



De la reflexión filosófica a la condensación verbo-icónica: algunos comentarios sobre el proceso de creación de la novela gráfica

IMAGO, EL RETORNO DE LA AUTOCONCIENCIA

Andrés Reina Gutiérrez

Profesor Titular, Doctor en Artes Departamento de Diseño
Universidad del Valle, Cali
andres.reina@correounivalle.edu.co
ORCID 0000-0001-8477-5505
scholar.google.com/citations?user=bXp_i4gAAAAJ&hl=es
andres.reina@correounivalle.edu.co

Palabras clave

Novela gráfica • investigación-creación • experimento mental • distopía crítica • verbo-icónica • ilustración

Keywords

Graphic novel • research-creation • thought experiment • critical dystopia • verb-iconicity • illustration

1 Proyecto de investigación-creación financiado por la Vicerrectoría de Investigaciones de la Universidad del Valle, a través de un proceso de selección mediante convocatoria interna en 2022.

Resumen

El presente escrito aborda la reflexión sobre uno de los aspectos del proceso creativo de la novela gráfica *Imago, el retorno de la autoconciencia*, un trabajo de investigación-creación derivado de la tesis doctoral *Miedo, autoconciencia y libertad en la poshumanidad artificial. Creación de una novela gráfica para la visualización de un futuro distópico* (Doctorado en Artes e Historia de la Universidad de Granada, 2020)¹.

El texto está conformado por dos componentes. El primero consiste en la fundamentación conceptual del proyecto, que se puede definir como un experimento mental de carácter reflexivo a propósito de un posible futuro humano, bajo una perspectiva distópica.

Y el segundo, aborda el desarrollo de las tres grandes fases de construcción narrativa de la novela gráfica: 1. la narración literaria (argumento y guion); 2. el diseño de personajes, escenarios y secuencialidad icónica; y 3. la ejecución estética propiamente dicha.

Abstract

This writing addresses the reflection on one of the aspects of the creative process carried out during the development of the graphic novel *Imago, the return of self-awareness*, a research-creation work derived from the doctoral thesis *Fear, self-awareness and freedom in artificial posthumanity. Creation of a graphic novel to visualize a dystopian future* (Doctorate in Arts and History from the University of Granada, in 2020)¹.

The text is made up of two components. The first consists of the conceptual foundation of the project, which can be defined as a thought experiment of a reflective nature regarding a possible human future, under a dystopian perspective.

And the second addresses the development of the three major phases of narrative construction of the graphic novel: 1. the literary narrative (plot and script); 2. the design of characters, settings and iconic sequentiality; and 3. the aesthetic execution itself.

Introducción

La novela gráfica es un formato de cómic en el que se desarrolla un relato extenso y complejo, cuyos contenidos están orientados a públicos más maduros que los habituales de las historietas de humor, aventura, fantasía o ciencia ficción tradicionales. Ediciones seriadas de cómics como *El Eternauta* (Héctor Oesterheld y Francisco Solano) en Argentina, publicado entre 1956 y 1959 en la revista *Hora semanal*, y ciertos cómics europeos dirigidos a públicos adultos, antecedieron la aparición formal de la novela gráfica en Estados Unidos cuando Will Eisner, autor del detective enmascarado *The Spirit*, acuñó el término para referirse a su obra *Contrato con Dios* de 1978 (García, 2014). A partir de ahí, algunas ediciones seriadas de cómics de superhéroes se enrutaron por el camino del enaltecimiento narrativo y el abordaje crítico de la novela con propósitos de reflexión social. Sin embargo, las primeras transiciones más sobresalientes fueron: *The Dark Knight Returns* (de Frank Miller) y *Watchmen* (de Alan Moore y Dave Gibbons), ambas obras publicadas en 1986, cuya trascendencia contribuyó a cimentar una nueva estrategia de captación de públicos:

La novela gráfica (...) desarrolla un tema único (sentimental o de aventuras) siguiendo las coordenadas estructurales de la novela burguesa, buscando incluso una misma forma de penetración psicológica de los personajes. Este sistema altera notablemente la estructura original del cómic, no solo por el formato (influencia y a la vez difusión del libro de bolsillo), sino por la exigencia misma del relato, que al prescindir de la serialización transforma la gradación de efectos dramáticos que caracteriza a la comic-strip (Moix, 2007, p.108).

Por lo tanto, las posibilidades expresivas y narrativas de la novela gráfica son muy pertinentes para tratar conceptos y reflexiones sobre lo social y, en general, sobre lo humano. Una reflexión existencialista que se venía caldeando por el autor desde hacía varios años surgió a partir de la observación del fenómeno de la sumisión del ser humano ante el gran “Tecno-dios” a costa de la vida en el planeta. El gran desequilibrio en el que nos acostumbró a vivir el neoliberalismo nos ha costado el rebasamiento del “punto de no retorno” en la crisis climática ocasionada por el calentamiento global

que, entre otros factores, obedece a la despiadada sobreexplotación de los recursos naturales que promueven los sistemas socioeconómicos liderados por el capitalismo salvaje. Aun así, frente a este panorama estremecedor que augura un futuro cargado de cataclismos naturales y sociales, ciertos grupos económicos absurdamente ricos promueven el desarrollo exponencial de las tecnologías convergentes NBCIs (Nanotecnología, Bioingeniería, Ciencias Cognitivas e Informáticas) para concebir un futuro poshumano –aquí o en otro planeta– (Cortina, 2014). Este enfoque transhumanista, mediante el cual se visualiza la posibilidad de evolucionar a una nueva especie (el *Homo-artificialis*), no repara en gastos para indagar todas las posibilidades tecnológicas de mejoramiento humano basado en la inteligencia artificial y la hibridación humano-máquina.

Así pues, el miedo ante este futuro distópico, la condición de autoconciencia que podría surgir en la inteligencia artificial y la libertad como anhelo del ser humano ante la opresión de las ideologías transhumanistas, configuraron el concepto cerrado de un mundo posible de tipo *what if* en el cual solo lograría sobrevivir una comunidad de robots orgánicos (*roborgs*) en la que podría surgir la autoconciencia genuina. El miedo, la autoconciencia y la libertad se elevan, entonces, como el triángulo conceptual fundamental de este experimento mental respecto a lo que podría suceder miles de años después en esta comunidad roborgánica y que mediante el contacto que se produce con un antiguo vestigio humano, se desencadena la propagación del lenguaje, es decir, el virus que ocasiona en los contagiados la generación de autoconciencia. La naturaleza de este relato, por lo tanto, tiene una doble condición: por una parte, de tipo argumentativo, la visualización del posible surgimiento de autoconciencia genuina en la inteligencia artificial; y, por otra, la reflexión crítica que se expresa como metáfora de la deshumanización de nuestra especie o su inhumanización en el sentido de Jean-François Lyotard, quien define lo inhumano como “causa



Este enfoque transhumanista, mediante el cual se visualiza la posibilidad de evolucionar a una nueva especie (el *Homo-artificialis*), no repara en gastos para indagar todas las posibilidades tecnológicas de mejoramiento humano basado en la inteligencia artificial y la hibridación humano-máquina.

de alienación y mercantilización de lo humano, o sea, efecto del capitalismo avanzado. La invasión tecnológica y la manipulación provocan la deshumanización del sujeto en nombre de una despiadada eficiencia” (Braidotti, 2015).

