, utilizados para activar o apagar ciertos órganos o funciones, como por ejemplo el marcapasos.

“La filosofía cyberpunk entronca directamente con esta concepción mixta de la vida, en que las maquinas pueden ser una extensión del cuerpo, y de nosotros mismos, y pueden mejorarnos. La evolución ha ido resolviendo numerosos problemas a lo largo de generaciones, porque las dificultades iban apareciendo con la lentitud de las eras geológicas, pero ahora los problemas se amontonan en la mesa y no hay tiempo para que desarrollemos mejoras evolutivas que nos ayuden a resolverlos.”<sup>11</sup>

### **1.2.2. Cyberpunk en la Literatura**

El cyberpunk aparece como un subgénero literario dentro de la ciencia ficción donde se da gran énfasis a la interacción de la máquina con la biología dentro de las obras. Por lo general el cyberpunk representa a los personajes marginados en los sistemas culturales avanzados, en el que la sociedad está bajo el yugo de algo mayor, un conjunto de compañías internacionales, una inteligencia artificial, un gobierno opresor o una religión.

---

11 DYZ, Antonio. Mundo Artificial. pp. 134-135



Fig 8. Philip k. Dick. ¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?

Uno de los primeros precedentes literarios en el cyberpunk, es Phillip K. Dick con su obra llamada *¿Sueñan los androides con ovejas mecánicas?* (1968) que más tarde sirvió de inspiración para la película *Blade Runner* de Ridley Scott.

En el cyberpunk se observa un futuro no muy lejano en el que *la ciencia, la cibernética, y las tecnologías de la información* están muy presentes, y las megacorporaciones se debaten el poder del mundo. La sociedad convive hasta un punto con la tecnología que roza el límite, y que se debate un conflicto entre las personas por el gran cambio que están ocasionando los avances. Esto ha sido provocado por la transformación de la sociedad hasta llegar a ese nivel de desarrollo.

La época dorada del cyberpunk en la literatura es a finales de los ochenta y principios de los noventa. En 1983 se publicó el relato *Cyberpunk* escrito por el ruso Bruce Bethke, este relato dió su nombre al género y al posterior movimiento, aunque fue escrito en 1980 como un relato corto, y el originario del término cyberpunk como un tipo de literatura fue Gartner Dozois, siendo usado posteriormente por Bethke.

En 1982 se empezaron a publicar una saga de libros de Rucker *The Ware Teatrolgy*, en donde nos encontramos con los libros *Software* (1982), *Wetware* (1988), *Freeware* (1997) y *Realware* (2000).

Otros autores destacados en la literatura cyberpunk son B. Sterling con *Schismatrix* (1985), *Islas en la red* (1988) y Neal Stephenson con *Snow Crash* (1992).

El autor más destacado que tenemos que conocer del cyberpunk es William Gibson autor de *la trilogía del Sprawl*, que acuñó los términos que se usarían más adelante dentro del género. Su novela *Neuromante* (1984), obtuvo los tres premios más importantes de la fantasía y la ciencia ficción que son Nébula, Hugo, y Phillip K. Dick. Las otras dos novelas que completan la trilogía son *Conde Cero* (1986) y *Mona Lisa acelerada* (1988). Con la novela del *Neuromante* acuñó el término de *Ciberespacio*.

A diferencia de los años ochenta y noventa, hoy en día, las novelas se pueden clasificar como *postcyberpunk*, en donde el tema central es el colectivismo con cierto toque de esperanza en la lucha.

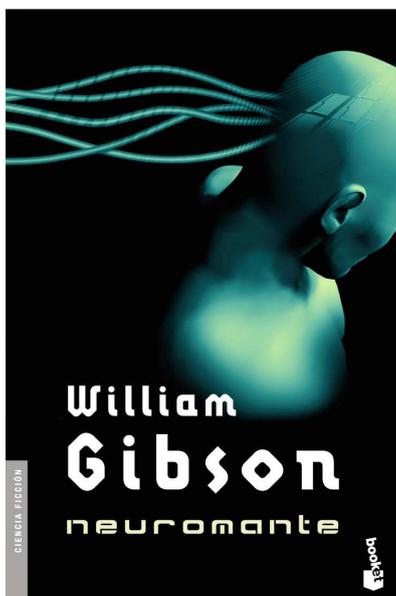


Fig 9. William Gibson. Neuromante.

### 1.2.3. Cyberpunk en la Música

También nos podemos encontrar con el termino cyberpunk en la música. No hay una definición clara pero los puntos en común que la definen son: que



Fig 10. DaftPunk. Random Access Memories. 2013.

es música digital o electrónica, con sonidos generados por sintetizadores y ordenadores, con una crítica tecnológica y/o social implícita o explícita.

Billy Idol realizó el disco *Cyberpunk* (1993) en donde dedicó una canción a la novela *Neuromante* de W. Gibson.

Uno de los grupos más conocidos en la actualidad es DaftPunk en donde vemos en los temas musicales una visión cyberpunk.

#### 1.2.4. Cyberpunk en el Cine

La película que más se asocia a este género y movimiento es por definición *Blade Runner* (1982) de Ridley Scott, es considerada una obra maestra en donde el género de la ciencia ficción se mezcla con *lo noir* y nos presenta un mundo futurista y distópico, en donde se nos muestra la historia de un policía que caza replicantes.

“Cuando Ridley Scott combinó pasado (ambientación retro, film noir, narrativa clásica cinematográfica) y futuro ( androides biogenéticos, colonias espaciales, videoclip, etc.), de la ecuación resultante surgió un simple y duro presente continuo, que bajo la etiqueta de cyberpunk acabó con la ciencia ficción y la anticipación futurista, al menos tal y como la conocíamos.”<sup>12</sup>

La virtud de este género está en la percepción del fin de determinados paradigmas, en la aparición de nuevas realidades próximas y relacionadas con los seres humanos, en su idea del progreso, como sinónimo de bienestar para los habitantes del planeta.

Otra película que pertenece al cine cyberpunk sería *Tron* (1982) de Steven Lisberer, en donde se nos muestra un debate en el que se enfrentan la realidad contra la realidad virtual.

Otras películas a mencionar son *Brainstorm* (1983) y *Johnny Mnemonic* (1995) donde nos habla de las conexiones de la mente con realidades virtuales y *Cyborg* (1989) o *Tetsuo* (1989) que nos presentan cyborgs y transformaciones corporales transhumanas, en *Videodrome* (1983) y *Split Second* (1992) nos muestran futuros distópicos regidos por megacorporaciones en donde el caos social y los problemas medioambientales están presentes.

En el periodo *postcyberpunk* la película que más merece ser mencionada sería la primera parte de la trilogía de *Matrix* (1999) creada por los hermanos

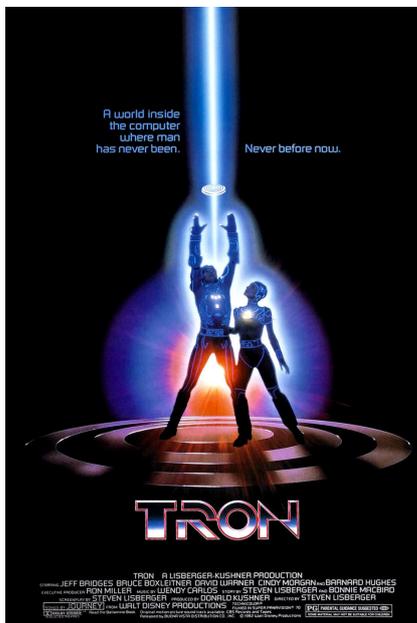


Fig 11. Steven Lisberer. Tron. 1982.

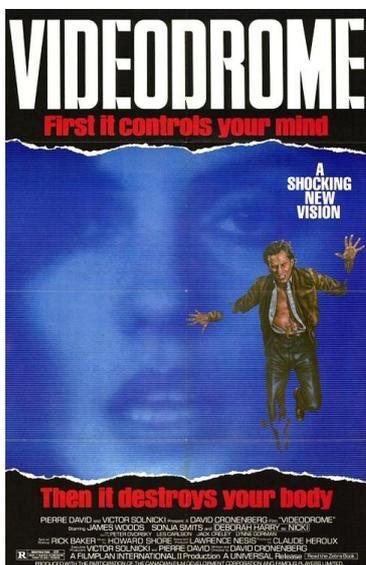


Fig 12. David Cronenberg. Videodrome. 1983.

12 PALACIOS, Jesús. “Tiempos”. Europa Imaginaria. Cinco miradas sobre lo fantástico en el viejo continente. Valdemar. Madrid. 2006. p. 104

Wachowsky.

En la cultura cinematográfica japonesa podemos destacar títulos como: *Akira* (1988) de Katsuhiro Otomo, *Neo Tokyo* (1986), *Ghost in the Shell 1* (1995) y 2: *Innocence* (2004) y por último *Cyberpunk: Metrópolis* (2001).

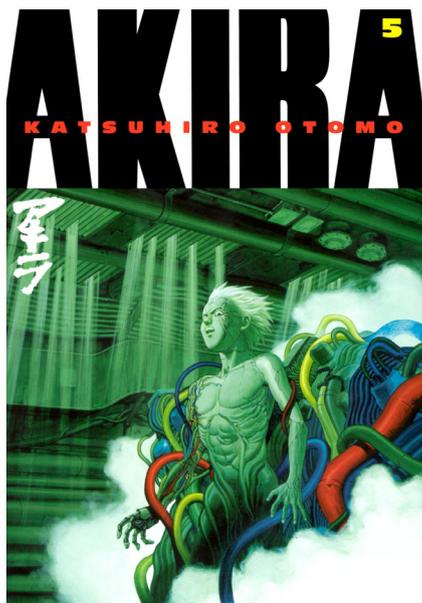


Fig 13. Katsuhiro Otomo. Akira nº5.

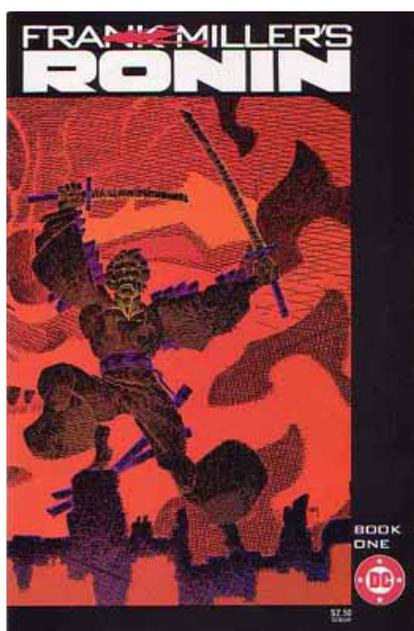


Fig 14. Frank Miller. Ronin. Libro 1.

### 1.2.5. La estética del cyberpunk en las artes plásticas

El cyberpunk en las artes plásticas se ha mostrado de distintas maneras aunque todas con ciertos puntos en común, como es el futuro distópico en el que transcurren los hechos, la crisis social y la tecnología, donde los *artistas cyberpunks* muestran a través de sus obras los cambios que se aprecian y les inquietan de la sociedad.

El cyberpunk nunca se ha considerado un movimiento artístico como tal, sino es más bien una estética dentro del arte fantástico o de ciencia ficción, o incluso un movimiento contracultural, donde su origen reside en una tradición libertaria y una gran confianza en las nuevas tecnologías, que a la vez que pueden proporcionar niveles de comodidad y progreso también pueden controlar al individuo.

Del modo en el que la estética del cyberpunk ha influido a otros géneros más allá de la ciencia ficción y la fantasía, donde claramente son futuros distópicos, ha influido en la sociedad cambiando el punto de vista acerca de la tecnología. Dentro del género de la ciencia ficción, el cyberpunk ha sido uno de los subgéneros con más éxito.

Como movimiento contracultural no es reaccionario. No es que este en contra de la tecnología, sino que esta en contra de determinados usos. Por lo que si los poderosos usan la tecnología para mantener cierto control sobre las masas, cualquier acción adversa a estos deberá también contar con el uso de las mismas. El cyberpunk muestra escenarios posibles controlados económicamente por organizaciones cada vez más poderosas e influyentes, a la vez que separadas de la sociedad, por lo que se denuncia la fractura clasista con el fin de controlar a la sociedad mediante el control de la información.

En cuanto a los cómics occidentales destacamos al autor Frank Miller, con *Ronin* (1983-1984), también tenemos a *Fanhunter* (se empezó a publicar en 1991) de Cels Piñol donde el género *cyberpunk* es observado desde otro punto de vista. Otro nombre a recordar es el de Moebius y Alejandro Jodorowsky como guionista y su obra *El Incal* (1980-1988), que es uno de los cómics mas divulgados en Europa desde su publicación hasta la actualidad.



Fig 15. Bethesda.Fallout 3.

En cuanto a los videojuegos haremos especial mención al juego de rol de la saga *Fallout* y el juego de aventura gráfica *I Have no mouth and I must scream*, basado en la novela con el mismo nombre de Harlan Ellison publicada en 1967. Por último y no menos importante, no tenemos que olvidarnos del juego de aventuras *Snatcher* de Hideo Kojima.

