

DRIFTING AWAY 19.85

TRABAJO DE GRADO PRESENTADO PARA OPTAR AL TÍTULO DE:
MAESTRO EN ARTES PLÁSTICAS

DIEGO ALEJANDRO BEDOYA GONZÁLEZ

DIRECTOR

ORLANDO MARTÍNEZ VESGA

UNIVERSIDAD DEL CAUCA

ARTES PLÁSTICAS

POPAYÁN, 07 DE JUNIO

2018

TABLA DE CONTENIDO

Tema	Pág.
1. INTRODUCCIÓN	3
2. EL CYBERPUNK	5
3. LA IMAGEN	8
4. CONCLUSIONES	10
5. PERSONAJES	12
6. ESTUDIO DE ESCENAS: BOCETOS Y RESULTADOS FINALES	17
7. PLANO DEL MONTAJE	33
8. BIBLIOGRAFÍA	34
9. FILMOGRAFÍA	35

INTRODUCCIÓN

Los contenidos visuales de categoría fantástica, ficción, o lo que sea, ha convivido con nosotros desde nuestra infancia, esto nos ha permitido crear un mundo imaginario en nuestra mente, el cual, lo hemos plasmado bien sea desde esbozos, intentos fallidos de dibujos o escribiendo. Nos hemos sentido parte de ese mundo, de lo que creamos, no obstante, existe ocasiones en que todo se esfuma a medida que maduramos. Es ahora cuando me permito desarrollar esas influencias visuales y plasmarlas en el dibujo, que ha sido una herramienta importante para mí durante mi carrera como artista. El dibujo me permite representar ciertas interpretaciones de lo que me rodea, de aquellas influencias que conviven dentro de mi mente, el dibujo me permite pensar, por lo tanto, el consumo de referencias visuales o literarias me ha encaminado hacia la decisión de crear contenidos imaginarios.

Este proyecto abarca uno de los subgéneros de ciencia ficción de los años '80, el cyberpunk, donde mi objetivo es representar las características de este subgénero mediante una historia contada a través de una serie de esbozos, y dibujos acompañados de textos. La posición que tomo con este trabajo es la importancia de mostrar dentro las ilustraciones, los gestos que caracterizan al cyberpunk al igual que las escenas que desarrollo dentro de la historia y cómo ellas reflejan la cruda visualización de una contracultura, cuyo pesimismo y distopía de un futuro no amigable. El dibujo cumplirá un papel importante en este trabajo, pues he tenido como meta marcar gestos en cada trazo, que transmitieran una búsqueda y un desarrollo de ideas y así mismo llegar a las composiciones finales. Sin embargo, puesto que también, gran parte de las escenas finales están trabajadas de manera digital, en Photoshop, no quería que las huellas del dibujo se perdieran por completo, sino que quedaran como aquellos caminos que dieron lugar a la forma final de la escena.

Durante el desarrollo de este proyecto, hubo momentos en el que he deambulado por ciertos caminos donde me encontraba con referencias visuales de todo tipo, y que al final, cada uno de ellos se conectaban y desde allí empecé mi trayecto. Uno de ellos ha sido los planteamientos presentados en la película The Matrix, que me ha generado después de ver repetidas veces, cuestionamientos acerca de lo que me rodeaba, en el ámbito tecnológico e informático, y qué repercusiones podría tener eso más adelante. Desde allí exploré más el género de la ciencia ficción y en ese momento es cuando el cyberpunk ha tomado un papel significativo durante mi proceso creativo. Desde entonces, recurrí a sus manifiestos y teorías para así al final, encontrar el objetivo que me ha llevado a consolidar este proyecto.

EL CYBERPUNK

La ciencia ficción, es la denominación de uno de los derivados de la literatura de ficción. Nacida a mediados de la década de los 20, fue exportada a diferentes medios como el cinematográfico, televisivo y la novela. Debido al interés que generó acerca del futuro, tuvo su auge en la segunda mitad del siglo XX. Muchos de sus contenidos tienen acciones que giran en diversas posibilidades, viajes interestelares, conquista del espacio, evolución humana a causa de mutaciones, evolución de los robots, realidad virtual, alienígenas, etc. El tiempo de acción puede transcurrir en el pasado, presente, futuro o tiempos alternativos ajenos a la realidad conocida; de esa forma, sus espacios suelen ser reales o imaginarios, terrestres o extraterrestres. La ciencia ficción consta de varios subgéneros, uno de ellos es el cyberpunk. La esencia de esta contracultura es su preocupación por la información, muchas de las obras cyberpunks suelen marcar un objetivo como lo es hablar de computadoras, software, chips, información y por otro lado referirse a un mayor nivel de complejidad con la información teórica. El cyberpunk toma su nombre de una combinación entre cibernética, de la cual hace parte la informática avanzada, y el punk, que establece un grado de desintegración en el orden social; “en la década de los ’70 no sólo el punk ha sido un movimiento artístico de relieve, pero comparte con el cyberpunk la misma actitud de utilizar la tecnología en contra de sí misma y de las condiciones de alineación que provoca, dejar al descubierto la amenaza que supone el control por parte de la tecnología o sus derivados más comunes”¹ juntos conforman una visión que engloba un concepto enfocado a una mirada pesimista, distópica, en un futuro donde la alta tecnología y el bajo nivel de vida hace parte de la sociedad. Su auge comenzó en los ochenta en Estados Unidos, cada elemento que corresponde a su concepto, que lo caracteriza, en cuyo caso, el crecimiento y desarrollo progresivo de la informática, las redes de internet, la

¹ Horacio Moreno, *Cyberpunk: más allá de Matrix*, 2003

realidad virtual, robots, implantes corporales, microchips, etc. está presente en la mayor parte del mundo. Es una crítica al uso desmesurado e inhumano que se le da a la tecnología, como medio para dañar, espiar o controlar. Uno de sus atractivos es que se centra principalmente como menciona de nuevo Horacio Moreno “El cyberpunk es una ciencia ficción de apenas 20 minutos en el futuro, de extrapolación de determinadas realidades del presente en un futuro no demasiado alejado ni distinto de nuestro tiempo”. Su estética corresponde a un paisaje gobernado por la distopía, por la ubicuidad tecnológica, donde el cuerpo es transformado por la alta tecnología, por medio de implantes, chips sensoriales, etc. Por eso, mucho de los personajes representados en el cyberpunk son seres marginados, que sufren a diario el impacto de la tecnología. *Mirrorshades*, *Un manifiesto cyberpunk*, exponen acerca de lo que ha implicado esa cultura y de qué forma ha influenciado la novela, el cine, y aquellos allegados a un pensamiento de cambio social. *Neuromante*, una novela cyberpunk, nos cuenta y describe un estilo de vida bajo y saturado por imponentes rascacielos y consumido por una envolvente y creciente tecnología. Por otro lado, la tecnología, la ciencia ficción, el cyberpunk, han abierto espacio para discusiones, reflexiones y observaciones sobre una premonición en la que el hombre ha añorado en crear a un semejante, con posibilidades más avanzadas y capaz de realizar tareas más allá de la capacidad de un ser humano; el cyborg, que ha tomado un papel importante en la cultura de la ciencia ficción y la tecnología, permitiendo así indagar sobre su naturaleza y cuáles serían las implicaciones respecto a su creación y la transformación del cuerpo humano de llegar a pensar en alterar sus partes del cuerpo, lo que llamaríamos más tarde híbrido y el cual Donna Haraway habla al respecto en *Manifiesto Ciborg*; y la Dra. Isabella Leibrandt en *El ciborg: Las tecnologías como extensión del humano en la ciencia-ficción y realidad*.

