



UNIVERSIDAD DE ANTIOQUIA

Facultad de Educación

UNIVERSIDAD DE ANTIOQUIA – SECCIONAL ORIENTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN

LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN HUMANIDADES, LENGUA
CASTELLANA

Asesores

Teresita Ospina Álvarez
Doctora en Educación

Rafael Múnera Barbosa
Magíster en Educación

TRABAJO DE GRADO

Cine Club, Formación & literatura: Sinestesia poética hacia el Cyberpunk

INSCRITO A LA LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

ARTE, LITERATURA Y FORMACIÓN

UNIVERSIDAD
DE ANTIOQUIA

1803

PRESENTADO POR:

Andrés Felipe Londoño Mejía
Jorge Andrés Ramírez Quintero



CONTENIDO

I. Introducción y Justificación	5
<i>¿De qué maneras se entrecruzan el lenguaje audiovisual y el lenguaje literario en los procesos de formación de maestros de Lengua y Literatura?</i>	12
<i>¿cómo se entrecruzan el cine y la literatura con una propuesta de formación desde el Cyberpunk?</i>	12
II. Antecedentes -Estado de la cuestión-	13
III. Agencias de práctica	20
IV. Problematización	27
Jan Švankmajer.....	27
V. PROPÓSITOS	32
VI. Horizonte conceptual, o sobre cyberpunk, poesía audiovisual, literatura y formación.	34
Poesía, palabra, objeto, imagen.	42
VII. Horizonte metodológico.....	49
Por la universalidad de los lenguajes artísticos en talleres cinéfilos y literarios.	49
VI. CONCLUSIONES	68
Referentes Bibliográficos.....	87



**UNIVERSIDAD
DE ANTIOQUIA**

Facultad de Educación

Resumen: Este trabajo de grado es un recorrido por los conceptos de poesía audiovisual y poesía literaria, que desde la experiencia de dirigir un cine club se ha ido forjando, para dar paso a una reflexión sobre la formación y el arte, es además una reflexión que gira en torno al sub-género de la ciencia ficción: Cyberpunk con el que pretendemos realizar una propuesta de pensamiento crítico y visión sobre la escuela imaginada del futuro y actual.

Palabras clave: Poesía, Poesía audiovisual, Cyberpunk, Ciencia Ficción, Cine, Literatura, Arte, Surrealismo, Formación, Atención, De-construcción.

Abstract: This work of degree is a journey through the concepts of audiovisual poetry and literary poetry, which from the experience of directing a cinema club has been forged, to give way to a reflection on education and art, is also a reflection that revolves around the sub-genre of science fiction: Cyberpunk, within we intend to make a proposal of critical thinking and a vision about the imagined school of the future and current time.

Keywords: Poetry, Audiovisual Poetry, Cyberpunk, Science Fiction, Cinema, Literature, Art, Surrealism, Formation, Attention, De-construction.

**UNIVERSIDAD
DE ANTIOQUIA**

1 8 0 3

Agradecimientos



**UNIVERSIDAD
DE ANTIOQUIA**

Facultad de Educación

A Nuestras Familias y Profesores, que nos dieron el apoyo para hacerlo posible.

A la virgen del Carmen, patrona de los conductores.

A William Gibson y a Sergio A. Castaño “Gerald Polansky”.



**UNIVERSIDAD
DE ANTIOQUIA**

1 8 0 3



Corriendo en el filo: formación a través del Cyberpunk

I. Introducción y Justificación

El cinéfilo es una criatura curiosa, busca en el cine un escape a la realidad, una entretención que lo regresa finalmente al mundo del que se distrae, pero el que regresa no es el mismo ser humano, pasa por ejemplo que después de ver Matrix (1999) de Las Wachowsky, o Mr. Nobody (2009) del director Jaco Van Dormael, uno pueda creer que está en otra dimensión. Luego de las dos horas que suele durar un filme, pareciera que uno se trasladará entre planos.

“Soy surrealista porque en el fondo el cine se parece mucho a los sueños” Jan Svankmajer, Decálogo, 2015.

Una sala de cine, un cuarto oscurecido o un bar galería adaptado para proyectar una película, estos espacios son como máquinas del tiempo; burbujas en las que la vida cobra una estructura onírica, donde el cuerpo estático con los sentidos delirando se eleva a un plano sublime como un cúmulo de estrellas, excitado por las imágenes en movimiento, por las historias y personajes con los que te conectas, cerca de dos cortas horas; no obstante, esta magia no ocurre con todas las personas que hayan visto cine. La sociedad no recuerda por qué este medio recibió el estatus de arte en el siglo pasado, no lo recuerda o más bien no lo sabe, la hiper comercialización del cine y el conformismo generalizado de Hollywood que dejó primar al CGI¹ en el discurso de sus producciones, hacen que nuestro tiempo se llene de obras espectaculares, pero poco profundas, o bien, muy literales que buscan sólo el boom de la venta, de la acción, bajándole en calidad a los contenidos o a las propuestas estéticas, un poco pensado el cine sólo para entretener.