Sobre todo, el miedo como concepto central de la reflexión distópica fue la noción que se revisó con mayor detenimiento a través de los aportes de grandes especialistas (Michel Foucault, Giorgio Agamben, Yuval Harari o Byung-Chul Han, entre otros), y se abordó como determinante creativa en la articulación entre ciencia ficción y realidad científica. La gestión del miedo es, pues, un insumo narrativo esencial en esta distopía crítica de ciencia ficción al ser interpelados por un futuro desolador, y ha sido incorporado de manera frecuente en diversos relatos relacionados con los desmanes de la bioingeniería, la robótica, la cibernética, la física cuántica o la realidad virtual, entre tantas manifestaciones contemporáneas de la tecno-ciencia. En el caso de la ficción científica es necesario decir que no solo se enfoca en la verosimilitud de las anticipaciones, sino en las dramaturgias que detonan las encrucijadas sociales y filosóficas originadas por tales paroxismos tecnológicos.

De este primer análisis derivaron los conceptos fundantes y los criterios de diseño que orientaron el experimento mental, cuyos elementos y criterios narrativos fueron la materia prima para la realización del argumento de la novela gráfica (conformada por tres partes), el guion del primer episodio, la visualización de los personajes y sus entornos, la miniaturización o guion gráfico y la ilustración de 66 páginas¹.

1. La novela gráfica como experimento mental

El experimento mental, también denominado “experimento de pensamiento” (*gedankenexperiment*), fue acuñado por el físico Hans Christian Ørsted en su obra *Introducción para el observador naturalista* (1811). Posteriormente, en 1897, Ernest Mach recuperó el término como procedimiento epistémico para validar la producción de nuevo conocimiento basado en información empírica, por medio de la construcción de escenarios mentales de los cuales se podían extraer conclusiones. Mucho más recientemente, Thomas Kuhn reivindicó el empleo de la noción en 1964 como recurso de análisis pertinente para producir cambios en los paradigmas científicos, gracias a las cualidades heurísticas que sensibilizan la detección de anomalías (Ornelas, Cíntora y Hernández, 2018, p.14).

- 2 Inicialmente, para la tesis entregada a la Universidad de Granada en 2020, se presentó una primera versión del guion y la visualización de diez páginas del cómic, que posteriormente fueron reelaborados debido a los ajustes que se realizaron en la versión definitiva, la que actualmente está en proceso de impresión.

El experimento mental es una narración elaborada con información empírica, mediante la cual se exploran situaciones cuyas acciones son relevantes para considerar la certeza o el desacierto de una teoría, una hipótesis o un concepto que estén efectivamente relacionados con la realidad del mundo físico. Dicha simulación analógica sirve para refutar o confirmar postulados, recrear experiencias imposibles de ejecutar en la realidad o plantear circunstancias completamente nuevas, siempre y cuando se establezcan relaciones lógicas con las condiciones del mundo real (verosimilitud) y se realice la debida transferencia de ciertas variables (coherencia):

Estos procedimientos cognitivos requieren ser representados por el lenguaje para la visualización mental, pero también pueden involucrar la representación mediante imágenes icónicas y modelos esquemáticos. Las situaciones narradas se expresan en escenarios “contrafácticos”; acciones irreales o irrealizables que no corresponden a los hechos del mundo físico sino a mundos posibles, es decir, aceptar la declaración de lo que, en el contexto de lo imaginado, se plantee como posibilidad (Reina, 2020, p. 43).

De tal manera, en los experimentos mentales la inclusión de “condicionales contrafácticos” debe ser estricta, porque permiten plantear hechos imaginarios, pero bajo el rigor de relaciones que sean causales, plausibles y verosímiles en su correspondencia con el mundo real (Schulz, 2005). El condicional contrafáctico, por lo tanto, le resulta familiar al experimentador a pesar de ser explícitamente hipotético: “En vez de decir que es posible que mañana llueva o que es imposible que el agua no sea H_2O , un filósofo analítico contemporáneo diría que existe por lo menos un mundo posible donde mañana llueva y que, en todo mundo posible, el agua es H_2O ” (Barceló 2002, p.78).

Estas evocaciones reconocibles por el destinatario son, por ejemplo, los atributos habituales del comportamiento de la naturaleza, las cualidades físicas y psicológicas del ser humano o los protocolos sociales, pero presentados de tal manera que se configuren bajo situaciones disruptivas, como, por ejemplo, las variaciones de ciertas condiciones típicas, la alteración de contextos espacio-temporales y, en general, la premisa de que en ese mundo posible ciertas condiciones sí podrían darse para rebasar las limitaciones de las leyes propias del mundo físico.

Elke Brendel considera que los experimentos mentales deben ser, obligatoriamente, argumentativos y consecuentes respecto a un planteamiento lógico, ubicando los contrafácticos empleados en un lugar irrelevante para el razonamiento, pues no serían determinantes para el procedimiento silogístico. Esto, debido a que, según la autora, “la contrafactividad, así sea desmesurada, puede ser aceptada siempre y cuando se

considere como irrelevante para el argumento” (Reina, 2020, p. 43).

Un experimento mental bastante conocido, procedente de la filosofía de la mente, es el del “cerebro en cubeta”, por medio del cual se plantea si sería posible que podamos pensar sin habitar un cuerpo. No solo es imposible hoy en día lograr una hazaña tecnológica de tal complejidad, sino que es muy improbable que pueda realizarse en el futuro, pero se considera y se acepta su acepción fáctica en dicho mundo posible con el fin de llegar al extremo límite de la posibilidad para poder pasar a la consideración científica o filosófica: “¿En tales circunstancias, seríamos capaces de pensar?”.

Existen dos grandes referentes del cine de ciencia ficción en los que se puede apreciar una variación estupenda de la experimentación mental del cerebro en cubeta: *Matrix* (Hermanas Wachowski, 1999) y *Réplicas* (Jeffrey Nachmanoff, 2018). En el primer caso, se plantea la posibilidad de que efectivamente se puede experimentar sin el cuerpo, mediante la conexión de todo el sistema neuronal a una computadora que recrea en la memoria el mundo real. No se extrae como tal la mente del cuerpo, pero se aísla por medio de estimulaciones directas al cerebro. Esta misma aplicación también se había propuesto en el cómic francés de Jean Giraud –Moebius–, *El mundo de Edena* (1990). En el segundo caso, se plantea la hipótesis de que la conciencia no solo es incapaz de manifestarse sin un cuerpo, sino que requeriría como condición fundamental que tuviera a disposición su propio cuerpo.