Las películas forman parte de mi quehacer diario, más aún cuando se trata de encontrar referencias visuales e historias que logren sumergirme en sus historias y cuyas imágenes me permitan ser testigo de esos mundos fantásticos; *Ghost in the Shell*, *Blade Runner*, *The Matrix*, nos cuentan sobre la identidad del ser humano, la diferencia entre un humano real a un cyborg o un programa, las fantásticas ambientaciones en esas películas, su enfoque argumental ha hecho de ellas referencias absolutas de la ciencia ficción, especialmente *Blade Runner*. *Akira*, nos enseña una desestabilización social, las grandes urbes, como pasa en muchas están envueltas en problemas causados por pandillas, y un sistema que intenta en vano recuperar el control. Un control opresivo, muy marcado y representado en *Brazil* de Terry Gilliam.

LA IMAGEN

Las historias de ficción han tenido lugar en muchos de los relatos contados por reyes, pensadores o caballeros, en los que se ha logrado llenar vacíos de la historia con sus mitos, leyendas y fantasías. Muchas de esas fantasías tenían como propósito llenar de valor los corazones de sus caballeros, para así emprender sus aventuras, poder contar ellos mismos sus travesías. En su mayoría, sus historias eran representadas en manuscritos, aquellos que eran asequibles sólo por personas o grupos a quienes se les podía permitir leerlas; muchos de sus relatos contaban con ilustraciones que lograban representar de manera visual, aquellas características de esos mundos y personajes contados. Mi interés se ve influenciado en el momento en que nace la ciencia ficción, en el año 1920. Aún hay aquellos que tratan de definir cuándo nació la ciencia ficción, si en 1818 con *Frankenstein o El moderno Prometeo*, aunque Carl Sagan e Isaac Asimov, coinciden en que *Somnium* de 1634, de Hohannes Kepler, es el primer relato de ciencia ficción como tal.

Mencionaré de nuevo una cita de Horacio Moreno refiriéndose al cyberpunk “dentro de ese universo, seguramente es el de la imagen, el que se adapta, como lenguaje, para estos propósitos, pero siempre y cuando se tomen las imágenes como un lenguaje con sus propios códigos más que como un medio para traducir ideas expresadas a través de otros canales, como por ejemplo el literario”. Es mi obligación por lo tanto ser fiel a las características que se perciben en una atmosfera distópica, bastante pronunciada en el cyberpunk y su naturaleza arquitectónica que acompaña a los personajes en esta historia. Una de las preocupaciones que tengo como artista, es precisamente la de evocar los aspectos que conforman este concepto dentro de la imagen. La experiencia con el desarrollo visual de este trabajo ha sido compleja, en donde me he enfrentado con el problema

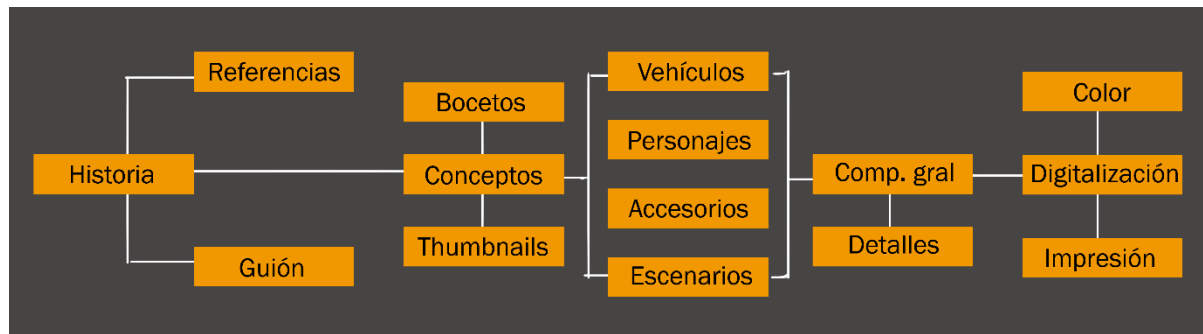
de la composición de escenas que marcarán una tensión dentro de ellas, Tarkovski ² menciona mucho el flujo del tiempo dentro de una escena y como esta compone un ritmo, sin recurrir demasiado a los cortes, Tarkovski menciona lo siguiente, “A menudo – y con toda razón – se ha afirmado que todo arte trabaja necesariamente con un montaje, es decir, con una selección y nueva composición de partes y elementos. Pero la imagen filmica surge en los planos y existe dentro de cada uno de ellos”. En mi trabajo se muestra un proceso de composiciones que han mutado desde su esbozo hasta la fase final, sin obviar las escenas descartadas.

Como dibujante, es importante para mí que el proceso de creación, desde los esbozos, diseños de los personajes, composiciones, fases finales, resultados, formen parte de una sola pieza sin exceptuar ninguna, pues es la belleza de lo que se ha dejado atrás para llegar hasta el resultado final, lo que para mí, importa en una obra. Mostrar las huellas, de cómo se ha llegado a una escena final y cuáles han sido los cambios sufridos para lograr los resultados finales. Por tal motivo, pretendo mostrar en la obra, todos estos procesos de composición, acompañados de textos que marcarán la continuidad de la historia que quiero contar. La formalización de los trabajos será presentado en hojas de libretas, donde estará incluidos los bocetos, diseños, estrategias de composición y textos junto con las impresiones finales.

² Andréi Tarkovski, *Esculpir en el tiempo, La imagen cinematográfica, Sobre el tiempo, el ritmo y el montaje*, 1986

CONCLUSIONES

FLUJO DE TRABAJO (WORKFLOW)



El deseo de crear una historia nace en mi interés por los elementos que contiene el cyberpunk, que es la informática, los avances tecnológicos, los cyborgs. Y es que para nosotros no es raro ya asegurar que esto está ahora al alcance de nuestras manos, aquella fantasía de tener partes biomecánicas se está haciendo posible. No obstante, también existe un interés hacia las ambigüedades que se presentan en el uso de la tecnología, en el cyberpunk generalmente las personas son dependientes a ellas y hacen lo posible para suplir sus necesidades de ocio con algún dispositivo, otros, para hacer un daño significativo a nuestro sistema o base de datos ya sea para extorsionar o sólo el hecho de divertirse y probar sus habilidades. Y por supuesto, los paisajes urbanos que forma parte del caos en que viven las personas dentro de las historias cyberpunks. Debido a su contenido, a la cantidad de elementos tecnológicos junto con tanta basura, tanto caos, es lo que me entusiasma en querer representar estos

elementos en los escenarios que he trabajado, lo cual para mí se convierte en una puerta de escape hacia ese mundo y donde es el dibujo quien me permite desarrollarlo como deseo. Muchos de los escenarios trabajados cumplen el deseo de una ciudad marcada por la crisis, donde su arquitectura decora la hostilidad y el ocio. Y, por último, los personajes muestran una vida marginada, donde a diario son impactados por el rápido cambio tecnológico.