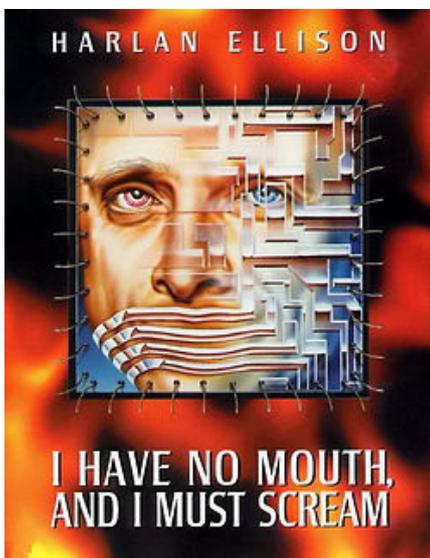


Fig 16. Harlan Ellison. I have no mouth and I must scream.

Los artistas cyberpunks muestran una fascinación por los satélites, las redes informáticas, los ordenadores, los videos y por la cultura popular en donde veremos que plasman a un ser humano potenciado con una actitud autodestructiva que es llevada a través de la experiencia a la que somete al cuerpo. Suele mostrar fascinación por los iconos de la cultura electrónica (televisión, cine, video) como una forma distinta de plasmar lo analógico (pintura, ilustración, diseño y escultura), a la electrónica y a la maquinaria.

Además de la importancia que le dan a la virtualidad dentro del cyberpunk, también se le da en gran medida a la *tecnología biomecánica*, donde unos dispositivos artificiales han sido creados a partir de los resultados encontrados a través de la investigación de la fisiología humana.

“Pero los cambios más interesantes no se realizan en el cuerpo con fragmentos de cuerpo. Cuando la tecnología invade nuestros órganos y nuestros músculos para mejorarlos es cuando más nos acercamos a la armonía del mundo artificial.”<sup>13</sup>



Fig 17. Hideo Kojima. Snatcher.

13 DYAZ, Antonio. Mundo Artificial. p 134

## **2. REFERENTES ARTÍSTICOS**



Fig 18. H.R. Giger. Aleph.

## 2.1. H.R. GIGER

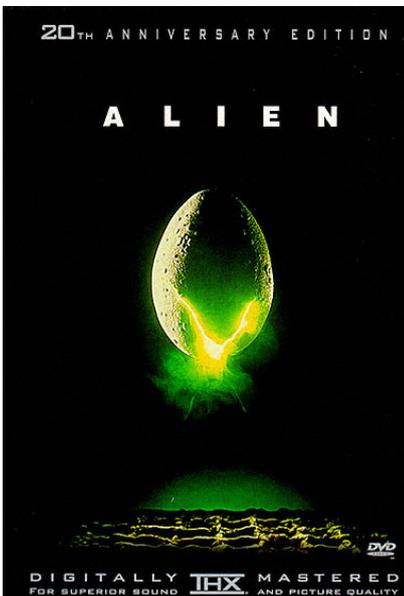


Fig 19. Ridley Scott. Alien, el octavo pasajero. 1979.

Fue un artista contemporáneo, mundialmente conocido por ser el creador y diseñador de las criaturas y diversos elementos de la película *Alien, el octavo pasajero* (Ridley Scott, 1979). Dominador en muchos campos artísticos, fue creador de una serie de obras que produce un gran impacto visual al observador, todo su trabajo es igual de destacable, sus dibujos, sus pinturas al aerógrafo, esculturas, diseños de carteles y portadas de discos, incluso diseños en espacios arquitectónicos.

Fue uno de los artistas más importante en las últimas décadas, y un máximo representante del arte fantástico, en su obra observamos las pesadillas y los miedos de nuestra época, donde el ser humano está en constante transformación, y en el que la tecnología es extremadamente desarrollada. Los temas de *lo siniestro* y *lo gótico* hace junto con el tratamiento de sus obras lo han llevado a ser uno de los artistas más importantes dentro de su campo, además que ha influenciado a distintos sectores, como el cine, la música y la literatura entre otros.

“Desafía las leyes de la naturaleza e ignora las barreras entre el hombre y la máquina en un juego de inversión que refleja su lúcida intuición acerca del orden de las cosas.”<sup>14</sup>

Su obra emerge de lo onírico, de las pesadillas, de lo imaginario, su gran gama temática aborda los miedos e inquietudes del ser humano junto con la

14 PLASENCIA. Carlos. “Acerca de criaturas, prodigios y monstruos en H.R. Giger”. En: Catálogo de la exposición H.R. Giger. Escultura, gráfica i Disney. Sala d’ Exposicions del Rectorat de la Universitat Politècnica de Valencia. Valencia. Editorial de la UPV. 2007. p. 130.

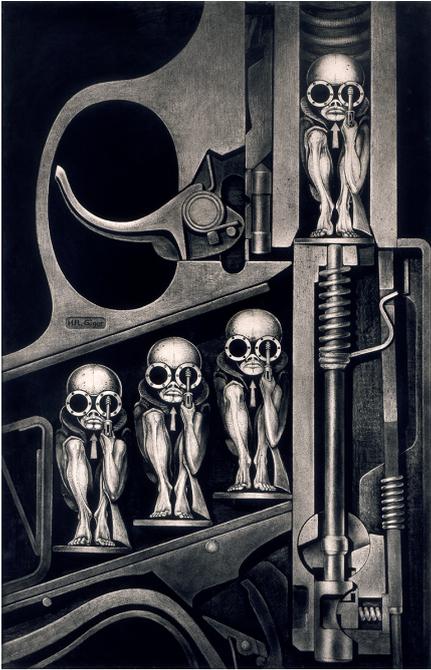


Fig 20. H.R. Giger. Gebarmaschine. 1967.

simbiosis con la maquina, una hibridación perfecta, consiguiendo así otorgar vida a lo que no lo tiene, y dar un sentido artificial a lo que tiene vida.

Durante su infancia y su adolescencia en Churo, Suiza, desarrollo una imaginación llena de lugares misteriosos y oscuros, y seres de pesadilla, como resultado de su afición por las novelas de terror del escritor H.P. Lovecraft, que le mostró un lugar poblado de criaturas grotescas y de escenarios inquietantes, desarrollando en Giger un gusto por lo extraño y macabro.

En 1962 entra en la *Escuela de Artes y Oficios de Zurich*, en donde obtiene una serie de diplomas en Diseño industrial y de interiores. Su contacto con el mundo del arte fue por medio de la ilustración, publicando los *Niños Atómicos* y *Ein Fressen Für den Psychiater*.

En 1967 realizó las obras de *Gebarmaschine* o *Alpha y Astreunucos* donde hace una gran crítica a la superpoblacion y muestra su postura frente a la energía atómica y la destrucción de la naturaleza.

En 1969 elaboró los diseños para *Swissmade*, en 1975 recibió el encargo de diseñar el mundo Harkonnen de *Dune*, obteniendo total libertad para su desarrollo, el problema fue que el proyecto no llegó a realizarse.



Fig 21. H.R.Giger. Li 1. 1972.

Empieza a utilizar el aerógrafo en 1972, convirtiéndose en su instrumento de trabajo principal, asentando así su estilo propio, lleno de detalles y realismo. Sus temas durante estos años son el esoterismo, la alquimia y el erotismo. *Aleph* (1972) y los retratos de *Li (I y II)* entre otros son algunas de las obras realizadas con la técnica del aerógrafo. Son trabajos realizados a mano alzada, donde el azar y el subconsciente jugaron un papel muy importante en el proceso creativo.

“Técnicamente, el cuadro sirve de pretexto para tratar el aspecto fundamental en la obra del artista suizo: el empleo del aerógrafo en su proceso de trabajo y el provecho que saca al efecto fotográfico que produce.”<sup>15</sup>

Durante la década de los 90 se centró en producir esculturas, viéndose así de distintas maneras el mundo interior, creando a sus criaturas tridimensionales. En 1997 publicó el libro de *H.R. Giger's Necronomicon* en memoria a Lovecraft, muchos de los diseños inspirarían la criatura de *Alien*,

<sup>15</sup> Ibídem. p. 127

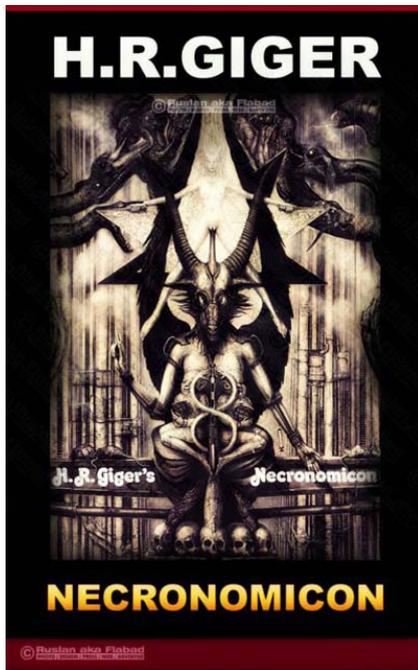


Fig 22. H.R. Giger. H.R.Giger's Necronomicon.

*el octavo pasajero*, una criatura diseñada en su totalidad para exterminar cuanto se le cruce por delante, su piel, sus órganos, dientes, huesos, incluso la propia sangre, está sacado de un mundo caracterizado por las pesadillas y monstruos, naciendo de los miedos más profundos de la humanidad.

“El número de escritores que le pueden haber influido es abundante, como recogen nuestras fuentes y trataremos de ver en cierto modo que tipo de influencia han ejercido las obras que ha leído, en cuanto a conceptos, iconografía y creación de atmósferas.”<sup>16</sup>

En su obra nos muestra su visión particular del mundo que habitamos, su realidad, en donde nos hace reflexionar sobre lo que conocemos y nuestro posible futuro. Para sus obras Giger toma sus referentes del cine, de la ciencia ficción y de la literatura de terror entre otras cosas.

Uno de los artistas que más lo influenciaron fue Salvador Dalí, *artista surrealista*. En las obras de ambos percibimos la presencia de lo fantástico además de elementos insólitos. Por lo que vemos en la obra de Giger una gran influencia por parte del surrealismo, además del arte egipcio, con su simbolismo. El Bosco, Goya y Kubin al igual que Giger mostraban cierto interés por la psicología humana, la muerte, los miedos, deteniéndose en los aspectos más macabros de la vida, pero siendo meticulosos en la armonía dentro de sus obras.

Gracias a sus conocimientos culturales e intelectuales sus obras se enriquecen debido a que Giger ha sabido dirigirlos para crear así su mundo personal. Cuenta con un estilo único, que el mismo denominó *Biomecánico*, donde la fusión entre el cuerpo y la máquina es en ambos sentidos, convirtiendo la carne en metal, y el metal en carne. En sus obras percibimos la metamorfosis y la transformación de las criaturas que configuran su iconografía, estando presente en todas sus obras.

“Ahora con la horda liderada por Giger se actualizan y se crean nuevos iconos como los biomecanoides y las máquinas paridoras creadas por el suizo, en el contexto de la era atómica, la cibercultura, la clonación y el desarrollo del Cyborg. Esta corriente, se relaciona con el horror, los traumas freudianos, y las imágenes infernales y se confunden en ocasiones con otras sensibilidades posmodernas como la Nueva Carne.”<sup>17</sup>

Giger plasma sus propias pesadillas pero además en su obra podemos percibir muchísimos factores negativos para el ser humano, donde están

16 ARENAS, Carlos. El mundo de HR Giger. Tesis Doctoral (Dialnet).Valencia. Universitat de Valencia. 2005. p

17 ARENAS, Carlos. “Imágenes”. Europa imaginaria. Cinco miradas sobre lo fantástico en el viejo continente. Valdemar. Madrid. 2006 p. 173

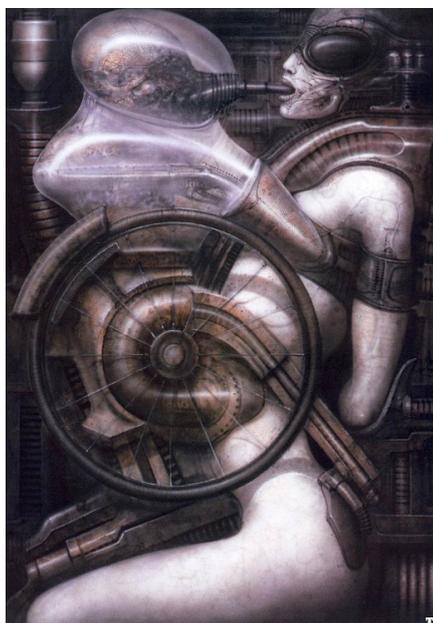


Fig 23. H.R.Giger. Biomecanoide I.

expuestos a agentes ajenos a la vez que conviven con sus propios miedos, el autor afirmaba que pintando sus obras se sentía liberado de la presión que le suponían.

Otra de las figuras que más aparecen en la obra de Giger, es la figura del *Cyborg*, un ser que fusiona la carne y el metal, un híbrido entre estos dos puntos. Muchas de sus obras tienen un alto grado de connotación sexual, donde la figura del *Cyborg* es de naturaleza femenina, podemos observarlo en *Biomecanoide (I y II)* entre otras, o *los paisajes Biomecánicos*.