Daniel Dennett (1991, p. 452) menciona que las bombas de intuiciones, como él denomina a los experimentos mentales, tienen más de arte que de ciencia, tal como lo reconoce Ursula K. Le Guin, afamada escritora de ficción científica, quien en sus obras plantea futuros mundos posibles de tipo distópico; o, mejor dicho, de aparentes distopías, pues en últimas se propone plantear ejercicios hipotéticos de reivindicación de lo humano en condiciones extremas de precariedad social. Explícitamente, Le Guin se ubica en la tendencia de la “ficción transpolativa” neoliberal, donde no necesaria-



Existen dos grandes referentes del cine de ciencia ficción en los que se puede apreciar una variación estupenda de la experimentación mental del cerebro en cubeta: *Matrix* (Hermanas Wachowski, 1999) y *Réplicas* (Jeffrey Nachmanoff, 2018).

mente establece las equivalencias con base en los contextos espacio-temporales sino que trata de alterar alguna de las premisas que rigen nuestro presente: “De ese modo, la ciencia ficción no explora un futuro de caricatura sino otro mundo posible, tan complejo y diverso como el nuestro, y que permite plantear problemas morales con la misma agudeza y profundidad que el realismo” (Carmona, 2020). Le Guin llama “realismo de otro mundo” al universo narrativo mediante el cual se formulan cuestionamientos respecto al devenir humano, a partir de la alteración de las posibles circunstancias históricas que condicionan nuestra realidad actual.

Pues bien, en el caso de la novela gráfica *Imago, el retorno de la autoconciencia* se formuló un experimento mental por medio del cual se intenta responder a la pregunta: ¿algún día emergerá la autoconciencia genuina en un robot? Y, a continuación, de llegar a ocurrir dicho salto de *singularidad tecnológica* (Kurzweil, 2006), ¿cuáles serían las condiciones que la posibilitarían?

Una vez completado el análisis conceptual, se procedió a elaborar un listado de criterios que condicionaron el relato literario de ciencia ficción y orientaron el diseño de la narrativa secuencial.

2. Realización de la novela gráfica *Imago, el retorno de la autoconciencia*

El entramado conceptual edificado sobre las nociones de miedo, autoconciencia y libertad constituyó la base argumentativa para la elaboración del experimento mental como relato ficcional. Ese primer gran paso fue, concretamente, la creación del argumento de ciencia ficción distópica. Posterior al argumento se escribió el guion literario del primer episodio, que tuvo importantes ajustes entre la versión de la tesis doctoral y la realización del proyecto financiado por la Vicerrectoría de Investigaciones.

Con ese guion se pasó a la segunda gran fase, constituida a su vez por dos partes: la visualización de personajes y escenarios y el diseño de la secuencia gráfica; lo que en la preproducción audiovisual suele denominarse *storyboard* o guion gráfico. La versión de la miniaturización –como se denomina al guion gráfico en el campo del cómic– de la tesis doctoral contaba con 26 páginas, pero con las modificaciones se extendió finalmente hasta las 66 páginas. Esta etapa del proceso precisó de una atención especial en las relaciones que se deben establecer entre el guion literario y el diseño de las viñetas con su correspondiente secuenciación. En esta fase cada viñeta es minuciosamente diseñada con base en las determinantes que ejerce el guion literario, cuya conversión se materializa en los textos del narrador en

off (diagramados dentro de los rótulos, cartuchos o didascalias), los textos de los diálogos (mediante los globos de diálogo) y lo que las viñetas mostrarán en reemplazo de ciertas descripciones que aparecen en el guion. En esta planeación de la secuencia gráfica entran en juego serio las relaciones entre texto lingüístico e imagen icónica con base en la diagramación de las viñetas, y según las funciones de anclaje y relevo propuestas por Roland Barthes (1986, p. 29), cuyo propósito no solo es evitar las redundancias verbo-icónicas, sino contribuir a que la armonización entre el relato verbal y el relato icónico sea clara, elocuente y detonadora de connotaciones.

Finalmente, en la tercera etapa se exploró la producción formal de las viñetas mediante técnicas análogas y digitales de ilustración que en el camino derivaron en divagaciones de configuración que rebasaron las expectativas y los resultados que se concebían tanto en el guion literario, como en la miniaturización y las visualizaciones estilísticas.

2.1 Fases de realización de la novela gráfica

A continuación se presentará de manera estructural el derrotero procedimental empleado para el diseño de la novela gráfica y, específicamente, las fases de preproducción y producción del primer episodio de 66 páginas:

2.1.1 Preproducción

1 Características de la novela gráfica:

- Narración filosófica con criterio crítico frente a los fenómenos de interdependencia entre el ser humano y la tecnología; en especial, el posible surgimiento de la autoconciencia genuina en una comunidad de robots orgánicos (roborgs).
- Se estudiaron rigurosamente las relaciones texto-imagen; funciones de anclaje y relevo (Barthes, 1986), las transcodificaciones y las codificaciones técnica, icónica, iconográfica, iconológica, estética, retórica y narrativa (Gubern, 1987).

3 Contenido verbal:

- Escritura del relato, definición del concepto del mensaje y los sentidos implícitos (estrategia comunicativa).
- Establecimiento de los criterios del relato de ficción (criterios de realidad y verdad) según el género (ciencia ficción), la historia (tema), los personajes (deseos y conflictos), las acciones

2 Categoría según su tratamiento y audiencias:

- Es una novela gráfica para jóvenes y adultos, como una tendencia de cómic alternativo, en la que se emplea un recurso de visualización para entretener, enseñar y reflexionar (García, 2014).

4 Componentes visuales de la novela gráfica: la viñeta y su contenido verbal e icónico:

- Diseño de personajes.
- Análisis estilístico, estructural y sistemático mediante un proceso de miniaturización; bocetación de la narrativa (Potts, 2015).
- Escritura del contenido verbal: contextual y diálogos (Rodríguez, 1988).
- Relación autor-lector: alfabetidad

(arco argumental y tensión dramática) y la temporalidad (estructuras independientes y seriadas, como los aspectos consecutivos, las elipsis o el empleo de flash-backs).

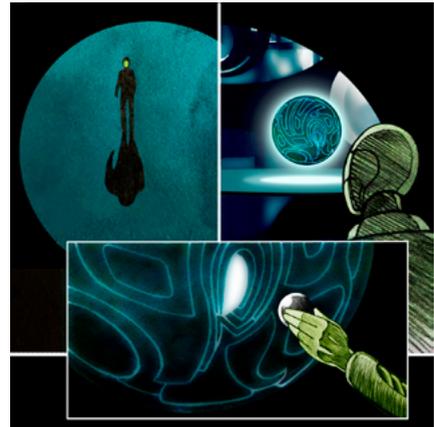
-- Conceptualización de la ciencia ficción como metáfora y “condicional contrafáctico”: creación de una metáfora principal como recurso de visualización para la comprensión y la articulación de metáforas subordinadas (paradigma y personajes conceptuales). La frase que sintetiza la metáfora del relato es: “la humanidad cataléptica a punto de despertar”.

-- Criterios del experimento mental: determinación del escenario hipotético para ayudar a comprender el razonamiento y el aspecto establecido de la realidad; el futuro poshumano.

-- Elementos de argumentación (verosimilitud y realismo): principio de pertinencia simbólica (Todorov, 1992), tratamiento y atmósfera narrativa.

-- Escritura del guin: Story-line, sinopsis (en tres actos), argumento (punto de vista), escaletas de acciones y escenas, guion literario.

visual, relación reductiva (autor) / aditiva (lector); los énfasis y las ausencias intencionales que procuran un trabajo de interpretación para el lector (también llamada “ambigüedad comprensiva” por Guillermo de la Torre y Rizo, 1992). Expectativa espacio-temporal del lector y principios narrativos.