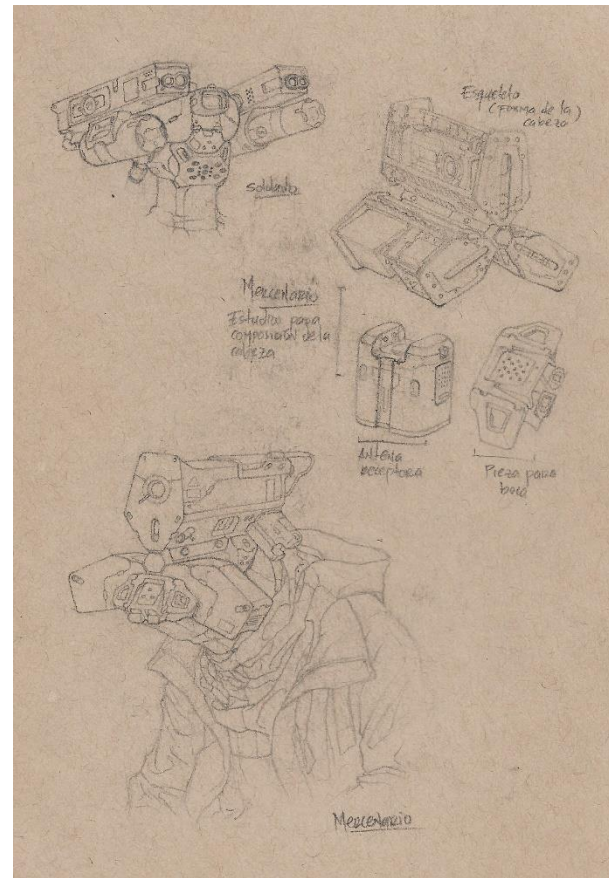
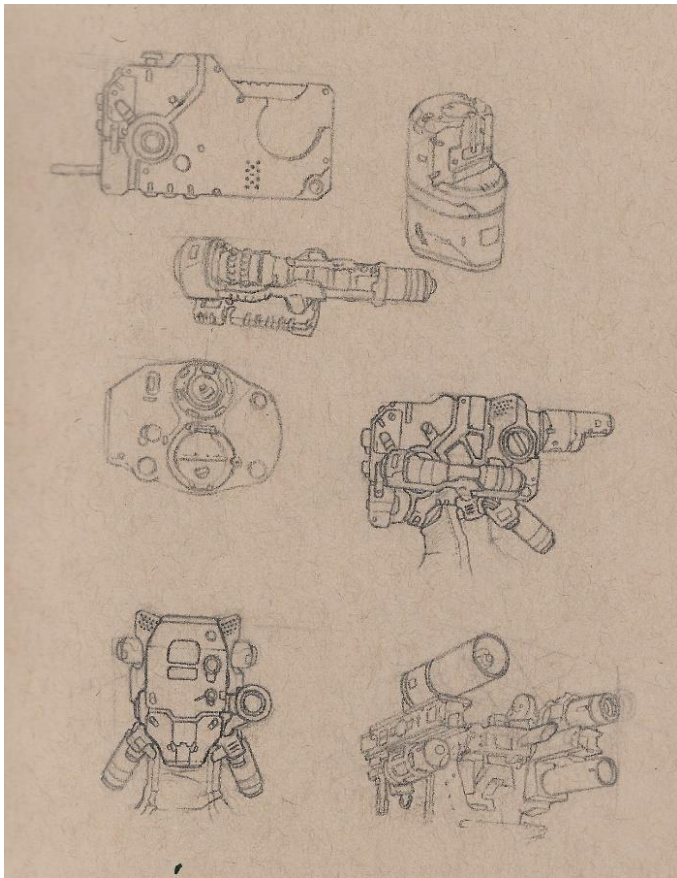
Son muchas las referencias visuales que han hecho parte del desarrollo de mi trabajo, las películas y su arte detrás de ellas han sido guías para encaminar mis dibujos a los resultados deseados. La experiencia con este trabajo ha estado llena de altibajos, junto con períodos en los que no sabía si iba por buen camino. Hay muchas exploraciones en el material en que dibujaba, pues quería encontrar un medio con el que me sintiera a gusto y que pudiese en el dibujo marcar los trazos, los gestos que buscaba. Y en toda esa búsqueda, he logrado llegar a ciertos gestos con los lápices que al momento de trabajarlos de manera digital aún permanecerían allí. Ha sido importante para mí el utilizar el lápiz de grafito y el lápiz de color rojo, pues juntos me ayudaban a que el dibujo fuese más expresivo y no me interesaba en absoluto borrar las huellas de los trazos al momento en que lo finalizara con el rapidografo.

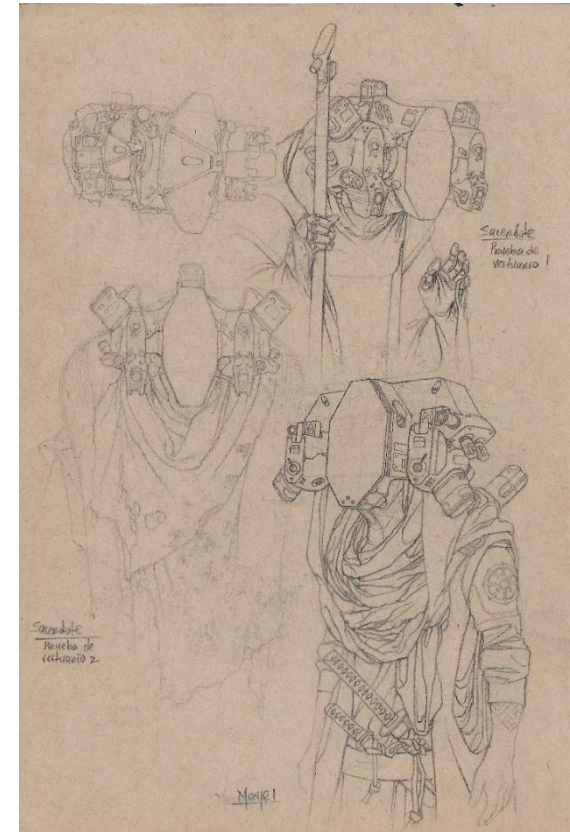
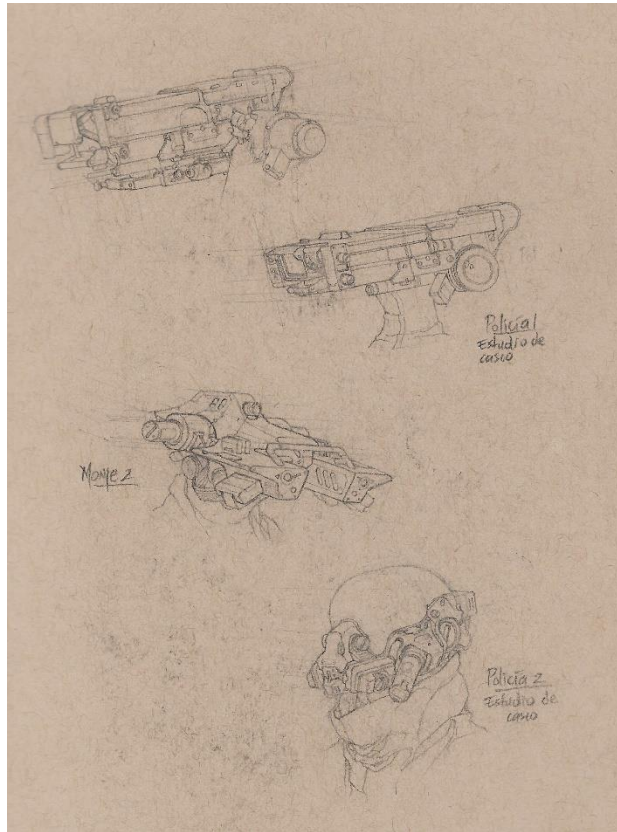
Para iniciar el desarrollo de este proyecto he optado en pensar la historia que quise abordar, para ello me enfoqué en buscar referencias visuales y literarias. Con ello empecé con el desarrollo del guión y desde allí, iniciar la producción visual del trabajo. En ese momento, comenzaría con una serie de bocetos, hacer un seguimiento de composiciones de los escenarios y diseñar los personajes que formarían parte de esta historia. Teniendo todos los conceptos realizados, comenzaría a elaborar las composiciones generales, añadiendo todos los elementos previos (personajes, accesorios, vehículos, ambientaciones) y añadir los detalles. Por último, trabajar los colores de forma digital en el software Photoshop.