¹ CGI. son siglas que denominan a las imágenes generadas por computadora, en otras palabras efectos especiales.



Mr. Nobody (2009) Jaco Van Dormael, Productora Pan-Européenne.

Esto provoca que el público general tenga una idea de que el cine que entretiene es el cine efectista; en raras ocasiones, llega a encontrarse con una de esas películas que atrapa por su belleza, poesía audiovisual, argumento o propuesta reflexiva.

Pensando en esto, nosotros, un par de románticos del cine, quisimos encarnar la figura de profesores y heraldos del mismo, para dar a ver al público un pequeñísimo pestañeo de ese arte oculto, viejo, nuevo, distinto, un pestañeo de obras que escasamente llegan a hacer parte de la cartelera habitual, o si llegan allí, las dejan por poco tiempo. Nuestro interés entonces, no se sostiene para denigrar del cine comercial, sino para regalarle al “otro” cine que nos gusta tanto, una oportunidad de ser visto. De esta manera, emprendemos una propuesta de práctica pedagógica en la Creación de un cine club, en el Municipio de la Ceja, donde convergen jóvenes deseosos de transformaciones y aportes a su propia cultura y a sus propios procesos de transformación y cambios constantes, típicos de estas edades. Y, así, Jorge y Andrés, nosotros, fuimos comenzando esta búsqueda por el cyberpunk.



¿Cómo llegamos al Cyberpunk?

Es común que entre amigos se hagan intercambios constantes, de esas cosas de las que gustan, que les seducen, imagínense entonces qué pueden truequear dos jóvenes de no más de veinte y unos años, que necesitan conocerse, que necesitan explorar el mundo y desean inventar una lengua con qué participar de ese mundo que los rodea.

Entonces, retomando la pregunta ¿cómo llegamos al Cyberpunk?, la respuesta yace en los juegos de vídeo, en la literatura, y principalmente en el cine. Uno de estos jóvenes pregunta

a uno de sus profesores ingenuamente durante un receso de una clase: “¿usted trabaja sobre el cine en esta universidad profe?”, él contesta: “Yo no puedo, no me da el tiempo, uno de sus colegas me acaba de hacer esa misma pregunta, converse con él.” Y, desde ahí empezaron los intercambios, la amistad y la construcción mutua del placer cinematográfico. Uno de los dos jóvenes recomienda al otro ver Ghost in the Shell (1995) de Mamoru Oshi, el otro contesta unas semanas después que a ningún cinéfilo debe faltarle nunca en su filmografía Blade Runner (1982) de Riddley Scott, ven juntos en el desierto cineclub de su universidad a Mr. Nobody (2009) de Jaco Von Dormael, alternamente desde casa, ven Paprika , el reino de los sueños (2006) de Satoshi Kon; y, en compañía ven Drive (2011) de Nicolas Winding, discuten sobre Tarantino, Tarkovsky, Kubrick, inmiscuyéndose con problemas de la ciencia ficción y su relación con el oscuro y lento género Noire francés y americano. Pero era común que en la realimentación de las cintas que se recomendaron, apareciera siempre la palabra Cyberpunk. Palabra potente, ya fuera en su descripción, o en su conceptualización, emprendieron la tarea básica de buscar el significado de esa palabra “Cyberpunk”, su origen y tratar de entender por qué les era tan seductora y cómo encontrar esas líneas de conexión con la experiencia y con la vida misma, para darle sentido a ese roce que juntos habían inventado-encontrado.



**UNIVERSIDAD
DE ANTIOQUIA**

Facultad de Educación



Ghost in the Shell (1995) Mamoru Oshii, Kōdansha, Bandai Visual, Manga Entertainment, Production I.G; distribuidor Shochiku



Drive (2011) Nicolas Winding Refn, Productora Odd Lot Entertainment, Seed Productions, Distribuidora FilmDistrict



El Cyberpunk, entonces, trata sobre la interacción entre las personas y la tecnología, pero no de una manera trans humanista, donde todo tiene que ver con la tecnología cambiando o mejorando al ser humano, es sobre cómo la gente usa las cosas, Gibson tiene una gran frase para esto: “la calle encuentra usos para los objetos”. De esto es el Cyberpunk, el Cyberpunk no se trata sobre salvar a la humanidad, sino de salvarte a ti mismo. Mike Pondsmith, about Cyberpunk world, entrevista para el canal de CD Projekt Red, Polonia. 2013.