Las criaturas grotescas de Giger poseen una gran coherencia anatómica, son armoniosos pues estos seres viven en el mundo de lo aberrante, donde solo habitan nuestros mayores miedos, y allí estas criaturas son creíbles. Las criaturas de Giger rompen el orden establecido pues están entre la realidad y la imaginación, son metáforas de la maldad de la sociedad, una representación de los errores de esta. Mediante las criaturas él explora temas que afectan a la sociedad, como los avances científicos o la tecnología desafían las leyes de la naturaleza, ignorándolas, para así crear híbridos entre la carne y la máquina.

La criatura de la saga de películas *Alien*, se ha convertido en un hito que despierta sentimientos negativos en el ser humano, donde se representa la fusión de varias criaturas en un solo ser, dando a entender de que esta criatura es la evolución perfecta del depredador que podemos encontrar en la naturaleza, cuyo único objetivo es sobrevivir. Este monstruo marco un antes y un después en la carrera artística de Giger, a partir de aquí su obra llegó a ser más conocida. Con la creación de este monstruo cambio el concepto de miedo espacial, como hizo H.P. Lovecraft en su momento con sus criaturas primigenias.

“El enfoque oscuro y agresivo de *Alien*, se erigió en referente visual para la década siguiente y el monstruo concebido H.R. Giger se convertiría en uno de los iconos mas populares del fantástico posmoderno.”<sup>18</sup>

También realizo diseños conceptuales para la película de *Alien 3*, pero como ocurrió en *Dune*, muchos de sus diseños no fueron utilizados en la producción. Al contrario, en la producción de *Prometheus* (2012) muchos de sus diseños se utilizaron para ambientar los escenarios, tanto en exteriores como en interiores.

Otro de los muchos proyectos de Giger es el museo que lleva su nombre, lo abrió en 1998, en él se reúnen las obras más emblemáticas del artistas, además de su colección sobre arte fantástico. Sus obras se integran con la

<sup>18</sup> Ibidem p. 172

estructura del museo creando así una atmosfera misteriosa y oscura.

Giger ha sido clasificado como un artista excéntrico y extravagante, que posee una imaginación sin límites que enseña su visión de un mundo pesimista, lleno de aberraciones, donde el tema central es la *metamorfosis* y la alteración del cuerpo humano junto con el metal, donde la materia viva convive con la materia inerte, la materia muerta.



Fig 24. H.R.Giger. Landscape XIV.

## 2.2. DAVE MCKEAN

Dave Mckean es un artista británico contemporáneo conocido por ser el ilustrador de *Batman: Arkham Asylum* (1989). Artista polifacético, creador de una obra que produce un gran impacto visual debido a su acabado, a la mezcla de técnicas, y la compleja elaboración que tiene todo el proceso, se le conoce por sus diseños de portadas de discos y de cómics además de ilustrarlos, también escribe e ilustra cuentos infantiles, es director de cine, y músico.

Es uno de los artistas más destacados en las últimas décadas dentro del arte fantástico y la ciencia ficción, en su obra apreciamos mundos oníricos, la melancolía, la locura, y la técnica mixta que hace de ella su marca personal y que muy pocos artistas la ponen en práctica.

Artista multimedia, con conocimientos en la manipulación digital con fotografías y pintura, busca lo extraño, la incógnita de lo que percibimos, ofreciéndonos esa duda de si de verdad vemos lo que creemos percibir. Muchas de sus obras son collage con extrañas composiciones pero que a su vez dan un fuerte impacto visual.

“Sin duda, el artista con mayor proyección, debido a su carácter polifacético e innovador es el británico Dave Mckean, que ha revolucionado la ilustración fantástica con su versatilidad para adaptarse a todo tipo de formatos y exigencias creativas.”<sup>19</sup>

Por la estética de sus obras, en las últimas décadas los avances tecnológicos han supuesto para Dave Mckean, una mayor comodidad a la hora de realizar su trabajo, debido a la estética de su obra, el ordenador es una pieza fundamental en la elaboración de sus obras ya que le permite realizar su trabajo de manera más automática que anteriormente, por el cual el proceso de elaboración de una obra era mucho más complejo y exhausto.

Dave Mckean es un artista que emplea una disciplina mixta, porque frecuenta el uso del ordenador, pero sin olvidar la pintura, o la fotografía y así incorporarlo a su obra, integrándolo perfectamente.

La obra de Mckean tiene el carácter de ensueño que muchas obras intentan tener, nace de lo visionario, de lo onírico, de las emociones tanto negativas como positivas y ahonda en ciertos asuntos que preocupan al ser moderno, gracias a las composiciones dinámicas de algunas de sus obras

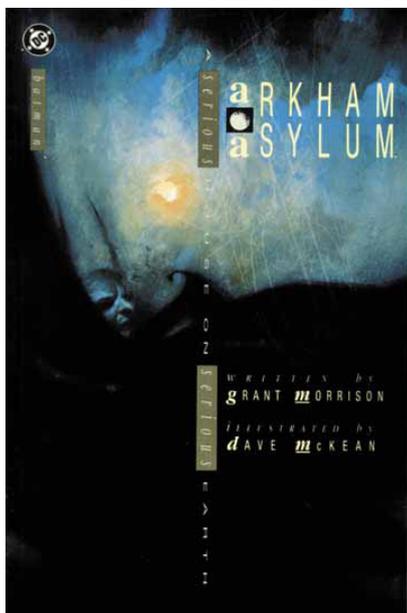


Fig 25. Dave Mckean. Batman:Arkham Asylum. 1989.

<sup>19</sup> ARENAS. Carlos. “Imágenes”. En: Europa Imaginaria. Cinco miradas sobre lo fantástico en el viejo continente. Valdemar. Madrid. 2006. p. 176

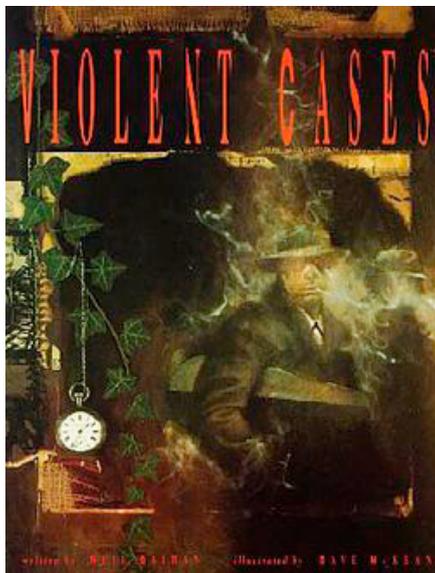


Fig. 26. Dave Mckean. Violent Cases. 1987.



Fig. 27. Dave Mckean. The Sandman.

transmite cierto aire de irrealidad, de caos y de locura.

Desde muy pequeño, se vio unido al arte, gracias a la influencia de su padre con el que cogió el gusto por dibujar. Estudió en la *Escuela de Arte y Diseño de Berkshire*, donde se relacionó con artistas como José Muñoz que le influyó mucho y Bill Sienkiewicz. En la misma escuela se relacionó con uno de los escritores más importantes de hoy en día, con el cual mantiene una estrecha relación, Neil Gaiman, en aquel entonces era periodista y aspiraba a convertirse en un escritor de cómics.

“Empecé a experimentar con el collage en la escuela de arte. Era una parte de mi amor por el expresionismo y el surrealismo. Me dio la impresión de que había objetos específicos, texturas, fragmentos o cosas reales, que evocan fuertes recuerdos, que podían utilizarse para contar historias. En mi primer libro, ‘Casos violentos’ (firmado en 1987 junto a Neil Gaiman), una obra sobre la memoria, intenté crear un sabor de sentimientos nostálgicos usando viejos mapas, envases, restos, pósters, etcétera. Había un montón de grandes artistas de collage que me gustaban durante mi estancia en la escuela de arte, gente como Antoni Clavé, Russell Mills, Jim Dine, John Heartfield, Peter Blake y muchos otros.”<sup>20</sup>

Uno de los artistas modelo para Mckean es Bill Sienkiewicz, artista que influyó a Mckean no solo por su técnica sino también por el tratamiento de la obra, en el que se percibe ese aire místico y *fantástico*. La obra de Mckean tiene una fuerte influencia surrealista. El artista profundiza en el interior de la psique humana, mostrando los distintos puntos que forman la mente del ser humano, aunque en numerosas ocasiones profundiza en los recuerdos.

A partir de ahí, ambos, comenzaron a realizar trabajos juntos, intentaron llevar a cabo una revista llamada *Boderline*, la cual no llegó a realizarse. Poco después fueron conocidos por un trabajo que realizaron juntos, *Casos Violentos* (1987), más adelante Gaiman escribió los textos de su siguiente obra en conjunto, *Orquídea Negra* (1988), DC Cómics encargó a Mckean el diseño de las portadas de *Hellblazer*, realizadas con la técnica mixta muy próxima al expresionismo de Sienkiewicz. Gracias a la crítica y al público, *The Sandman* consagró e impulsó en definitiva la carrera de Mckean, creador de las impresionantes portadas. Grant Morrison escribió el guión, y junto con Mckean elaboraron una de las mejores novelas gráficas basadas en el caballero oscuro, *Batman: Arkham Asylum* (1989) donde Mckean realizó además de la portada, todas las ilustraciones, en *Arkham Asylum*, Mckean, nos introduce en un mundo de locura y caos, donde la cordura y la razón hace

<sup>20</sup> DAVE MCKEAN, UN ILUSTRADOR DE LUJO ARRIESGADO. El Mundo. <http://www.elmundo.es/elmundo/2010/10/22/cultura/1287740630.html>. Viernes 22/10/2010. Entrevista a Dave Mckean. 12:32



Fig 28. Dave McKean. Coraline. 2002.

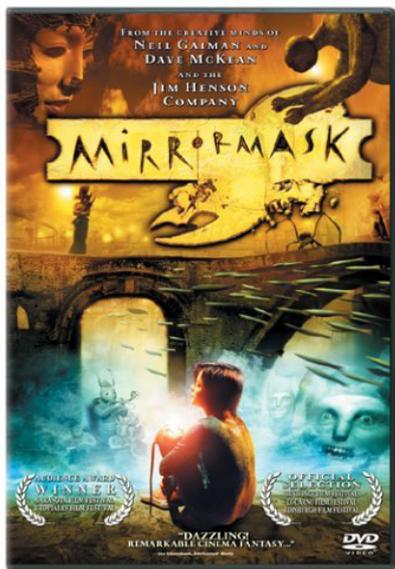


Fig 29. Dave McKean. Mirrormask. 2005.

tiempo que abandonaron ese lugar.

En su obra muestra su visión particular de los recuerdos, de mundos oníricos, poblado de criaturas que podrían pertenecer al lugar más profundo de nuestro subconsciente, las emociones del ser humano distorsionan la realidad, haciendo que se expanda o se contraiga. Para la creación de sus obras McKean se nutre básicamente del cine, y la ciencia ficción, de la literatura y los cómics.

Artista multidisciplinal, cine, pintura, dibujo, música, estas disciplinas enriquecen aun más la obra de McKean, para crear así su imaginario personal. Dave McKean, es un artista digital, sus obras son el fruto de un proceso muy elaborado, en el que se basa en la fotografía, dibujo y pintura para crear así unos collages con composiciones dinámicas, e inestables, donde las texturas están perfectamente integradas con la figura o el fondo, creando así nuevos seres, o espacios jamás antes vistos, que perfectamente podrían ser fragmentos de sueños o pesadillas. Los temas de interés que se resaltan son el misticismo, el esoterismo y la religión. Algunas de las obras más representativas en esta técnica podrían ser, el cómic de *Batman: Arkham Asylum* (1989) y el cuento infantil de *Coraline* (2002). McKean emplea esta técnica mixta con el fin de realizar sistemáticamente todo el proceso de trabajo, dejando que la misma intuición sea la guía del proceso creativo, pero teniendo claro los puntos a definir en la obra.

McKean cuenta con un estilo propio y único, haciéndole ser un artista muy exclusivo en su modo de trabajar, donde nos muestra planos de ensueño y donde la lógica no tiene ningún sentido. En sus obras vemos imágenes donde los recuerdos, la melancolía, la locura, la alegría, es capaz de transmitir a la escena esa emoción, ese sentimiento que el ser humano posee.

En 2005 se lanzó en la carrera cinematográfica, con el largometraje *MirrorMask*, con Neil Gaiman como guionista, donde transmite perfectamente el carácter de sus obras a la gran pantalla. También dirigió varios cortometrajes *N[eon]*, *The week before*, *Shakespeare's Sonnet*, *Reason* y *Me and my big idea*.

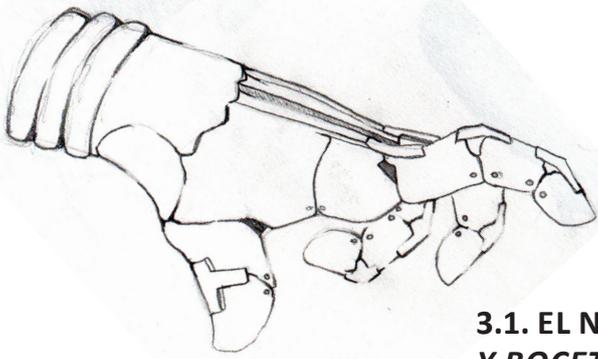
Morfeo, o *The Sandman* se ha convertido en todo un hito para los amantes del género fantástico, es un pseudo dios que junto a sus hermanos, dirigen la existencia del universo, y manipulan a su beneficio a los humanos, de aspecto humano, pero más alto, de piel blanca, pelo negro y ojos del mismo color y muy profundos, es un ser que ha diferencia de alguno de sus hermanos, ven en los humanos, no una herramienta sino seres con los que convivir en armonía.

