

Universidad de Ciencias y Artes de Chiapas

FACULTAD DE ARTES

LICENCIATURA EN ARTES VISUALES

ELABORACIÓN DE TEXTO

“Híbrido”.

Propuesta plástica inspirada en la relación del consumo, la
dependencia cibernética y elementos visuales cercanos al ciberpunk
y ciencia ficción.

Para obtener el título de
Licenciado en Artes Visuales.

Presenta

José Carlos Cruz Balbuena.

Asesora

Lic. Ninfa Torres Lagunes.

Tuxtla Gutiérrez Chiapas, México. Febrero de 2022.





UNIVERSIDAD DE CIENCIAS Y ARTES DE CHIAPAS
SECRETARÍA GENERAL
DIRECCIÓN DE SERVICIOS ESCOLARES
DEPARTAMENTO DE CERTIFICACIÓN ESCOLAR
AUTORIZACIÓN DE IMPRESIÓN

Lugar: Tuxtla Gutiérrez, Chiapas
Fecha:

C. Jose Carlos Cruz Balbuena

Pasante del Programa Educativo de: Artes Visuales

Realizado el análisis y revisión correspondiente a su trabajo recepcional denominado:

"Híbrido".
Propuesta plástica inspirada en la relación del consumo, la dependencia cibernética y elementos visuales cercanos al ciberpunk y ciencia ficción.

En la modalidad de: Elaboración de texto

Nos permitimos hacer de su conocimiento que esta Comisión Revisora considera que dicho documento reúne los requisitos y méritos necesarios para que proceda a la impresión correspondiente, y de esta manera se encuentre en condiciones de proceder con el trámite que le permita sustentar su Examen Profesional.

ATENTAMENTE

Revisores

Lic. Robie Espinoza Gutiérrez

Ing. Tapia Aquino Rogelio Rodolfo

Lic. Ninfa Torres Lagunés

Firmas:

c. c. p. Expediente



Pág. 1 de 1
Revisión 4

ÍNDICE

Resumen	4
Abstract	4
Introducción	4
CAPÍTULO 1.	
CONCEPTOS Y COMENTARIOS PARA REVISAR LA CULTURA DE CONSUMO, EL AVANCE TECNOLÓGICO Y SU INFLUENCIA EN LA SOCIEDAD.	7
1.1 Sobre “La sociedad del espectáculo” Guy Debord, 1967.	10
1.2 Guerra y cambio.	14
1.3 Hibridación	23
1.4 Inmediatez y consumo.	25
1.5 Internet y publicidad.	31
Conclusión del capítulo.	37
CAPÍTULO 2.	
CIBERPUNK	38
2.1 Ciberpunk	39
2.2 Discurso visual; color en la temática ciberpunk y la ciencia ficción.....	42
2.3 Elementos visuales recurrentes en la estética de la ciencia ficción relacionada al ciberpunk.	45
Conclusiones del capítulo.....	51
CAPÍTULO 3.	
PROCESO CREATIVO.	52
3.1 Antecedentes y motivos personales.....	52
3.2 Motivos visuales y conceptos.....	54
3.3 Bocetos y sesión fotográfica.	56
3.4 Detalles de la ejecución técnica.	56
CAPÍTULO 4.	
OBRA Y COMENTARIOS PERSONALES.	59
4.1 Punto de carga.....	59
4.2 Sin título.....	61

4.3 Medusa	63
4.4 Triple retrato.	65
4.5 Conexión.....	68
Conclusiones del capítulo.	70
Conclusiones finales.....	71
Fuentes de información.	72

Resumen

El Proyecto de titulación “Híbrido”, es una propuesta plástica que usa la pintura como medio de comunicación visual, metafórica e instrumento de reflexión personal sobre temas relacionados a la ciencia ficción, conectividad digital, y consumismo.

En el texto podremos encontrar investigaciones que se relacionan a la cultura de consumo, críticas éticas sobre esta y análisis de la ciencia ficción en el sub genero Cyberpunk.

La obra artística es el resultado de la mezcla de estos temas de interés y la intención de trabajar realizar cinco piezas de distinto formato usando pintura acrílica como medio en la producción pictórica de caballete.

Abstract

The "Hybrid" degree project is a plastic proposal that uses painting as a visual and metaphorical communication and as an instrument for personal reflection on topics related to science fiction, digital connectivity, and consumerism.

In the text we can find research related to consumer culture, ethical critiques of it and analysis of science fiction in the Cyberpunk sub-genre.

The artistic work is the result of the mixture of these topics of interest and the intention of working to make five pieces of different formats using acrylic paint as a medium in the easel pictorial production.

Introducción

El siguiente texto es el resultado un tanto dudoso pero lleno de pensamientos sobre temas que encuentro profundamente interesantes tales como los medios de comunicación, el consumo y el arte de la ciencia ficción.

Me permito realizar una pequeña revisión histórica donde podemos ir dilucidando eventos que contribuyen a lo que somos hoy.

Debo aclarar que pese a ser un proyecto perteneciente al área “artes visuales” quien lea esto encontrara a través de todo el texto muchas referencias a la sociología, ética y ficción. Esto se debe que a pesar de intentar comprimir información inspiradora que me ayudo a pensar en los temas centrales, considero que no puedo dejar a un lado muchas de las fuentes que sirvieron en la elaboración escrita y plástica.

El primer capítulo trata sobre contextos históricos que desembocan en consumismo y globalización, posteriormente se analiza el entorno social como un lugar de alienación cultural usando el texto “*La sociedad del espectáculo*” para poder comenzar a identificar publicidad y situaciones contemporáneas que por las características de la época actual se relacionan directamente a los aparatos tecnológicos que hoy en día resultan imprescindibles para la sociedad.

Este capítulo es el más largo de todos ya que se intenta analizar preguntas como:

- ¿Qué aspectos debemos cuestionar sobre la revolución digital?
- ¿Se pueden analizar situaciones del contexto histórico para tratar de entender fenómenos como la globalización cultural?

El capítulo dos analiza la ficción especialmente el género *ciberpunk*, que por su contenido refleja dramáticamente la decadencia del progreso tecnológico, ayudándonos a visibilizar desigualdad y deshumanización tanto moral como física en las personas.

A pesar de tomar el ciberpunk como base de apoyo no considero que la propuesta artística sea de tal carácter estrictamente hablando, pues me permito recopilar elementos de distintos géneros, sin embargo, las imágenes realizadas no pretenden posicionarse como algún tipo de exponente del tema y tampoco son consecuencia directa de los textos que se mencionan en la parte escrita del proyecto.

“Híbrido” se trata de múltiples reflexiones y pensamientos en cuanto a las relaciones humanas desde lo analógico hasta su aparente mudanza a un espacio que aún está en construcción; el digital, anunciando el próximo salto evolutivo de los homínidos y el panorama pinta una sociedad expectante, bombardeada de imágenes que le dicen quien ser, tener una voz que no será escuchada pues miles gritan al mismo tiempo opiniones alimentadas por la desinformación y el miedo.

El planteamiento creativo de este proyecto comienza a tocarse desde el capítulo 3, profundizando en la inspiración de la ficción y cultura popular, tomando en cuenta mi proceso de construcción personal como un “niño de ciudad” (o pueblo grande me inclino a pensar). Retomo ampliamente referentes que me maravillaron en la niñez como lo son películas, videojuegos e historietas al momento del desarrollo pictórico “híbrido”.

Con lo anterior mencionado se plantean preguntas con la finalidad de poyar el proceso creativo:

- ¿Cuáles son los elementos visuales recurrentes en los géneros gráficos relacionados a la ciencia ficción?
- ¿Los discursos visuales en el arte se han visto influenciados por el avance de la tecnología?

El objetivo será cumplir la meta de desarrollar una serie pictórica con elementos visuales cercanos al género gráfico ciberpunk, la conectividad y la dependencia tecnológica.

Este documento contiene imágenes y fragmentos de texto que han sido usadas con fines educativos, nada del contenido recopilado tiene fines de lucro.

CAPÍTULO 1.

CONCEPTOS Y COMENTARIOS PARA REVISAR LA CULTURA DE CONSUMO, EL AVANCE TECNOLÓGICO Y SU INFLUENCIA EN LA SOCIEDAD.

Los seres humanos hemos vivido en estructuras sociales complejas desde hace muchísimo tiempo, la definición en español de “humano” nos refiere como:

“Ser racional” y “Comprensivo, sensible a los infortunios ajenos”.

Real academia española: *Diccionario de la lengua española*, 23.^a ed., [versión 23.3 en línea]. [28/10/20].

Pienso como una característica de mi especie el cargar con la consciencia del pasado, nos construimos en cierta forma gracias a esta y nos permite desarrollar cultura y normas sociales que dirigen nuestras vidas.

Según las estimaciones científicas nuestra especie lleva evolucionando desde hace 164 000 años y contando. De ser tribus pequeñas alejadas las unas de las otras y poseer conocimiento limitado al espacio geográfico que se habitaba, hoy alcanzamos un nivel de comprensión complejo respecto a nuestro entorno y el funcionamiento de los fenómenos naturales y sociales que nos permitió unir la mayoría de sociedades humanas y formar la comunidad global.

Los sistemas económicos y sociales comenzaron a uniformarse desde hace 500 años aproximadamente debido a los movimientos mercantilistas y expansionistas de algunas naciones y en los últimos 100 años las cosas fueron cambiando hasta unificarse del modo que vivimos hoy.

El sociólogo español Manuel Castells Oliván acuñó el término era de la información en la década de los 90 tomando en cuenta la relación existente entre la evolución económica y las transformaciones políticas, sociales y culturales, para crear una teoría global de la información. Dicha teoría apunta a características de esta época como lo son la desaparición de barreras geográficas y de lenguaje, por lo que un mensaje puede llegar a distintas partes del Globo. Al mismo tiempo existe otra característica problemática: la desorientación, donde las personas

quedan expuestas a demasiada información para procesar, siendo fácil caer en contradicciones y sentirse agobiados.

Será necesario mirar hacia el pasado y observar cómo fueron cambiando e introduciendo los estilos de vida relacionados al consumismo en distintos lugares del mundo, que posteriormente llegarían hasta nuestro país y para ser más específicos alrededor de los años 50.

Ya en el pasado algunos personajes originarios de las llamadas “naciones del primer mundo” se quejaban del rumbo que tomaban las sociedades donde vivían. Principalmente en Europa y Estados Unidos acababa de terminar uno de los sucesos de ultra violencia más grandes del siglo pasado conocido como la segunda guerra mundial.

“La globalización, entendida como la actual estrategia económica de acumulación de capital y liberalización absoluta de mercados, es el resultado de unos procesos que comienzan con el fin de la IIª Guerra Mundial (1945). Aparecen entonces las instituciones de Bretton Woods: Banco Mundial (BM), Fondo Monetario Internacional (FMI) y el GATT (tratado de libre comercio reconvertido en la actual Organización Mundial del Comercio -OMC-). Es la época de la reconstrucción de Europa y Japón, la descolonización de Asia y África y la aparición del concepto de "Tercer Mundo" para definir la pobreza extendida a escala planetaria a causa de estructuras injustas de explotación. Y es que la descolonización "política" de Asia, África y América, no fue acompañada de una descolonización económica (las grandes empresas occidentales, de acuerdo con pésimos gobernantes, seguían explotando los recursos de aquellos países con ingentes beneficios que salían de esos países)”.

Merche S. Calle / Juan Enrique Gómez. Consumo globalizado: Waste magazine.

La globalización permitió que los estilos de vida de las superpotencias se introdujesen en lugares que terminaron subyugados tras la guerra, así los conflictos de identidad se trasladaron a todos los ámbitos de la vida. En la novela *Memorias de una geisha* (Arthur Golden, 1997) podemos observar cómo se toca el tema de la transformación política y la destrucción cultural a la que Japón fue sometido al perder la batalla pues parte de la trama se sitúa en la posguerra.

Guy Debord escribió en 1967 síntomas que naciones occidentales comenzaban a desarrollar al entumecerse en la estupefacta y obediente faceta de empleados modernos con el aparente triunfo de las 8 horas de trabajo frente a un escritorio o en una fábrica con domingos

de televisión y fútbol. Estados Unidos y Europa se adaptaban a esta enajenación cultural y laboral que evolucionaba lentamente y llegaría a tocar puertas en México y Latinoamérica años después.

Debord amplía el concepto de la enajenación para incluir la actividad más allá del trabajo como se mencionó en el párrafo anterior, exponiendo al ciudadano promedio en calidad de espectador pasivo al ciclo de consumo que incluye la diversión frívola como sustituto de cultura.

Son varios los textos e investigaciones que exponen un deterioro social a manos de los nuevos modelos de vida promovidos por la cultura del consumo y su relación con las promesas de progreso que se fomentaron masivamente en el siglo xx. El escritor alemán Michael Ende plantea en *Momo* (novela publicada en 1973) una visión perturbadora de la vida contemporánea regida bajo el mito del progreso, orden, inmediatez y consumo.

- “Si los hombres supiesen lo que es la muerte ya no le tendrían miedo. Y si ya no le tuvieran miedo, nadie podría robarles, nunca más, su tiempo de vida.” (Michael Ende, *Momo*, 1973.)

En su obra podemos apreciar preocupación ante un pueblo en el que la vida se torna estéril ya que se deja de hacer todo lo que se considera una pérdida de tiempo como el arte, la imaginación etc. En lo que parece tener relación con los escritos de Guy Debord, todo esto es sustituido por el espectáculo de consumo y efectividad lúgubre al momento de trabajar, las relaciones personales son dejadas a un lado por ser consideradas inútiles. La idea principal de la novela puede ser interpretada como una crítica al consumismo. Nos habla del peligro de verse seducido por intereses ocultos en empresas que tienen el suficiente poder como para influir directamente en la vida de las personas.

Zygmunt Bauman habla desde la sociología, sobre la transformación que atraviesa la humanidad contemporánea. Usando como metáfora el “fluido” desarrolló el concepto de Modernidad Líquida, en referencia a la sociedad en la que vivimos.

La metáfora de la liquidez intenta demostrar la inconsistencia de las relaciones humanas pues los líquidos no poseen una forma o espacio definido y se caracterizan por su inestabilidad, se compara con nuevos modelos de vida donde la satisfacción inmediata del deseo o problemática es la base ideológica del sistema, pero a la vez es momentánea y desechable.

Entendamos pues, que no se trata de un rechazo irracional al progreso tecnológico o cambios en los modelos de vida, sino identificar problemáticas que en términos generales han quedado ocultas, a luchas de poder que generan ganancias económicas para reducidas esferas de

poder y en el proceso nos oprimen y obligan subliminalmente a seguir patrones y conductas que resultan ser perjudiciales para las personas y medio ambiente.

1.1 Sobre “La sociedad del espectáculo” Guy Debord, 1967.

“Y sin duda nuestro tiempo... prefiere la imagen a la cosa, la copia al original, la representación a la realidad, la apariencia al ser...lo que es “sagrado” para él no es sino la ilusión, pero lo que es profano es la verdad. Mejor aún: lo sagrado aumenta a sus ojos a medida que disminuye la verdad y crece la ilusión, hasta el punto de que el colmo de la ilusión es también para él el colmo de lo sagrado”. (Debord, 1967, pág. 2)

Guy Debord decidió abrir así “sociedad del espectáculo” hace ya más de 40 años y hoy me hago la pregunta ¿qué es “lo sagrado”?

En cualquier forma por la que se piense considero interesantes los años que le ha tocado vivir a cada individuo, tanto un anciano en los mágicos años 60's como un chico que en 2020 cumplirá 10 primaveras. Esa frase de todo tiempo pasado fue mejor me parece exagerada y fuera de contexto porque al final, sí, cada quien cuenta como le fue en la fiesta.

Ahora que retiramos esa idea del pasado como sinónimo de mejor, pienso en la obra de Debord situada en la Europa sesentera y a este sujeto rodeado de los integrantes del movimiento situacionista aborreciendo todos juntos el sistema político, social y “artístico” en el que Vivian.

Debord la llamó sociedad del espectáculo y definió espectáculo no como un conjunto de imágenes, “sino una relación social entre personas mediatizada por imágenes”. (Debord, 1967, pág. 2). Desde las primeras tesis de su libro se nos introduce a una idea de la realidad humana infectada por la contemplación pasiva/alienada hacia la misma, esta “contemplación” no es de carácter poético o para superación personal del individuo sino más bien una especie de parálisis, es decir seres inertes que viven trabajando lo que no les pertenece al estilo de la explotación capitalista descrita por Marx e incluso donde el trabajador ha perdido la noción de los procesos sociales históricamente consecuentes donde a pesar de ganar derechos labores el trabajador que alcanza la vejez seguirá siendo despreciado por quien lo contrato, en una aparente mejoría este gozará de una pensión, mientras todo a su alrededor le repite como su edad productiva ha terminado y será un miembro obsoleto en la sociedad de producción/consumo, los medios masivos de comunicación estarán enfocados en el sector adulto de la sociedad, preparándolos mentalmente para aceptar la muerte pasiva y obediente del desecho humano que significa ser anciano.

El espectáculo va más allá en la relación obrero/patrón ya que el dueño del capital también está inmerso en la alienación cultural y sus posibilidades de darse cuenta y tomar conciencia de clase o pretender escapar del sistema se tornan escasas, ya que desafiar el espectáculo desde arriba representa abandonar el poder y comodidad que se goza, el espectáculo es esencialmente jerárquico y capitalista en el modo que la única forma de llegar al goce es estando por encima de otro, no puede existir abundancia acumulada sin dejar en escasos otro sector más bajo en la jerarquía socioeconómica y el espectáculo se encarga de promover el miedo, egoísmo y la sed de poder.

Se trata de una pirámide jerárquica de goce cuya columna vertebral será el control. El goce se hace posible gracias al poder y el poder lo entenderemos como la capacidad de realizar aquello que se desea y tener la menor repercusión negativa posible.

Siendo así pues una carrera constante el llegar a la realización que conlleva la satisfacción del deseo, recordando que la sociedad del espectáculo siempre promoverá el deseo efímero asegurando nuestra permanencia en la carrera espectacularmente deseosa y frustrada claramente interminable.

Quien se encuentra arriba y decida revelarse estaría corriendo el riesgo de perder lo que su posición le ofrece para ser despojado por quien está debajo de él y sigue alienado, ocupando su puesto en la pirámide del goce.