Buscamos propiciar al lector del texto una visión como de “lentes cyberpunk”, que al lograr enfocar contenidos de su actualidad inmediata con estos; se le facilite proponer posturas, vías, posibilidades acordes a su actualidad, diferentes a las tradicionales de las institucionales que desde la mirada de los lentes se mostrará como distópica², tal vez incompleta o que le resulte insuficiente o difícil de actualizar, desconfiable.

Con los lentes queremos dar una posibilidad de visión crítica a cualquier nuevo contexto o generación informatizada con un “chip mental” citando como coloquialmente los maestros suelen llamarlo: cada vez más “actualizado y versátil” (típica esperanza de salvación puesta en las nuevas generaciones), básicamente los lentes permiten no oxidarse en versiones anteriores formativas, que aunque no dejan de ser pertinentes y merecen atención puedan terminar basadas solamente en cartillas y guías de enseñanza o en gramáticas que te indican todo muy quieto y estático, con una intención sólo de aplicar sin replicar; sino que, nosotros queremos decir a futuros formadores a que con sus lentes puedan encontrar maneras propositivas, investigativas y de creación, para afrontar retos que puedan darse frente a desarrollos tecnológicos e informáticos a los que nos vemos expuestos cada vez más en la actualidad. Desarrollos que antes de esperar la actualización de los formadores para dichas tecnologías; busca reemplazarlos y desecharlos como obsoletos o incompletos, mientras lo único necesario es animarse a mirar con ojos

² RAE. Distopía: Del lat. mod. *dystopia*, y este del gr. *δυσ-* *dys-* 'dis-'² y *utopia* 'utopía' 1. f. Representación ficticia de una sociedad futura de características negativas causantes de la alienación humana.

Tomamos el concepto por ser clave en el desarrollo de la ciencia ficción contemporánea y en especial por ser la columna vertebral de muchos de los relatos y filmes que abordamos en este trabajo aún si hacen parte de este trabajo.





actualizados y jugar con la tecnología, en vez de depender de ella puesto que su falencia -la de las nuevas tecnologías- es precisamente que dura poco, requiere muchas actualizaciones y se desecha rápido, los lentes cyberpunk son inoxidable, desarrollados para cuerpos inmersos en tiempos cambiantes.

El proceso que nos dio la posibilidad de ver la pantalla que proyectaba esta distopía, fue justamente nuestro paso por las prácticas pedagógicas³ de la Licenciatura en Educación Básica con énfasis en Humanidades, Lengua Castellana. La formación junto con jóvenes de la ceja del *cine club Bebop* que tras pasar una etapa de apreciación que sentimos como de entrada, de forma romántica, a manera de invitación o llamado a los cinéfilos que nos quisieran acompañar, pasamos a un proceso de preparación y de actualización forzada, a los gustos y necesidades a las que teníamos que atender formativamente, como a los retos a los que el cine no sólo de entretenimiento afrontaba en el mercado, pasando a tratar los conceptos de distopía y de crítica discernible frente a situaciones que se repetían en nuestro contexto, lo que nos permitió entrar con animaciones y películas a temas de personajes y sociedades, afrontando su propio exceso o vacío, incluso a las clásicas de vampiros, les dimos un giro existencial para poner en tela de juicio su sentido en la actualidad: específicamente con “*only lovers left alive*” (2013) de Jim Jarmusch⁴, donde la sangre es un elemento esencial que juega a ser reflexionado en la música y por el vagar de una pareja de vampiros ancestrales que terminan en la desolada Detroit, donde transcurre parte de la película acerca del propio sentido que cobran los chupasangre en un contexto que pasa de ser industrial tanto económicamente, como musical y fundacional -para la cultura vampírica- a un paisaje abandonado.

³ Las prácticas pedagógicas de la Universidad de Antioquia, las cuales son un espacio de aprendizaje y enseñanza, desde el inicio hasta el fin del plan de estudios de los niveles educativos de pregrado. Integran y realimentan la investigación, la docencia y la extensión, propician la integración e interacción permanente con el contexto político, económico, social, ambiental y cultural; y mantienen comunicación con la sociedad para la transformación recíproca —Universidad-Sociedad—. En: <http://www.udea.edu.co/wps/portal/udea/web/inicio/extension-UdeA/practicas>

⁴ El argumento es básico pero intrincado como muchos de los films de Jarmusch, dos vampiros amantes buscan un lugar y un sentido en la sociedad moderna, la vampira intenta ayudar a su pareja que pasa por una grave depresión existencial y musical.