En las obras de Mckean no es que haya una figura predominante o una criatura que se repite en todas sus obras, sino que aparecen muchísimas, híbridos entre seres vivos y objetos, seres artificiales que poseen una personalidad propia, las criaturas de Mckean no tienen una coherencia anatómica, pero son armoniosos. Sus criaturas transitan entre la realidad y el mundo de los sueños, son criaturas que quebrarían la cordura del más sano, pero no resultan amenazantes, mediante estos seres, las situaciones que plasma, y el papel del ser humano en sus obras, profundiza en temas que afectan al mundo.



Fig 30. Dave MCKean. Batman:Arkham Asylum.

### **3. DESARROLLO PRÁCTICO Y DESCRIPCIÓN TÉCNICA**



### 3.1. EL NEXO. PROPUESTA DE TRABAJO. ESTUDIO DE CAMPO Y BOCETOS

Fig 31. Mano de Johan. Grafito sobre papel. 2014.

Nuestra obra pertenece al subgénero del arte cyberpunk. Mediante un estudio sobre los distintos personajes que aparecen en *El Nexo*, nos hemos propuesto mostrar visualmente conceptos relacionados con el cyberpunk, y además reflejar ciertos elementos característicos de este subgénero. Así que nuestro objetivo sería hacer una serie de ilustraciones que acompañen al juego de rol, que exprese de manera visual las vivencias de los personajes en su ambiente un tanto distópico. Tomamos como tema visual el cyberpunk (el acercamiento de la alta tecnología al ciudadano de a pie, toda la acción transcurre en Megaciudades, el ser humano junto a las demás razas que aparecen en los relatos del juego de rol, se dan cuenta de que viven en un país sitiado por la corrupción y que está a la espera de que los ciudadanos ya sean de un lado o de otro comiencen una revolución.

Representar los distintos elementos característicos del cyberpunk, como son los implantes, las estructuras enrevesadas, lo que parece real es artificial o viceversa, plasmar esto adecuadamente es una tarea ardua porque absolutamente todo posee detalles que te hacen profundizar aún más en el tema, para apoyar esto encontramos el respaldo de varias fuentes visuales o literarias que hemos asimilado durante este año.

Más adelante elaboramos un cronograma, que nos ayudó para organizarnos de la mejor manera posible y distribuir correctamente el tiempo de trabajo

Tras terminar la fase de documentación, elaboramos una serie de cuadernos de campo para cada uno de los personajes y los distintos elementos que los acompañan (todo lo que se refiera al atrezzo). Para cada uno de los personajes, elaboramos un perfil tanto físico y psicológico de cada uno, así sabríamos que desarrollar de cada personaje y que descartar.

A partir de estos perfiles decidimos hacer los bocetos de manera sistemática, haciendo hincapié en los distintos factores de cada personaje, sus motivaciones, sus inquietudes, su condición de vida etc.

Los diarios de campo se han desarrollado a lo largo de este año, aunque haciendo uso de las propuestas de las asignaturas para llevarlo al campo del proyecto, hacer esas propuestas en las asignaturas nos han servido para encauzarlo. Los cuadernos se realizaron con el fin de hacer un estudio individual de cada personaje y concretar el tratamiento técnico, como es el trazo, técnica a emplear y el estilo. Los diarios los hemos dedicado a plasmar



Fig 32. Sin Título. Grafito sobre papel. 2014.

las distintas partes de un personaje tanto su fisonomía, su personalidad, su vestimenta y otros factores a tener en cuenta de cada personaje, con el fin de poder identificarlos en los relatos del juego de rol, además no solo estaban dedicados en hacer personas de carne y hueso, sino también otros elementos artificiales, como son prótesis, implantes, o autómatas. Aunque alguno de los personajes no aparezca en su totalidad el fin de hacer todo esto, es demostrar que se ha llevado a cabo un estudio previo bastante extenso.

Además de lo desarrollado en los diarios de campo también se han hecho previamente una serie de bocetos con el fin de aproximar a una idea clara pero no fija de los distintos matices de un personaje, todo esto para que todas las ilustraciones estuvieran unificadas entre si.

Hemos usado algunas referencias fotográficas para la realización de los bocetos con el fin de ilustrar mejor el contenido que ofrece el subgénero cyberpunk, este proyecto no pretende dar una visión exacta sobre un futuro atípico, sino mostrar un posible *futuro fantástico*, donde el ser humano convive con otras razas, donde los humanos sienten y padecen a favor y en contra de las otras razas que aparecen en el transcurso de los relatos. En las ilustraciones se intenta mostrar como todo ha llegado a automatizarse donde los seres vivos conviven con los distintos elementos artificiales, que aunque a nuestro parecer sean imposibles o disparatados, ellos lo tienen de forma cotidiana, y donde han tenido que adaptarse para formar parte de la gran máquina o estructura que es esa sociedad.

Después de escoger los conceptos que nos interesan de cada personaje, y habiendo escogido las distintas partes de cada personaje, comenzó la siguiente fase, la de escaneado y la de pruebas de color. De cada uno se definió según el juego de rol en desarrollo lo que poseía, para después hacer distintas pruebas de color para cada personaje. El proceso de los fondos exteriores e interiores ha seguido también todo el proceso dicho anteriormente.

### 3.2. DESCRIPCIÓN DE LA OBRA. EL NEXO

Para la creación de las ilustraciones se han tenido en cuenta los referentes y los conocimientos teóricos adquiridos durante el proceso, hemos hecho un esfuerzo por clarificar los distintos matices del significado de las ilustraciones, intentando que favorezca al espectador. La obra se compone de una serie de ilustraciones donde hemos aplicado todos los conocimientos adquiridos para facilitar la comunicación entre la obra y el espectador. Tratamos el tema del cyberpunk porque se nos ha mostrado de múltiples formas con el fin de ayudar a crear el nuestro propio.

Las ilustraciones presentan un mundo futurista, desde una visión



Fig 33. Sin Título. Pintura digital. 2014.



Fig 34. Sin Título. (Detalle). Pintura digital. 2014.

compuesta por paisajes urbanos de modo que nos sirva para presentar todo el trasfondo, y luego ilustraciones más detalladas o de interiores con el fin de acercar aun más al espectador y mostrar así a los seres que la habitan. Para asentar correctamente las ilustraciones nos hemos servido de grandes figuras representativas dentro del subgénero del cyberpunk y en el arte fantástico al igual que la simbología empleada por ellos. Con las imágenes pretendemos mostrar el caos dentro del orden, enseñar la inmensidad de detalles al espectador.

Los colores y texturas empleados están unidas a lo artificial, a lo inerte, cosas metálicas, frías y muertas. En las composiciones queremos representar lo insignificante que pueden ser los seres vivos en esas grandes urbes, los colores vivos y *eléctricos* aparecen mucho, los neones de la ciudad hace que tenga un aspecto aún más artificial, toda estas ilustraciones tienen el fin de mostrar no solo lo que se ve, sino el carácter de los personajes que aparecen en ellos, al igual que sus emociones. Las vistas generales están saturadas de edificios, donde la persona de a pie es solo una hormiga más en ese gran hormiguero que es *Spinestadt* (nombre de la ciudad en la que se desarrolla la acción del juego de rol).

Fig 35. Sin Titulo. Pintura digital. 2014.





Fig 36. Sin Título. Pintura digital. 2014.

Veremos que en la mayoría de las composiciones aparecen elementos artificiales, la ciudad, objetos, incluso humanoides, es una manera de representar los distintos matices que ofrece el arte cyberpunk. Además de que estos elementos pueden significar un modo de evolución del ser vivo. Estos elementos aparecen en la mayoría de las ilustraciones para dejar ver si es el ser vivo el que modifica el entorno o ha llegado un momento en el que el entorno está tan automatizado que hace todo por ellos. En algunos casos estos elementos representan lo pequeño que es el ser humano en esa sociedad que lo rodea, dejando a un lado las ideas antropocéntricas para dejar paso a ideas más acordes con la ciencia y el esoterismo, las personas que creen esto último en el trasfondo de *El Nexo*, suelen ser perseguidas por la organización que lleva el mismo nombre, imitando ciertos criterios de selección de “brujos” o “herejes” o simplemente alguien con mutaciones genéticas, a los de la Inquisición.

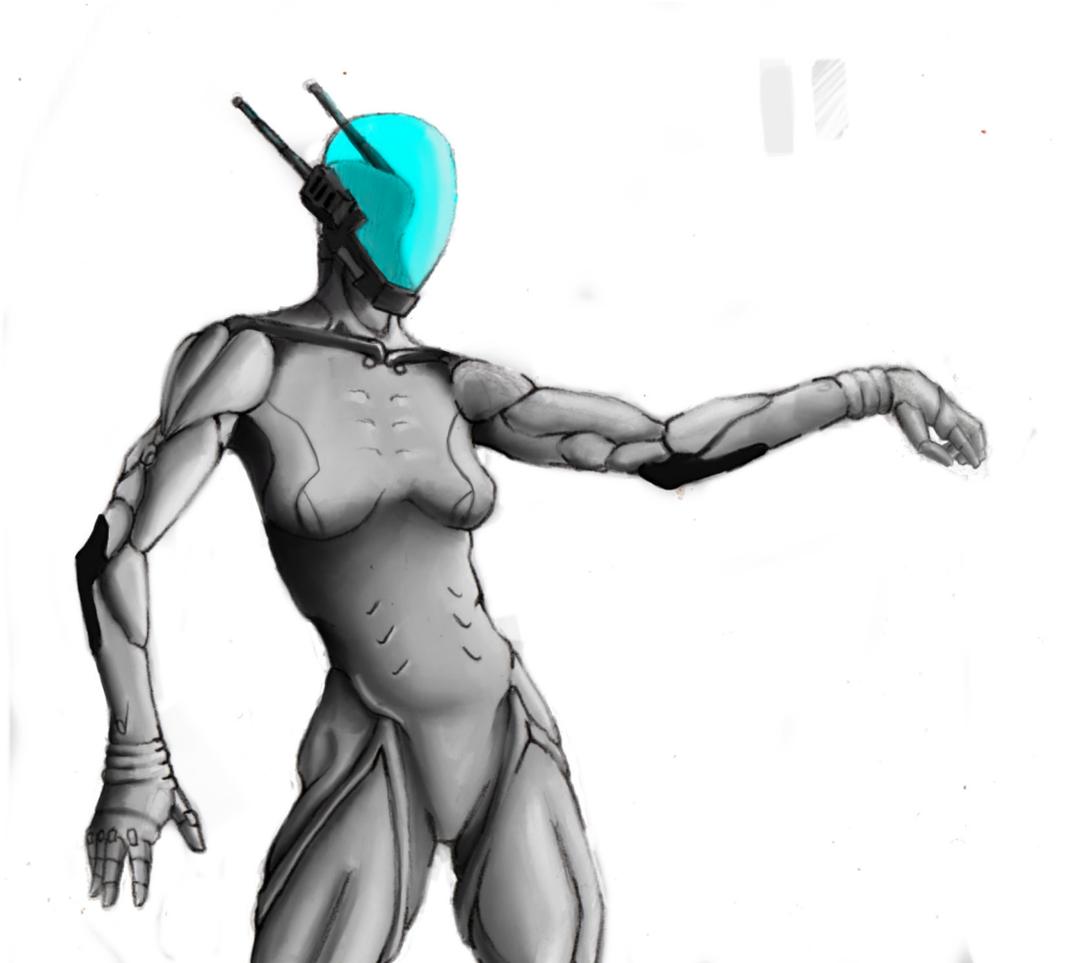


Fig 37. Sin Título. Pintura digital. 2014.



Fig 38. Un mal día. (Detalle). Pintura digital. 2014.

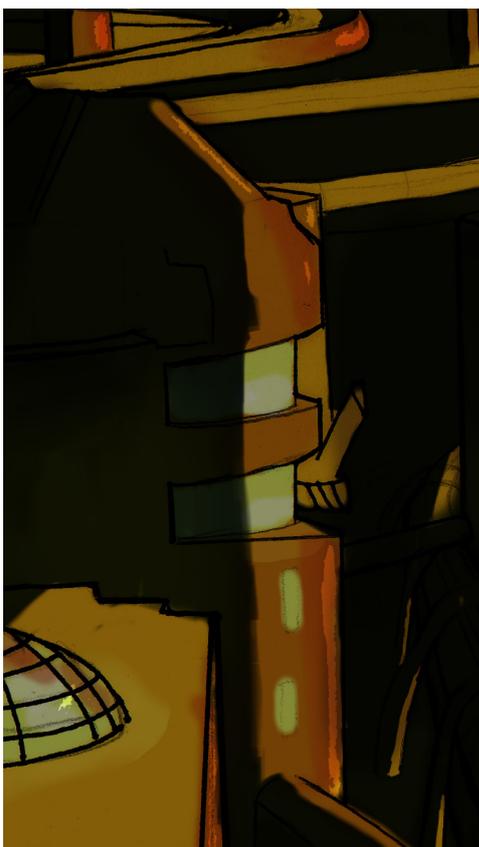


Fig 39. El Juicio. (Detalle). Pintura digital. 2014.