PERSONAJES

Exploración de elementos mecánicos, partes de armas
o dispositivos para conformar la cabeza de un androide

Lápiz sobre papel 14 x 21,6 cm





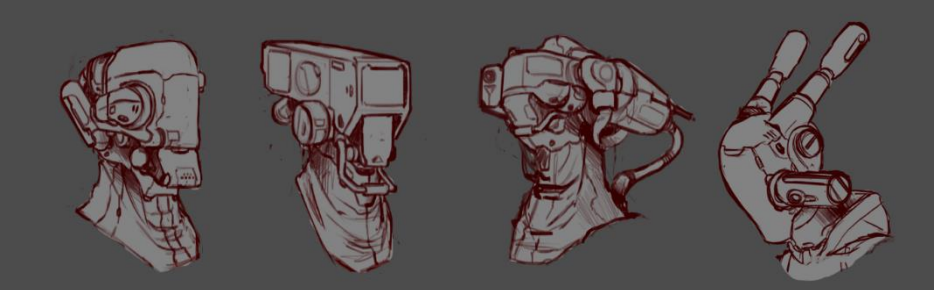
Lápiz sobre papel 14 x 21,6 cm



Esbozos de personajes, en formato digital empleando el software Photoshop



Estudio de cabezas de cyborgs



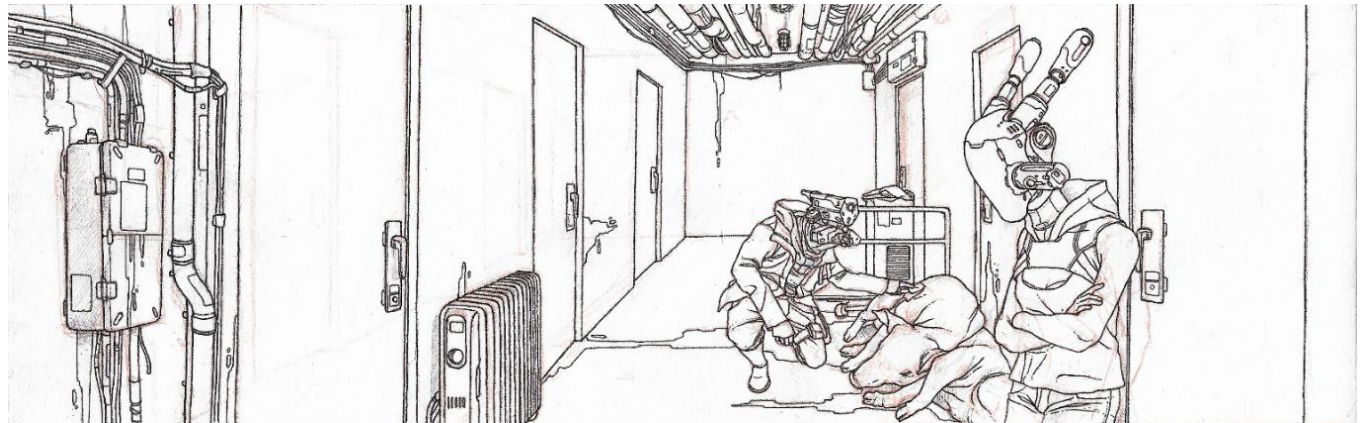
ESTUDIO DE ESCENAS: BOCETOS Y RESULTADOS FINALES



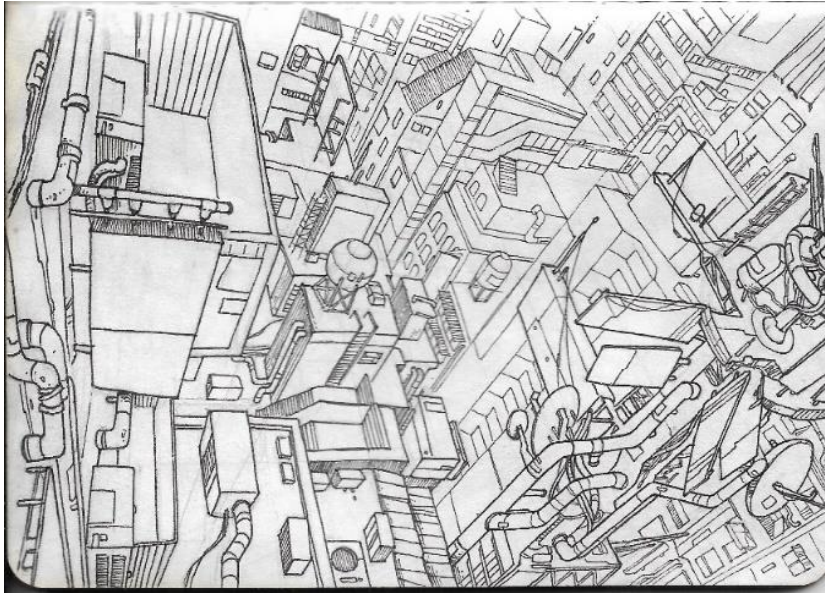
Rapidógrafo sobre papel canson
14,8 x 10,5 cm

“Mercenarios que nacieron a causa de un sistema perfecto, de unas reglas irrompibles y ahora ellos ...
hacen todo lo posible por destruirlas”

Extracto del guión / Sigmund: Lo más importante es el hardware. Debemos mantenerlo con vida para hallarlo. [*Sigmund se agacha para poner un papel con una nota sobre los cerdos*]



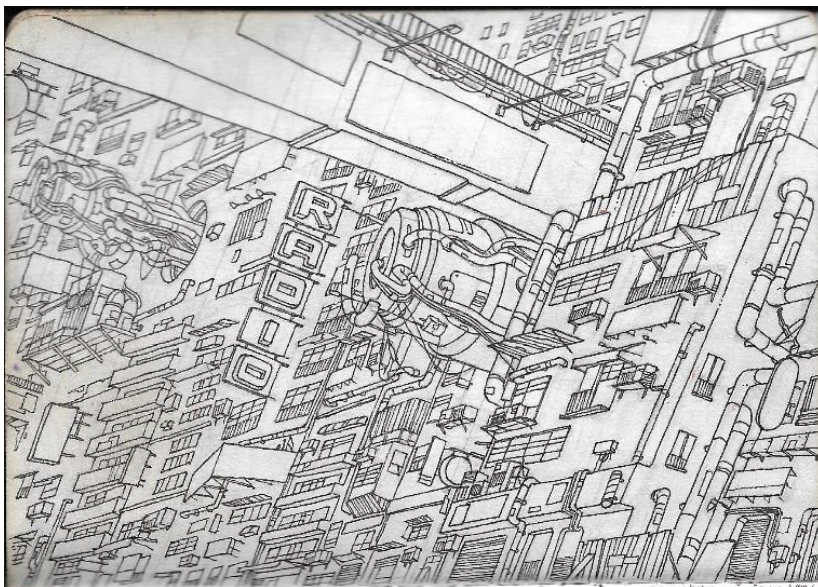
Grafito sobre papel mix media 28,4 x 11,5cm



Extracto del guión / [*Corte. Plano de la ciudad con nave de comunicación desplazándose*]