**UNIVERSIDAD
DE ANTIOQUIA**

Facultad de Educación



Only Lovers Left Alive (2013), Jim Jarmush, Productora Recorded Picture Company, Distribuidora Sony Pictures Classics.

Toda las sesiones en el cine club comenzaron a tornarse críticas y comparativas, mientras nos dábamos cuenta del abandono al que también respondemos nosotros como grupo independiente, buscando alianzas para encontrar espacios y públicos para promulgar el arte, para promulgar el cine, para pensar procesos formativos con cine y literatura en uno de los escenarios un poco “abandonados” en la parte cultural, de la emergente potencia humana y creativa de la comunidad del Oriente Antioqueño.

Por esto y por muchas otras razones que se rozan con las pasiones efímeras y profundas también, decidimos que el presente Trabajo de Grado, tendría como propósito encontrar otras preguntas y múltiples respuestas a las siguientes preguntas:

**UNIVERSIDAD
DE ANTIOQUIA**

1 8 0 3



**UNIVERSIDAD
DE ANTIOQUIA**

Facultad de Educación

¿De qué maneras se entrecruzan el lenguaje audiovisual y el lenguaje literario en los procesos de formación de maestros de Lengua y Literatura?

Y, pensar-nos también, a partir de las maneras *¿cómo se entrecruzan el cine y la literatura con una propuesta de formación desde el Cyberpunk?*

Como anotamos anteriormente, no se trata de pensar que el presente Trabajo de Grado dará una respuesta fija y certera a las preguntas anteriormente mencionadas. Se trata, entonces, de desplegar dichas preguntas a lo largo de la presente investigación, y propiciar más preguntas o multiplicidad de respuestas que nos acerquen a componer un capítulo final que da cuenta de los movimientos y entrecruces entre el cine, la literatura y la formación de profesores en la academia y en la vida misma.



**UNIVERSIDAD
DE ANTIOQUIA**

1 8 0 3



II. Antecedentes -Estado de la cuestión-

Nuestra búsqueda por investigaciones que hemos ido rastreando a propósito del cine, la literatura, la formación de maestros y el Cyberpunk, va arrojando la cercanía de los conceptos de formación y poesía que se pueden encontrar en el cine y la literatura, específicamente en el cyberpunk, pero con posible apertura a otros géneros artísticos, por lo tanto nuestros antecedentes son variados pues hemos encontrado pocas investigaciones que conjuguen ambos conceptos en el cyberpunk, no obstante nos permitimos darlos a conocer:

Ovejas Eléctricas - ¿Qué es el cyberpunk? (Historia y filosofía), es un video de Youtube, realizado por el usuario Quetzal; Sergio Lifante. Este es un vídeo documental que explica la naturaleza del cyberpunk y su filosofía, referencia a Neuromante y la trilogía del Sprawl de William Gibson como pilar fundacional de esta rama de la ciencia ficción, acercándose a algunos conceptos sobre los que proponemos en este trabajo de grado; el video es además un producto audiovisual lleno de ejemplos claros argumental y visualmente de lo que es el cyberpunk y de dónde sale, expresa agudamente la opinión del interlocutor al respecto, es además una buena introducción a lo que desplegamos en este trabajo de grado.

Neuromante: el futuro que llegó, Ismael Alatorre Cuevas (2005). Artículo académico que comparte con este trabajo un interés por mostrar el valor artístico y filosófico de la obra en cuestión, destaca la relación realidad/ficción que señala Ismael y el concepto de cibertualidad que permite expresar la convivencia entre un sujeto y sus avatares digitales.

Tenemos también como referente la investigación hecha por Cristian Camilo Gutiérrez Romero *Cinematografías de la formación: una experiencia con el cine y la literatura en el aula universitaria* (2017). Este trabajo de grado, nos contextualiza frente al cine como propuesta formativa, donde no se trata del cine como instrumento sino como “*Posibilidad para afectar-se*” para la formación de lo humano, y nos ofrece ejemplos de otras experimentaciones con el cine en las aulas de clase universitarias y grupos de cine clubes que se han dado en la ciudad de Medellín; dándose a la tarea de proyectar películas en eventos culturales o de forma pedagógica en colegios. Además, en la investigación, Cristian echa mano



de varios trabajos que se enfocan en el estudio del cine para ser llevados a espacios educativos convencionales y no convencionales. Resulta, entonces, un trabajo inspirador porque parte de una experiencia que va por la línea de formación vital, tomando como aliado al cine para afrontar los retos de la contemporaneidad en materia de formación de maestros.