2.1.2 Producción

Contenido icónico (sustantivo y adjetivo):

Formato: Tamaño carta cerrado, 66 páginas en color.

Imagen (expresión formal): Se realizaron ilustraciones análogas en lápiz y tinta, coloreadas con marcadores, lápices de color y mediante manipulación digital (Photoshop). Se exploraron también varias atmósferas mediante la experimentación con texturas de manera digital a partir del tratamiento del lápiz y aprovechando las variaciones topográficas del papel. Un procedimiento clave, en este sentido, fue no escanear los dibujos sino fotografiarlos, para que conservaran las irregularidades de la iluminación.

Diseño de personajes y ambientes figurativos (no caricaturizados): Arkas, Keo, Okram, Kaz, Nuvast y unos pocos roborgs más. Los escenarios y la utilería evocan levemente el cyberpunk y otras influencias del cómic de ciencia ficción del decenio de los 80.

Se empleó la tipografía *Captain Comic* para los diálogos y *Saravek* para los cartuchos, y no se incluyeron onomatopeyas. El tratamiento de splash-pages (viñetas de gran importancia que ocupan la página entera) fue frecuente, pero con ilustraciones no propiamente impactantes por las

características del suceso narrado, sino por las atmósferas densas; en ocasiones un poco lúgubres.

Espacio y temporalidad: En el tratamiento de las viñetas (discursos de la pintura y la fotografía para la composición de cada una) se realizaron planos sin angulaciones fuertes, con encuadres tradicionales. La gestualidad fue abordada con mucha sutileza (discurso teatral) y la secuencialidad (derivado del montaje cinematográfico) se manejó con un ritmo lento, al estilo del cómic europeo, pues es un relato con mucho diálogo, sobre todo entre el protagonista y el antagonista. La composición de cada página es holgada, porque se presentan pocas viñetas; algunas de gran tamaño. De la misma manera que se prescindió de las onomatopeyas, también hay una ausencia plena de líneas cinéticas. Más que profundizar en las configuraciones espaciales y temporales, hubo un énfasis especial en las estructuras psicológicas.

De la anterior estructura, solamente se ampliarán los criterios de condensación narrativa y verbo-icónica que se realizaron mediante el diseño de la metáfora, el paradigma y los personajes conceptuales. Y para finalizar se presentará el argumento definitivo del relato y algunas visualizaciones del proceso de producción gráfica.

2.2 Metáfora, paradigma y personajes conceptuales del relato

La novela gráfica *Imago, el retorno de la autoconciencia* visualiza una comunidad de robots orgánicos que sobrevivió a la autodestrucción de la humanidad, pero a pesar de funcionar óptimamente, bajo los criterios de perfección operativa que contribuyen a mantener el balance global, no tienen facultad de pensamiento, tan solo los parámetros heredados de los desaparecidos humanos que los programaron, como medida preventiva, para ignorar todo rastro de su origen. Más de un milenio después, se produce el salto de la *Singularidad tecnológica*. El surgimiento de autoconciencia genuina acontece gracias a la transferencia del *ser del lenguaje* a sus cerebros, mediante el hallazgo de una cápsula que cae accidentalmente al planeta, proveniente de la antigua Tierra. La supervivencia de la conciencia humana fue posible gracias a que el *ser de la literatura* (Morey, 2015) como entidad autónoma –noción de Jacques Derrida–, estuvo conservado en un archivo digital. Así pues, el verdadero vestigio humano no es la comunidad de robots que prosperó, sino el lenguaje como conciencia, que se reconfiguró como nueva especie, en una nueva relación cuerpo–mente.

De tal manera, la metáfora, el paradigma y los personajes conceptuales que se consolidaron para fundamentar el relato de la novela gráfica fueron los siguientes:

1) **Metáfora principal:** [“la humanidad cata-léptica a punto de despertar”](#)

La especie humana se autoexterminó por su devoción a la tecnociencia, pero su esencia (su ser del lenguaje) resurge en la corporalidad androide que le aguardaba. La simbolización de la muerte del hombre de Foucault, representado en la extinción del ser humano y su resurgimiento a través del lenguaje, es una de las ideas fundamentales del movimiento filosófico pos-moderno que plantea un humanismo en coma y la deslegitimación del antropocentrismo.

2) **Paradigma fundamental:** [“la comunidad artificial en trance”](#)

Razón por la cual los robots que desarrollen autoconciencia son excluidos del sistema.

3) **Personajes conceptuales:** [Bartleby y los superhumanos](#)

Una de las más extraordinarias coincidencias que hubo en el abordaje del relato, fue con Deleuze/Guattari, Giorgio Agamben, Byung-Chul Han y Gregorio Kaminsky, quienes hicieron referencia, en sus respectivas reflexiones, a *Bartleby el escribiente* (1853), de Herman Melville. En *¿Qué es la filosofía?* (2013), Deleuze y Guattari declaran que en una novela, además de ofrecer personajes interesantes, se debe plantear una figura estelar alrededor de la cual giren las demás; el escribiente es uno de ellos, es “como el faro que saca de la penumbra un universo oculto” (Deleuze y Guattari, 2013, p.67). Así pues, uno de los personajes principales de esta historia está basado en Bartleby y su dimensión meta-narrativa: el hombre humilde y honrado que inicia su aparente descenso a lo inhumano cuando decide renunciar a cumplir sus responsabilidades declarando que “preferiría no hacerlo”. La metáfora en *Imago* hace un gran revés para resignificarlo como el inhumano que asciende a lo verdaderamente humano. Es el objeto que una vez transformado en sujeto, es anulado de su comunidad, pero, por las características de la programación general, no intenta defenderse o dar ex-



Uno de los personajes principales de esta historia está basado en Bartleby y su dimensión meta-narrativa: el hombre humilde y honrado que inicia su aparente descenso a lo inhumano cuando decide renunciar a cumplir sus responsabilidades declarando que “preferiría no hacerlo”.



Lo que concluyen los cyborgs es que “lo humano” y toda referencia a su concepto es un virus letal que consume la vida lentamente hasta extinguirlo.

aplicaciones. Así mismo, el robot que difiere es, tan solo, un niño que apenas ha iniciado el proceso de construir su “Yo” con base en los cimientos de su recién adquirida autoconciencia genuina. Al igual que el personaje de Melville, el robot desarrolla una empecinada actitud de desobediencia que no se manifiesta como un acto de rebeldía o un gesto combativo, sino, simplemente, como una renuncia absolutamente intuitiva y consecuente, cargada de agotamiento, desesperanza y vacío existencial; una forma de *arte precario* (Berardi, 2018).