La obra final consta de doce ilustraciones para el juego de rol en desarrollo y en el que se desarrollara un relato, y dichas ilustraciones servirán para mostrar el trasfondo.

### 3.2.1. Un mal día

Esta ilustración nos muestra una vista general con unos personajes en primer término, y otros elementos en los términos posteriores, el escenario es el patio de un centro escolar, donde ha ocurrido un acontecimiento dramático. Vemos a Raiga, el protagonista de la historia que acaba descubriendo que posee habilidades de una manera un tanto comprometida para él, está inmóvil frente al cuerpo sin vida de un compañero suyo, y la policía en sus vehículos dispuestos en hacer la detención. Para dar dramatismo a la escena se ha optado por darle una perspectiva aberrante, parecida al gran angular hablando en términos fotográficos, y por esto mismo esta tomado desde una altura a nivel del suelo. Además ya casi esta anocheciendo, por lo que el contraste es aún mayor, esto se potencia gracias al halo que indica donde hay fuentes de luz. El color escogido en general es el azul, esta asociado a lo artificial, aunque posea otros matices o colores para poder darle más volúmenes al escenario. La columna de la izquierda junto a las escaleras situadas en el primer término, invita al espectador a bajarlas, y a ser testigo de lo ocurrido. La zona sería el patio del centro escolar, de ahí que todos los edificios de ese centro giren entorno al esta zona.

### 3.2.2. El Juicio

Esta ilustración pertenece al capítulo 2 del juego de rol en desarrollo, titulado *El Juicio*. Este lugar representa una de las vistas de la metrópolis cuyo nombre es Spinestadt, donde transcurre todo el arco argumental del relato, es la zona superior de la ciudad, por lo que la zona más pobre o suburbios esta bajo la plataforma, en esta imagen podemos apreciar un gran cúmulo de edificios, dejando muy poco espacio entre ellos, dando la sensación de poco espacio, un lugar aunque amplio es angosto. Al igual que nosotros vivimos en un mundo que poco a poco tiene que ser mucho más grande, donde ha día de hoy no podemos definir hacia donde va el progreso, que es lo único que no se puede detener.

En el centro de la imagen se puede apreciar al fondo el edificio de la organización *Nexo*, organización antagonista en el relato, una organización que mueve los hilos en la oscuridad de *Spinestadt*.

Los colores escogidos hacen alusión al amanecer de un nuevo día, van desde el amarillo hasta el naranja y el ocre para hacer alusión a los colores del amanecer, los tonos oscuros de los edificios del primer término dan mayor importancia al espacio que queda en el centro, dando más importancia a los edificios centrales y dejando a la imaginación las cosas que se quedan fuera



Fig 40..Desesperación. (Detalle).  
Pintura digital. 2014.

de campo. El tono del cielo es de tonos marrones, ya que en ese futuro distópico el cielo está cubierto de contaminación, dejando muy pocas horas al día el cielo abierto.

La textura del circuito integrado en la plataforma es para dar un punto de unión respecto a las ilustraciones de los suburbios, sirve para dar a entender que todo en *Spinestadt* está totalmente automatizado e informatizado, donde los secretos e intimidades individuales están comprometidas.

### 3.2.3. Desesperación

En esta ilustración vemos al personaje de Dafne observando una foto de su padre, piloto de las fuerzas aéreas de *Spinestadt*. Podemos apreciar aquí que el observador ve a través de los ojos del mismo personaje. El color elegido es debido a querer dar la uniformidad con el resto de las ilustraciones, intentando otorgarle así el carácter que merece el subgénero del cyberpunk.

Queríamos darle cierto toque de nostalgia a la imagen, una evocación a los recuerdos de personas que ya no están con nosotros o nos han dejado por algún motivo, ese es el sentimiento que el personaje de Dafne padece en ese momento. También hace referencia a la desesperación que posee el personaje en esa situación y está se aferra a algo que pueda sosegarla, en este caso la fotografía de su padre.

### 3.2.4. Polizón

En esta ilustración podemos apreciar el interior de una prisión de *Spinestadt*, el personaje de Natsu, junto con Johan y Dafne intentan huir de la prisión pero Vaganova y Astaire se lo impiden.

Concretamente vemos el corredor de la prisión, en donde podemos apreciar cierta simetría en el escenario, quedando dividido en dos mitades por la columna central.

En el centro de la imagen vemos al personaje de Natsu, es un personaje que posee poderes para cambiar en animales, en este caso una pantera, para poder hacer frente al enemigo que le obstaculiza el paso. Además podemos ver que el personaje está en medio de la transformación en donde se está desprendiendo de su piel, la expresión y pose que tiene quieren reflejar una mezcla entre el dolor físico que supone tal transformación y la rabia que le ofrece esa situación.

La elección de un híbrido entre humano y pantera fue el escogido porque la elaboración de la metamorfosis es más compleja que haciendo una ilustración de una pantera.

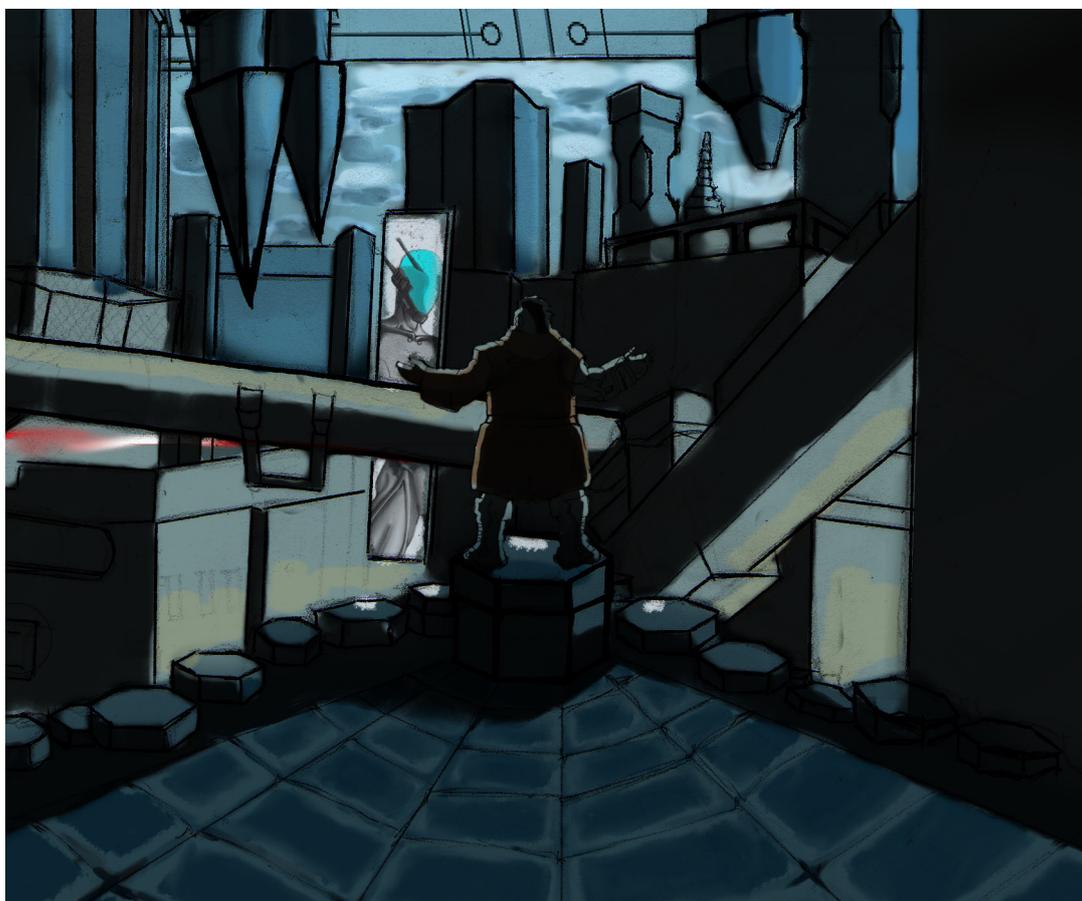
La textura intenta imitar el pelaje de una pantera, y la distribución de



Fig 41. Polizón. (Detalle). Pintura digital. 2014.

las luces le dan al personaje cierto volumen apreciable. El punto de vista escogido para el espectador sería desde el campo de visión de Astaire.

Fig 42. El Rescate (Detalle). Pintura digital. 2014.



### 3.2.5. El Rescate

La escena de esta *ilustración* se centra en los suburbios de *Spinestadt*, concretamente en la azotea de la prisión, donde el personaje de Johan se dispone a huir de su intento fallido de liberar a Raiga. Como decía anteriormente, en este caso, el techado de los suburbios es la plataforma sobre la que está la zona más privilegiada de la ciudad, y se puede observar el circuito eléctrico desde abajo. Al fondo podemos apreciar el final de la plataforma y como se deja entrever la luz de la mañana, dando alusión a que el personaje tendrá la oportunidad de intentarlo de nuevo.

Al igual que en la superficie hay una saturación de edificios en cuanto al espacio, ya que queremos reflejar que los suburbios son una zona más industrializada que la superficie, gracias a los detalles como luces y el cartel publicitario la *ilustración* gana en contenido.

La perspectiva es una vista general, dejando al espectador observar un fragmento de los suburbios, la azotea de la prisión junto al lateral del edificio



Fig. 43. El Plan Maestro. (Detalle). Pintura digital. 2014.



Fig. 44. Pequeñas Batallas. (Detalle). Pintura digital. 2014

de la izquierda sirve para acotar aún más la imagen para poder así dirigir la mirada del espectador haciendo un recorrido visual.

### 3.2.6. El Plan Maestro

En la ilustración podemos ver el interior de un bar con las características del subgénero cyberpunk. En primer término podemos ver un robot un autómata con una aleación de metal cromado, programado para hacer de guardaespaldas en los bajos fondos de la ciudad, ya que el bar está situado en los suburbios. Dentro de este sórdido lugar dará lugar la maquinación para intentar liberar a Raiga de prisión.

El personaje femenino que está sentado en la barra es Kiriell, la madre de Raiga, allí espera para celebrar una reunión de vital importancia para la seguridad de su hijo, está pendiente de la televisión por si informan de la situación de este.

La figura de la madre en esta ilustración es muy importante para querer transmitir así la preocupación y la seguridad que puede proporcionar una madre cuando un hijo/a está en apuros, llegando al punto de intentar desvivirse por el/ella.

La iluminación del bar está fuertemente marcada, observándose claramente cuales son los focos de luz, uno de ellos, el central, va desde arriba hacia abajo cayendo sobre la barra, y encima del camarero, que en este caso es un orco, la luz blanquecina sirve para dar mayor énfasis a los personajes que están en la barra aunque se sitúen en un segundo plano.

Todos los personajes salvo el robot, o incluso él mismo nos atreveríamos a decir, que están pendientes de las pantallas de televisión, todo transcurre en un futuro donde la información es poder y bienestar para algunos, y dolor y tristeza para otros, un mundo donde la información está al alcance de todos y depende de ellos mismos el modo de sacarle partido, unos la usan para manipular, otros son manipulados, pero hay un tercer grupo que busca la verdad, la auténtica verdad en esa red de mentiras y conspiraciones.

### 3.2.7. Pequeñas batallas

Este paisaje urbano hace alusión a lo minúsculo que puede ser el ser humano, también a la calma que precede a la tormenta. La figura humana, en este caso el personaje de Vincent, se ve como un observador de todo lo que está por venir, como si el mismo pudiera preveer el caos que se avecina.

Esta sensación de que somos una cosa pequeña, insignificante, frente a una naturaleza artificial, donde cada vez el ser humano es más un ser individual que colectivo, queriendo mostrar así una situación que quizás nunca cambie.



Fig 45. Pequeñas Batallas. (Detalle). Pintura digital. 2014.



Fig 46. Hija de su Padre. (Detalle). Pintura digital. 2014.

Como podemos ver en la ilustración, es una vista aérea de los suburbios de la ciudad, en donde los mismos edificios, las calles, todo el movimiento de los barrios bajos de *Spinestadt* son en sí mismo un ente viviente, un ser con una mente colmena, donde el ser vivo es una pieza dispuesta a seguir órdenes sin oponerse.

La iluminación de la ilustración nos lleva a un paisaje artificial, aquí queremos transmitir el sentimiento de inquietud, que nace ante el hecho de que hay unos acontecimientos futuros que son fijos, y cierta compasión por el hecho de que el personaje principal de la imagen, Vincent, observa los suburbios pensando que ellos serán los más dañados por la rebelión que esta apunto de estallar.

En la ilustración predominan las formas geométricas, es una composición triangular, donde el punto de fuga está situado en los edificios descendentes del fondo a la izquierda.

### 3.2.8. Hija de su Padre

En la ilustración podemos apreciar los cuerpos sin vida de los mutantes, miembros de dos facciones Alphas y Omegas. Hace referencia a la muerte, aparecen una serie de cadáveres en alto estado de descomposición, queriendo plasmar el carácter del momento, un lugar viciado, donde solo reina la muerte y el horror hasta donde alcanza la vista. Aquí quiero plasmar la vida y la muerte, queriendo dar a entender de que en ambos bandos no hay vencedores o vencidos solo caídos, y que es en un lugar donde imperan ambas.