- Señor Trimagasi, ¿usted sabe en qué consiste esto del hoyo?
 - Obvio. Comer. A veces es muy fácil. Otras resultan muy difíciles. Según donde le toque a uno. Por suerte, el número 48 es un buen nivel.
 - ¿Hay mucha más gente abajo? No, no me lo diga.
 - Obvio. Dentro de poco habrá menos.
 - ¡Eh! Los de abajo, ¿me oís?
 - No llame a los de abajo.
 - ¿Por qué?
 - Porque están abajo. Los de arriba no le contestarán.
 - ¿Por qué?
 - Porque están arriba. Obvio.
- (Gaztelu-Urrutia., 2019)

Tratamos un ciclo interminable que necesita crear consumibles materiales e ideológicos a cada rato, se aprovecha de los miedos más básicos dentro de la subsistencia para implementar necesidades y preservar el poder económico ejerciendo dominación emocional pasivo-agresivo. El espectáculo se vuelve así el nuevo Leviatán que se alimenta de todas las clases sociales, medios de producción y escenarios de ocio.

Todos mantenemos vivo al espectáculo en cuanto tememos descubrir un nuevo estilo de vida, las comodidades prometidas son los eslabones de nuestras cadenas y el arma que asesina a los pueblos sometidos. Este mundo tal y como lo conocemos con las muchas o pocas comodidades no sería posible sin la explotación, miedo y opresión.

Creo que toda mi vida he pasado por desapercibido esa particular palabra, “espectáculo” y al adentrarse en los escritos del autor imagino al hombre invisible que puede estar en todas partes sin que nadie se percate de su presencia, a un enemigo sin cuerpo, pero es omnisciente y omnipresente, que además parece estar dotado de cualidades paranormales y como un espíritu toma posesión de mis pensamientos y dirige mi cuerpo desde las sombras, sin siquiera percatarme de ello.

El espectáculo se construye y fortalece en la sociedad y la sociedad no puede vivir sin él, es la droga que hace al individuo levantarse para ir a un trabajo que apenas le paga para sobrevivir y posteriormente endeudarse con un teléfono celular en el mejor de los casos último modelo.

Es un momento histórico atemporal que ha visto Reyes y Papas morir, hombres levantarse contra sus verdugos e iniciar revoluciones, cambios políticos y raciales, ha vivido en la apariencia del progreso moderno luego contemporáneo “y se baña indefinidamente en su gloria, la sociedad que reposa sobre la industria no es fortuita o superficialmente espectacular, sino fundamentalmente espectacularista.” (Debord, 1967, pág. 4)

¿Pero para que todo este espectáculo? Sí, vivimos reprimidos y perjudicados ¿A quién le beneficia que seamos seres a medias?

Es fácil hacer una revisión a la historia oficial e identificar ciertos personajes como la iglesia, gobiernos y las grandes empresas ejerciendo dominación que estuvo y están presentes en México y su particularidad Chiapas, que vive con una grieta en su cultura y lleva doliendo más de 500 años. La dominación funciona desde que nos aceptamos como pueblos desvalidos y necesitados de atención externa.

La religión ofrece bienestar emocional, el gobierno protección social y el mercado trabajo y subsistencia, “a medida que la necesidad es soñada socialmente el sueño se hace necesario, el espectáculo es la pesadilla de la sociedad moderna encadenada que no expresa finalmente más que su deseo de dormir. El espectáculo es el guardián de este sueño”. (Debord, 1967, pág. 5)

Estos tres personajes se involucran profundamente en la vida de todos y las promesas de protección y bienestar tienen coste de obediencia y servicio formando una relación tóxica de aprobación conductual para fines benéficos del sistema.

A través de estas relaciones de control/satisfacción se promueve la heterónoma, moral dogmática y alienación consumista. El progreso fue y es un timo del espectáculo que claramente no tiene fin, la industrialización separó hace mucho tiempo al trabajador de su producto y el mundo presente y ausente a la vez puso en un pedestal la separación, cuanto más me veo reflejado en la imagen dominante de “algo” más lejos estoy de mí mismo, menos comprendo mi existencia y mis propios deseos pues mis gestos ya no son míos, sino de quien me representa. La grieta ha fracturado el corazón y separado mi conciencia.

La evolución de nuestras sociedades se intenta comprobar a través del argumento sobre como dejamos de salir a cazar nuestros alimentos para sobrevivir y dejamos a un lado el sistema nómada pudiendo no solo solucionar sino perfeccionar la demanda y consiguiente industria alimenticia, pero esto se traduce a una abundancia ilusoria donde ésta cuestión primaria permanece, pero con otras reglas de juego puesto que el cazador ya no necesita cazar, pero debe trabajar, “la economía transforma el mundo, pero lo transforma en el mundo de la economía”, estamos atados a nuestro libertador. (Debord, 1967, pág. 8)

Cabe aclarar nuestra naturaleza como entes consumidores, el consumismo espectacular comienza cuando se construye, fortalece y promueve todo un sistema que lleva a niveles violentos e insanos del mismo. En este punto nadie puede tirar la piedra porque todos hemos nacido “*en el pecado*”, la mercancía llenó todos los espacios de la vida y no hay más vida que la mercancía para la sociedad del espectáculo. Se consumen ilusiones porque la subsistencia ya no se limita a las necesidades básicas de un ser humano sino a un gran abanico de objetos-necesidad que superaran la poética del intelecto.

El valor de un algo debe ser constantemente proclamado, pues la adquisición simboliza subsistencia y para el egoísmo se traduce en *poder*. Las regiones hegemónicas ejercen dominación en tanto otras regiones se asumen “pobres” y adoptan el papel de vías en desarrollo, por lo tanto, su lugar es siempre estar por detrás de quienes en un principio determinaron convenientemente las reglas del juego, sobre el bien y mal, lo civilizado y salvaje.

La moral hace su papel de juez y rápidamente descalifica lo que dañe la frágil estabilidad social que se balancea sobre sistemas de dominación económica, política y religiosa al grado que

la libertad de pensamiento se ve restringida. Al nacer somos insertados obligatoriamente en la sociedad que posee reglas y límites establecidos ya validados históricamente por la ley, inculcando deseos y valores. Resulta casi imposible dilucidar un mundo distinto cuando jamás conocimos alternativas respecto al sistema que nos construyó.

Puedo decir que es fácil comprobar el espectáculo dentro de nosotros, cuando sabemos que se puede hacer y que no sin ejercer cuestionamiento racional del acto indebido, cuando repetimos inconscientemente patrones, modelos y conductas que todo el mundo hace y pretendemos no desentonar con el flujo social cíclico e imparable, cuando la costumbre impuesta se vuelve norma y la norma en ley posicionándonos entre la espada y la pared por nuestros deseos más básicos como el hogar, amor y alimento usando el miedo como arma y egoísmo para moneda de cambio.

1.2 Guerra y cambio.

“Rosales, que nunca antes se había metido conmigo, gritó: Hey, miren: esos dos son putos. Vamos a darles pamba a los putos. Me le fui encima a golpes. Pásame a tu madre, pinche buey, y verás qué tan puto soy, indio pendejo. El profesor nos separó. Yo con un labio roto, él con sangre de la nariz que le manchaba la camisa. Gracias a la pelea mi padre me enseñó a no despreciar. Me preguntó con quién me había enfrentado. Llamé "indio" a Rosales. Mi padre dijo que en México todos éramos indios, aun sin saberlo ni quererlo. Si los indios no fueran al mismo tiempo los pobres nadie usaría esa palabra a modo de insulto. Me referí a Rosales como "pelado". Mi padre señaló que nadie tiene la culpa de estar en la miseria, y antes de juzgar mal a alguien debía pensar si tuvo las mismas oportunidades que yo” (Pacheco, 1981)

El sometimiento y las figuras jerárquicas son herramientas que me inclino a pensar, perpetúan la existencia del “espectáculo”. La guerra tiene la cualidad de generar ganancia a costa de quienes tendrán el papel de vencidos y se necesitarán enemigos públicos para mantener vivo el conflicto. Las potencias invasoras se encargaron de hundir el avance cultural y económico de pueblos dominados en el periodo colonial de lugares en América y África logrando las bases del espectáculo mundial o enténdase de otra manera, el mercado mundial militarizado. Los

conflictos bélicos identifican las figuras “aliados o enemigos” que pasa a ser ganadores/vencidos = vencidos / explotados

La mirada de los pueblos hegemónicos sobre los vencidos se torna incomprensiva, exótica, lastimera, compasiva o de asco. Podemos identificar variedad de opiniones sobre los pueblos nativos de América durante la conquista española.

“No puede aducirse lo que manifiesta Aristóteles en el libro I de su Política que hay gente que por naturaleza son esclavos y otros son libres. Considera esclavos por naturaleza los que son como niños o de escasa capacidad racional y que deben ser gobernados por otros [...]

Ahora bien, los habitantes del Nuevo Mundo no sólo no son como niños ni escasos de capacidad racional, sino que a su modo sobresalen y algunos son extraordinariamente capaces. Esto es obvio ya que, antes de la llegada de los españoles, y ahora lo vemos con nuestros ojos, tienen magistrados y un gobierno ordenado y leyes muy apropiadas y castigan a los transgresores y premian a los que obraban en favor de la comunidad. Por tanto, no son como niños ni de escasa capacidad intelectual [...]. Por ello se sigue que están aduciendo un título injusto de conquista quienes afirman que estos nativos son incapaces de gobernarse a sí mismos”.

Fray Alonso de la Vera Cruz, “Relectio de dominio infidelium et iusto bello”, incluido en *The Writings of Alonso de la Vera Cruz*, editados y traducidos al inglés por Ernest J. Burrus, S. J., “Defens of the Indians”, Saint Louis University, 1968, p. 371-373.

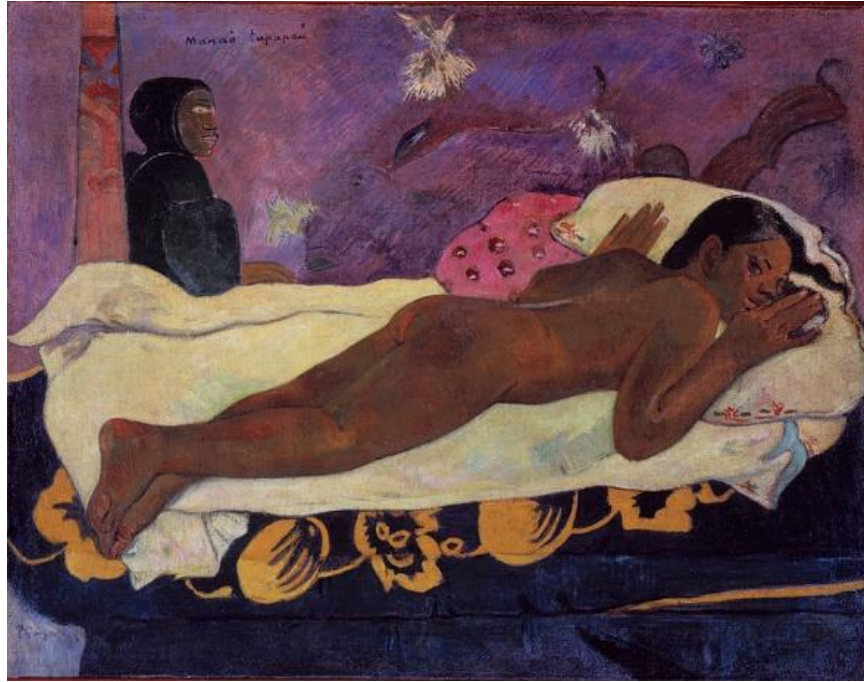


Imagen nº 1. *El espíritu de los muertos vela* 1892, Museo Albright-Knox, Búfalo (Nueva York)

Paul Gauguin. (París, 1848 - Atuona, Polinesia francesa, 1903) Pintor francés expresó en algún momento su deseo por viajar al “tercer mundo” y escapar de la “razón” europea. Hablaba sobre internarse en la selva y vivir alejado de la sociedad francesa para acercarse a lo básico y primitivo de la vida. Analizando un poco este concepto “primitivo” lo podemos entender como la vida no occidental e industrializada.

“El espíritu de la muerte vigilando” o “el espíritu de los muertos vela” (figura 1), es un cuadro donde se encuentra una mujer negra desnuda amante del pintor, acostada sobre una cama mientras un personaje encapuchado esta de perfil atrás de ella.

Esta interpretación de Gauguin sin contar los elementos visuales locales que retoma es muy distinta del arte nativo de Oceanía, la relación con aquello que denominan primitivo es mera contemplativa. Este estilo de “primitivismo” se trata de una interpretación el arte no occidental. El termino resultaría extraño al pensar que una persona originaria de Oceanía defina sus propias manifestaciones artísticas como “salvajes y primitivas” pues para el local se trata de la cultura de sus antepasados que sigue viva. Otro aspecto muy interesante son los materiales y soportes que se suelen usar, que va desde maderas y cueros, hasta rocas y cuevas.

Pese a esto la cuestión primitivista profesa de la idea que el artista mira mundos alejados al suyo, en teoría más auténticos y esto le produce un choque en el imaginario que transforma su lenguaje creativo, también hay que recordar el deseo de evasión y sentimiento de ahogo que conduce hacia el ideal de lo remoto, en este punto podemos dilucidar un intento de rechazo a la vida que es acaparada por la economía, orillando al individuo a ganarse la vida de acuerdo a leyes que no están hechas para protegerlo.

Pese a esto la cuestión primitivista profesa de la idea que el artista mira mundos alejados al suyo,



en teoría más auténticos y esto le produce un choque en el imaginario que transforma su lenguaje creativo, también hay que recordar el deseo de evasión y sentimiento de ahogo que conduce hacia el ideal de lo remoto, en este punto podemos dilucidar un intento de rechazo a la vida que es acaparada por la economía, orillando al individuo a ganarse la vida de acuerdo a leyes que no están hechas para protegerlo.

El primitivismo nos sirve como punto de estudio en el proceso que atravesó el mundo hacia la globalización consumista pues nos ayuda a identificar cierta romanización del mundo no occidental como respuesta a la inconformidad que existía en la edad moderna y su apresurada industrialización que contrasta con la precarización de las colonias.

Imagen n° 2. Arte aborígen australiano. Pigmento sobre cuero. Autor, fecha y locación desconocidos.

Los pintores que pertenecieron a este ismo del arte reflejan sentimientos de frustración y escape renegando sus realidades y huyendo a lugares lejanos que les parecían de ensueño.

Henri Rousseau, otro pintor europeo del siglo pasado suele ser descrito como un empleado de burocracia aficionado a las bellas artes que llegó a construirse un nombre en el mundo de la pintura. Él no tenía estudios formales en las artes, se le denomina como un primitivismo interior no porque buscara una similitud estética con obras de grupos étnicos, sino porque al pintar de alguna manera no se guiaba completamente por los métodos de la academia

, comentan algunos autores que en este tipo de creación había una “noble autenticidad no contaminada por la civilización”. (Aviña, 2012, pág. s/p)

. Con el paso del tiempo este “escape” cambiaría por completo debido a los agitados acontecimientos ocurridos en Europa desde 1914 hasta finales de los 50 llevando a muchas personas al punto de quiebre respecto a la estabilidad social que se ve reflejado en el arte realizado durante y después de las guerras, pasando de la magia de lo exótico a la deshumanización.

La estética en los lienzos se comenzó a poblar del rechazo a la trascendencia y las aspiraciones de un individuo que ya no se reconoce a sí mismo. Las guerras del siglo pasado conllevarían a un obligado movimiento en la cultura europea que posteriormente desembocaría en la cultura popular global que hoy conocemos.



Imagen nº3. “The dream”.1910. Henri Rousseau Detalle de mural. Museo de arte moderno de Nueva York

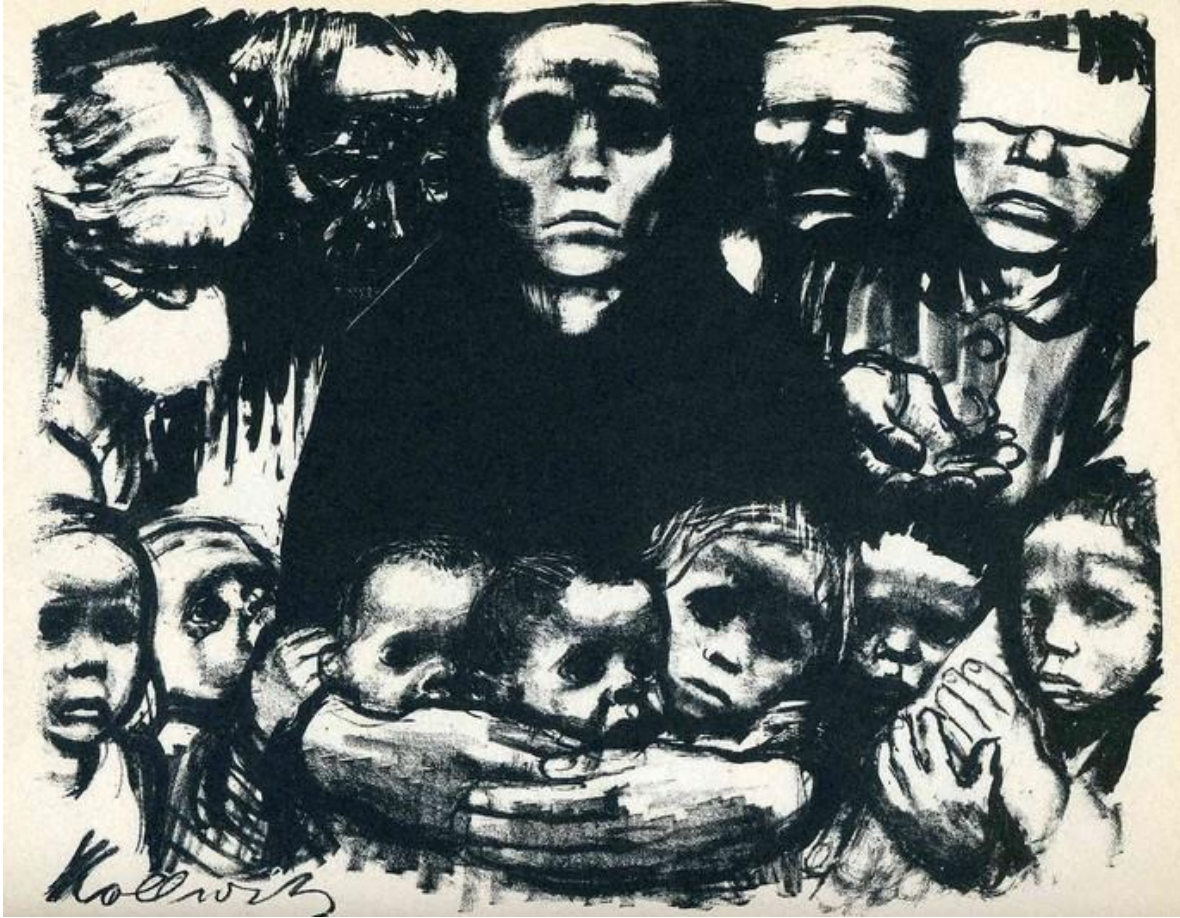


Imagen n°4 Kathe Kollwitz: *Los sobrevivientes*. 1923. Litografía con crayón y pincel con técnica de rascado. 62.3 x 47.8 cm.