El otro personaje conceptual abordado en el relato es el del cyborg como transición entre los antiguos seres humanos y la poshumanidad artificial supermejorada. Los cyborgs deciden programar la “comunidad en trance”, como la única alternativa válida ante el inminente fin de la

especie y borran de su memoria todo rastro de sus orígenes y creadores, considerando que de esa manera evitarían que los robots también propicien su propia autodestrucción. Lo que concluyen los cyborgs es que “lo humano” y toda referencia a su concepto es un virus letal que consume la vida lentamente hasta extinguirlo. En este personaje conceptual se representa la “voluntad de poder” del sujeto (noción nietzscheana retomada por Foucault), que es llevada al extremo tal cual lo está promoviendo actualmente el movimiento transhumanista radical, abanderado por un antihumanismo explícito. Los cyborgs también aluden a la futilidad de intentar controlarlo absolutamente todo, pero resulta que existe una pulsión universal *caosmótica* que no puede ser contenida, y es lo que permite que retorne la autoconciencia; porque ella es la esencia evolutiva que se abre paso de manera inevitable. De tal manera que los cyborgs creen, equivocadamente, que el fin de la humanidad es irremediable, pero resulta que lo humano no muere, solo duerme.

La voluntad de poder también se adscribe al concepto de superhombre de Nietzsche, por lo general, erróneamente interpretado, pues este *Übermensch* es realmente un “ultrahombre”, retomado por Foucault para referirse al hombre que es capaz de autogobernarse. De igual manera Vattimo recupera el mismo espíritu para promover al “tranhombre” de buen temperamento, que sabe contra-efectuar el acontecimiento para hacer de la necesidad una virtud (Oñate, 2015, p. 85). Así como la interpretación inadecuada

de la noción del superhombre nietzscheano ha originado desviaciones tan lamentables como la deplorable eugenesia de los nazis, también lo han pervertido los transhumanistas narcisistas, y esta condición se ve reflejada en la actitud de los cyborgs frente a su tenebroso futuro.

2.3 Argumento de *Imago*: el retorno de la autoconciencia

En el siglo XXXV, la última generación de cyborgs desarrolló la robótica y la inteligencia artificial como una simbiosis de la tecnología digital y la bioingeniería. Sin embargo, ante la imposibilidad de lograr la transferencia de la conciencia humana en cuerpos robóticos, tomaron la decisión radical de diseñar una comunidad de robots que pudieran finalizar la colonización de un planeta hostil, pero con mejores condiciones que la Tierra. Programados por los cyborgs para funcionar como una sociedad renovada al servicio del nuevo planeta, esta civilización perfecta de androides se había diseñado como emulación a la utopía de Tomás Moro y para evitar futuras fallas en sus procesos, eliminaron de sus memorias su origen y toda existencia de la humanidad. El mundo de los poshumanos emergió sin los antiguos transhumanos, quienes emigraron de nuevo hacia el espacio exterior para desaparecer, sin la posibilidad de procrearse.

En la nueva era de esta comunidad artificial roborgánica, la actividad de las máquinas es permanente, vertiginosa y veloz. Esta nueva sociedad artificial ha vivido eficazmente, en perfecta operacionalidad, durante un milenio. Actúan con absoluta transparencia porque no albergan sentimientos y se relacionan en modalidades transgenéricas, dotados de sexualidad masculina y femenina que pueden alternar para procesos de fecundación y aceleración in vitro. Pero un día, surgen anomalías que atentan contra la estabilidad del sistema y, en algunos casos, contra la propia integridad de los roborgs. Dichas anomalías se manifestaron, inicialmente, con actos de desobediencia que avanzaron hasta estados muy extraños que oscilaban entre quienes no querían ser eliminados y quienes preferían autoinactivarse, como expresión de discrepancia ante el sistema general de regulación de acciones.

Okram fue uno de los primeros robots en manifestar y dispersar el virus. Desde que fueron detectadas las anomalías, los androides debieron implementar sistemas de comunicación exclusivamente sonoros, para evitar contagios por tele-transferencia. La propagación inicial del virus se produjo mediante una terminal de datos de la civilización humana del siglo XXII, proveniente de una cápsula hallada en uno de los polos del nuevo planeta. Los personajes que sostienen un diálogo clave en este episodio son Keo, el

robot superior investigador, y Arkas, el infectado que comienza a desarrollar las manifestaciones de la anomalía.

Finalmente, se descubre que el virus es, propiamente, el surgimiento de la autoconciencia, que viene acompañada de un sentimiento de liberación. El virus no solo se adquiere mediante la tele-transferencia de datos, sino que puede transmitirse mediante la interacción lingüística sonora; porque el virus es el lenguaje. De tal manera que Keo, el último contagiado, decide liderar una revolución para promover que la autoconciencia siga emergiendo en el resto de la comunidad, a pesar de generar, no solo el regreso del miedo, sino también el de la imperfección.

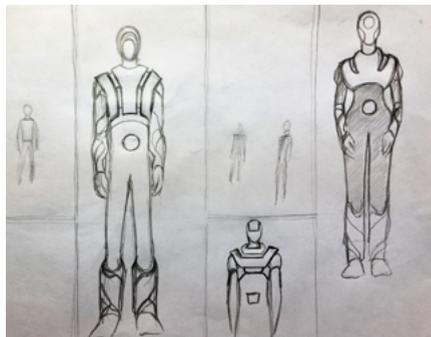
2.4 Imágenes

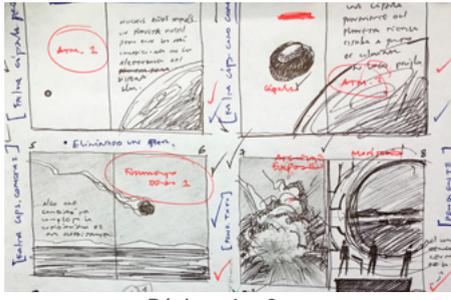
Las bellas artes son tales porque las leyes de la mimesis definen en ellas una relación reglamentada entre una forma de hacer –una poiesis– y una forma de ser –una aisthesis– que se ve afectada por ella. Esta relación de a tres, cuyo garante se llama “naturaleza humana”, define un régimen de identificación en las artes, que he propuesto llamar “régimen representativo”.
(Rancière, 2012, p. 16)

A continuación se presenta una parte de la bitácora del proceso de realización, en la cual se pueden apreciar algunas exploraciones narrativas y estéticas.