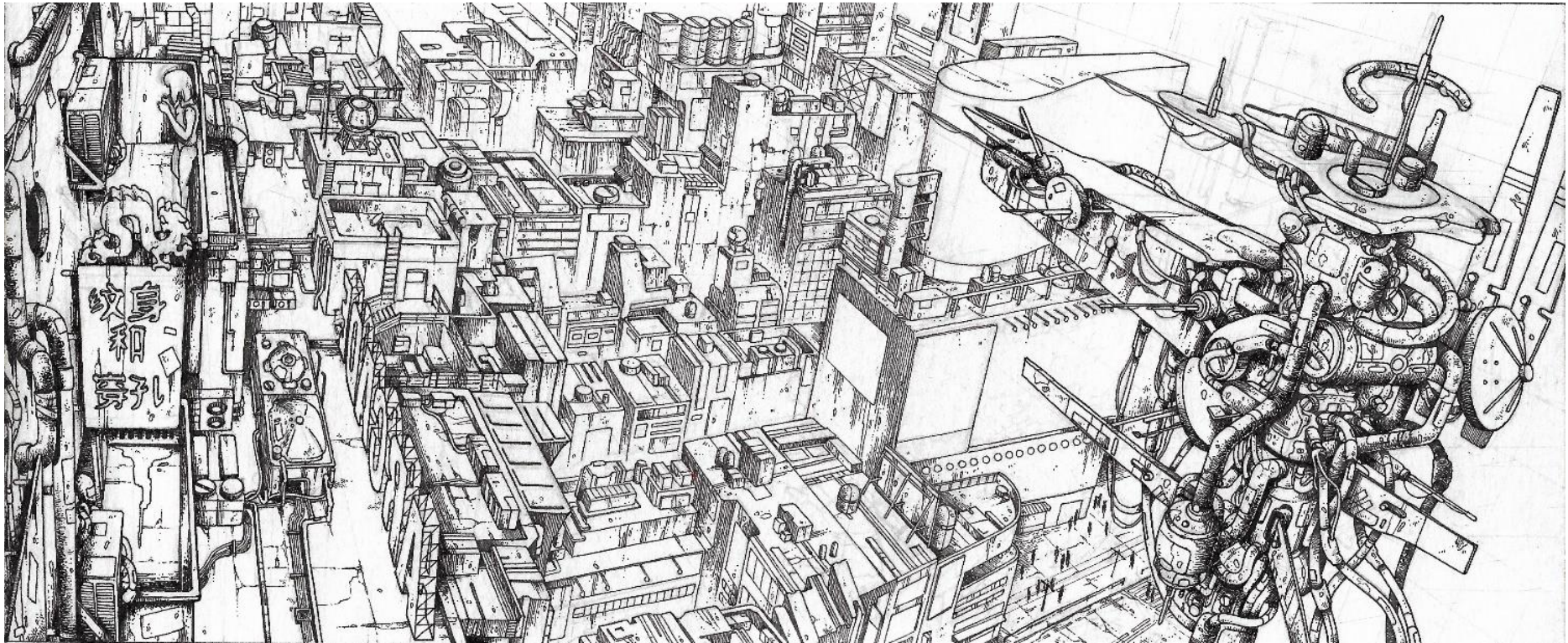
Alan (voice-over): Ha pasado un largo tiempo desde que he dejado esta ciudad atrás, enfrentándome al olvido, desprecio y poniendo mi vida en riesgo de nuevo. Ahora estoy de vuelta

[*Alice en el balcón fuma un cigarrillo*]