La composición de la imagen esta predispuesta de esta manera para querer enseñar a términos generales el estado del campo de batalla, pero solo mostrando un fragmento del mismo.

En la composición abundan las formas onduladas, donde la profundidad la ofrecen los cadáveres apilados. Y la niebla del fondo ofrece el mismo patrón, las formas de la niebla de fondo remite al estado cargado del ambiente, donde el aire esta tan viciado que es difícil respirar.

Los cadáveres y esqueletos en descomposición representan la muerte, en distintas obras la muerte muchas veces ha sido plasmada como un esqueleto, sin llegar a decir que la muerte es un ente invisible que se pasea por ahí tocando con su mano huesuda, sino un punto de no retorno. Se puede observar la posición de ciertos cadáveres haciendo un último acto antes de morir.

Fig 47. Visiones. (Detalle).  
Pintura digital. 2014.



El color de fondo fue escogido para dar a entender la situación de la batalla, aunque se trata de un sector de la ciudad aislado, dentro de ese lugar hay vida natural, por eso el verde hace referencia a la naturaleza en contraposición a los cadáveres, el concepto de esta ilustración sería el de jugar con el equilibrio de la vida contra la muerte.



Fig 48. Ronin. (Detalle). Pintura digital. 2014.

### 3.2.9. Visiones

Nos encontramos ante una ilustración que representa la muerte de Alpha, líder del grupo que lleva su mismo nombre, podemos observar como Alice la esta encañonando con el arma, y como Alpha aún sabiendo que va a morir sonríe.

Ambos personajes se encuentran en el territorio de Alpha, los árboles del fondo yacen moribundos, dando un aviso del destino que le espera a Alpha. Aunque está se encuentre en una zona con material vivo, en sí mismo, está representado como un lugar oscuro, donde la vida que crece esta distorsionada.

Ambas figuras representan una contraposición de emociones, por un lado Alice comete un acto violento y desesperado, de impotencia, decantándose por apretar el gatillo, mientras Alpha permanece tranquila, relajada, ante esa angustia se eleva, una sensación liberadora del personaje, se mantiene sonriente ante la desesperación del ser humano.

Por parte de Alice se intenta plasmar la falta de esperanza ante una situación extrema donde será imposible de superar, el mismo bosque fantasmagórico no hace nada más que enfatizar esa sensación, por el contrario para Alpha es sino un paso más hacia lo desconocido.

### 3.2.10. Ronin

Aquí podemos ver el instante en el que Dafne es rescatada por Omega, en la presente ilustración se nos representa la idea de paternidad, por la composición de la imagen nos remite al detalle de las manos del cuadro "La creación de Adán". Como bien podemos ver se nos muestra a Omega intentando sacar a Dafne del trance en el que la tiene sumida Alpha, pudiéndose apreciar el instante justo en el que las manos de ambos se van a entrelazar, y aunque suponga la muerte de Omega, él intenta por todos los medios agarrar la mano de la chica, eso se debe a los sentimientos de paternidad que sufre un padre por su hijo, donde siempre le ofrecerá salvación y resguardo a un hijo, y está la contraparte de Dafne, una chica huérfana sin padres, que se aferra a la mano de ese desconocido para intentar salvarse evocación así el sentimiento de paternidad por parte de ella.

Para la realización de esta ilustración nos hemos ayudado de unas texturas rocosas previamente procesadas digitalmente con el fin de hacer referencia al terreno donde se encuentran, y haciendo alusión a los muros creados por Alpha, donde Omega a costa de su propia vida los está destruyendo.

El vínculo paternal o maternal es uno de los que más experimentamos, nos ofrece esperanza, un punto de partida, o un cambio de rumbo.

### 3.2.11. Cenizas

En la presente ilustración podemos ver a dos personajes, el Doctor Enzo, y a Kuro, el padre de Raiga, están manteniendo una conversación muy esclarecedora para ambos, por una parte tenemos la figura de Enzo, un hombre inteligente, maquiavélico, capaz de aprovecharse de la desventaja de alguien con tal de sacarle provecho y así poder justificarlo según sus creencias o ideología, por otro lado tenemos la figura de Kuro, que se muestra totalmente destrozado ante las adversidades que se le han puesto delante en su vida, la encarcelación de su hijo, el divorcio de su mujer, su trabajo, son una serie de factores que han llevado al borde de la desesperación al personaje, dando lugar una extraña alianza con el hombre que tratará de experimentar con su hijo.

Se trata del momento en el que Enzo revela las verdaderas intenciones del Nexo hacia Raiga, y como Kuro hace a su hijo totalmente responsable de todos los males que le han ocurrido hasta ahora.

En la ilustración queremos transmitir dos cosas, por un lado la desesperación de Kuro cuya alternativa no es otra que aliarse con el enemigo, y por otro la soberbia que posee Enzo hacia todo cuanto le rodea, viéndose capaz de poder controlar las distintas situaciones que se le presenten.



Fig 49. Cenizas. (Detalle). Pintura digital. 2014.

El fondo evoca al pasillo de las instalaciones del *Nexo*, donde Enzo esta mostrando hasta donde ha llegado gracias a la investigación que ha obtenido sobre Raiga, los colores escogidos son el blanco, el negro y el gris, estos colores dan la sensación de que el lugar es completamente artificial a la vez que se muestra limpio de enfermedades o impurezas mostrando así el ambiente de un laboratorio.

### 3.2.12. A Flor de Piel.

Estamos ante la última ilustración del *Nexo*, en la ilustración podemos ver a Raiga, el protagonista de este periplo, acurrucado con los brazos extendidos hacia delante y la cabeza entre ambos ante los restos calcinados de sus padres, este es un gesto de desesperación, de impotencia, aquí el protagonista se da cuenta de que ya no tiene nada, en donde sus actos lo han llevado hasta ese punto exactamente.

De fondo podemos ver la ciudad de *Spinestadt* como un ente viviente y artificial que observa al protagonista que se encuentra en un momento difícil de superar, y quien sabe si saldrá victorioso. Las cenizas están representadas siendo movidas por un viento tranquilo, dando a entender que las cosas cambiarán pero dependerá del protagonista ir para mejor o peor.

La ilustración esta dividida en dos planos, por un lado encontramos a Raiga y las cenizas en el primer término, y de fondo podemos apreciar la ciudad, extendiéndose ha ambos lados, aunque sea una imagen en dos tonos planos, gracias a ciertos detalles como el árbol del edificio, podemos representar el resto de elementos con la proporción adecuada. El color negro es elegido para dar mayor contraste a lo que tenemos situado más adelante, y el azul de la ciudad hace referencia a lo artificial, a lo irreal, a la máquina.



Fig 50. A Flor de piel. (Detalle). Pintura digital. 2014.

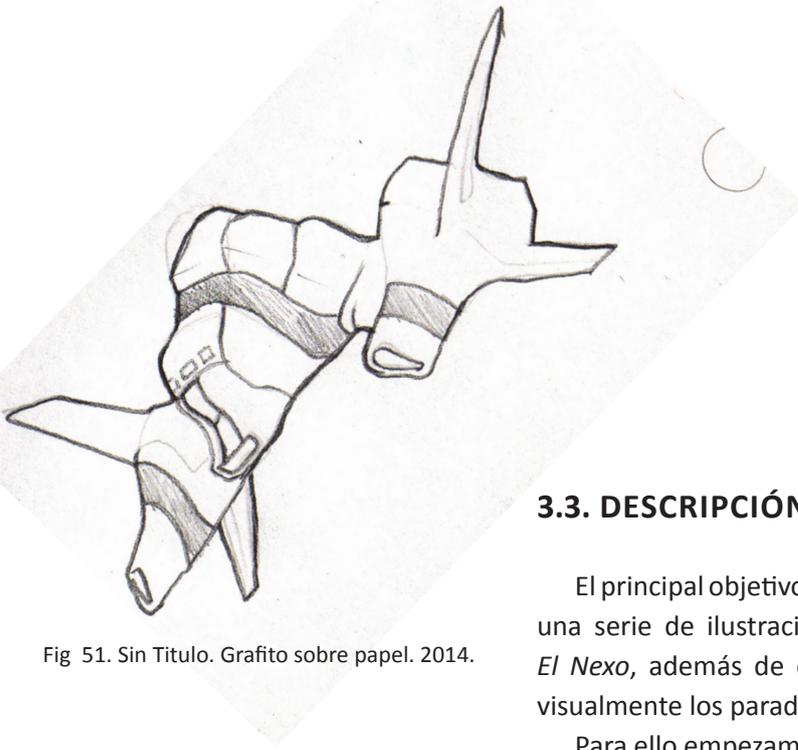


Fig 51. Sin Título. Grafito sobre papel. 2014.

### 3.3. DESCRIPCIÓN TÉCNICA.

El principal objetivo del proyecto que destacamos es el interés por elaborar una serie de ilustraciones que acompañen al juego de rol en desarrollo, *El Nexo*, además de crear un imaginario propio, en el que se representa visualmente los paradigmas del cyberpunk.

Para ello empezamos haciendo la base de la ilustración a lápiz, para luego el posterior procesado digital, y después pintarlo con el ordenador.

El soporte de nuestro proyecto es el formato digital, que ha sido elegido por la facilidad de acceso que hay hoy en día, además que mejor que un formato que vaya vinculado con el subgénero cyberpunk, los datos. La medida general del soporte de la ilustración es el del A4, 21x29, 7 cm.

Por lo tanto situamos nuestra obra dentro de la categoría de ilustración digital, medio innovador para plasmar las artes plásticas, pero aun así no dejamos de perder el toque manual que proporciona el lápiz en las líneas del dibujo.

Con la ilustración no hacemos sino el plasmar los conceptos y símbolos propios del cyberpunk. Mostramos los conceptos que expresan la irrealidad, lo artificial, y al individuo como pieza para el engranaje que es la sociedad.

Elegimos la opción de primero usar lápiz de grafito para dar expresividad en la definición y un cierto contraste a los elementos representados en los dibujos. Con la línea o el trazo tomamos el registro que queremos transmitir, otorgando a ciertos elementos metálicos la calidad de elemento orgánico y viceversa.

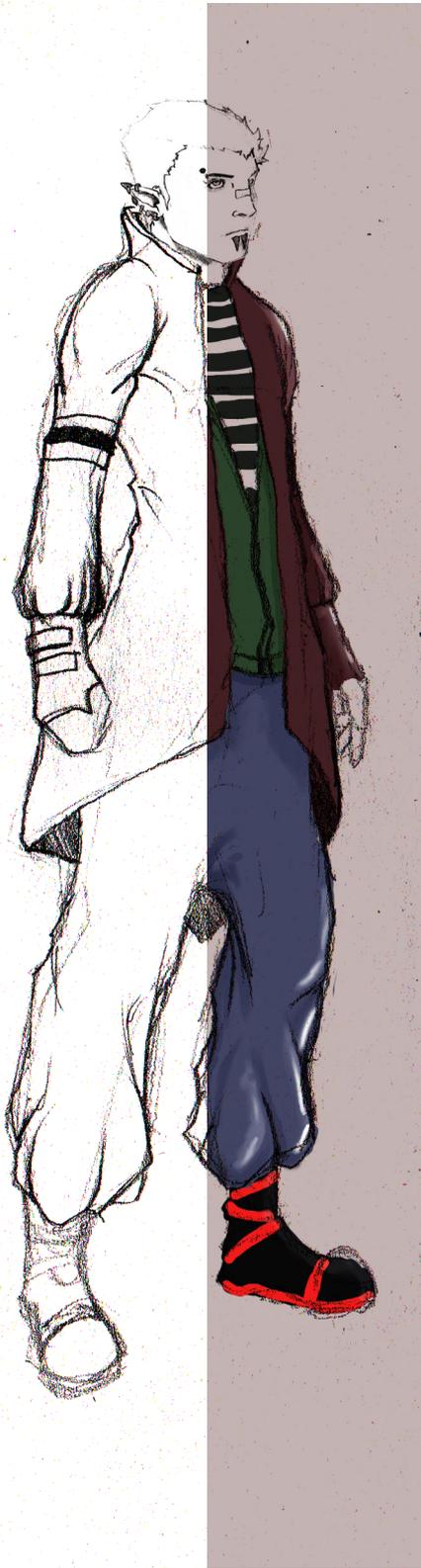
Tras escanearlos, comenzamos a pintarlos, aquí el aplicar correctamente la pintura, distribuir los volúmenes, luces etc., dan muchas posibilidades para ofrecer según que formas, materiales, texturas veamos que son necesarias.

Al igual que variamos el grosor de la línea para querer destacar partes de la composición, el color también proporciona la sensación de profundidad, y da ciertos matices a los elementos que con la línea únicamente sería muy difícil de obtener.

Prestamos atención a las composiciones en donde algunas son más acotadas y rígidas, y otras más fluidas, esto le ofrece a la ilustración un ritmo que se acentúa, se silencia o se neutraliza, pero también a veces podemos



Fig 52. Sin Título. Grafito sobre papel. 2014.



percibir que las composiciones son algo angosto, sin espacio.