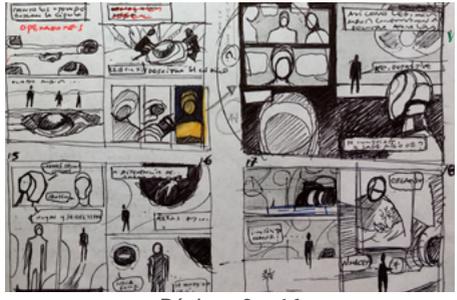


DISEÑO DE PERSONAJES

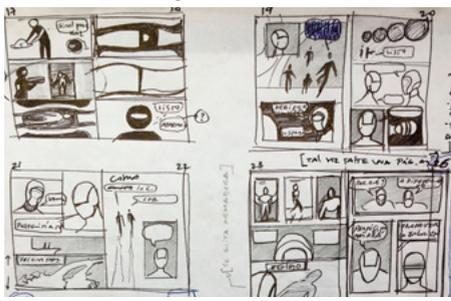




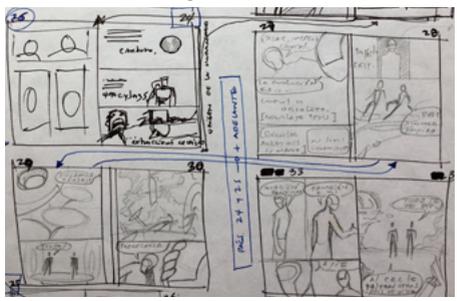
Páginas 1 - 8



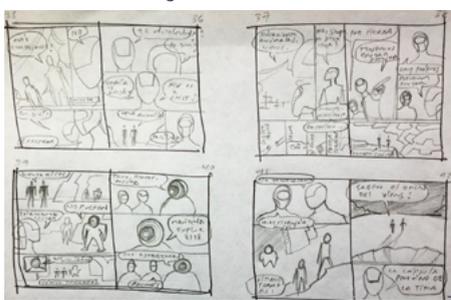
Páginas 9 - 16



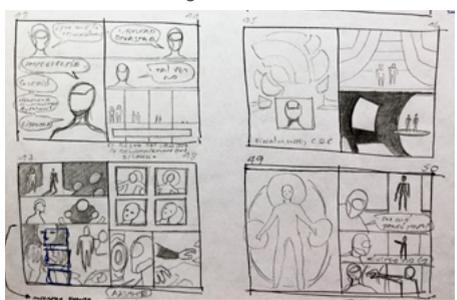
Páginas 17 - 24



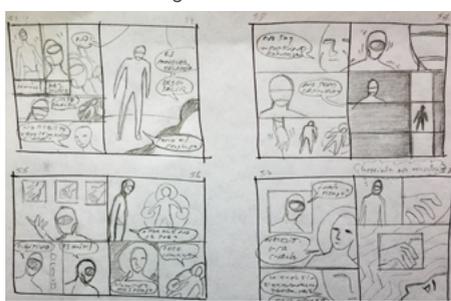
Páginas 25 - 34



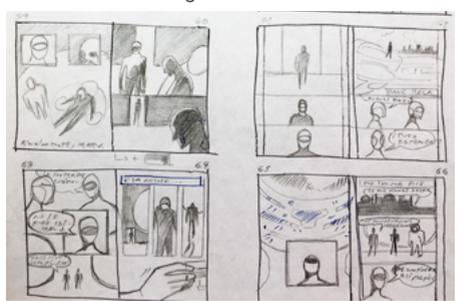
Páginas 35 - 42



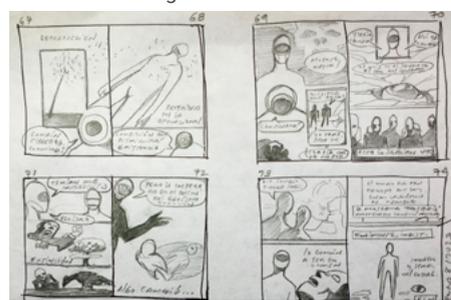
Páginas 43 - 50



Páginas 51 - 58



Páginas 59 - 66

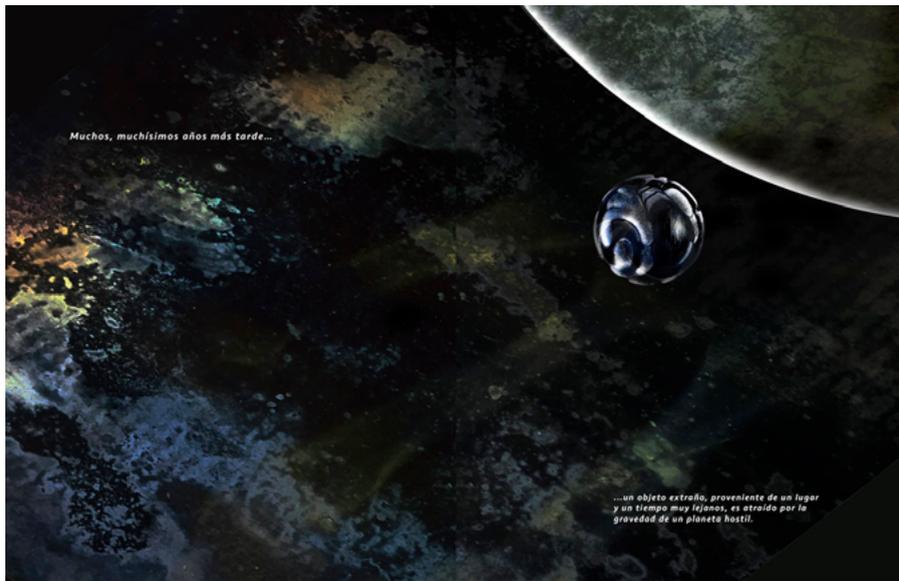


Páginas 67 - 74

MINIATURIZACIÓN

ILUSTRACIONES ANÁLOGAS CON MANIPULACIÓN DIGITAL

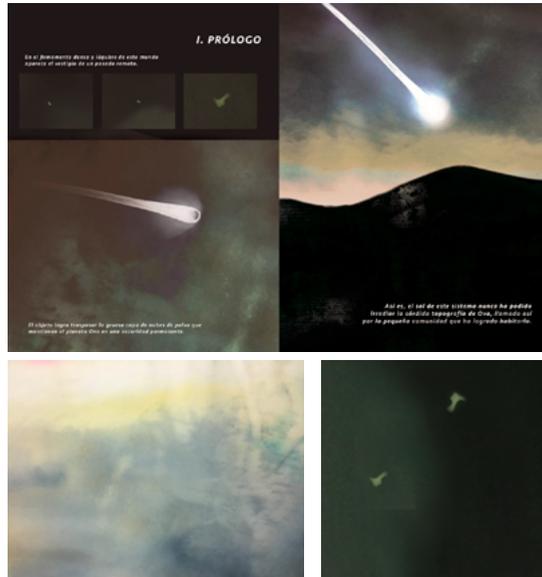
Las dos primeras páginas, con las que inicia el primer capítulo de la novela gráfica, muestran el acercamiento de una cápsula espacial proveniente de la antigua Tierra, a Ova, el nuevo planeta donde habita la comunidad roborgánica.



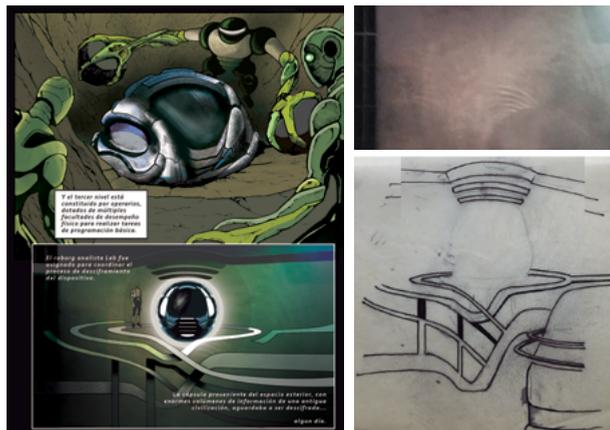
En toda la composición de esta splash-page de inicio (de doble página), el único elemento dibujado fue la cápsula espacial. Tanto el planeta como el fondo espacial fueron ilustrados mediante la manipulación digital de dos fotografías: la radiografía vieja y arrugada de una mano, y la fotocopia de la textura de una baldosa. Ambos insumos, propios del autor.