Al suscitarse tales disputas de poder, la humanidad occidental del nuevo siglo comenzaba a verse cansada y vencida. A pesar del creciente nacionalismo, el origen del individuo dejaba de tener relevancia pues al final los hombres se convertían en carne de cañón. cabe mencionar que durante la Segunda Guerra Mundial ocurrieron muchos casos de cesura en la definición moral, política y estética del arte.

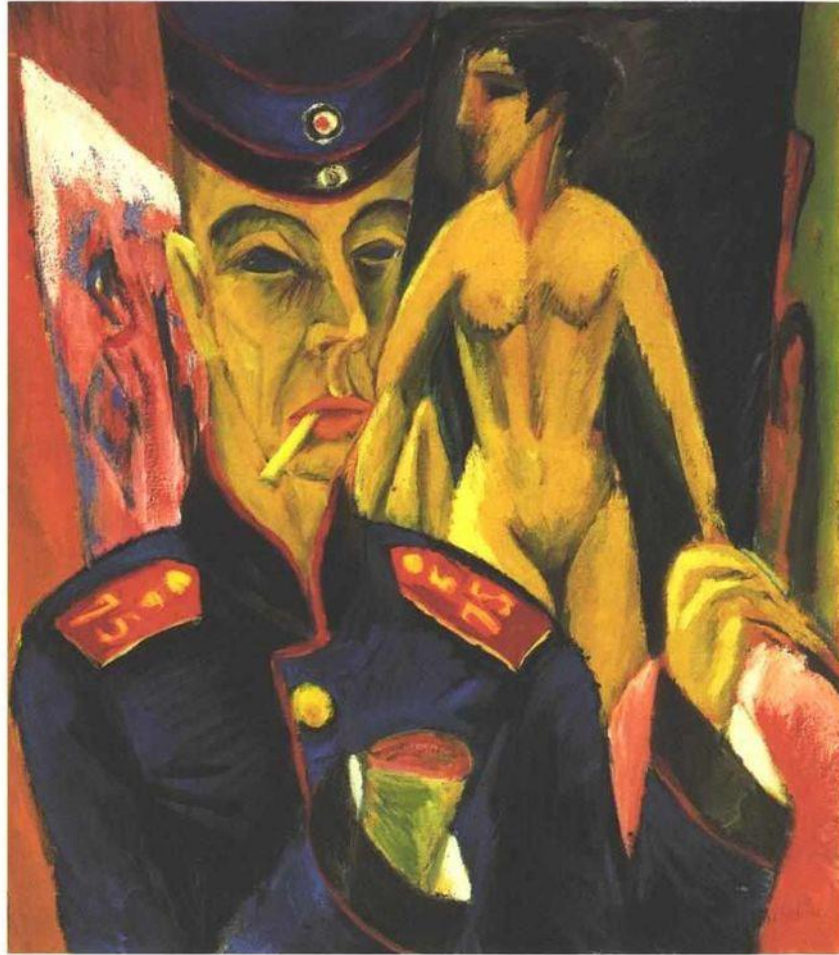


Imagen n° 5. Autorretrato como soldado. Óleo sobre lienzo 69,2. x 61 cm. Allen Memorial Art Museum, Oberlin (Ohio).

Si observamos algunas piezas de este periodo notaremos obra de carácter sumamente sensible que aborda el miedo y la violencia. Los rostros deshumanizados, expresiones huecas y ojos vacíos en estas piezas transmiten un aura de infinita desolación a diferencia de los cuadros primitivistas que generaban expectación y curiosidad hacia lo desconocido. El trazo y pincelada dejan de ser suaves, difuminadas y pacientes convirtiéndose en manchas toscas y agresivas, intensas como los disparos que salían de los fusiles y los tanques que destruían ciudades enteras.

Al término de la segunda guerra mundial el reciente posicionamiento de dos bloques económicos principales y la globalización trajeron consigo grandes cambios sociales y el arte también fue adoptando nuevos discursos iconográficos.

La reconstrucción física y moral de todo un continente, revoluciones en países asiáticos y la rivalidad entre las súper potencias del momento (Estados Unidos y la Unión de repúblicas socialistas soviéticas) amenazaban el mundo con la destrucción nuclear formando la tormenta

perfecta que repercutiría en los millones de personas y artistas modelando la segunda mitad del siglo xx en paranoias, desilusiones y tensiones belicosas nunca antes vistas introduciéndose en el imaginario consciente e inconsciente de la cultura popular que llegaría hasta nuestros días.

Esta expansión promovió un género tanto literario, y visual que exploraba representaciones imaginarias de posibles futuros en la humanidad, todos ellos de carácter fantástico como ya solía ser común en cuentos e historietas de la época, pero añadiéndole los avances científicos que comenzaban a desarrollarse apresuradamente.

Science fiction o ciencia ficción, (adaptación en español del término al género literario, gráfico y audiovisual) relata historias sobre la evolución de las máquinas, contacto con seres interestelares, descubrimientos científicos asombrosos y otras cuestiones espectaculares fue acuñado en 1926 por el estadounidense Hugo Gernsback para su revista titulada *Amazing Stories* (historias asombrosas). Si hacemos una breve una revisión al tema podríamos decir que el género aún sin nombre está presente en novelas del famosísimo autor Julio Verne y estaríamos en lo cierto, aunque verdaderamente es en la segunda mitad del siglo xx cuando gozó de un auge exponencial gracias al avance tecnológico alcanzado durante esos años motivado por la guerra fría.

La prosperidad económica que gozaba EUA más la apertura de mercados en América, Europa y Japón (la URSS hacia lo mismo en su área de influencia) permitió que se lanzaran muchísimas historias donde se mezclaban eventos que transcurrían en la vida real con fantasía, mientras que en paralelo a corrientes artísticas como el dada y el surrealismo que negaban la realidad, sería afirmativo decir que la ciencia ficción también lo hacía, pero desde un ángulo diferente.



Es muy común encontrar escenas de conflictos bélicos donde naciones futuristas y de ficción peleaban entre sí tal como ocurría en aquel entonces.

Como lo fue en la revolución industrial, el metal y los engranajes se transformaron en materia prima para la imaginación de ilustradores, escritores y demás artistas.

El enfrentamiento se comienza a mirar con adrenalina y no horror a diferencia de las corrientes artísticas mencionadas anteriormente, en las siguientes ilustraciones de los años 1950 – 1960 podemos observar el cambio de perspectiva en cuanto a la guerra de la ciencia ficción.



Imagen n° 6 (derecha) Aviones despegando desde una plataforma en la estratosfera. Ilustración de 1953 para un periódico realizada por Helmuth Ellgaard.

Imagen n° 7. (izquierda) Carta de juego estadounidense “mars attacks”. 1962 por Topps. Ilustrado por Wally Wood y Norman Saunders.

Siguiendo con la evolución de la ciencia ficción, en años posteriores las narrativas comienzan a tocar conceptos que incursionan en referencias más cercanas a cuestionamientos sociales las cuales poseían visiones de carácter pesimista imaginando el futuro dominado por la tecnología y capitalismo dando orígenes a subgéneros como el **ciberpunk** entre otros.

Tras estos sucesos históricos, la tecnología, su uso e impacto se introduce en el imaginario colectivo pues a diferencia de otras épocas, esta se relaciona de manera directa en la vida común.

su influencia está presente en las manifestaciones artísticas de diversas disciplinas que incluyen en sus discursos la fusión del hombre y la máquina.

1.3 Hibridación

Los animales evolucionamos para superar problemas que amenazan nuestra vida, ésta característica se repite en casi todos los seres vivos y los humanos llevamos años perfeccionando la capacidad de reconocer y asignar símbolos relacionados al peligro, además de respuestas cognitivas sobre emociones como placer, miedo etc.

El avance del conocimiento nos permitió hacer frente a fenómenos naturales que nos afectan como la enfermedad y condiciones ambientales desfavorecedoras para la sociedad humana pero también aprendimos a controlar estímulos primitivos para sacar ventaja sobre otros individuos.

Como entidades sociales nos construimos con aquellos que nos rodean, nuestros gustos, habilidades y temores están ligados directamente al entorno donde nos desarrollamos. En la modernidad comenzó el proceso internacional de relaciones sociales a gran escala y posteriormente al formarse la comunidad global apoyada por medios de comunicación más sofisticados iniciamos un proceso de globalización cultural⁽¹⁾ en las últimas ocho décadas. Mientras nos inmiscuimos en este modelo universal de sociedad seguimos distinguiendo y apreciando diferencias culturales que nos proporcionan identidad, allí es cuando ocurre un fenómeno interesante pues no se trata del remplazo de las ideas ya existentes por nuevas sino de la mezcla entre el extranjero y local.

La globalización cultural construye una sociedad *hibrida* que se puede apreciar en la inclusión y adaptación de costumbres y creencias de orígenes distintos. Se asemeja mucho al sincretismo y esto sabemos que no es nuevo, retomando las reflexiones en subtemas anteriores, desde el periodo colonial en América han ocurrido estas mezclas a escala masiva. La cuestión de interés aquí es como las nuevas tecnologías relacionadas a los medios digitales e internet potencializaron este fenómeno a escala planetaria.

1. Globalización cultural. “proceso dinámico de la interconexión y asimilación de las culturas, de la cual se genera una cultura homogénea y común en el mundo.”

Ejemplos de esta hibridación cultural son visibles en literatura, cine, música y muchos ámbitos de la vida contemporánea

“Mientras tanto nos modernizábamos, incorporábamos a nuestra habla términos que primero habían sonado como pochismos en las películas de Tin Tan y luego insensiblemente se mexicanizaban: tenquíu, oquéi, uasamara, sherap, sorry, uan móment pliis. Empezábamos a comer hamburguesas, pays, donas, jotdogs, malteadas, áiscrim, margarina, mantequilla de cacahuete. La cocacola sepultaba las aguas frescas de jamaica, chía, limón. Los pobres seguían tomando tepache. Nuestros padres se habituaban al jaibol que en principio les supo a medicina. En mi casa está prohibido el tequila, le escuché decir a mi tío Julián. Yo nada más sirvo whisky a mis invitados: hay que blanquear el gusto de los mexicanos”

(Pacheco, 1981) pág.

El Ciborg ha sido un concepto utilizado en la ciencia ficción desde finales de 1800.y en los 60 se estructuró el término de manera más clara respecto a sus apariciones anteriores.

Este concepto hace alusión a la relación íntima de la tecnología con el ser humano, para ser más específicos su introducción al cuerpo.

La conexión física y psicológica del ciborg es entendida como un ente que no pertenece a una sola categoría (biológica o artificial) sino a la relación orgánica e inorgánica que ya han sido unificadas y constituyen un individuo.

En el género ficticio pueden ser humanos u otros animales que han sido intervenidos, mejorados o suplementados con agentes artificiales externos a la biología propia del espécimen. La estética prototípica del ciborg suele mostrar de manera explícita la mezcla de sus componentes. Aunque este concepto permaneció mucho tiempo en el campo de la ficción, diversos autores han propuesto cuestionamientos que nos hacen preguntarnos qué tan cerca estamos de ser ciborgs y lo que esto significa.

Donna Haraway escribió en 1985 el “*Manifiesto ciborg*” donde retoma este personaje de la ficción y lo compara con realidades sociales. Habla sobre “ficciones” creadas por y para las personas que involucran el posicionamiento político y corpóreo. También hay quienes analizan la posición de la medicina moderna y los planteamientos del ciborg, exponiendo uniones entre humanos y aparatos o drogas que permiten el tratamiento de pacientes. Hablamos de un término que se adapta a la realidad actual, quizás como la metáfora perfecta, el ciborg real no expone sus

cables de manera tangible, pero cada día se nos hace más difícil separarnos de todas las herramientas que hemos creado. Quizás desde los inicios de nuestra especie comenzamos un largo camino de hibridación fabricando utensilios, desarrollando símbolos y adoptando creencias de otros grupos sociales. Hoy las fronteras culturales y biológicas se desdibujan en sentidos literales y se abre paso a la construcción de un nuevo ser humano.

La hibridación cultural, de nuestro entorno y cuerpos es un proceso que se intensifica en gran medida gracias a los sistemas computacionales de comunicación. El arte imita la vida y la realidad supera la ficción.

En la actualidad, muchos sistemas sociales se han mudado a los sistemas digitales de almacenamiento y tecnología, a pesar de esto un gran sector de la sociedad desconoce el funcionamiento y procedencia de sus aparatos electrónicos. Esto resulta de importancia ya que al mudar parte de nuestras actividades al ciber espacio, comenzamos a crear nuevos roles sociales que se desarrollan casi por aparte de la realidad tangible de los seres de carne y hueso.

1.4 Inmediatez y consumo.

¿Qué sabemos? 2: 45 am, por mi cabeza rondaba la preocupación sobre las tareas escolares, no tengo dinero para reparar la moto y afuera hay una pandemia mundial en curso, salir a buscar trabajo suena diferente a lo usual en estos días.

Decidí interrumpir esos pensamientos, el dibujo que alegremente hacía y el videochat para calentar un poco de agua y preparar la sopa Nissin que había comprado en el Oxxo hace unas horas.

– gururururu, ffffffff – sonaba el traste de peltre avisándome que el agua estaba hirviendo, 15 minutos después regresaba a esa silla con mi cena lista y los pensamientos. Los amigos y el dibujo seguían ahí pero ahora disfrutaba esos fideos con ridículos trozos de carne imitación pollo, fue la mayor satisfacción del día.

Licenciado en artes, médico cirujano, ingeniero petroquímico. La oferta en “educación” a la fecha es variada y si consigues el logro de terminar una carrera sales con un bonito título de lo que ¿eres?

Curiosa expresión esa que estoy seguro todos hemos escuchado al estilo:

- oye Juanito, ¿Qué quieres ser cuando seas grande? Y Juanito responde entusiasmado - ¡ingeniero mami! –

“ser” entendámoslo como “dedicar”, ¿a qué se quiere dedicar Juan al crecer? Y por dedicar nos referimos a que hará para ganarse la vida, en referencia a lo que sabe hacer y es remunerado

económicamente por ello. Todo este disparate resulta para plantearnos una cuestión mucho más personal y analítica de aquello que nos rodea, ¿sabemos cómo funcionan las cosas más cotidianas y simples que forman nuestro día a día?

¿Cómo funcionan las ondas electromagnéticas de nuestros celulares, como están hechas las sillas donde nos sentamos, como se plantan las verduras que comemos, como matan a los animales que ingerimos día a día, ¿qué pasa con la gasolina del coche?

Claramente no podemos ser todólogos y no es necesario serlo, pero eso no saca la pregunta de la cabeza, ¿porque hay cosas tan sencillas que repercuten en nuestra vida diaria y desconocemos?

El avance tecnológico actual ha cambiado el modo en que satisfacemos necesidades y deseos. Es un hecho como respecto a épocas anteriores gozamos de mayor accesibilidad a productos, servicios y conocimientos. La población crece y eso significa que la demanda de muchas cosas lo hará también, siendo importante perfeccionar la distribución masiva de productos y servicios. Debemos pensar que la eficacia es una prioridad de la cultura globalizada y que para muchas compañías el llegar primero significa ganancias económicas, así entenderemos como el mercado se concentra en ofrecer soluciones instantáneas a diferentes necesidades en la sociedad.

El Internet dada a su característica de ser un portal de información rápida contribuye en la relación consumo / inmediatez, en tanto somos conscientes que la conectividad se vuelve indispensable para las sociedades contemporáneas. No solo se trata de actividades relacionadas al trabajo, recordando a Debord y su planteamiento sobre como el espectáculo acapara otros aspectos de la vida, la conectividad de las redes digitales está ligada estrechamente a las vidas privadas de los usuarios trasladando la actividad social a dispositivos digitales.

Con el perfeccionamiento de la tecnología y el sistema económico actual, muchos productos básicos se abaratan y resultan de fácil adquisición por lo que surgen otro tipo de mercancías que ayudadas por la publicidad masiva se inmiscuyen y normalizan en nuestra vida.

El consumismo hace referencia a la “Tendencia inmoderada a adquirir, gastar o consumir bienes, no siempre necesarios.” (Española, 2020)

Se presenta en todo tipo de mercancías y en la era digital se ha adaptado introduciéndose desde publicidad hasta el desarrollo de aplicaciones que usan la conectividad como generador de ganancias económicas. La película documental “**The Social Dilemma**” (“El dilema de las redes

sociales"), estrenada en febrero de 2020 nos relata algunas formas en que las empresas de internet, especialmente redes sociales son diseñadas para desarrollar el consumismo digital, unido al planteamiento de cómo trasladamos nuestras actividades a las plataformas virtuales, el consumismo digital no se trata de acaparar productos tangibles, sino de acumulación de usuarios.

El objetivo es acaparar el tiempo y atención de las personas que se traduce en potenciales consumidores ideológicos o de mercancías, esto se logra gracias a un complejo desarrollo de sistemas que se perfeccionan para generar dependencia y adicción hacia la plataforma en cuestión.

Entre los métodos que pueden pasar desapercibidos son la multitud de notificaciones que están ligadas a nuestras vidas personales. La inmediatez es un factor clave para estos sistemas de atracción de usuarios ya que garantiza la conexión entre el consumidor y el producto, respecto a esta conexión, los ingenieros de las empresas dedicadas a la información digital en redes sociales intentan construir un vínculo tecno/psicológico que simula experiencias en tiempo real donde se interactúa con elementos de la vida cotidiana y gustos personales, teniendo repercusiones en nuestras emociones.

Facebook es un ejemplo de la eficacia respecto a mantener al público enganchado mediante “premios” que se representan en “likes” y comentarios de seres queridos, a esto le podemos llamar “recompensa inmediata” que representa pequeñas dosis de dopamina en el cerebro, el ex ingeniero de google Tristan Harris comentó lo siguiente:

“Las redes entrenan a toda una generación de individuos que, cuando se sienten incómodos, solos o asustados, recurren a 'chupetes digitales' para calmarse". (Orlowski, 2020)

El avance en la tecnología ayuda a la proliferación de la conexión digital y cada vez existen más dispositivos que se conectan a la red global de información, esto significa que nosotros también lo hacemos y es importante recordar el hecho que la tecnología evoluciona, no significa un problema en sí, los temas a considerar son los relacionados a la forma en que se nos presentan estas nuevas plataformas y nuestra posición como consumidores, una de las reflexiones más significativas en “El dilema de las redes sociales” es la frase:

"Si no pagas por el producto, el producto eres tú".