En las ilustraciones donde predomina el paisaje elegimos usar vistas generales, perspectivas que muestren muchos elementos urbanos, aportándole al dibujo ese acabado futurista y que ayuda a la creación de espacios amplios.

Gracias a las herramientas de difumino, la de subexponer y sobreexponer, del programa de procesamiento digital. Además de las transiciones entre distintos colores no hacen sino que ofrecer ciertos matices y volúmenes que no conseguiríamos con el lápiz. La luz en las ilustraciones aparece muy marcada para dar así mayor contraste, en muchas ilustraciones solo hay un foco de luz, mientras en otras hay varios focos.

Variando la opacidad de los pinceles, y de la goma de borrar, se consigue que la transición en ciertos puntos sea homogénea, además al elaborar la ilustración por capas, conseguimos tener un trabajo aún más ordenado y así poder trabajar con más facilidad con manchas o valores tonales al saber manejar las herramientas de las paletas de color.

Por último hay que decir que le hemos prestado mucha importancia a elaborar los detalles, y simbolismos propios del cyberpunk según los colores escogidos. Ya que para dar mayor ambiente a las distintas representaciones de las ilustraciones, queremos insinuar al espectador ciertas emociones, intentando que se involucre visualmente con la obra. Para esto la obra se debe observar como un conjunto, percibiéndose por los colores que lo forman. Nos apoyamos en el color para otorgar más capacidad visual a los distintos puntos de las ilustraciones que se quieren destacar, para así crear un ambiente cyberpunk.

Fig 53. Sin Título. Grafito sobre papel/Pintura digital. 2014.

### **3.4. OBRA FINAL.**

Nuestra base es teórica, pero también obtenemos nuestras fuentes de distintos medios, literatura, cine, cómics, donde recreamos criaturas que aparecen en un trasfondo más propicio en la ciencia ficción y traen consigo distintos conceptos que nos interesan.

Nos interesa la frontera entre lo vivo y lo mecánico, la metamorfosis del cuerpo humano cuando se combina con la tecnología, dando lugar a un híbrido. La ilustración ha captado toda nuestra atención durante el proceso de la obra, la técnica de lápiz, junto con el trabajo de la aplicación de los colores de manera digital, muestra una línea de trabajo semejante a la de ciertos aspectos de los referentes artísticos antes citados. Esta obra es gracias a la influencia de los distintos medios de observación por el que hemos ido recopilando los distintos conceptos que envuelven al cyberpunk. La obra esta concebida para ser el acompañamiento al juego de rol en desarrollo, y ser dirigida a una producción editorial, o para trabajos más conceptuales como cine, videojuegos. A continuación se muestran las obras finales de la investigación realizada en el TFG.



Fig 54. Un mal día. Pintura Digital. 2014.

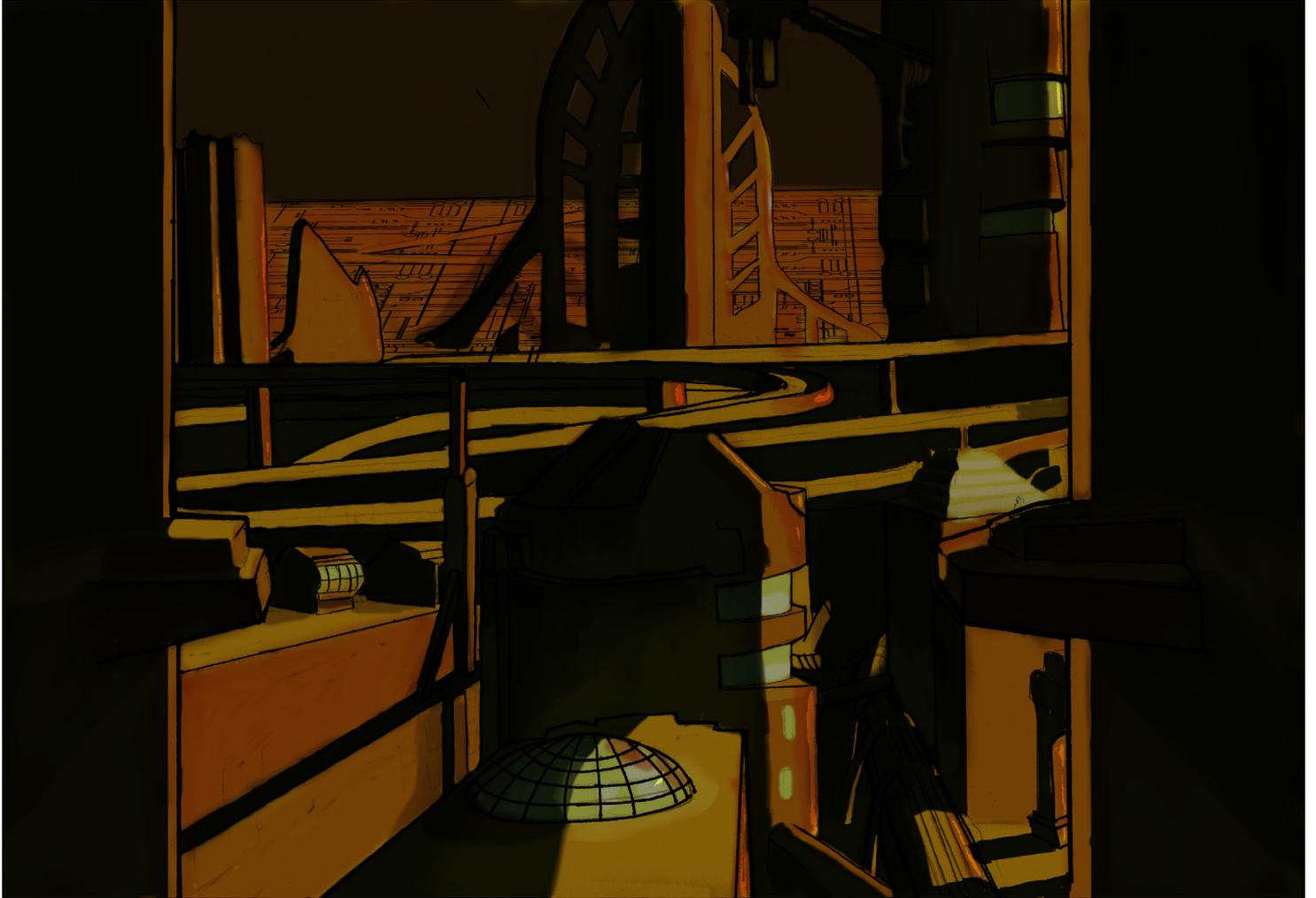


Fig 55. El Juicio. Pintura Digital. 2014.

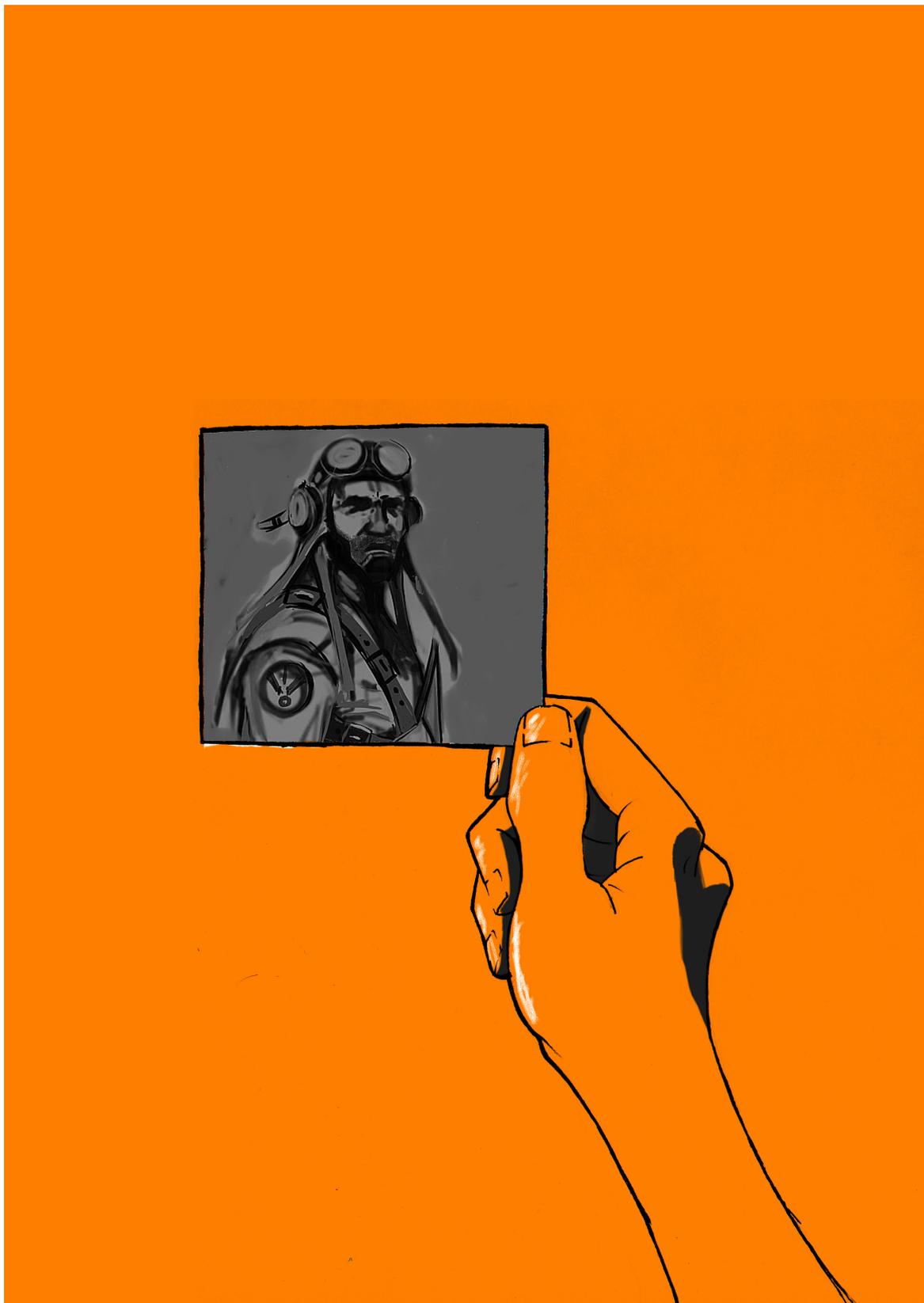


Fig 56. Desesperación. Pintura Digital. 2014.

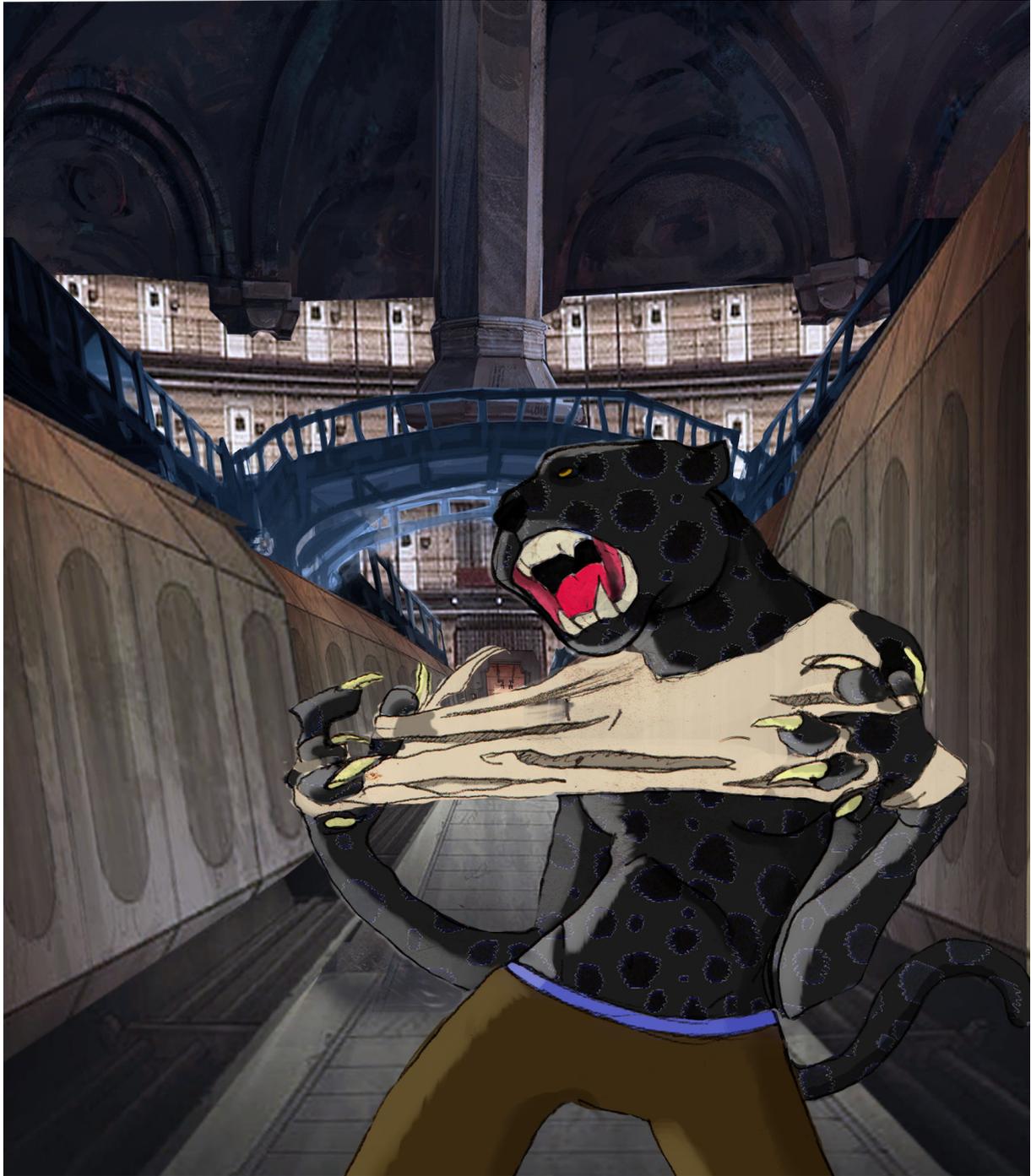


Fig 57. Polizón. Pintura Digital. 2014.