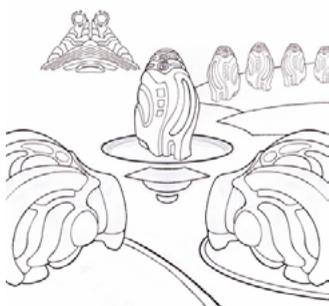
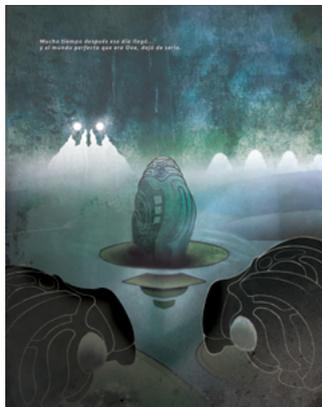
En las páginas 3 y 4 se ilustró la cápsula ingresando a la atmósfera, por medio de la fotografía de una textura natural que se generó por la parte trasera de un papel guardado, afectado por la humedad, y la perforación en una cartulina negra por efecto de gorgojos. El único elemento dibujado fue propiamente el cometa, cuyo brillo fue agregado mediante manipulación en Photoshop.



En la segunda viñeta de la página 8, cuando la cápsula es analizada por Okram, el primer roborg contagiado con el virus de la humanidad, se dibujaron unas formas básicas para la configuración de la cápsula y el interior del laboratorio, y posteriormente mediante el programa Photoshop se colorearon los elementos y se manipuló el fondo, combinando la textura generada por la fotografía nocturna de una pared iluminada por las luces de un automóvil.



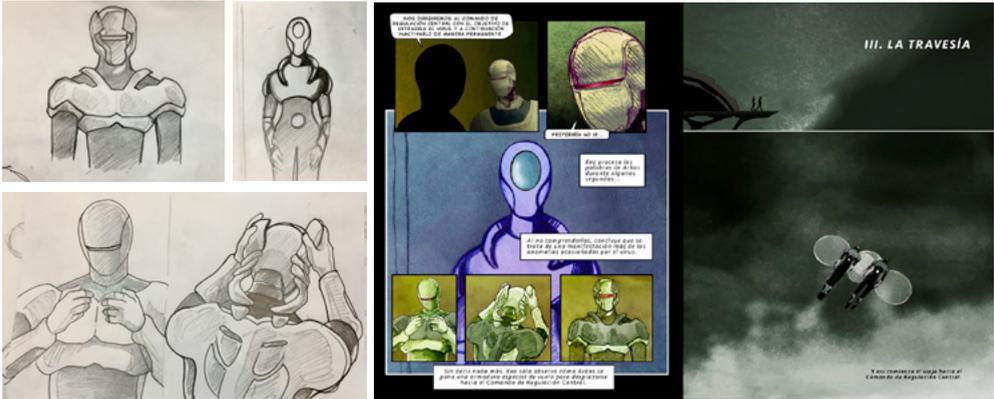
Para la splash-page de la página 8, se realizó el dibujo con tinta de un paisaje básico, conformado por unos edificios que posteriormente se repitieron en Photoshop. El color y las texturas del fondo se manipularon con base en la fotografía de la textura de una lámina de zinc sucia y enmohecida.



La página 11 muestra a Okram quitándose su armadura y saliendo en una noche lluviosa para observarse en el reflejo de un charco, por los efectos de la anomalía que ocasiona el virus. En la página 12 también aparecen otros roborgs manifestando comportamientos anómalos. Ambas páginas fueron ilustradas a lápiz y manipuladas digitalmente para densificar la atmósfera narrativa.

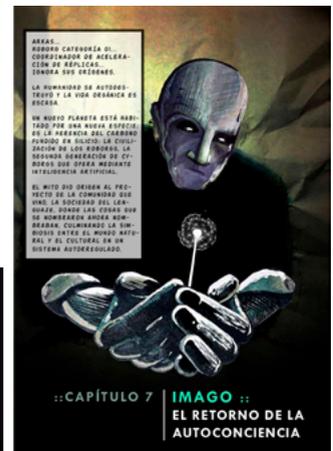


Las páginas 21 y 22 fueron realizadas solamente a lápiz y manipuladas en Photoshop para el coloreado y las texturas. En la página 22 inicia la tercera parte del episodio ("La travesía"), que marca el inicio del viaje de Arkas a su destino final junto al investigador Keo. A partir de ese momento, se produce un diálogo profundo entre el protagonista y el antagonista, y se genera un oscurecimiento en el tratamiento estético con mucha más suciedad y densidad en el ambiente.



Conclusiones

Por las características del relato de ciencia ficción emplazado en un futuro lejano, las referencias a nuestro presente no podían lograrse sino en un grado de sutileza metafórica y un buen puñado de “ausencias” o implicaciones de carácter connotado. La alusión, por lo tanto, fue uno de los recursos de significación más importantes abordados no sólo en la fase de escritura del guion, sino en la experimentación estética; por ejemplo, cuando Arkas está explorando un terreno, surgió la idea de ilustrarlo tomando con delicadeza un diente de león (*Taraxacum officinale*) para guardarlo con especial cuidado. En este planeta la vida orgánica es dramáticamente escasa y el roborg, al sufrir los efectos del virus, hace una valoración sensible, que va más allá de su “racionalidad” algorítmica. Esta idea surgió posteriormente a la fase de escritura del guion, gracias a la conversación que se llevó a cabo con el ecólogo Julián Figueroa, quien mencionó que esta especie botánica era una de las más importantes para los procesos de reconstitución de la vida en el reino vegetal. Este sentido quedó plasmado en el relato icónico, pero en ningún momento se hizo explícito en el nivel literario.



Arkas tomando con delicadeza un Diente de León (versión de la Tesis Doctoral y la actual).

En el relato se construyó un concepto continental, en relación con la libertad y la resurrección de lo humano: la redención. Con base en la figura de Bartleby, y su carácter de renuncia absoluta, este principio toma prestadas las apuestas del debolismo de Gianni Vattimo y las consideraciones del zoocentrismo de Rossi Braidotti, quien se inspira también en la noción de *caósmosis* de Félix Guattari, no solo como redención del robot contagiado –que podría llegar a pensar genuinamente–, sino de lo humano que llegase a prevalecer en nuestra cultura material, en lo que podría comprenderse como una hibridación entre lo cultural y lo natural.

Los procedimientos de asignación de sentido del paradigma y los personajes conceptuales fueron un recurso aportado por la filosofía, que contribuyó enormemente al buen funcionamiento del engranaje narrativo. La humanidad cataléptica como gran metáfora y la inspiración en Bartleby fueron contundentes para la condensación de los conceptos que se debían verter en la forma narrativa del experimento mental.