Jeff Orlowski. P.d. 2020. 'The Social Dilemma'.Netflix.

En la siguiente grafica de la Asociación de internet MX del “15° Estudio sobre los Hábitos de los Usuarios de Internet en México 2018” sobre el uso de los dispositivos electrónicos, el Smartphone se posiciona como el más usado en México.

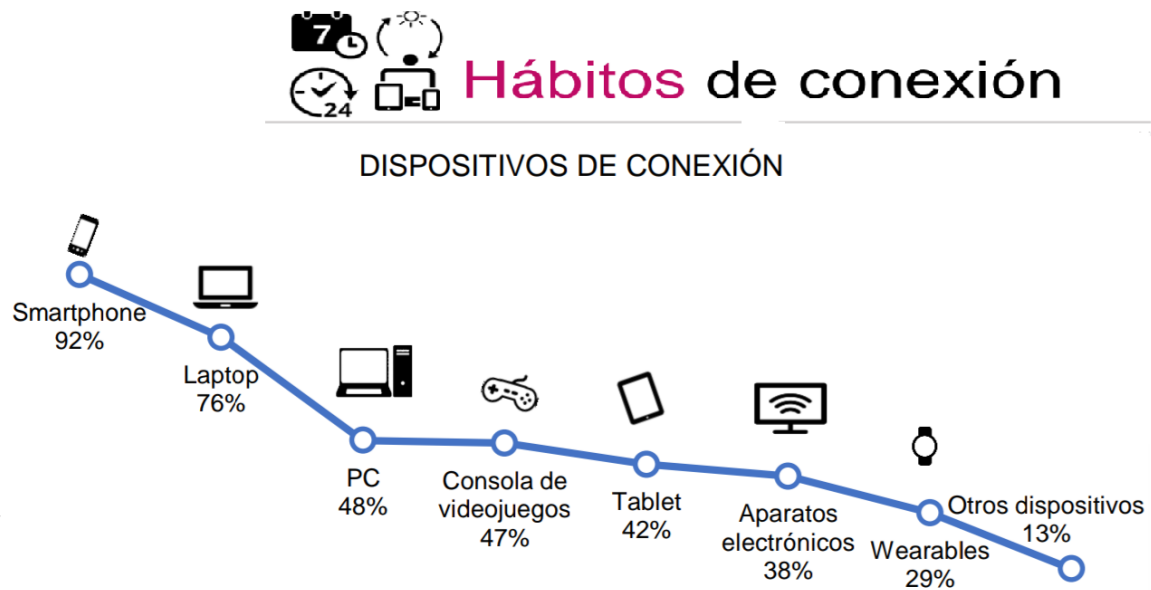


Imagen n° 8 “15° Estudio sobre los Hábitos de los Usuarios de Internet en México 2018”. Hábitos y Dispositivos de conexión por la asociación de internet mx.

El gráfico anterior puede ser analizado y contrastado con el ciber activismo ambiental masivo que ocurrió respecto a las bolsas de plástico y popotes en cuanto tiene que ver con el dispositivo de conexión al ciber espacio, es decir el teléfono celular en sí mismo, que su producción en masa ha crecido más del doble en los últimos años, veremos que existen diversos enfoques para criticar el mercado de la tecnología actual desde cómo ha generado millones de toneladas de basura electrónica hasta el factor humano.

Si posees un **Smartphone**, apágalo y tómallo en la palma de tu mano, obsérvalo y analiza el objeto que tienes frente a ti, notarás su forma rectangular, sentirás su peso ligero, veras tu rostro reflejado a través de ese espejo oscuro y al encenderlo y estar conectado a una red inalámbrica de internet, estarás sosteniendo un pequeño universo listo para proveerte de información, sea útil o no.

Eso será lo más inmediato y fácil de ver sobre ese magnífico aparato, en un segundo análisis llegaremos a la conclusión que no es fácil ver lo que hay dentro de él, sus componentes y sistemas que lo mantienen funcionando y ver más allá, el origen de este, su procedencia y si hacemos una búsqueda rápida de su construcción probablemente sería inevitable hallarnos en la zona ecuatorial de África, si queremos un sitio más específico el Congo, ese alejadísimo país que al parecer nada tiene que ver con la vida del tuxtleco (mexicano) promedio usuario de Facebook.

Las palabras tantalio y coltán no son las primeras que se nos vienen a la cabeza al pensar en nuestros celulares.

El tantalio no es un elemento químico sino más bien un mineral súper conductor que sirve en los teléfonos para reducir su tamaño en cuanto a micro tecnología se refiere.

La extracción de este mineral se ha convertido no solo en una gigantesca industria de explotación forestal en África sino también de esclavitud moderna, desde Apple, Samsung y más compañías líderes en el negocio de la tecnología móvil compran el trabajo sobre explotado del Congo.

Resulta increíble pensar en las campañas actuales sobre aceptación social y luchas ambientales que estas mismas empresas promueven mientras ocultan a sus consumidores la realidad cruel y dañina de sus proveedores que en la mayoría de los casos también son ilegales.

El interés de este mercado en apariencia amigable con el usuario se basa realmente en ganancias económicas.



Imagen n°9 Fotografía por : [Julien Harneis](#), 31 October 2007. (Harneis, 2007)

“La mina fue un desafío a mis ideas preconcebidas.

Los niños trabajaban con sus padres, ayudando a recolectar el mineral, transportando y vendiendo productos a los trabajadores. La mina está formada por tajos abiertos muy dispersos. La mayoría de los pozos tenían de 4 a 10 metros de profundidad con algún pozo ocasional de 25 metros. Junto a los pozos estaban las cabañas temporales de los trabajadores. No parecía haber la miseria o la enfermedad que encontramos en las minas de oro. Aunque había "zona de tolerancia", como se les llama cortésmente aquí, con los riesgos asociados de enfermedades sexuales, sida y prostitución infantil.

Trabajo infantil en África subsahariana.”

(Harneis, 2007)

1.5 Internet y publicidad.

A pesar de existir una brecha socioeconómica muy grande en nuestro país, para algunos sectores de la población en México buscar una dirección, pedir un taxi y hacer las compras del mandado son acciones que ya se realizan cotidianamente a través de dispositivos electrónicos, sin olvidar actividades vitales para el Estado como la economía, política, tráfico de información de interés nacional, armamentística etc. eventos que sin duda la tecnología actual ha facilitado. Esto supone un avance en la comodidad de las personas, un simple ejemplo son los servicios de pedidos online (Uber eats, Rappy, etc.) donde el usuario no tiene que salir a buscar sus productos básicos sino pedirlos en plataformas en virtuales para recibirlos en la puerta de su casa.

La humanidad atraviesa un cambio de época gradual en donde las nuevas generaciones nacidas al menos desde 2010, el internet inalámbrico y dispositivos tecnológicos personales forman parte del imaginario cotidiano cuando hace relativamente poco, tomando de ejemplo el año 1995 (25 años hasta 2020) apenas se propagaba el uso de internet al público general en México y el wifi en los teléfonos celulares era un sueño, añadiendo que el solo hecho de poseer un teléfono personal era poco común.

Lo anterior sirve para comenzar a prestar atención al concepto ciberespacio ya que la humanidad está comenzando (increíblemente rápido) a mudar su vida allí, por lo que debemos aclarar, ¿qué significa tal cosa? Entendamos ciberespacio como un espacio virtual creado por las redes informáticas de software. Algo que no es físico, sino un concepto utilizado para ubicar las cosas que se llevan a cabo en entidades intangibles.

Para México, estudios realizados por la Asociación de Internet MX, desde 2008 a 2018, muestran que el número de usuarios de internet en México creció de 20.2 a 82.7 millones. La zona suroeste del país que comprende Chiapas, Guerrero y Oaxaca representa el 7% de los usuarios siendo las menos “conectadas”, la más alta sería: centro sur: Ciudad de México, Estado de México y Morelos.

Plataformas como Instagram por nombrar una de las más famosas en la actualidad entre personas de 15 a 35 años, podemos apreciar el bombardeo subliminal de estilos de vida, ligados a productos y estándares que muchas personas tratan de alcanzar lo cual favorece al mercado de forma directa pues se generan modas y tendencias con fines obviamente comerciales. Instagram no es el único caso, en 2019 la página de ventas online Mercado Libre sacó anuncios publicitarios

sobre el nuevo apartado de ropa “sin género” aprovechándose así de movimientos sociales de la actualidad para beneficio económicos de la empresa, ¿será espectáculo acaparándolo todo?

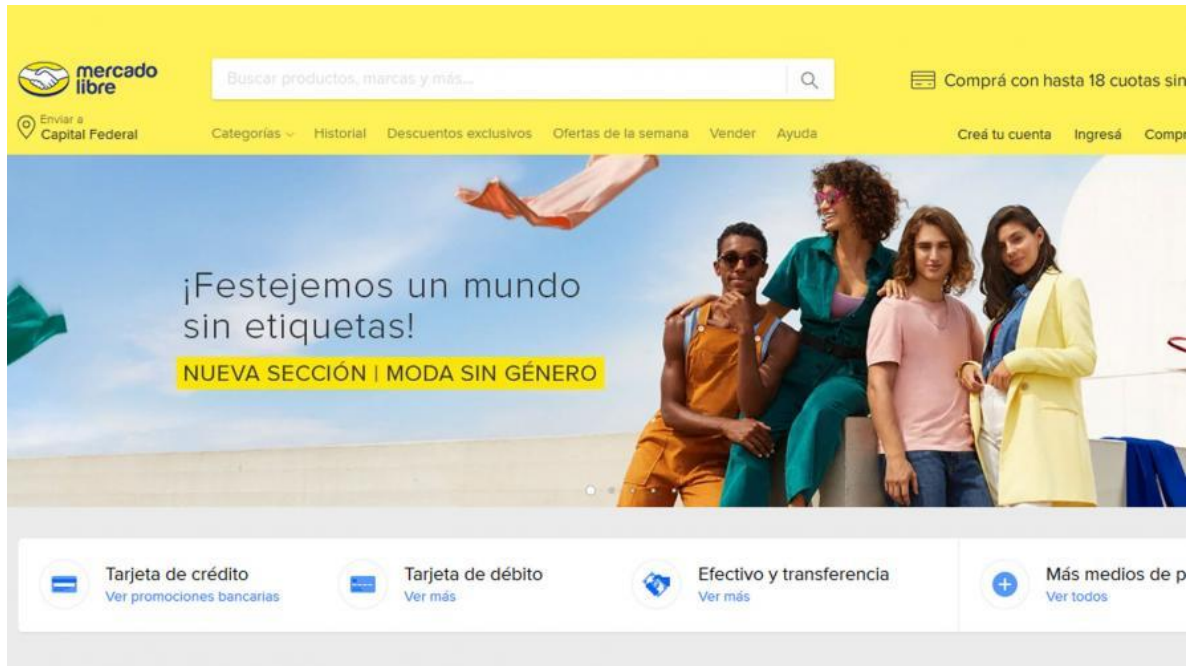


Imagen n°10 publicidad en la página de ventas internacional online Mercado libre.2019



Imagen n°11. (Derecha) Galabeya, prenda tradicional usada en Egipto y Medio Oriente, no se suele usar ropa interior por debajo.

Irónicamente este bombardeo de publicidad está presente desde hace muchos años, antes que internet se volviera popular, la televisión funcionaba como el medio de comunicación masivo

por excelencia, pero tenía un defecto que para su sucesor es la mayor ventaja, la inmediatez. Con esto se posiciona como el medio de comunicación más eficaz de la historia al momento de enviar información.

El mercado intenta meterse en lo más íntimo de nuestras vidas, volverse necesidad y no tiene empacho en mentirnos y ofrecer productos de lo más comunes como teléfonos celulares que no solo funcionan para comunicarnos, prometen diversión y cínicamente estatus.

Hace más de 50 años tácticas subliminales de comercio ya existían, uno de los ejemplos más controversiales es el negocio del cigarro, recomendado ampliamente sin saber los problemas de salud que conlleva.

“Más doctores fuman Camels sobre otros cigarros” se aprecia en esta publicidad antigua, algo curioso es que al principio en la sociedad norteamericana fumar estaba relacionado con los hombres y posiciones de prestigio, luego el mercado comenzó a incluir a las mujeres como potenciales consumidores y también a la población afroamericana a pesar de ser de los sectores más discriminados en la sociedad norteamericana, en la publicidad dirigida hacia ellos eran representados de gala.



Izquierda. Imagen n°12. publicidad cigarros LUCKY y CAMELS



Derecha. Imagen n°13. publicidad cigarros OGDENS TABS

Mientras las plataformas digitales se normalizan, el mercado también se muda al ciber espacio, y la privacidad es un tema de interés, para los usuarios comunes ni siquiera es necesario ser hackeado por algún ladrón cibernético que opere desde las sombras. Las compañías líderes del mercado digital trabajan directamente en el tráfico de datos personales y lo cierto es que las personas no tenemos otra opción para aceptar términos y condiciones de sus productos. Al crear

cuentas en redes sociales, videojuegos y páginas de información online aceptamos que nuestra información sea vendida con fines de lucro, la publicidad es la operación más obvia dentro de las acciones realizadas por estas macroempresas; va dirigida específicamente para cada consumidor y esto se logra mediante el tráfico de datos.

Es de carácter preocupante saber que productos como google, Word, Windows etc. son usados en áreas comunes como escuelas, bancos, servicios mercantiles y administrativos privados y de gobierno, vivimos en una época donde es virtualmente imposible no estar “conectado”.

Considero necesario reflexionar como los avances tecnológicos y productos digitales efectivamente son beneficiosos para nuestra sociedad, pero al mismo tiempo debemos ser críticos y cuestionar la manera en que operan los responsables de estas corporaciones que manejan los servicios relacionados con los medios digitales. ¿Debemos comenzar a marcar la línea entre ser consumidores o ser el producto?

En las siguientes imágenes se muestra las configuraciones de privacidad de Windows 10, sistema operativo desarrollado por Microsoft que usan la mayor parte de computadoras en México.

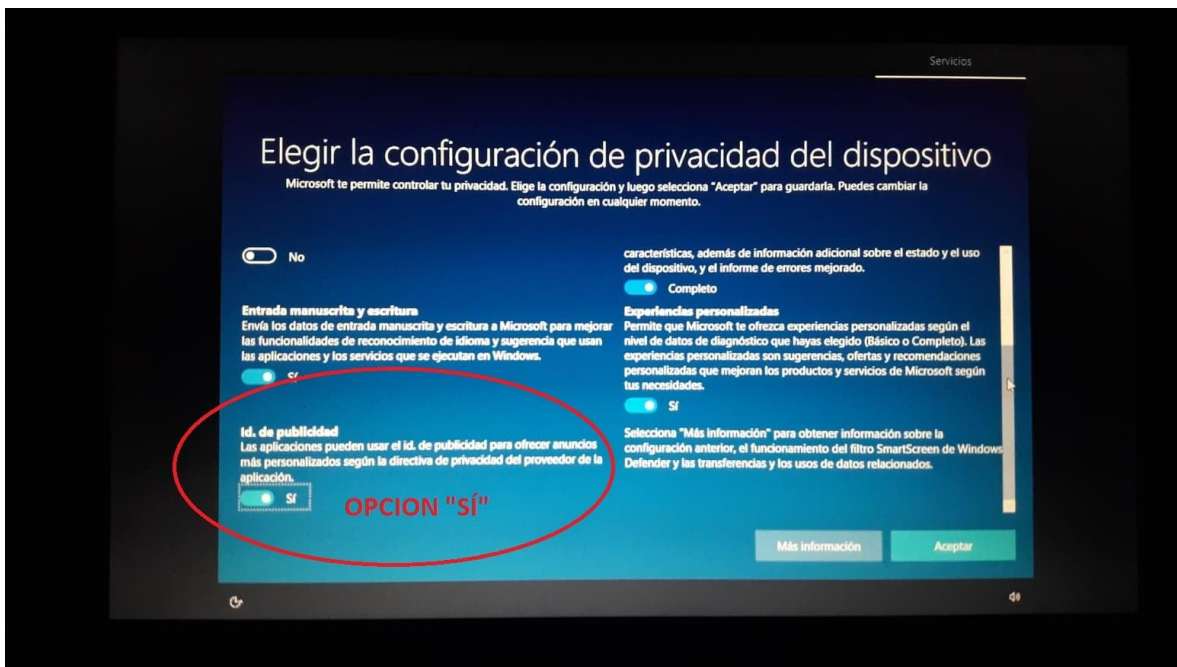


Imagen n°14 configuración de privacidad del dispositivo, opción sí. Fotografía tomada al monitor de una computadora.

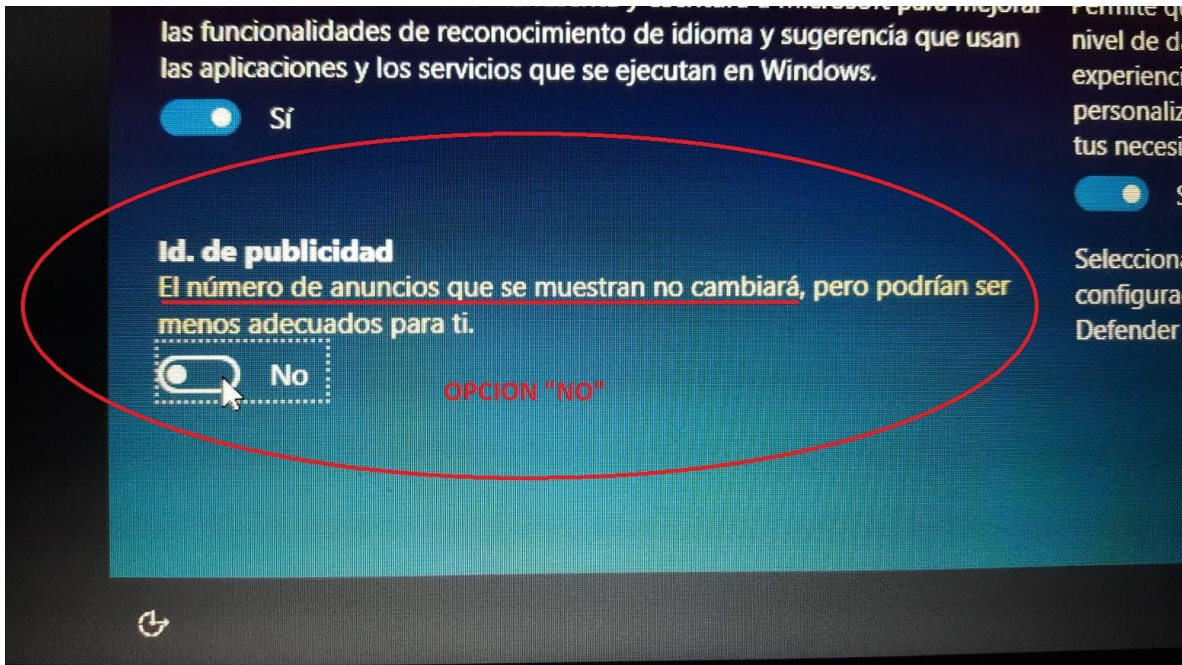


Imagen n° 15. configuración de privacidad del dispositivo, opción no. Fotografía tomada al monitor de una computadora.