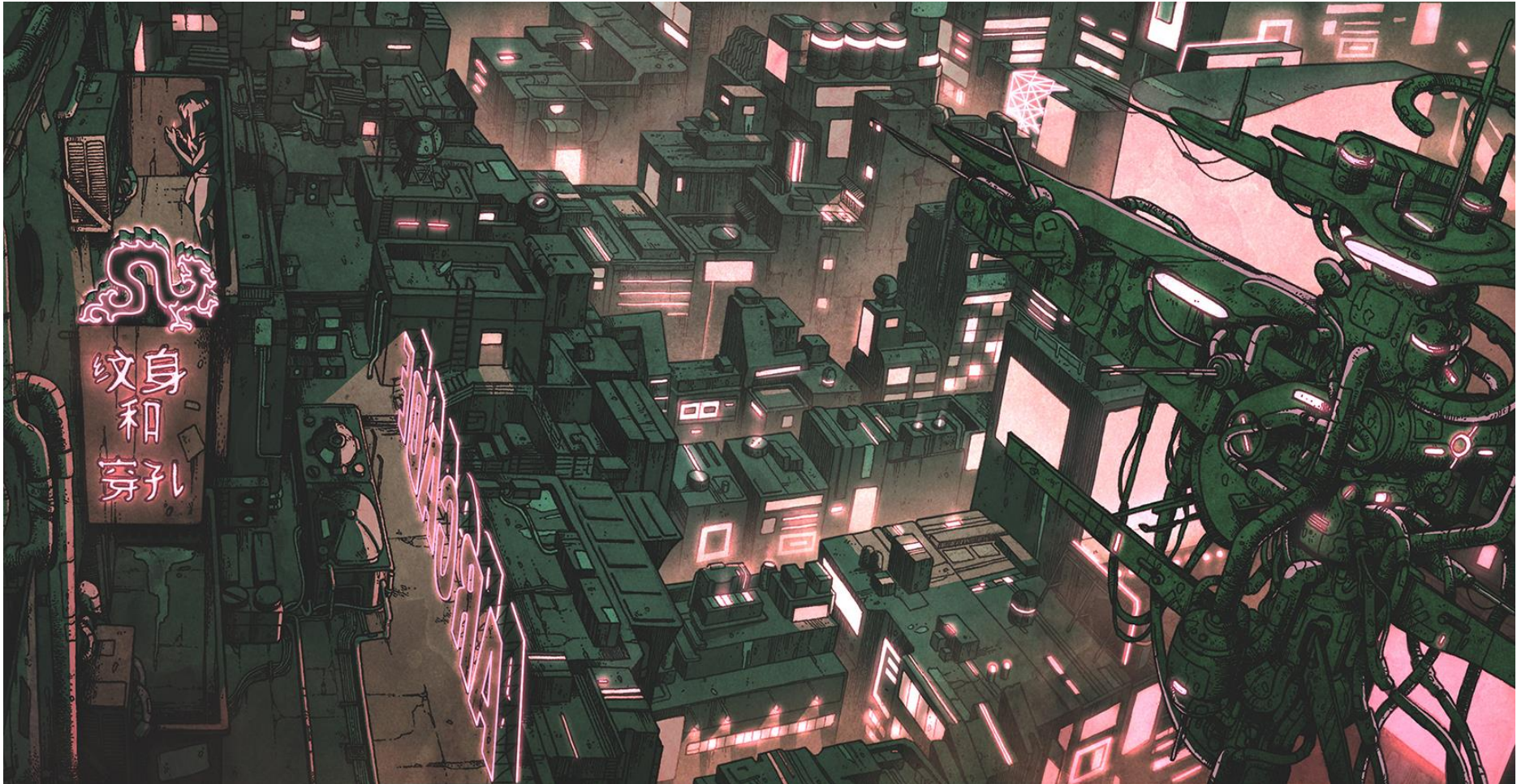


Boceto inicial. Exploración de perspectivas

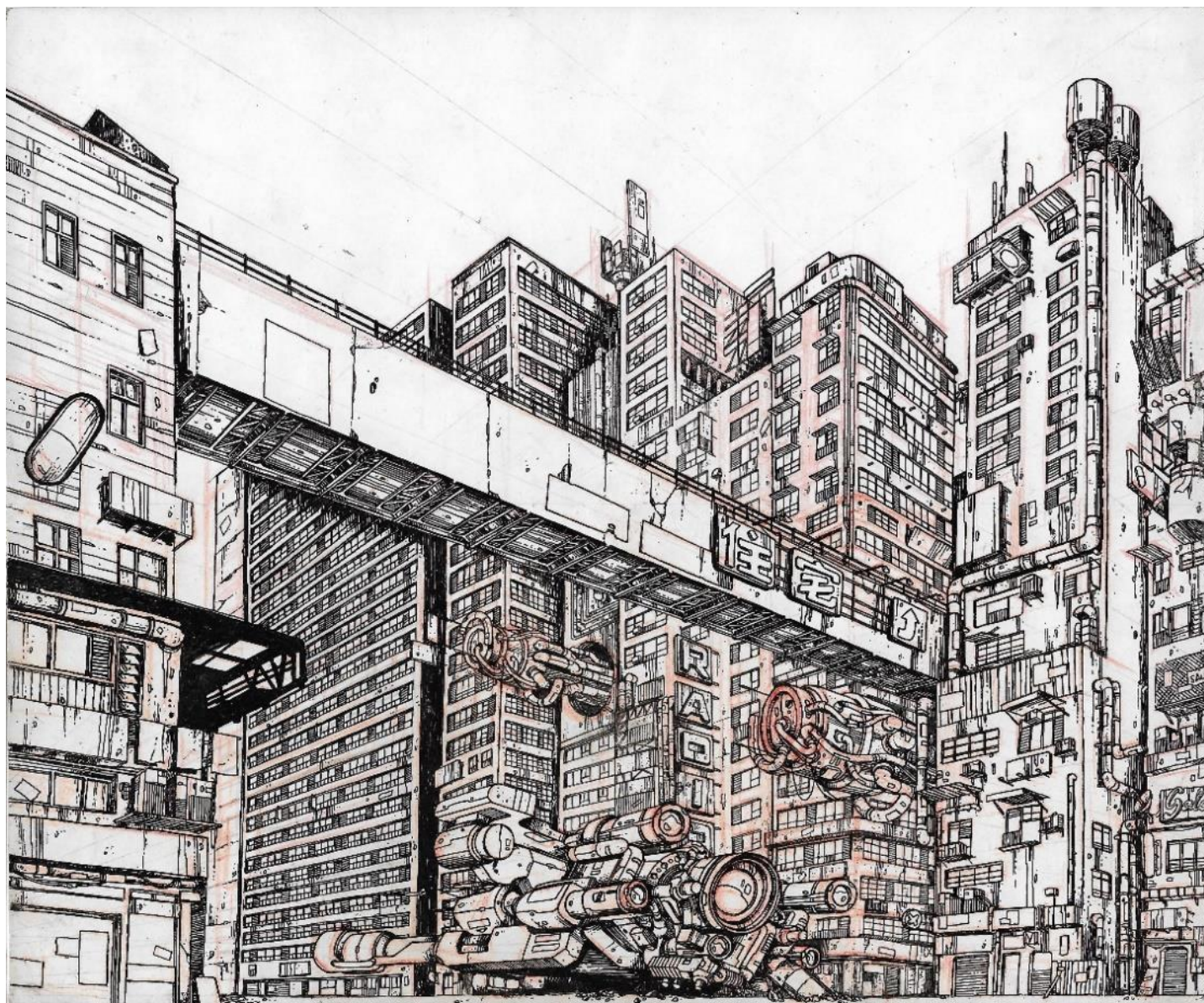
Rapidógrafo sobre papel canson 10,5 x 14,8 cm



Lápiz de grafito y rapidografo sobre papel Mix Media 28,4 x 11,5 cm



Formato digital - Software empleado / Photoshop



Lapiz de color y rapidógrafo
sobre propalcote 26 x 21,6 cm

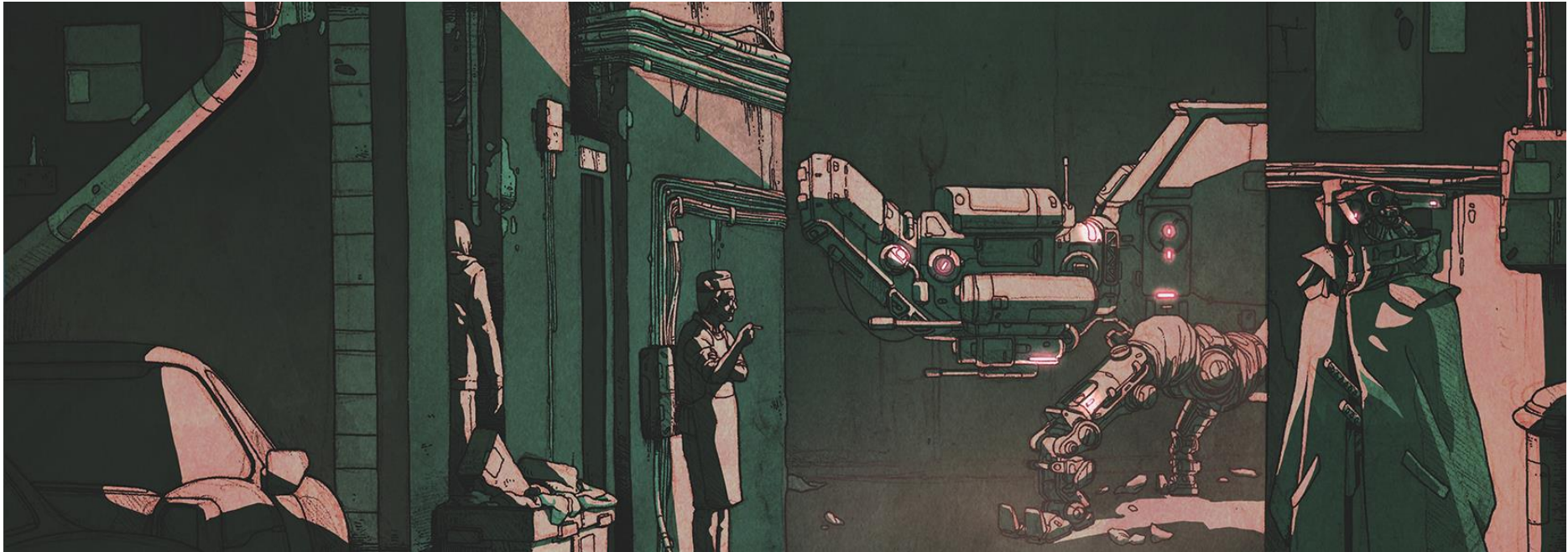


Formato digital - Software
empleado / Photoshop

En esta composición final, ya jugué también con un formato más cinematográfico en el que el contenido visual es más horizontal. He añadido los personajes y elementos como el vehículo policial para concluir la escena.



Lápiz de grafito, lápiz de color y rapidografo sobre papel Mix Media 28,4 x 11,5 cm