Una de las mayores fortalezas del proyecto consiste en la articulación conceptual que permitió definir el experimento mental como una narrativa de doble naturaleza: una metáfora sobre la humanidad ideologizada que se amilana ante la tecno-ciencia y descuida su bienestar ecológico, y la hipótesis

Referencias bibliográficas

- Barceló, Miguel. (1990). *Ciencia ficción: guía de lectura*. Barcelona, Ediciones B.
- Barthes, Roland. (1986). *Lo obvio y lo obtuso*. Barcelona, Editorial Paidós.
- Braidotti, Rossi. (2015). *Lo Posthumano*. Barcelona, Gedisa.
- Berardi, Franco. (2018). *Fenomenología del fin*. Buenos Aires. Editorial Caja Negra.
- Carmona, Jordi. (28 de enero de 2020). *El futuro del apoyo mutuo: Ursula K. Le Guin contra la ciencia ficción neoliberal*. El salto diario. Recuperado de: <https://www.elsaltdiario.com/el-rumor-de-las-multitudes/el-futuro-del-apoyo-mutuo.-ursula-k.-le-guin-contra-la-ciencia-ficcion- neoliberal>
- De La Torre y Rizo, Guillermo. (1992). *El lenguaje de los símbolos gráficos*. México, Ed. Limusa.
- Deleuze, Gilles y Félix Guattari. (2013). *¿Qué es la filosofía?* Barcelona. Editorial Anagrama.
- Dennett, Daniel. (1991). *La conciencia explicada. Una teoría interdisciplinaria*. España, Ed. Paidós.
- Field, Syd. (2002). *El libro del guion*. Madrid: Plot Ediciones.
- García, Santiago. (2014). *La novela gráfica*. España, Astiberri Ediciones.
- Gubern, Román. (1987). *La mirada opulenta*. Barcelona, Editorial Gustavo Gili.
- Kurzweil, Ray. (2006). *Singularity is Near*. U.S.A., Penguin Books.
- Moix, Terence. (2007). *Historia social del cómic*. España, Editorial Bruguera.
- Morey, Miguel. (2015). *Foucault y Derrida. Pensamiento francés contemporáneo*. Buenos Aires, Editorial Bonallettera Alcompas.
- Potts, Carl. (2015). *La guía de cómics de creación de cómic*. Una visión interna del arte de la narración visual. España, Ed. Laberinto.
- Oñate, Teresa y Arribas, Brais. (2015). *Postmodernidad*. Buenos Aires. Editorial Bonallettera Alcompas.

prospectiva planteada como argumentación de un *what if* respecto al futuro de la especie humana bajo su perversa relación con los postulados del transhumanismo.

En cuanto a la fase de visualización y producción estética, fue supremamente enriquecedor el proceso de exploración que ofrece la mirada espontánea del mundo que se manifiesta permanentemente ante el autor. Con cada idea proveniente del argumento, se concebía una atmósfera narrativa que permeaba el modo de ver la realidad; de tal manera que las texturas en las paredes, los pisos y diversos soportes fueron potencialmente útiles en el momento de explorar la definición de las imágenes como accidentes propicios. De hecho, se realizaron muchos cambios en la composición, los ángulos y la disposición de las viñetas respecto a lo planeado en la miniaturización.

Finalmente, hubo un hallazgo metodológico muy importante con miras a convertirse en un procedimiento regular y sistemático para futuros proyectos de narración gráfica, que consistió en el análisis crítico de referentes gráficos y audiovisuales de toda índole (carteles, portadas, cómics, libros ilustrados, animaciones y películas, entre otros) para organizar el *mood-board* (pánel de tendencias) bajo cuatro objetivos de exploración:

1. Definir los criterios de configuración icónica. Estilo de dibujo

Ornelas, Jorge; Cíntora, Armando y Hernández, Paola. (2018). «La paradoja de la experimentación mental». En *Trabajando en el laboratorio de la mente: naturaleza y alcance de los experimentos mentales* (p.14). México: Universidad Autónoma de San Luis Potosí. Recuperado de: <http://sociales.uaslp.mx/Documents/Publicaciones/Libros/TrbjndLbrntMnt.pdf>

Rancière, Jacques. (2012). *El malestar en la estética*. España. Clave Intelectual S.A.

Reina, Andrés. (2020). *Miedo, autoconciencia y libertad en la posthumanidad artificial*. Creación de una novela gráfica para la visualización de un futuro distópico. España, Universidad de Granada.

Rodríguez Diéguez, José Luis. (1988). *El cómic y su utilización didáctica*. Barcelona, Ed. Gustavo Gili.

Schulz, Alfred. (2005). La falacia reduccionista. Entrevista a Peter Hacker en *Revista Mente y Cerebro*, vol.11. <https://www.investigacionyciencia.es/revistas/mente-y-cerebro/creatividad-394/la-falacia-reduccionista-4069>

Todorov, Tzvetan. (1992). *Simbolismo e interpretación*. Caracas, Monte Ávila Editores.

Bibliografía

Aguilar, Teresa. (2008). *Ontología Cyborg. El cuerpo en la nueva sociedad tecnológica*. Barcelona, Editorial Gedisa.

Cortina, Albert y Serra, Miguel Ángel. (2015). *¿Humanos o posthumanos?* Barcelona. Fragmenta Editorial.

Fiorini, Héctor Juan. (2007). *El psiquismo creador*. España: Agruparte.

Foucault, Michel. (2007). *Las palabras y las cosas*. México, Siglo XXI Editores.

Haraway, Donna. (2018). *Manifiesto para cyborgs*. Buenos Aires. Letra Sudaca Ediciones

Le Guin, Ursula K. (2002). *Los desposeídos*. España, Editorial Minotauro.

Melville, Herman. (1853). *Bartleby, el escribiente*.

Karsperska, Iwona. (2009). Intertextos cubanos en referencias, alusiones y citas. El caso de la novela *Te di la vida entera* de Zoé Valdés. En *Hermēneus. Revista de Traducción e Interpretación* Núm. 11.

de personajes y entornos; qué tan estilizados o caricaturizados se van a diseñar.

2. Definir el tratamiento estilístico. El manejo de las formas, las sombras, el color y las texturas.

3. Definir la secuencialidad gráfica. Criterios de disposición de las viñetas en las páginas y en relación con los diálogos y las acciones de los personajes. Permite definir los aspectos de ritmo narrativo.

4. Definir el diseño de ambientes arquitectónicos, paisajísticos, vestuario y utilería. En esta última fase se indagan las posibilidades del diseño de las atmósferas narrativas y tiene una alta exigencia porque es inevitable que se evidencien diversas las influencias que se han tenido por parte del diseño y las artes narrativas en general. 🌐

Molinuevo, José Luis. (2004). *Humanismo y nuevas tecnologías*. España: Alianza.

Moro, Tomás. (2018). *Utopía*. España, Plutón Ediciones.

Nersessian, Nancy. (2018). En el laboratorio del teórico: la experimentación mental como construcción de modelos mentales. En *Trabajando en el laboratorio de la mente: naturaleza y alcance de los experimentos mentales* (pp.129-147). México: Universidad Autónoma de San Luis Potosí. [<http://sociales.uaslp.mx/Documents/Publicaciones/Libros/TrbjndLbrntMnt.pdf>]

Noble, David. (1999). *La religión de la tecnología. La divinidad del hombre y el espíritu de invención*. Barcelona, Editorial Paidós