- opción "SÍ"

"Las aplicaciones pueden usar el id. de publicidad para ofrecer anuncios más personalizados según la directiva de privacidad del proveedor de la aplicación".

- opción "NO"

"El número de anuncios que se muestran no cambiará, pero podrían ser menos adecuados para ti".

Ambas opciones toman los datos del equipo para ser vendidos, lo cual representa un ejemplo sencillo de la fragilidad en los límites entre los consumidores y las compañías. Como se ha planteado anteriormente, resulta impactante como en la red se desarrollan campañas relacionadas a movimientos sociales que buscan el progreso cultural, ambiental y político que son apoyadas por las mismas empresas mientras buscan beneficios económicos a costa de faltas a los derechos humanos.

La conectividad ha tenido un agujero en la última década lo que representa que la red se conforma de millones de usuarios y sigue creciendo. Parece inevitable llegar a un punto en que absolutamente todo estará relacionado a los sistemas computacionales. Dato irónico es que en 2020 el gobierno de EUA acusó a la app de social media **TikTok**, creada por la firma china de tecnología **ByteDance**, de robar información y ser un peligro cuando el gobierno estadounidense es conocido por operaciones de espionaje y sustracción de información a nivel internacional.

En este sub mundo del ciber espacio, estamos constantemente bombardeados e influenciados por la mercadotecnia. La imagen tiene un pasado gigantesco y las personas somos casi completamente incapaces de desapegarnos a ella, nos guía y da forma directa o indirectamente a la posición que adoptamos en nuestro entorno, en 2020 nos enfrentamos a la súper exposición de imágenes diseñadas para introducirse en nuestro imaginario. La mayoría de la población entre clase media baja, media y alta posee tan siquiera un dispositivo que le permite conectarse a la red de información global y está suscrito en alguna plataforma virtual.

Con las innovaciones tecnológicas y cibernéticas relativamente recientes nos posicionamos como un público hambriento que no en contadas ocasiones no sabe establecer o discernir límites aceptando abiertamente lo que hay sobre la mesa sin preguntarnos qué hay detrás de su hipnótica seducción.

Las páginas más famosas de internet generan valores económicos en tanto sus usuarios permanecen ahí y la comunidad crece, la mercancía somos nosotros ¿En el futuro necesitaremos grandes advertencias que nos prevengan de la adicción a las redes sociales y el uso de cualquier inteligencia artificial?



Imágenes nº16 y 17 Izquierda y derecha. Publicidad online de MINISO en México 2019.

Conclusión del capítulo.

Los acontecimientos históricos ocurridos en el siglo pasado definieron el presente que vivimos hoy de forma directa. La segunda guerra mundial y posteriormente la guerra fría modificaron hábitos en la sociedad, la economía y también el arte. En el ámbito social y tras varios procesos importantes se consolidó la globalización. El arte pasó por varias corrientes importantes, aunque para el interés de este proyecto, nos centramos en cómo se favorecieron los discursos cercanos a la ciencia ficción.

Hoy vivimos en una sociedad hiperconectada, los avances tecnológicos representan mejoras en el estilo de vida, aunque también se debe tener cuidado al hacer uso de las plataformas digitales que están surgiendo. Jugamos un doble papel entre consumidor producto y ahí la importancia de ser precavido en el tema, pues mediante los sistemas digitales de información podemos guiar nuestras vidas en favor de empresas que nos ven como mercancía.

CAPÍTULO 2.

CIBERPUNK

La ciencia ficción ha sido uno de mis temas favoritos pues considero que se permite explorar un lenguaje artístico muy amplio además de que en muchas ocasiones relaciona elementos del mundo real y lo transcribe en metáforas.

Los primeros contactos que tuve con el género fue en narraciones de carácter infantil, a través de películas y juegos me fue fácil ir construyendo un imaginario relacionado a discursos visuales fantasiosos.

De pequeño me vi alejado de realidades opuestas a la mía y al ir creciendo fui comprendiendo que Chiapas es un estado de contextos sociales distintos y muy complejos. El ciberpunk parece ser un tema completamente diferente a lo que se vive en este estado, aunque luego de analizarlo creo encontrar ciertas similitudes. Dentro de todas las capas fantásticas de tecnología, robots, súper empresas y demás, el ciberpunk a nivel narrativo plantea contrastes muy marcados en la sociedad, entidades desarrolladas conviviendo con zonas precarizadas y creencias antiguas. Es cierto que no vivimos rodeados de edificios hasta donde alcance la vista, o que el cielo de Tuxtla Gutiérrez este tapizado de drones y sea parte del paisaje cotidiano, pero lo que me resulta intrigante es pensar como siendo de los estados más marginales del país la educación pretende ser en línea, los teléfonos celulares son prioridad en la población y la conectividad se introduce (casi obligatoriamente) a muchos ámbitos en la vida. Oxxos. (2) y farmacias invaden la ciudad mientras algún pueblo es desplazado.

2. Oxxo. Cadena Comercial OXXO, S.A. de C.V. es una cadena de Tiendas de Conveniencia en México que ha crecido de forma bestial en sus más de 40 Años de “vida” (...)

2.1 Ciberpunk

Alrededor de 1980 comenzó una corriente que abarca el cine, literatura y las artes visuales. El cyberpunk como se le conoce inició una visión fantasmiosa y oscura donde el avance tecnológico no representa progreso en su totalidad, más bien la idea central de este género es contrastar realidades entre la tecnología de punta y las vidas de la clase media y baja que habitan la periferia de la revolución mecánica.

El nombre se compone de **ciber** (avances cibernéticos y tecnológicos) y **punk** (tomando la ideología punk, rebeldía y lucha).

Este género suele hacer críticas que abordan conflictos filosóficos como la identidad del individuo y las masas además de situaciones relacionadas a la política.

Podemos servirnos muy bien del mundo cinematográfico para disfrutar del campo visual de este género, y asimismo explorar el modo en que directores han resuelto la cuestión ficticia de conceptos como: tecno-cuerpos, prisiones cibernéticas etc.

Una de las obras cinematográficas más representativas hasta la fecha es “Ghost in the Shell” (película de 1995, basada en el manga 攻殻機動隊, Kōkaku Kidōtai) ambientada en un mundo futurista. Los detalles muestran una visión cansada y caduca de los sitios que viven al margen del “progreso”. Al transcurso de la película es habitual que los espectadores seamos posicionados por fuera del contexto principal de la trama, para darnos tomas alejadas de la excitación de escenas emocionantes recordándonos de alguna forma, el papel de sujetos pasivos que muchas veces adoptamos frente a situaciones que ocurren y repercuten en nuestra sociedad, pero aun así somos incapaces de involucrarnos.

Las historias dentro del género involucran las clases bajas de la sociedad retratando un mundo dominado por corporaciones gigantescas que son dueñas de prácticamente todo y sobre los personajes no será extraño ver la exageración del cuerpo con prótesis cibernéticas, mutaciones y otros detalles que nos recuerden que las personas son una mezcla con tintes grotescos entre lo orgánico y artificial. William Gibson, escritor de ciencia ficción estadounidense y considerado el padre del cyberpunk en la literatura describió el género como “vida miserable y mucha tecnología” - *“low life high tech”*.

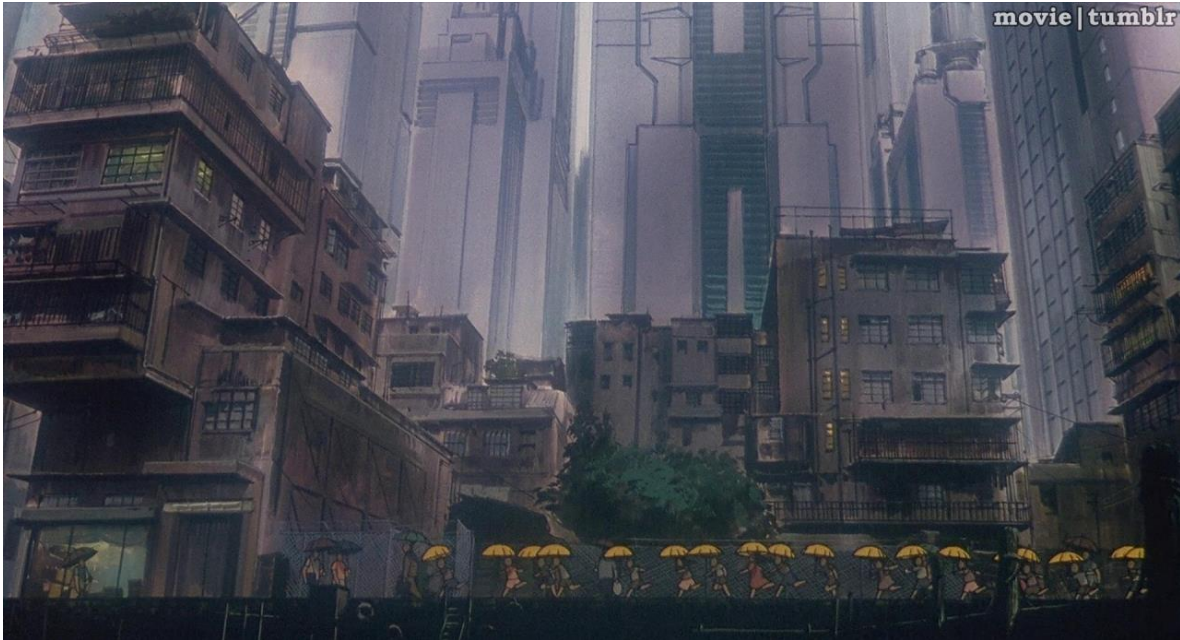


Imagen n°18. paisaje urbano en la película ghost in the shell, 1995. Un grupo de niños corren en lo que parece ser un barrio pobre y Segundo plano múltiples rascacielos se extienden hasta quedar fuera de cuadro.³.

Otra obra relacionada y buen referente al tema es “They live” (1988, dirigida por John Carpenter), película estadounidense que aborda el tema del consumismo y el control en la vida cotidiana. Ésta cinta tiene como antagonistas a una sociedad de alienígenas que orquestan un sistema gigantesco de mensajes subliminales que van dirigido al público humano, convirtiéndolos en herramientas para su estilo de vida. El trabajo, ocio y la política han sido viciados y dirigidos por estos seres extraterrenales que operan desde las sombras, disfrazándose de personas comunes para no ser notados jamás.

3. Fuera de cuadro. El concepto fuera de cuadro, es un término utilizado en el ámbito de la fotografía y el cine, para definir aquello que en una imagen -fotográfica o cinemática- queda fuera del campo visual que abarca el “ojo” de la cámara (“ojo” = el lente que establece un espacio a través del encuadre como dispositivo visual). En ese sentido, todo lo que está fuera del cuadro debe entenderse como fuera de campo. - El campo se identifica con todo aquello que aparece en el cuadro, es decir, todo lo que vemos y escuchamos en la pantalla. Incluye al personaje y a el espacio en el cual se encuentra.

El clímax de la narrativa es abordado al descubrir y cuestionar el contexto social profundamente arraigado al consumismo, una de las escenas más icónicas es cuando el protagonista (personaje sin nombre) descubre unos lentes de sol con apariencia común pero que al usarlos le muestran otra visión de la realidad donde la publicidad, billetes, libros, revistas y básicamente todo lo que tiene alrededor está plagado de mensajes: consume, reproducete, trabaja, confórmate, compra, obedece.

El consumo es la forma en que los humanos de la trama están dominados, dentro de una sociedad que no les permite desviarse de los valores preestablecidos y obliga inconscientemente a seguir con el rol que se les ha asignado apegándose al dogma ⁽⁴⁾ *obedece sin cuestionar*.

El ciberpunk se extiende a diferentes áreas del arte como se mencionó anteriormente inclusive llegando a tocar los videojuegos en la actualidad.

Mediante la narración fantástica queremos tocar temas que nos preocupa desde hace décadas, los contrastes socioeconómicos ahora potencializados por los avances en la ciencia. Desde finales de la segunda guerra mundial la tecnología avanzó exponencialmente y se ha enfocado en la guerra o el control por medio del consumo.

El caos a través de la tecnología. El ciberpunk no propone soluciones al conflicto, sino que nos muestra aquello que podría ser de no actuar con consciencia al momento de evolucionar a la era digital.



Imagen n° 19. Vista de la ciudad usando los lentes especiales del protagonista, se pueden ver carteles publicitarios con las palabras “consume”, “compra”, “obedece”, “mira televisión”, “confórmate”. *They live*. 1988

4. Dogma. 1. m. Proposición tenida por cierta y como principio innegable. (Real Academia Española, 2021).

2.2 Discurso visual; color en la temática ciberpunk y la ciencia ficción.

Los temas futuristas a menudo se expresan con tonos brillantes y sobresaturados que no solemos ver en la naturaleza. En el ciberpunk, es habitual encontrar ambientes oscuros y/o saturados de neón,

El neón es usado para generar una especie de claro oscuro, apoyándose del concepto “mundo sombrío” o “en tinieblas” recordando que se trata de historias en las que transcurre un problema.

En la práctica, los esquemas de color ciberpunk crean experiencias surrealistas, pues vemos atmosferas que difícilmente suelen experimentarse en la vida real, acompañado de elementos fantásticos como ya se ha mencionado antes.

Es importante mencionar que, si bien el uso del claro oscuro y la saturación de colores es una constante, no se llega a manifestar estrictamente en todo el género.

Varios de los mejores ejemplos visuales se encuentran en las adaptaciones para el cine de las novelas gráficas y literarias.



Imagen n° 20. “Cyberpunk, Me”. Arte Digital, usuario: u/keniakluna 2020. Publicado y extraído de Reddit.

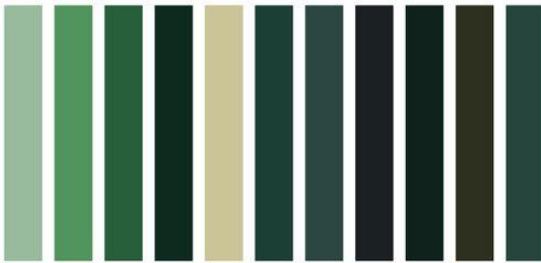


Imagen n°21. paleta de color TRON LEGACY.
Imagen extraída de Pinterest, subida por @ColorsEffect

Ejemplos de variedad del color lo encontramos al comparar **The Matrix** (titulada Matrix en español) y **Tron: Legacy** (Tron: El legado en Hispanoamérica). Ambas películas de ciencia ficción estadounidense cercanas al ciberpunk.

Imagen n°22. Paleta de colores predominantes en The Matrix.
“paleta de color Matrix” Imagen extraída de Pinterest, subida por Emily Furlanetto.

Como podemos observar ambos usan el recurso del claro oscuro, aunque **Tron** contrasta de forma más agresiva mientras que **Matrix** unifica su paleta de colores manteniendo una valoración tonal muy estable.

Las obras cinematográficas de los ejemplos anteriores abordan temas relacionados al peligro, la acción, situaciones de conflicto y esto se refleja en la influencia del color que intenta ilustrar el bagaje conceptual “luz y oscuridad”, “bien contra el mal”. Aun así, la ciencia ficción es un género que tiene muchas variantes respecto a color, composición y elementos visuales que conforman su estética. Desde los acontecimientos históricos ocurridos en la segunda guerra mundial hasta nuestros días, el género atravesó por múltiples influencias que lo han llevado a desarrollar subgéneros propios. Un ejemplo es la inclusión de colores relacionados al arte pop en la ilustración grafica que ha sido un recurso constante donde se trabaja el contraste de colores en sí mismos con elementos trabajados en luz y sombra.

Las siguientes imágenes representan trabajo gráfico donde se usan colores contrastados en sí mismos y el manejo de tonos intensos. Cabe recalcar que una de ellas es de los 60" mientras que la otra es posterior al año 2000.

Imagen n°23. (derecha) paquete de estampas "1962 Topps Mars Attacks! #1 The Invasion Begins" publicada a la venta en la página old sports cards.



Imagen n°24. Portada de la novela gráfica "Madi: Once Upon A Time in The Future" de Duncan Jones y Alex de Campi. Ilustración digital.

2.3 Elementos visuales recurrentes en la estética de la ciencia ficción relacionada al ciberpunk.

El énfasis en la visualidad dentro del género se puede vincular discursivamente a una perspectiva paranoide hacia los dispositivos tecnológicos de vigilancia, como lo son cámaras, sensores, vehículos motorizados, armas y androides ⁽⁵⁾ a través de los cuales sectores hegemónicos obtienen control. Es común encontrar elementos relacionados al mundo industrial pues el discurso estético trata de interiorizar el ambiente inorgánico que tiene que ver con máquinas, acompañadas por elementos relacionados a la decadencia como paisajes urbanos empobrecidos, cadáveres, etc.

La narrativa visual adquiere de esta forma, tintes que abordan de manera crítica las diferencias del tecno-progreso y la periferia.

De los rasgos estéticos más recurrentes es el rol protagónico del cuerpo como espacio suplementado ⁽⁶⁾ a partir de la intervención artificial mejorando o aturdiendo capacidades físicas y mentales del individuo. Esta intervención tecnológica de los cuerpos repercute en la sociedad cuando hay sectores físicamente superiores y las entidades hegemónicas son virtualmente invencibles. El conflicto humano se dirige hacia las consecuencias de la tecno-invasión, a la vez que dichas mejoras le permiten seguir con la vida diaria.

La narrativa *cyberpunk* se permite explorar la dimensión perceptiva de estos tecno cuerpos y se pregunta hasta dónde puede llegar la intervención inorgánica en la vida.

Como consecuencia de todo lo anterior, podríamos decir que el ciberpunk explora proyecciones sociales que se relacionan al mundo globalizado y adaptado al sistema de consumo donde la depredación cultural y monopolios se ven como rasgos normalizados en la cultura actual.

A continuación, analizaremos obras visuales han sido exponentes del género y que también sirvieron como apoyo a literatura ciberpunk de los años 80'S.