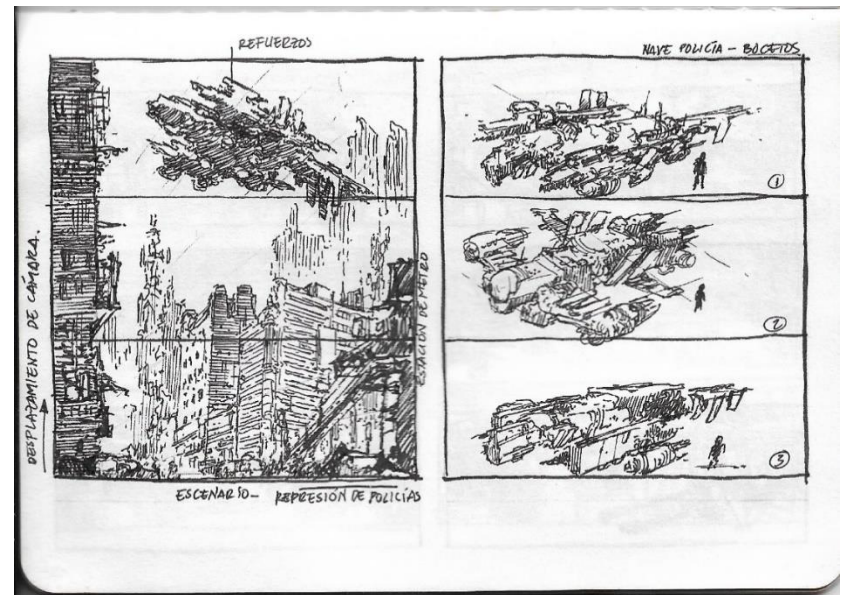
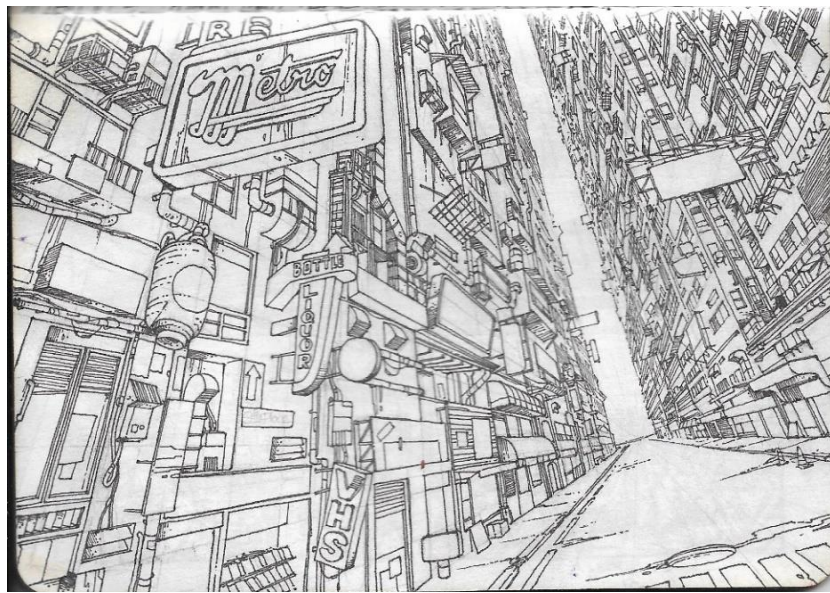
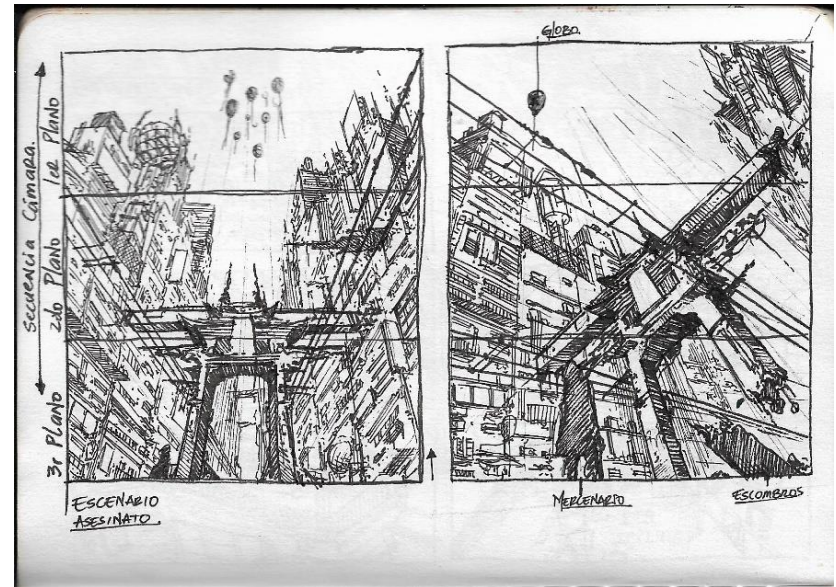
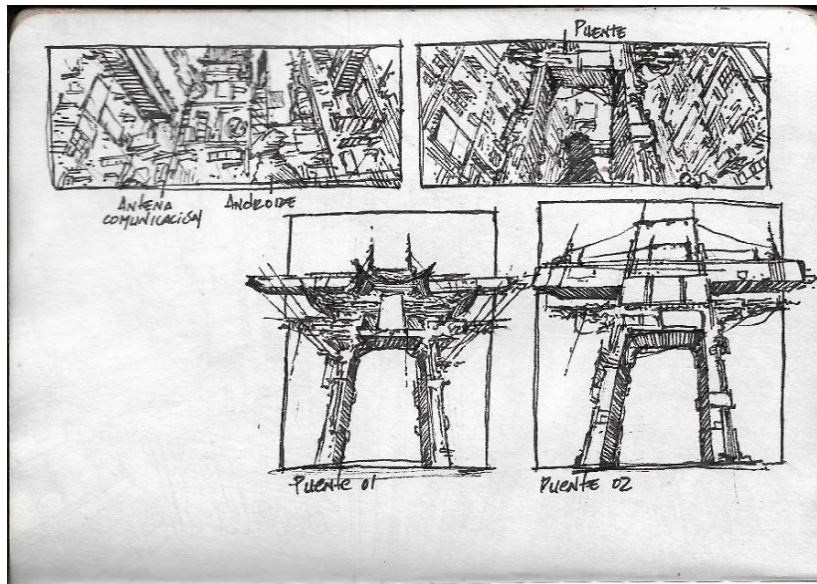


Formato digital - Software empleado / Photoshop

“Una ciudad olvidada por la burocracia, por las complejas multinacionales, derrocadas una y otra vez por los libertarios, quienes luchan desde un sótano armados con su computadora y una ilimitada red de internet”