Fig 58. El Rescate. Pintura Digital. 2014.



Fig 59. El Plan Maestro. Pintura Digital. 2014.

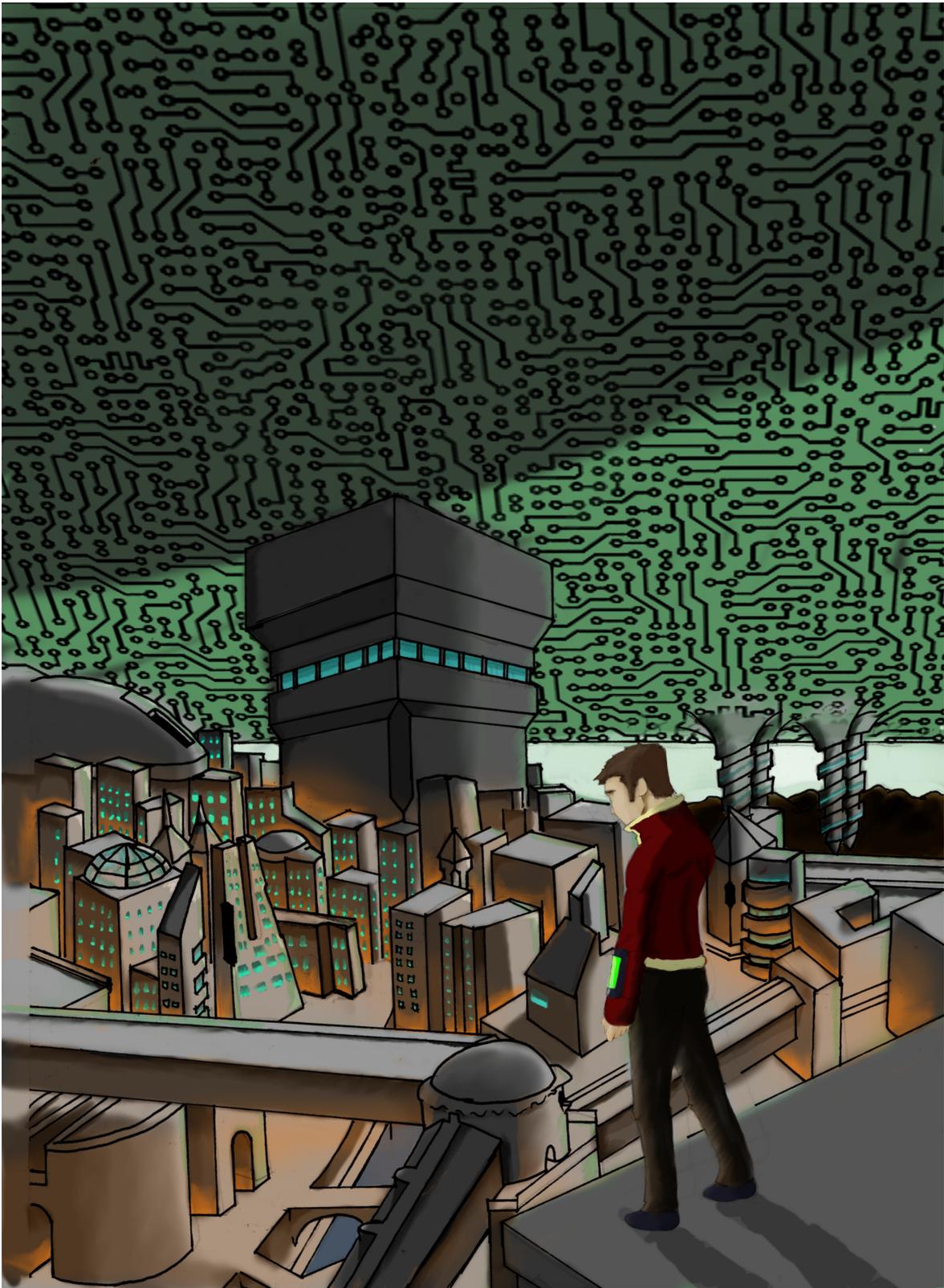


Fig 60. Pequeñas Batallas. Pintura Digital. 2014.



Fig 61. Hija de su padre. Pintura Digital. 2014.



Fig 62. Visiones. Pintura Digital. 2014.



Fig 63. Ronin. Pintura Digital. 2014.



Fig 64. Cenizas. Pintura Digital. 2014.



Fig 65. A flor de piel. Pintura Digital. 2014.

## 4. CONCLUSIONES

El desarrollo del TFG supuso una aproximación al género fantástico y al subgénero cyberpunk en sus distintas manifestaciones artísticas: pintura, cine, literatura. Esto se abordó desde el punto de vista teórico con el fin de ser más concisos en cuanto a nuestra producción artística, mediante el discurso artístico apoyado en el marco teórico. Los puntos de interés expuestos en el marco teórico se corresponden a las dudas surgidas en cuanto a los temas, yendo de lo general a lo particular.

Empezamos nuestro proyecto con los conceptos de fantástico y cyberpunk, exponemos los conceptos desarrollados por los distintos pensadores, artistas que también han profundizado en este tema, estos dos conceptos no están del todo acotados, ya que no tienen unas definiciones claras de lo que son o hasta donde llegan. Hemos expuesto los asuntos que rodean a estos dos conceptos señalando lo más representativo en las artes plásticas. Desde el principio hemos dejado clara nuestra intención de definir correctamente lo que es el cyberpunk, un acercamiento del ser humano a nuevas tecnologías, donde las diferencias sociales, los problemas de la humanidad son más intensos debido a ciertos factores artificiales, creados por ellos mismos. Llegamos así al objetivo principal de nuestro TFG, el cyberpunk, género a la que pertenecen nuestras obras y el juego de rol en desarrollo, exponiendo los distintos puntos podemos clasificar nuestra obra dentro de esta estética. Al igual que nombramos artistas que han aportado obras dentro de este género.

En los puntos posteriores hemos enfatizado los conceptos en común que hemos considerado importantes, y que se deberían conocer si se desarrolla una obra perteneciente a este subgénero. Hablamos del problema que presenta el concepto de cyberpunk, aunque pertenece al género fantástico y al de la ciencia ficción, el cyberpunk suele mostrar una realidad distópica, que genera lo inverosímil.

Analizamos las representaciones de lo fantástico, en este punto emergen los híbridos entre ser vivo y la máquina, las prótesis, los implantes, los espacios imaginarios totalmente informatizados, que son una serie de factores que quiere plasmar, y ofrecer el artista. Hemos observado las distintas manifestaciones del cyberpunk tanto en el cine, literatura o en las artes plásticas como la pintura, dibujo e ilustración digital.

Profundizamos en las figuras que se encuentran en este subgénero, llamando así la atención del observador, dándole énfasis a la obra. Este énfasis se muestra mediante símbolos o conceptos que son omitidos por la sociedad,

algo que no les gustaría ver, por lo que al observador le llega el mensaje y este obtiene una reacción. Las obras que pertenecen al cyberpunk no solo intentan mostrar sino también provocar al observador nuevas maneras de percibir la realidad.

Nuestra investigación hecha en el TFG nos ofrece distintas maneras de ahondar en el subgénero cyberpunk, y observar los distintos mundos personales creados por los artistas presentándose como nuestro objetivo en el marco práctico. Nos paramos en señalar las distintas obras que surgen del cyberpunk de nuestros referentes artísticos como HR. Giger y Dave McKean, que a través de sus obras han presentados las distintas inquietudes que importan al ser humano y que han sido un factor importante a la hora de elaborar nuestro proyecto.

Muchos de los conceptos expuestos en el TFG están a modo introductorio, debido a la poca relación con los puntos que aparecen en el proyecto o porque no pertenecen a las disciplinas artísticas desarrolladas, centrándonos en los conceptos que nos han parecido importantes.

Los conocimientos aprendidos a partir de los conceptos que aparecen en el marco teórico ayudó a la realización de nuestra obra mediante la creación de una serie de ilustraciones, elaborando así un imaginario que perfectamente pertenece a la estética del cyberpunk, apoyado en los aspectos que previamente habíamos analizado, llevándonos al planteamiento y creación de futuros proyectos relacionados con este tema.

El desarrollo de nuestro proyecto decidimos realizarlo mediante técnicas mixtas, dibujo, fotografía, pintura digital, apreciándose así a lo largo de nuestra obra convirtiéndose la pintura digital en una pieza fundamental en nuestra producción artística. Gracias a los conceptos asimilados hemos conseguido plasmar parte de ese mundo en una expresión artística particular adecuado a nuestro marco artístico que parte de la unión entre el ser humano y la máquina.

*“Cualquier cosa que se le pueda hacer a una rata, se le puede hacer a un humano. Y podemos hacer casi cualquier cosa a las ratas. Es duro pensar en esto, pero es la verdad. Esto no cambiara con cubrirnos los ojos. Esto es cyberpunks.”* Bruce Sterling

## 5. BIBLIOGRAFÍA

## BIBLIOGRAFIA ESPECÍFICA

DYAZ, Antonio, 1998. Mundo Artificial, Internet, Ciberpunk, Clonación y otras palabras mágicas. España. Temas de hoy S.A.

MORENO, Horacio, 2003. Cyberpunk, más allá de Matrix. México. Circulo latino.

SCHURIAN, Walter, Uta Grosenick (ed.), 2005. Arte fantástico. Madrid, Taschen Benedikt.

VV.AA. 2006, Europa Imaginaria. Cinco miradas sobre lo fantástico en el viejo continente. Madrid, Valdemar.

ALONSO, Felipe, J. Diccionario Espasa de Seres Fantásticos. España. Espasa.

## BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTARIA

ARENAS, Carlos y PLASENCIA, Carlos. 2007. Catálogo de la exposición H.R. Giger. Escultura, gràfica i disseny. Sala d'Exposicions del Rectorat de la Universitat Politècnica de València, Valencia, Editorial de la UPV.

ARENAS, Carlos. 2005. El mundo de HR. Giger. Tesis Doctoral (Dialnet), Valencia, Universitat de Valencia.

CIRLOT, Juan-Eduardo. 1992. Diccionario de Simbolos. España. Labor S.A.

DEMA, Daiana. 2013. Fantastic Natura. Una mirada personal. Tesina. Universidad Politécnica de Valencia, Valencia.

PEREGRINA CASTAÑOS, Mikel. 2012. Megapolis y cibercpolis en Snow Crash, de Neal Stephenson. Universidad Complutense de Madrid, Madrid.

RODRÍGUEZ, Laura. 2009. El laberinto cibernético, una introducción al neo-nomadismo. Tesina. Universidad Politécnica de Valencia, Valencia.

## FUENTES DE INFORMACION WEB

DIVAGACIONES UCRÓNICAS. Arte y expresión Cyberpunk. Parte I. <<http://www.tea-tron.com/elisabetrosrom/blog/2012/10/25/arte-y-expresion-cyberpunk-parte-i/>> consulta: 20 de julio 2014.

LUNA, Joan.S. Dave McKean, un ilustrador de lujo arriesgado. El Mundo. <http://www.elmundo.es/elmundo/2010/10/22/cultura/1287740630.html>. Viernes 22/10/2010. Entrevista a Dave Mckean. 12:32. consulta 24/07/2014.

WIKIPEDIA. Cyberpunk. <<http://es.wikipedia.org/wiki/Cyberpunk>> consulta: 10 de enero 2014.

## FUENTES AUDIOVISUALES

OTOMO, Katsuhiko.Akira.(designacion especifica del documento).Japón.1988.

CAMERON,James. The Terminator(designacion especifica del documento).Estados Unidos. 1984.

CRONENBERG, David. Videodrome.Canadá. 1983.

KISHIRO, Yukito. Alita, Angel de Combate. Japón. 1993.

SCOTT, Ridley. Alien, el octavo pasajero.Estados Unidos. 1979.

SCOTT, Ridley. Blade Runner. Estados Unidos. 1982.

SHIROW, Masamune. Ghost in the shell. Japón. 1995.

WACHOWSKY, Andy y Lana. Matrix. 1993. Estados Unidos.