5. Androide. (...) androide es un robot o máquina autómatas antropomorfa, que posee una apariencia y características similares a las del humano. Son máquinas que, de manera autónoma por su configuración, imitan ciertas acciones o conductas que realiza el hombre. 6. Suplementado. (...) suplementar. Añadir un complemento a una cosa para hacerla mejor, más completa, efectiva o perfecta (...). (Oxford University Press, s/a).

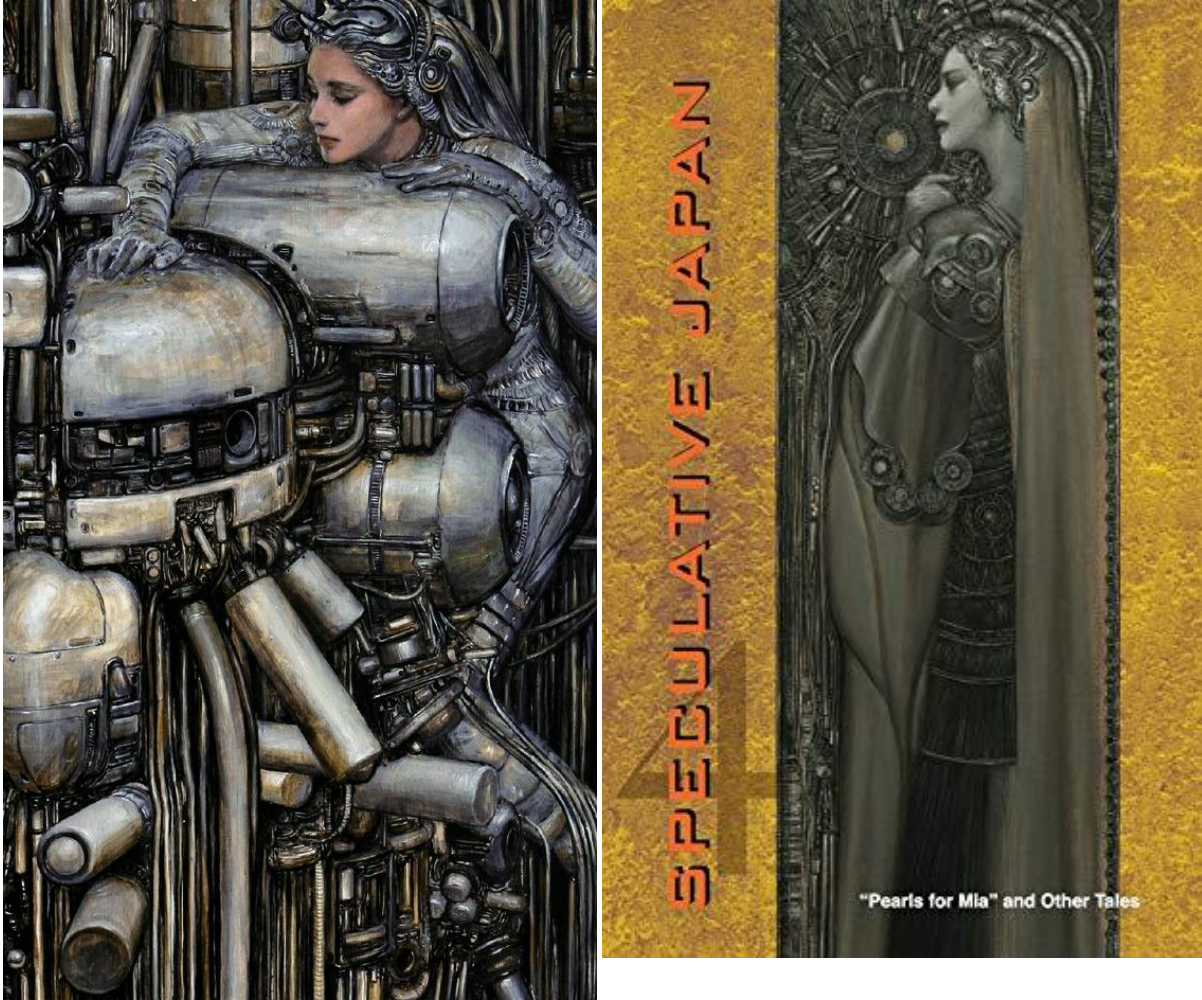


Imagen n° 25. (derecha) Naoyuki kato. Portada de “Speculative Japan 3: "Silver Bullet" and Other Tales” (Japón especulativo 3 “Bala de plata” y otros cuentos). Edit. Kurodahan Press 2012.

imagen n°26. (izquierda) Naoyuki kato. Portada de Speculative Japan 4: "Pearls for Mia" And Other Tales (Japón especulativo 4. 3Las perlas de Mia y otras historias”). Editorial. Kurodahan Press 2018.

Estas dos obras fueron utilizadas para las antologías de ciencia ficción japonesas **Speculative Japan**. La mayoría de historias fueron escritas en los años 70 y 80 mientras se popularizaba el uso de las computadoras de escritorio.

Podemos observar como el artista Naoyuki Kato utiliza en ambas ilustraciones la figura humana haciendo énfasis en la cabeza como único rasgo perceptible del cuerpo, los demás elementos visuales se componen de sistemas de cableado y maquinaria tales como turbinas y motores ordenados de tal forma que inclusive nos recuerda un lenguaje abstracto en la

composición, también podría considerarse una especie de barroquismo(7) que mantiene la imagen en primer plano.

El color es bastante unificado en ambas piezas dotando de una estética uniforme a la composición que con leves variaciones tonales dirige la atención a un sitio específico, en la imagen 23 el rostro y cuello son puntos importantes acentuados gracias al color. En la imagen 24 distinguimos énfasis sobre el rostro de la protagonista y el área que le rodea distinguiéndose por ser el valor más alto en la paleta donde predominan tonos grisáceos.

Resulta interesante notar el detalle del rostro como único rasgo identificable del cuerpo, como si nos invitase a pensar sobre la constante pérdida de identidad al diluirse las fronteras orgánicas y mecánicas, los seres representados no podrían ser descritos como seres humanos “normales” o más bien naturales.

Se nos presenta lo que parecen ser ciborgs dotados de belleza. El discurso visual hace énfasis en la perspectiva tecno-humano e hibridación biológica y psíquica.

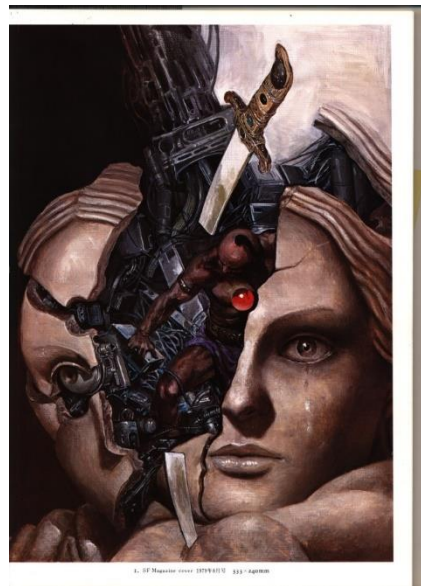


Imagen n°27. ilustración del libro Naoyuki Kato Sf illustrations– Editorial: Asahi Sonorama; primera edición (1 enero 1987)

7. Barroquismo. Tendencia a lo barroco. (Real Academia Española. 2021)

Barroco.6. adj. Excesivamente recargado de adornos. (Real Academia Española. 2021)

Un exponente ampliamente reconocido en la ilustración de ciencia ficción es Juan Giménez López. En sus obras podemos apreciar muchos elementos asociados a las maquinas además de artefactos bélicos como ametralladoras, pistolas, espadas entre otros.

El cuerpo se representa cubierto por armaduras y mucha parafernalia⁽⁸⁾ tecnológica, el barroquismo en la imagen se repite y se mezcla en lo que nos recuerda a joyería y armaduras medievales.

El claro oscuro es el recurso usado por Giménez para desarrollar un lenguaje figurativo que hace alusión al drama.

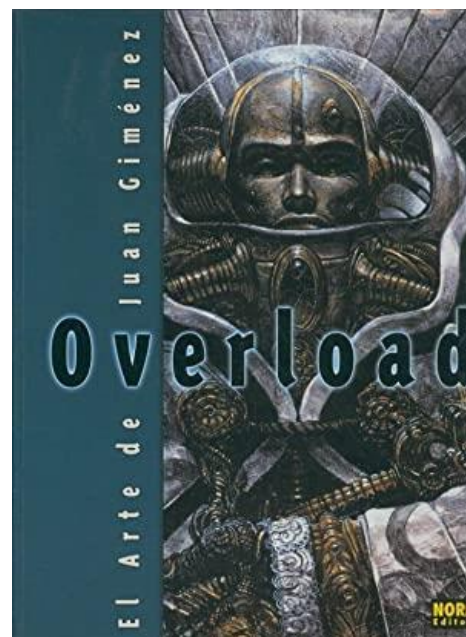
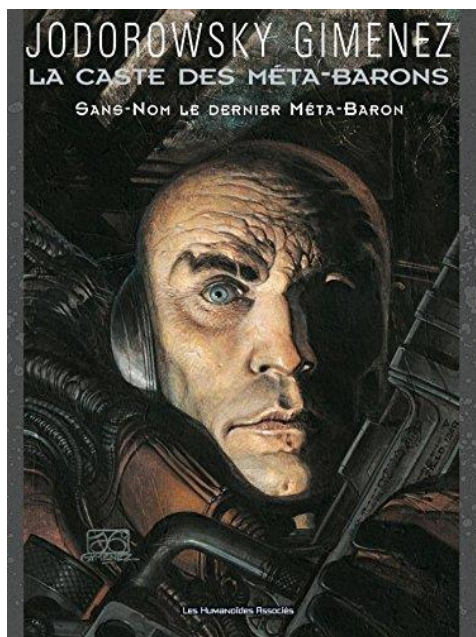


Imagen n°28. (derecha) Portada de “The Metabarons” Libro de Alejandro Jodorowsky. Ilustrado por Juan Giménez López. Editorial. Humanoides asociados 2015.

Imagen n°29. (izquierda) portada del libro “El arte de Juan Giménez. Overload”. Editorial. Norma. 1998.

8.Parafernalia.Conjunto de usos habituales en determinados actos o ceremonias, y de objetos que en ellos se emplean. (Real Academia Española. 2021)

También existen ilustradores que actualmente trabajan de forma independiente y su trabajo se encuentra en plataformas digitales sin necesidad de apegarse a una trama narrativa para desarrollar su obra.

Josan Gonzales, es un artista español con seudónimo **Deathburger** que se encuentra activo y publica contenido en redes sociales como **Deviantart**. Suele desarrollar narrativas visuales donde apreciamos ambientes urbanos y elementos propios de estos lugares como negocios, carteles, comida, basura etc.

La mayor parte de los personajes que conforman las composiciones son personas con prótesis mecánicas y androides completos.

El tratamiento del color es muy distinto a los anteriores y con un estilo de dibujo más cercano al comic actual desarrolla su paleta color entre rosas y violetas teniendo los azules como acentos.

Aquí la acumulación de elementos y detalles dotan de cierto dinamismo a la imagen.



Imagen nº30 Josan Gonzales. Ilustración digital. “Panophobiav lado 1”.



imagen n°31 “You have a message”. Ilustración digital por Josan Gonzales.

También se integran elementos de la cultura pop y los espacios representados se observan en calidad de deterioro.

En los ejemplos anteriores se conjuga la imaginación con las narrativas escritas de la ciencia ficción, los elementos propios del sector industrial juegan el papel protagonista que se acompaña con el ser humano. La visualidad orientada al ciberpunk propone híbridos que coexisten en realidades fantásticas.



Imagen n°32. “The fixer”. Ilustración digital por Josan Gonzalez.

Conclusiones del capítulo

El ciberpunk es un género que se extiende a más de un área artística, tiene como base y antecedente la ciencia ficción, pero desde 1980 comenzó a tomar fuerza por su propia cuenta y actualmente aún se siguen haciendo exploraciones en el tema.

Este género toma problemáticas sociales y políticas propias de su contexto para transformarlas en narrativas mezcladas con la ficción, usando discursos visuales extravagantes siempre relacionado a las máquinas y el ciber espacio.

El ser humano siempre será el eje central de la narrativa, pues la intención principal de este tema es la de cuestionar la moral, ética y limitaciones físicas de las personas, pues no se trata de alabar la tecnología, sino de cuestionar su papel en nuestras vidas.

CAPÍTULO 3.

PROCESO CREATIVO.

Este capítulo trata sobre cuestiones personales que me han llevado a relacionar interés por los temas fantásticos y también se muestra parte del proceso técnico para comenzar la elaboración de las piezas que son resultado plástico de este proyecto. Se analiza el uso de materiales pictóricos y referencias fotográficas.

3.1 Antecedentes y motivos personales.

Rayos laser disparados de una pistola, hombres voladores con el calzón encima de la ropa, gente vestida de payasos aterrorizando una ciudad. Descripciones extrañas, pero recuerdos muy agradables de hace ya mucho tiempo para mí, hablo de mis primeros viajes al cine cuando era niño, en alguna sala oscura del desaparecido cine Vistarama (edificio que hoy ocupa una iglesia de cierto culto cristiano) vi *El planeta del tesoro*. Quedé fascinado por la historia de los piratas espaciales que vivían aventuras interplanetarias y a la fecha aún conservo uno de los juguetes promocionales que Macdonal's daba en su *cajita feliz*.

Luego fue el hombre araña, la liga de la justicia y otras películas de la primera década del 2000.

Por la mañana asistía a la escuela y mis padres trabajaban de tarde, lo que significaba que mis hermanos y yo nos quedábamos en casa (sin posibilidad de salir) durante mucho tiempo de nuestra infancia temprana.

Admito no ser un niño especialmente culto ya que pasaba (y me gustaba) usar el tiempo viendo caricaturas en la televisión. Recuerdo en especial una serie que transmitían por el canal 5: YU GI OH! Se trataba de un juego de cartas extrañamente épico (9) de donde salían monstruos y peleaban entre sí.

9. Épico. (...) 4. adj. ponder. Grandioso o fuera de lo común. “*Un esfuerzo épico*”. “*Una comilona épica*.” (Real Academia Española, 2021).

10. Animé. Género de animación de origen japonés que se caracteriza por un grafismo crudo y argumentos que frecuentemente tratan temas fantásticos o futuristas. (Diccionario Oxford, s/a).

Mi hermano y yo estábamos fascinados con este anime (10) y pronto nos vimos motivados a dibujar nuestras propias cartas, luego repetiríamos el esquema con casi todas las caricaturas que veíamos, inclusive desarrollamos “juegos con dibujos”, parecidos a los videojuegos *Metal Slug* y *Super Mario*.

Otro recuerdo que valoro era mirar las imágenes de algunas enciclopedias que mi mamá compraba para nosotros. Eran desde dinosaurios hasta máquinas contemporáneas. Tuve la suerte de tener estos elementos cerca de mí y por mucho tiempo sin darme cuenta se fueron introduciendo en mi inconsciente, pues comenzaba a copiar todos estos personajes que me gustaban y a volver el dibujo mi entretenimiento preferido.



Imagen n°33. Dibujo de hace 15 años. Mi hermana mayor dibujo para mí uno de los personajes de Yu-Gi- Oh! especificando su autoría.

Marcador sobre papel. 28 x 21.5 cm. 2007.

Algunas personas llegan al arte por medio de talleres que les imparten pintura, dibujo etc. otros son introducidos por algún familiar relacionado al medio.

En mi caso diría que los cuentos y películas fueron las primeras motivaciones para comenzar a interesarme por las expresiones artísticas. No me resulta extraño hacer consciente mi atracción por discursos visuales cercanos a la ilustración y me siento muy feliz de comenzar a desarrollar propuestas que recuerden esas narrativas.



Imagen 34. (derecha) “La traición del Dodo”. C. Balbuena. Óleo sobre tela. 2019.

Imagen 35 (izquierda) “La junta”. C.Balbuena. técnica mixta sobre madera. 2019.

Obras de mi autoría con carácter fantástico inspiradas en la ilustración de cuentos infantiles, ambas realizadas en el segundo año de la licenciatura en artes visuales.

Estos detalles de mi niñez me guiaron hacia un gusto por los temas relacionados a la ficción que con el pasar de los años iría madurando, buscando variedad de significados y reflexiones hacia mi vida personal y el mundo que me interpela, tomar este tema se remite a todo lo que en algún momento fue parte de mi crecimiento y ahora requiere ser procesado para llegar a planteamientos reflexivos en torno a lo estético y conceptual.

3.2 Motivos visuales y conceptos.

Sobre el tipo de dibujo y algunos motivos visuales, el estilo que busco es de carácter figurativo, haciendo uso de cualidades cercanas a la ilustración que se usa en portadas de comics o novelas gráficas, también retomo elementos propios del mundo urbano e industrial para construir la propuesta visual.

La ropa es un componente importante ya que considero también se le puede considerar un elemento de comunicación, tomando en cuenta que puede referenciar emociones mediante

el color o según el tipo de prendas inducir a situaciones y contextos sociales. También nos sugiere aspectos geográficos como el clima si se representan prendas para frío, calor etc.

En este caso la búsqueda va encaminada a identidades difusas, industriales y con un toque de ciencia ficción.

Las botas, ropaje de fábrica, artefactos como googles, cables y demás son la elección para esta serie que las usa como pretexto al ilustrar escenarios des contextuados, con intención de usar colores vibrantes, se pretende enfatizar ciertas zonas de interés en las obras y así generar dinamismo.

El ciberpunk jugó un papel muy importante como inspiración en los procesos creativos de esta serie, pues sus planteamientos conceptuales y estética han sido de gran influencia, aun así, recalco mi posicionamiento al decir que las piezas de esta serie no son estrictamente *ciberpunk*. Uno de los objetivos de este proyecto es explorar la figuración apoyándome del imaginario que se construye a través del género.

Los cables son la metáfora que uso para reflexionar ataduras y dependencia. Relacionando temas anteriores donde se analiza cómo el consumo y des información perpetua un estado de cautividad en las personas.

Visualmente me siento atraído por este discurso que nos refiere a la conexión como metáfora y situación literal. Otros artistas han usado ya este recurso de formas magistrales, una de las más importantes para mí es en el despertar de Neo (*The Matrix*), pues crean una escena donde se mezcla lo orgánico y artificial de una manera visceral que llama mucho la atención mientras habla de una máquina alimentando a un ser vivo. Esta escena es un ejemplo de la conceptualización visual del tema al que quiero acercarme.

Algunas piezas de la serie tienen este recurso más presente que en otras.