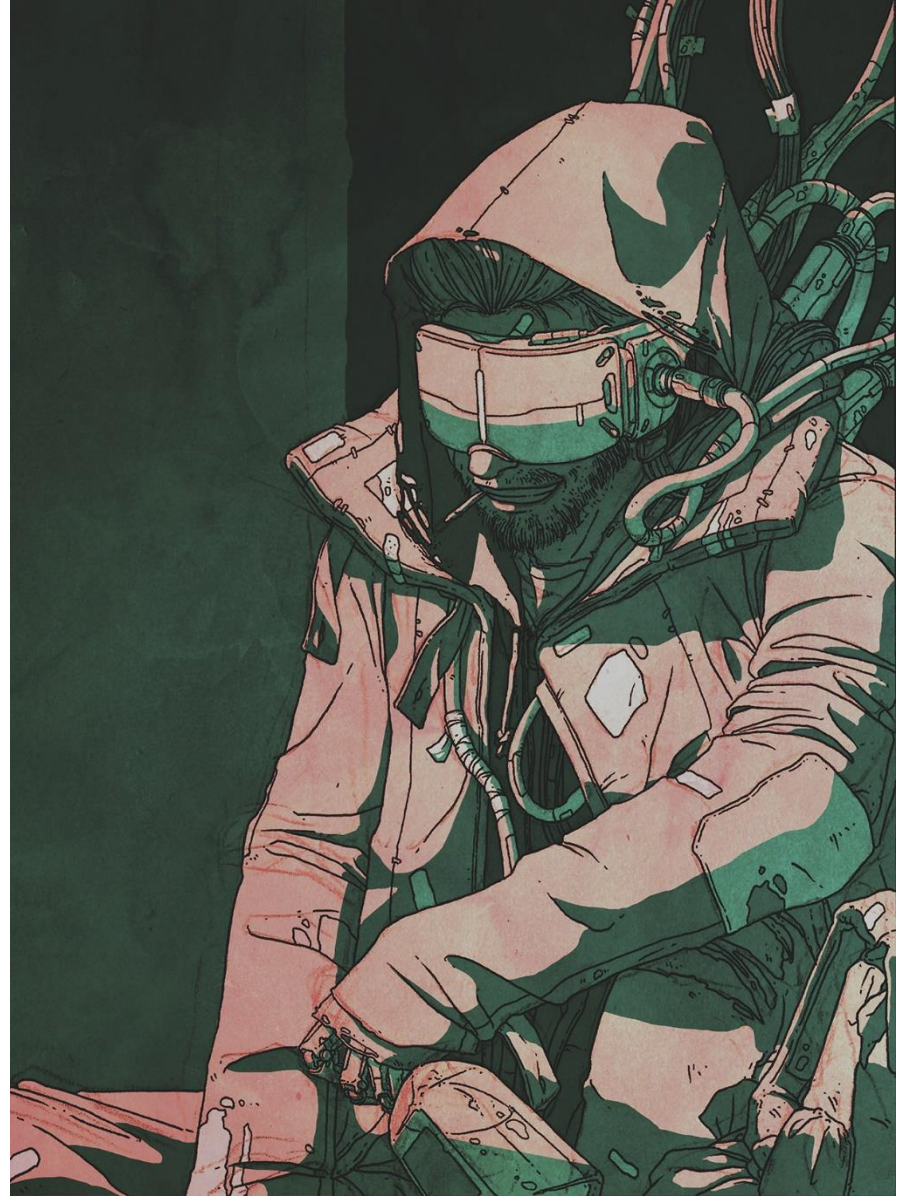
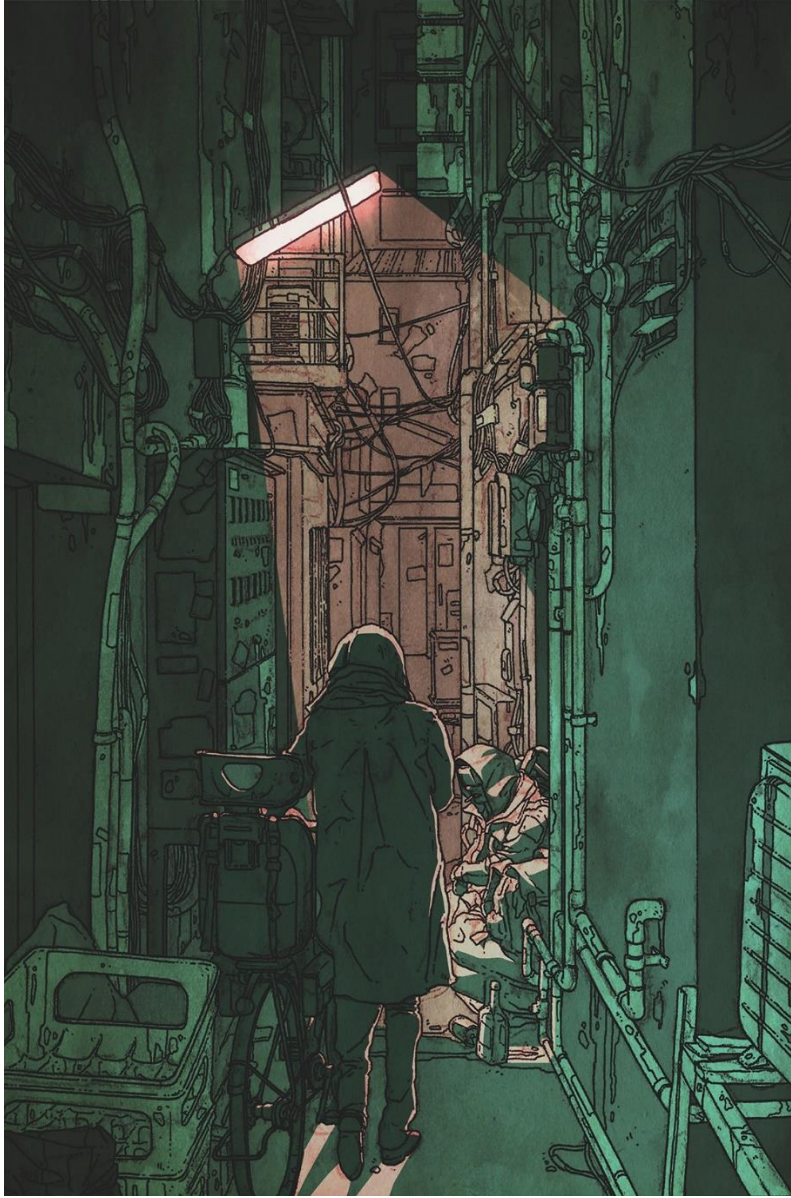


Lápiz de grafito, lápiz de color y rapidografo sobre papel Mix Media 28,4 x 11,5 cm





Formato digital - Software
empleado / Photoshop

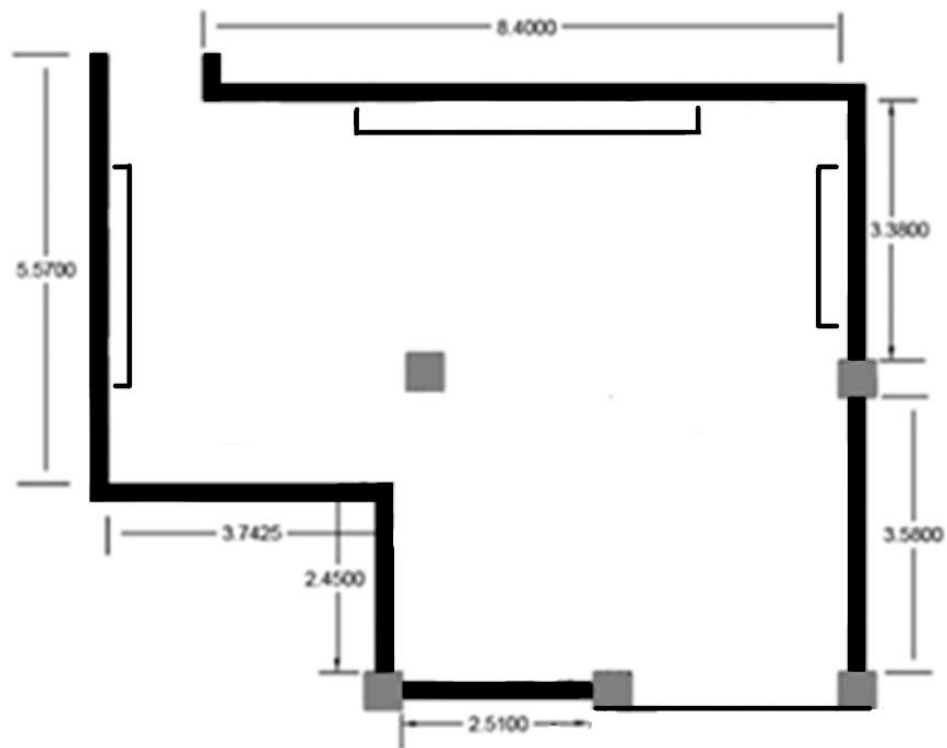












Plano del montaje

(Sala de exposición
Universidad del
Cauca)

- 1) Texto
- 2) Escenas parte 1
- 3) Escenas parte 2

BIBLIOGRAFÍA

TARKOVSKI, Andréi, *Esculpir en el tiempo*, 1986

GIBSON, William, *Neuromante*. Editorial Ace Book, 1984

HARAWAY, Donna, *Manifiesto Ciborg - El sueño irónico de un lenguaje común para las mujeres en el circuito integrado*. 1984

KIRTCHEV, Christian, *Un manifiesto cyberpunk*. 1997

BRUCE, Sterling, *Mirrorshades: una antología cyberpunk*. Editorial Siruela, 1998

MORENO, Horacio, *El cyberpunk: más allá de Matrix*. Editorial Círculo Latino S.L, 2003

LEIBRANDT, Isabella, *El ciborg: Las tecnologías como extensión del humano en la ciencia-ficción y realidad*. Revista Digital Universitaria, Vol. 8, Número 9, 2007

BURGOS, Jesús Alonso, *Blade Runner: lo que Deckard no sabía*. Editorial Akal, 2011

MÚNERA, Claudia Patricia, CALDERON, Diego Francisco, *La televisión del control neuronal y la teoría moral de los muñecos de trapo: sentidos del cyberpunk y post-cyberpunk en el cine, e impacto de la tecnología en la sociedad*. Revista TEMAS, pág. 125 – 137. 2014

FILMOGRAFÍA

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

CAMERON, James, *The Terminator*. Estados Unidos, 1984

GILLIAM, Terry, *Brazil*. Reino Unido, 1985

OTOMO, Katsuhiro, *Akira*. Japón, 1988

OSHII, Mamoru, *Ghost in the Shell*. Japón, 1995

WACHOWSKI, Lana, WACHOWSKI, Lilly, *The Matrix*. Estados Unidos y Australia, 1999