Otro concepto será “el limbo”, haciendo referencia al estado de distracción o ignorancia de lo que hay y pasa alrededor. Simbólicamente se está indefinidamente esperando la eternidad.

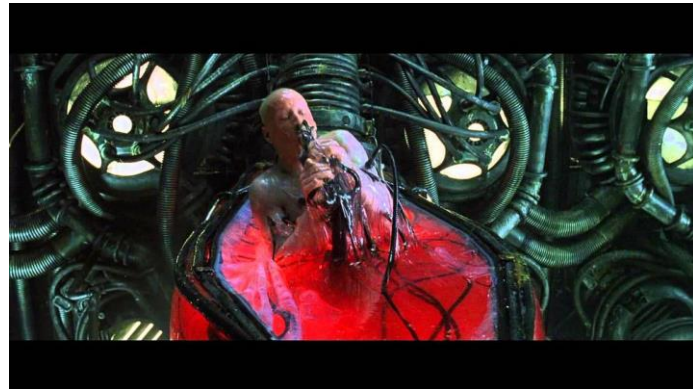
En el lenguaje visual, se intenta abordar esta idea usando composiciones que posicionen a los personajes en lugares no reconocibles (calles, paisajes, habitaciones de algún tipo en especial).

Pensando en la conexión el vacío y enredo, decidí trabajar bocetos, estudios y sesiones ayudándome de la visualidad de la ciencia ficción.



Imagen 36. (derecha) NEO despierta de la matrix. (The Matrix, Hermanas Wachowski. Warner Bros. Pictures1999.)

Imagen 37. (izquierda) NEO despierta de la matrix. NEO despierta de la matrix. (The Matrix, Hermanas Wachowski. Warner Bros. Pictures1999.)



3.3 Bocetos y sesión fotográfica.

Este proyecto paso por varios cambios desde su planteamiento hasta el final, al principio la intención era incorporar elementos extra pictóricos relacionados al **hardware**⁽¹¹⁾ en la obra plástica. Al reconocer este espacio como un buen inicio en la práctica artística, decidí enfocar las exploraciones creativas al material plástico de costumbre (pintura)

El tema recurrente serían los cables, esto como metáfora de la *conectividad* que se usa en los medios digitales. A finales del año 2020 fue irónico como este tema ha pasado a boca de todos gracias a la contingencia sanitaria por el COVID 19. Deficiencias en los sistemas sanitarios y gubernamentales quedaron expuestas y la interacción física tuvo que ser limitada, desde entonces se intenta normalizar las actividades online (educación, eventos culturales, políticos, transacciones económicas etc.).

11. Hardware. (...) componentes físicos que un sistema de la computadora necesita para funcionar.

Algunos bocetos recuerdan historias de interés personal. En mis primeras proyecciones mentales buscaba relacionar los cables a modo de ataduras simbólicas, esto me llevo a recordar el mito de *medusa*, la cual tomo y realizo una interpretación personal del tema.

De momento no hablare sobre la historia de este personaje, sino que me enfocare en una imagen sobre esta. Iconográficamente, “la cabeza de Medusa” de Caravaggio me ha servido como referencia en el estudio del retrato realizado por este pintor.



Imagen no. 38. La cabeza de Medusa (Testa di Medusa). 1597. Caravaggio. Óleo sobre lienzo. 60 cm × 55 cm.

Localización: Galería Uffizi, Florencia, Italia

Retomo la composición centrada y cercana al personaje, obligándonos a mirar lo que el pintor nos está contando. El claro oscuro característico de este artista se hace presente en esta obra y también sirve muy bien para resaltar el contenido de la pieza, la pincelada suave no ayuda a visibilizar la expresión de la cabeza recién cortada que se nos expone en el lienzo.

En base a ideas y referentes fui construyendo una sesión fotográfica con el fin de ayudarme visualmente en la creación plástica.

Ha sido muy importante pensar en elementos que describan el discurso temático, en este caso lo artificial, el cableado como enredo, la soledad.

La presencia del ser humano es la base conceptual, dando importancia distintas posiciones de cuerpo completo a modo de exploración practica en la realización del proceso pictórico.

A continuación, presento 3 imágenes resultado de dicha sesión fotográfica donde incorporo elementos que recuerden a la estética ciberpunk



Imagen n° 39. (Derecha). Pose agachada.
Imagen n°40. (Izquierda). Pose de espalda parada.
Imagen n°41. (Abajo). Pose de espalda en cuclillas.

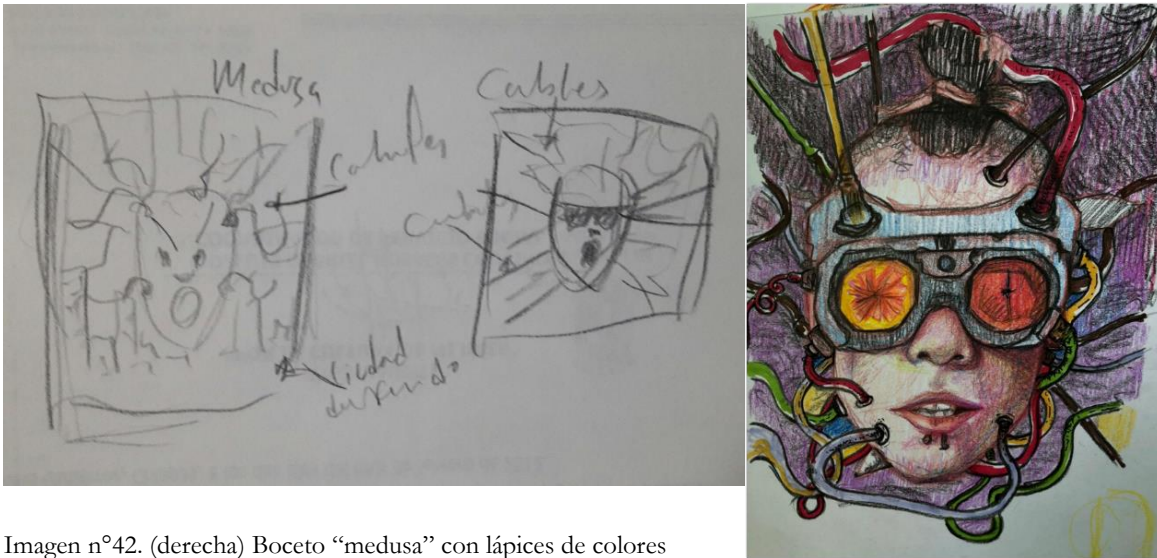


Imagen n°42. (derecha) Boceto “medusa” con lápices de colores
 imagen n°43 (izquierda) Apuntes sencillos para “medusa”.

3.4 Detalles de la ejecución técnica.

Para este proyecto se han usado formatos tradicionales como lo son bastidor y pintura para la ejecución plástica.

El material pictórico para ejecutar las piezas fue pintura acrílica y los formatos son de tamaños distintos para dotar de cierta variedad visual a la serie. En un principio se plantaban medidas estándar de 60 x 70 cm, aunque la variedad entre piezas de menor y mayor tamaño resulto más conveniente en cuanto a tiempo y material del que se disponía para trabajar.

Los tamaños elegidos fueron: 80 x 70 cm, 50x50 cm, 70 x 50 cm, 42 x 42 cm, 32 x 40 cm. Los soportes están conformados por dos bastidores con panel y tela, dos sin panel y uno sobre panel sin bastidor.

En relación a los procesos técnicos hubo aprendizajes significativos en relación a los materiales para la creación pictórica de caballete.

Uno de los más significativos fue la elección de tela al trabajar en distintos formatos. Para esta serie se trabajó con loneta⁽¹²⁾ de algodón de dos tipos; grano abierto y entramado fino.⁽¹³⁾

La loneta más delgada y fina se adapta perfecta a formatos pequeños y medianos.

(42x42cm y 80 x 70) la imprimatura ⁽¹⁴⁾ funciona correctamente y no se necesita de mucha pintura al realizar las primeras manchas de la ejecución pictórica.

En la imagen n°38 se muestra el reverso del lienzo con medidas 42cm x 42cm y se alcanza a distinguir como la imprimatura no traspasa la tela además de notarse levemente los entramados de la misma.

12. Loneta. Las telas de loneta se caracterizan por tener un tejido fabricado con hilos desiguales, normalmente de algodón y poliéster, resultando una tela muy fuerte, rígida y resistente. Sería parecida a la lona, pero mucho más ligera y suave. (Galerías Madrid, s/a).

13. Grano abierto. Loneta de calibre grueso. Entramado fino. Loneta delgada.

14. Imprimatura. Capa de mezcla (sintética o natural) con la que se prepara una madera o tela de un lienzo para posteriormente pintar.



Imagen 44. Vista trasera del lienzo entelado con loneta de entramado fino.

En el caso de la loneta con grano grueso en los formatos 70 x 50 cm y 50 x 50 cm. La tela absorbe más pintura tomando en cuenta que ya estaba preparada con imprimatura haciendo más lento el proceso y consumiendo más material.

En la imagen 39 se muestra la absorción de pintura (acrílico). durante las primeras manchas.

Como aprendizaje técnico retomo su uso para formatos grandes donde se abarquen zonas amplias con buenas cargas de pintura para construir la imagen.



imagen 45. detalle de absorción de pintura a pesar de llevar varias capas anteriores.

Con la pintura me dedique a explorar entre diferentes marcas comerciales como pebeo, Indart, Comex, Atl, Reeves y politec.

Las pinturas más líquidas son Comex y politec (línea básica), que en mi caso fueron de utilidad para aplicar las bases de las obras. La loneta de calibre grueso absorbía suficiente pintura a pesar de ser previamente imprimada, estas marcas son de ayuda ya que su precio accesible facilita el constante uso que se le da.

Curiosamente, aunque Atl sea una marca económica de pintura artística, considero que se desenvuelve muy bien en el trabajo. El brillo que produce es agradable y su precio accesible permite usarla a gusto. No es del tipo espesa, pero eso no es un detalle desagradable.

Indart y pebeo fueron de las más agradables de usar para trabajar detalles de las piezas. Indart en particular posee un brillo agradable y cubre muy bien las superficies.

Conclusiones del capítulo.

Mi infancia fue antecedente para desarrollar interés en discursos visuales relacionados a la fantasía, por el lado técnico trabajar con referentes fotográficos me resulta de gran ayuda para la creación de obra, ya que agiliza procesos en cuanto a tiempo y comodidad personal.

La pintura acrílica igualmente fue un buen medio pictórico para trabajar y al experimentar con varias marcas aprendí ventajas y desventajas de las mismas.

También elegir la tela que sirve de soporte es de gran importancia ya que la pintura reacciona de formas diferentes dependiendo del grosor de la loneta utilizada.

CAPÍTULO 4.

OBRA Y COMENTARIOS PERSONALES.

En este capítulo se encuentran imágenes del resultado final de las obras que se realizaron en este proyecto y también comentarios muy personales en cuanto el motivo de estas.

4.1 Punto de carga.



Imagen 46. “Punto de carga.” - Acrílico sobre lienzo. - 70 x 50 cm. - 2020. - C. Balbuena.

El mundo que construyeron mis antepasados se manifiesta en mí, mi existencia resulta anclada al mundo de los humanos.

Hago el intento de reflexionar sobre la unión de las ideas y medios de comunicación, procesar se vuelve confuso pues pareciese que vivimos conectados a un sistema que nos satura de contenido en tan solo instantes, quedando varado en el océano de datos que se introducen en la psique⁽¹⁵⁾ e inconscientemente guían los pensamientos. La ficción suele amable e identifica villanos de maneras obvias, robots, una súper computadora o quizás algún hombrecillo de peinado extravagante desde un dirigible... pero la realidad es que, cuando estamos en un

restaurante y las noticias suenan como un eco del lugar, cuando vamos en el transporte público y suena la radio, en nuestros bolsillos... inclusive al hablar entre nosotros reproducimos el discurso subliminal que nos hace odiar personas, creer lo que la polaridad del bien o mal, dar juicios morales sin antes cuestionar lo que estamos a punto de decir, lo que hacemos y los rituales que repetimos a diario. Es como si estar conectado significase la entrega al sistema.

No importa que tan cansados estemos siempre hay un anzuelo que nos regresa al agujero del conejo.

Hablar a través de la imagen me resulta complejo, se entremezclan visiones personales y confronta con las realidades sociales ajenas que al final forman parte de un imaginario colectivo a nivel consciente e inconsciente.

15. Psique. alma (El principio de la vida). (Real Academia Española, 2021).

En la propuesta visual de esta obra, reflexiono sobre el cansancio y la dependencia, sobre el estar en la inmundicia y aun así seguir alimentándose de la máquina. Los colores brillantes del que al fin y al cabo es ropaje de trabajo contrastan la distopía lucida de la vida humana.

En el pasado las personas hicieron la separación conceptual del humano y naturaleza, identificándonos quizás como ¿maravillas autosuficientes? Me pregunto porque parece haber esfuerzos gigantescos de aislarnos, volvernos maquinas.

“El investigador en robótica Hans Moravec argumenta que los humanos son esencialmente patrones de información y que, si la tecnología lograra replicar estos patrones, las mentes podrían ser transferidas a una computadora y llegar a la inmortalidad (Hayles, 2001, p. 72)”

Y viviremos para siempre, como demonios que se alimentan de tierras que no les pertenecen. Crearemos países para destruirlos, familias para esclavizar a sus hijos. Tenemos fe en la necesidad de siempre querer más. Viviremos para nunca entendernos.

“El cuerpo humano lo componen incontables ingredientes, como los que hacen de mi un individuo único. Sí, tengo una voz y una cara para distinguirme de los demás, pero mis pensamientos y mis recuerdos no son míos, y tengo el sentido de mi propio destino. Todo eso se funde en una mezcla que me da vida a mí y origen a mi existencia. Me siento confinada porque solo puedo expandirme con límites.”

(Kusanagi, 1995)

4.2 Sin título

En esta pieza reflexiono sobre el desarraigo inconsciente de aquello que nos rodea.

El encierro va más allá de las paredes, de una prisión inclusive. La jaula perfecta es la que no está hecha de barrotes.

La plástica y antinatural fachada del mundo que nos ofrece seguridad y confort posee intenciones toxicas cual desechos de alguna planta nuclear desmantelada en los rincones del México.

El personaje de esta pieza se encuentra guardado en lo que alcanzamos a percibir será una habitación, una esquina, un algo sin señal de ventanas o salida, cómodamente en él ambiente inerte, ocupado por la propia irracionalidad de lo que se pueda imaginar dentro sí mismo.

El cautivo puede llegar a ser hostil cuando su realidad falsa es cuestionada pues se está adaptado a un sistema que le dota de imágenes y sensaciones manteniéndolo preso de sus deseos, encasillándonos y limitándonos a la cueva.

Estamos sobre en un carrusel infinito del cual no somos conscientes que existe.

Cuestionar las barreras significa renunciar al mundo que se conoce y salir de la zona de confort. Experimentar el mundo significa mantener la mente abierta a la inmensidad de fenómenos a los que estamos expuestos, pero de igual forma podemos desarrollar vida.

“Elige la vida. Elige un empleo. Elige una carrera. Elige una familia. Elige un televisor grande que te cagas. Elige lavadoras, coches, equipos de compact disc y abrelatas eléctricos. Elige la salud, colesterol bajo y seguros dentales. Elige pagar hipotecas a interés fijo. Elige un piso piloto. Elige a tus amigos. Elige ropa deportiva y maletas a juego. Elige pagar a plazos un traje de marca en una amplia gama de putos tejidos. Elige bricolaje y preguntarte quién coño eres los domingos por la mañana. Elige sentarte en el sofá a ver tele-concursos que embotan la mente y aplastan el espíritu mientras llenas tu boca de puta comida basura. Elige pudrirte de viejo cagándote y meándote encima en un asilo miserable, siendo una carga para los niñatos egoístas y hechos polvo que has engendrado para reemplazarte. Elige tu futuro. Elige la vida...”

Trainspotting: La vida en el Abismo. (Boyle, 1996)



Imagen 47. Sin título.
80 x 70 cm
acrílico sobre lienzo. – C. Balbuena. - 2020

4.3 Medusa.



Imagen 48. "medusa".
Acrílico sobre madera.
30 x 40 cm. – C. Balbuena. - 2020.

Medusa es uno de los mitos más famosos hasta nuestros días. Ha sido representada en innumerables lienzos, esculturas, películas etc. Podría decir que aquello que la hizo quedarse en el imaginario colectivo está directamente ligado a su aspecto.

Me parece extraño que la historia de este personaje sea recordada por las aventuras de Perseo y no la de medusa en sí misma. De niño recuerdo ver *Furia de Titanes* de 1981 y emocionarme por la visualidad de aquella película. Como un infante sin conocimiento del mito y guiado por la trama, “ese monstruo” (Medusa) me parecía la enemiga a vencer.

Hoy me resulta un ser interesante; violada y castigada por los dioses, maldecida imposibilitando contacto con el mundo exterior.

Aunque no podemos juzgar el pasado con la moral del presente, fácilmente nos sirve como punto de análisis para reflexionar situaciones que ocurren en la actualidad.

Quien posee el poder decide sobre vidas ajenas, criminaliza, humilla y asesina a quien se topa con las *entidades divinas*. El mito antiguo nos recuerda con sutileza la realidad contemporánea.

¿Habría cambiado algo si Perseo hubiera visto a Poseidón violar a medusa y luego atenea maldecirla?

Me pregunto quiénes somos en este juego social, cuando se nace en un mundo de rectángulos es difícil imaginar un círculo. Por el momento dejo que las ensoñaciones cibernéticas me ayuden a ilustrar mi propia medusa, una que se interconecta, suplementa y a la vez delimita con los cables, las venas de los ciborgs de mi época, aquellas que me han mantenido vivo y ausente.

La realidad tangible resulta más compleja que las palabras en un texto, pues las venas son invisibles y de manera remota estoy *conectado*, ¿acaso soy el simio que se autoproclamo máquina? de engranajes perfectos y cuando me planto frente a la cámara del teléfono me convierto en piedra por mi propia mirada.

Puede que sea el monstruo que se creyó héroe.

“Si puede robar una idea de la mente de alguien, ¿por qué no puede plantar una?”

(Nolan, 2010)

4.4 Triple retrato.



Imagen 49. "triple retrato".
Acrílico sobre lienzo.
50x 50cm.- 2020. – C. Balbuena.

Me atrevo a decir que la identidad es abstracta. ¿Qué me representa?, ¿Quién soy? Digo, frente a tus padres, los amigos, en internet. Quizás el niño bueno y luego el tipo que se quiere creer *cool* (16) y para el algoritmo digital de mis perfiles en redes sociales seguramente el consumidor promedio.

Me parece que había de seguir una línea para la serie. Hablaba de hibridación, conexiones... creo que en este punto somos una sociedad lo bastante híbrida como para no darse cuenta de ello. ¿La raza o el lugar donde naciste te hace diferente del resto?, ¿sería correcto que a un chiapaneco lo represente una guacamaya, o quizás los audífonos que ha usado durante los últimos 4 meses? Chiapas también es los montones de autos Nissan Tsuru(17) que abundan acá.

Habitualmente trabajo realizando pequeños encargos para clientes que me piden retratar un ser querido. Todas las personas me han pedido el rostro de alguien. Esto me hace creer que el retrato esta principalmente relacionado a la imagen física, sin embargo, la definición de la real academia española nos dice lo siguiente:

Retrato.

1. *m. Pintura o efigie principalmente de una persona.*
2. *m. Fotografía de una persona.*
3. *m. Descripción de la figura o carácter, o sea, de las cualidades físicas o morales de una persona.*
4. *m. Aquello que se asemeja mucho a una persona o cosa.*
5. *m. Der. retrato.*
6. *m. Ret. Combinación de la descripción de los rasgos externos e internos de una persona.*

(Española, 2020)

Los apartados 3 4 y 6 mencionan cualidades morales, rasgos internos y “lo que se asemeja a una persona”.

En este mundo entelarañado por las redes digitales, ¿el historial de búsqueda en google será mi retrato?

16. Cool. (...) genial, chévere, padre. (open english. 2021)

17. Tsuru. Lanzado en 1992 como Tsuru II '93, es el auto por excelencia de los taxistas en la ciudad de Tuxtla Gutiérrez Chiapas.

Por el momento retomo esas platicas online con los clientes donde acordamos los detalles de la foto que esperan sea reproducida de forma manual.

Puede que en muchos años (o quizá tan solo instantes) entremos al club vip de los fantasmas locales y seamos un bonito esqueleto, entonces esos ojos, boca, piel y cabello que fueron representados en imagen construida a base de pigmento sintético bastará y será tu identidad y presencia. Para un extraño que vea ese retrato el recuerdo de tu ser en vida estará contenido en materia pictórica.

La identidad se compone de muchos elementos y la imagen es una pequeñísima parte de ellos. Somos procesos, la vida cambia y nosotros con ella. La pintura funciona como el medio donde hemos tratado de dejar constancia de lo que somos.

Si cada ser humano vivo muriese hoy, ¿quién miraría nuestra pintura?

4.5 Conexión.

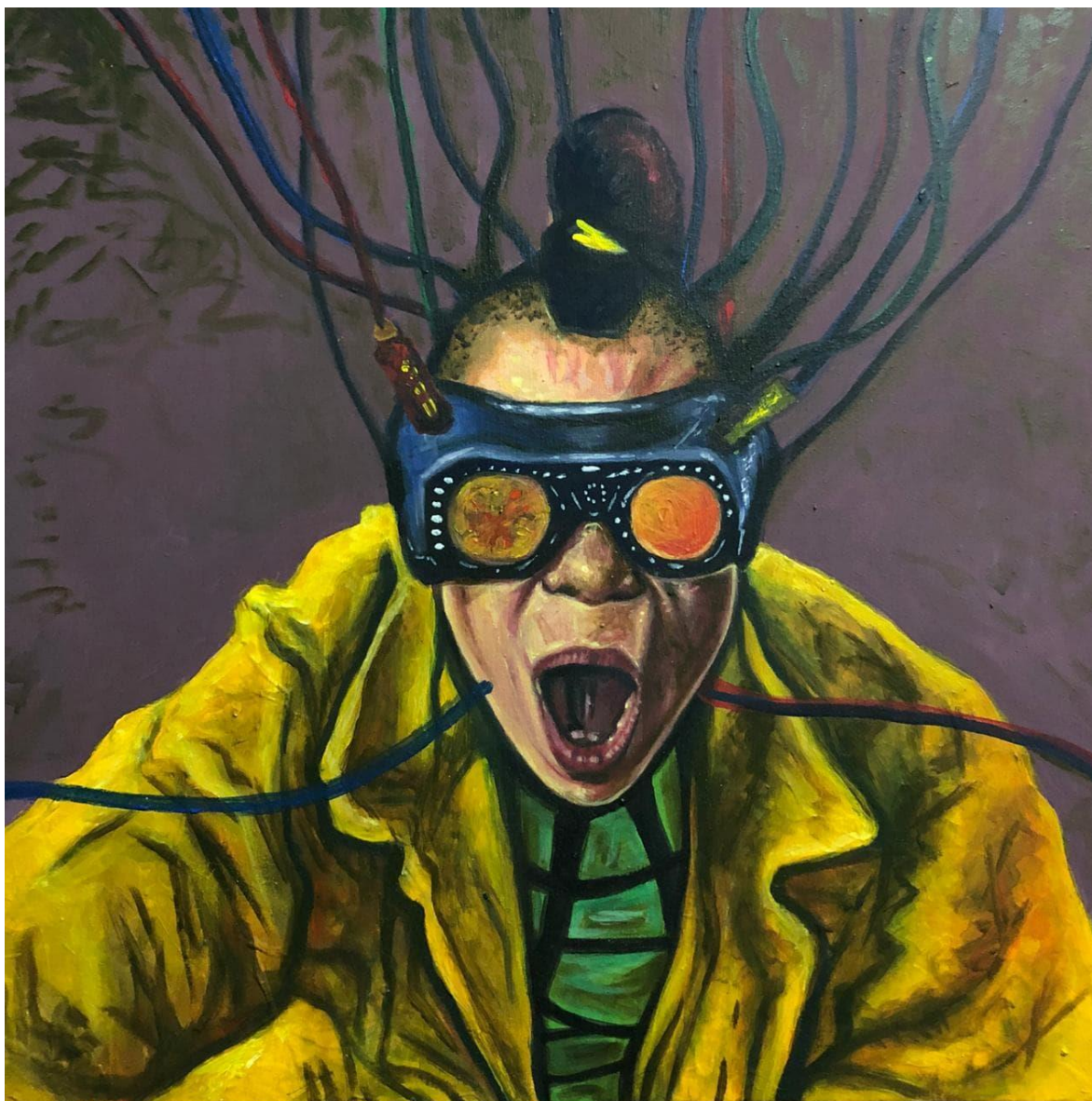


Imagen 50. “conexión”

Acrílico sobre lienzo.

42 x 42 cm.

2020. – C. Balbuena.

El ciborg regresa una vez más, se reproduce, odia y ama. Día tras día me levanto y con cierta tristeza para checar mi teléfono y ver la hora, luego pienso: “es tarde otra vez”, pero ¿tarde para qué? La escuela, el trabajo, la nada. Los días pasan y el mundo (o mi mundo) parece seguir volviéndose loco, los noticieros avisan un rebrote de coronavirus mientras tomo mis llaves y salgo a entregar el dibujo que hice durante toda la noche esperando que el cliente no haga una mueca y crea que 400 pesos es demasiado por el retrato de la mujer que intenta enamorar a base de regalos. En fin, conecto los auriculares y manejo rumbo al encuentro. Todo salió bien, ahora que estoy en casa puedo buscar algo de comer y poner un video en You Tube para disipar la mente; no sé qué será esta vez, música o algo de miedo seguramente, necesito estimular los nervios un poco. Da igual... con una mano contesto mensajes y con la otra sostengo unas tortillas aguadas que procedo a engullir sin pena ni gloria.

El ciborg se mueve a través de canales invisibles hacia mundos distantes. Siempre que esté conectado, el espiral de emociones continuara fluyendo. Recuerda sus días humanos. El sol calentando las hojas de los árboles y borrando lentamente el color de la pintura en las casas vecinas. La luz ámbar de una bombilla vieja sigue iluminando una triste casa color verde menta. Los cincuentones quienes alguna vez temieron a la tecnología hoy mandan cadenas de noticias falsas y estúpidas por WhatsApp mientras que otros se enfurecen al no saber usar su celular. Vaya, parece que estos individuos son modelos pasados del proyecto humano, incompatibles con las nuevas actualizaciones para jugar al día a día.

El niño explotado local llamado chicherito⁽¹⁸⁾ me despacha y solo voltea a verme cuando le doy los 5 pesos de los dulces, luego regresa la vista al Smartphone.

Nos mezclamos e incorporamos lentamente a la telaraña cibernética. Así es la vida y quizás cincuenta años atrás todos leían el periódico o contaban pájaros en el cielo, no lo sé. Hoy mi vida se trata de activar una alarma para los jueves porque tengo clase online y esperar a que servicios escolares me conteste los mails que llevo meses enviando.

A veces la vida en la maquina es tranquila, en otras ocasiones resulta agobiante. No sé qué creer de quienes viven al margen de esto, puede que les guste el silencio o sus vidas descendan aún más a la periferia.

Y al final, puedo decir que la conectividad es la nueva regla del juego y modus operandi. Los ciborgs que vendrán después de mí deberían aprender a no ser solo las moscas atrapadas en la red.

“Si existiese un móvil que se pudiese recargar únicamente renunciando a diez minutos de nuestra vida, habría gente que sin duda lo haría. Total, que son diez minutos, tengo que pasarme el siguiente nivel de Angry Birds”.

Charlie Brooker, creador de la serie de ciencia ficción “Black Mirror.”

18. Chicerito. Nombre que se le da a los vendedores ambulantes de dulces en muchas partes de México, es normal encontrar niños realizando esta labor.

Conclusiones del capítulo.

Con la producción de todas las obras tuve un buen aprendizaje conceptual y creativo. Admito que me fue difícil conceptualizar ideas ya que requiere de disciplina en el proceso de producción pictórica, organizando los planteamientos conceptuales, estéticos y técnicos.

Cada obra representa un estudio estético que involucra el uso del color en la formación de la imagen.

La serie entonces, está organizada de modo que se señala la importancia del ser humano como protagonista principal en sus implicaciones tecnológicas, reflejado en la moda y los ambientes que uno habita.

El modelo de análisis de estos personajes radica en la relación que tenemos con la sociedad desde la conexión. En mi opinión la conectividad ha significado avances en la facilidad de realizar trámites de interés económico y social, aun así, las empresas de carácter digital implementan tácticas que juegan con la psicología humana con el fin de ganar usuarios que representan ganancias para ellos, aquí es cuando la conectividad se transforma en una especie de dependencia hacia redes sociales, aparatos de hardware.

Conclusiones finales.

El proyecto escrito me ha servido como un buen pretexto para investigar sobre temas que me parecen de interés, entre lo ficticio y “real”. Las problemáticas sociales han sido la principal influencia en el arte de la ciencia ficción y enriquecen de gran forma los discursos visuales en esta.

Al haber realizado el presente trabajo, las ideas que se pueden extraer son que, en primer término, se arribó a la conclusión que mediante el análisis de *la sociedad del espectáculo* de Guy Debord se logró identificar situaciones que tienen que ver con la alienación a base del consumo, posteriormente los principales acontecimientos que fueron cambiando la sociedad rumbo al consumismo globalizado y que por consecuencia afectaron al mundo del arte.

Una vez realizado el estudio anterior, analizamos como las redes sociales poseen mecanismos de atracción para los usuarios que les genera dependencias a estas plataformas. Y que, según investigaciones de entidades que se dedican a monitorear el uso del internet, en la actualidad ha crecido en México el uso de dispositivos que se conectan a la web siendo relevante mencionar que gracias a la contingencia sanitaria por el coronavirus se obligó a muchas áreas sociales como la educación a desplazarse al ciber espacio. así mismo cabe destacar que el aumento de dichos dispositivos también genera un impacto ambiental que es encubierto por las empresas líderes en tecnología digital.

Desarrollar propuestas visuales me fue difícil, pues estuve alejado de áreas de influencia artística como la facultad de artes y la comunicación a distancia en este ámbito fue difícil.

Como ejercicio práctico creo que aprendí cosas buenas, me he sentido satisfecho con algunas piezas de la serie y con otras he aprendido a seguir trabajando las ideas.

Con el ejercicio práctico se logró elaborar y plantear el objetivo propuesto de la creación de una serie de pinturas referentes a la estética de la ciencia ficción y el ciberpunk. En esta se abordaron aspectos el color y la indumentaria característica del género. Se replanteó y formuló bocetos, sesiones fotográficas y experimentaciones plásticas que me han ayudado en el ejercicio práctico de la pintura.

Fuentes de información.

- Aviña, E. G. (2012). *Estética del vacío: la desaparición del símbolo en el arte contemporáneo*. Ciudad de México: UNAM.
- Golden, A. (1997). *Memorias de una geisha*. ALEGUARA.
- Quispe Bryan. (2018) *Arte y ciencia ficción: experiencias personales abordadas desde la perspectiva de la ciencia ficción como ejercicio artístico*. Quito.
- Debord, G. (1967). *La Sociedad Del Espectaculo* (2.^a ed.). PRE-TEXTOS.
- Haraway, D. (1985). *Manifiesto para cyborgs*. FisicalBook
- Pacheco, J. E. (1981). *Las batallas en el desierto* (3.^a ed.). Ediciones Era.
- Ende, M. (1973). *Momo / (Spanish Edition)*. Penguin Random House Grupo Editorial.
- Fray Alonso de la Vera Cruz, “Relectio de dominio infidelium et iusto bello”, incluido en *The Writings of Alonso de la Vera Cruz*, editados y traducidos al inglés por Ernest J. Burrus, S. J., “Defens of the Indians”, Saint Louis University, 1968, p. 371-373.
- Gaztelu-Urrutia., G. (Dirección). (2019). *El Hoyo* [Película].
- Nolan, C. (Dirección). (2010). *El origen* [Película].
- Orłowski, J. (Dirección). (2020). *El dilema de las redes sociales* [Película].
- Kusanagi, M. (Dirección). (1995). *Ghost in the shell* [Película].
- Boyle, D. (Dirección). (1996). *Trainspotting: La vida en el Abismo* [Película].
- Tron (2010) •Director: Joseph Kosinski •Cinematography: Claudio Miranda •Production Design: Darren Gilford •Costume Design: Michael Wilkinson, Christine Bieselín Clark •Color Timer: Jim Passon.
- *Androides, qué es un androide humano y ejemplos*. (2020, 30 enero). REVISTA DE ROBOTS. Recuperado 5 de enero de 2022, de <https://revistaderobots.com/robots-y-robotica/androides-que-es-un-androide-humano-y-ejemplos/>
- Asale, R. (s. f.). *barroco, barroca / Diccionario de la lengua española*. «Diccionario de la lengua española» - Edición del Tricentenario. Recuperado 5 de enero de 2022, de <https://dle.rae.es/barroco?m=form>

- Asale, R. (s. f.-b). *barroquismo* / *Diccionario de la lengua española*. «Diccionario de la lengua española» - Edición del Tricentenario. Recuperado 5 de enero de 2022, de <https://dle.rae.es/barroquismo?m=form>

- Oxford University Press (OUP). (s. f.). *suplementar*. Lexico.Com. Recuperado 5 de enero de 2022, de <https://www.lexico.com/es/definicion/suplementar>

- Butron, D. R. (2015, 13 septiembre). *R. DIAZ BUTRON*. Cinco metros de poemas. Recuperado 5 de enero de 2022, de <https://5metrosdepoemas.com/index.php/teline-v-blog/339-1-2-cuadro-campo-fuera-de-campo-fuera-de-cuadro#:~:text=El%20concepto%20fuera%20de%20cuadro,del%20encuadre%20como%20dispositivo%20visual>).

- *Todo Sobre Tiendas OXXO - Productos, Servicios Y Datos De Interes*. (2020, 12 diciembre). Tindas de Conveniencia. Recuperado 5 de enero de 2022, de <https://tiendasdeconveniencia.org/oxxo>

- *Definición de Anime*. (s. f.). Definición ABC. Recuperado 5 de enero de 2022, de <https://www.definicionabc.com/general/anime.php>

- *¿Qué es un hardware de computadora?* / *Crucial.mx*. (s. f.). Crucial. Recuperado 5 de enero de 2022, de <https://www.crucial.mx/articles/pc-builders/what-is-computer-hardware>

- Asale, R. (s. f.-c). *épico, épica* / *Diccionario de la lengua española*. «Diccionario de la lengua española» - Edición del Tricentenario. Recuperado 5 de enero de 2022, de <https://dle.rae.es/%C3%A9pico>

- Madrid, G. (2017, 16 agosto). *Telas de Loneta en Oferta*. Telas por metro Galerías Madrid. Recuperado 6 de enero de 2022, de <https://www.galeriasmadrid.es/telas-de-loneta-rebajadas/>

- O. (2018, 23 marzo). *Significado de cool - Descubre que es cool y mejora tu fluidez*. Open English. Recuperado 8 de enero de 2022, de <https://www.openenglish.com/blog/es/conoces-el-significado-de-cool-en-ingles/>

-

- Asale, R. (s. f.-d). *retrato* / *Diccionario de la lengua española*. «Diccionario de la lengua española» - Edición del Tricentenario. Recuperado 8 de enero de 2022, de <https://dle.rae.es/retrato?m=form>

- Harneis, J. (31 de octubre de 2007). *Flickr*. Obtenido de Flickr: Julien Harneis. (2007). Child labor, Artisan Mining in Kailo Congo. agosto de 2020, de Flickr: Mining in Kailo Sitio web: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Child_labor,_Artisan_Mining_in_Kailo_Congo.jpg
- *Publicidad del tabaco - Algunos de los anuncios tenÃan. . . | Enredados | EL MUNDO*. (2015, 12 febrero). ELMUNDO. Recuperado 10 de junio de 2020, de https://www.elmundo.es/album/enredados/2015/02/12/54c787b4ca4741ee248b4578_11.html
- Uitts, R. (2021, 31 enero). *Mars Attacks Cards: The Ultimate Collector's Guide*. Old Sports Cards. Recuperado 8 de enero de 2022, de <https://www.oldsportscards.com/mars-attacks-cards/>
- *Estudios de Hábitos de Internet en México | AIMX*. (s. f.). AIMX. Recuperado 10 de mayo de 2020, de <https://www.asociaciondeinternet.mx/estudios/habitos-de-internet>
- S. (2018b, marzo 29). *Significado de Globalización cultural*. Significados. Recuperado 15 de junio de 2020, de <https://www.significados.com/globalizacion-cultural/>
- *404 Bad Gateway*. (s. f.). Waste Magazine. Recuperado 2 de junio de 2020, de <https://wastemagazine.es/consumo-global>
- S. (2018c, marzo 29). *Significado de Globalización cultural*. Significados. Recuperado 8 de julio de 2020, de <https://www.significados.com/globalizacion-cultural/>