En un artículo publicado en El Colombiano en el 2014 por Juan David Humaña Gallego⁵ se estima que en la Universidad de Antioquia (sede central) existen alrededor de trece cine clubes, que se ocupan de diferentes temáticas desde la Animación japonesa (Anime) hasta el cine de Autor o de culto, por lo cual esperando que aún se mantengan y hayan nacido otros nuevos el número no debe haber cambiado radicalmente, aunque es de entender que los ciclos de los cine clubes suelen durar menos de lo que los cinéfilos querrían, por lo que muchos espacios terminan cerrando o cediendo a otras propuestas culturales, certeza que no resulta desesperanzadora cuando se contrasta que por cada cine club que termina su ciclo, los cinéfilos se encargan de contagiar la fiebre en otros escenarios y los recrean según sus circunstancias, la constancia, intensidad y fuerza de un proyecto de apreciación de cine se mide por la fidelidad de sus espectadores, también se forman grupos que estudian el séptimo arte como proyectos que no suelen tener una duración muy larga, pero a cambio se compensan concentrándose académicamente en un tema específico por ejemplo: la equidad de género, la violencia familiar, entre otros.

De la misma manera en otras universidades del área metropolitana como la Universidad Eafit, la Universidad de San Buenaventura, la Universidad católica Luís Amigó, La universidad Nacional y también otras en todo el país, donde el comportamiento de los cine clubes se manifiesta activamente puesto que se trata de una actividad no puramente académica y no netamente de entretenimiento, su amplio marco de posibilidad hace del cine clubismo una alternativa de creación y formación de públicos muy vigente a la hora de enfrentarse a las necesidades culturales de un grupo social de cualquier región.

Más propuestas parecidas en la ciudad de Medellín son, el cine club Pulpmoviez, el del Centro Colombo Americano, y varias propuestas realizadas por particulares o corporaciones y empresas como el grupo

⁵ Los cineclubes rescatan lo mejor del séptimo arte, Por JUAN DAVID UMAÑA GALLEGO | Publicado el 05 de octubre de 2014.
http://www.elcolombiano.com/historico/los_cineclubes_rescatan_lo_mejor_del_septimo_arte-OFEC_314082



EPM, con el cine club de Antaño. Resulta ser el contraste entre la actividad del cine club en la Urbe con el de las regiones, en este caso particular El Oriente Antioqueño, lo que marca una pauta o reglas de juego antes de afrontar la tarea de crear un grupo nuevo en un contexto diferente como es el que nosotros, como estudiantes de una Licenciatura en Lengua Castellana, vamos construyendo en el Municipio de La Ceja, Antioquia.

La “*Cartografía de lo sensible en la formación de maestros de lengua y literatura*” de Laura Barrientos Gómez y Juan Pablo Gómez Cano (2018), es otro trabajo de grado que aboga por devolver un valor subjetivo a la sensibilidad de los maestros que permita abrir senderos no tan ligados a la lógica convencional. Este trabajo es importante para la presente investigación porque: habla de la sensibilidad y permite abrir el concepto de la poesía como potencial objeto de formación básica en ética y política, es decir el arte como fuerza formativa del cotidiano devenir⁶ de ser maestro.

Es interesante también la propuesta “EL CINE Y LA LITERATURA DE CIENCIA FICCIÓN COMO HERRAMIENTAS DIDÁCTICAS EN LA ENSEÑANZA DE LA FÍSICA: UNA EXPERIENCIA EN EL AULA” por Sergio L. Palacios (2007) puesto que ofrece un ejemplo de Trans-disciplinariedad a la hora de abordar temáticas complicadas en las aulas, aunque el conocimiento al que se propone llegar tratándose de la Física es diferente puesto que refiere a teorías y prácticas de otro campo, es una importante muestra del ilimitado valor de las películas para acercarse a problemas complejos de la realidad y para explicar fenómenos físicos.

Otro referente en ésta línea de sentido, pero desde un enfoque diferente es el trabajo titulado el médico preventivo, es “Literatura y cine. Historia de una fascinación” por María José Fresnadillo Martínez, donde ella diseña una telaraña de sentido siguiendo su propia lógica para explicar las diferentes relaciones narrativas de las adaptaciones, interpretaciones, influencias técnicas para desenvolver un sentido que permita entrever la riqueza que brindan las adaptaciones fílmicas a la hora de invitar a la lectura de una obra literaria y de encontrar lazos entre lo formativo y lo pedagógico, curiosamente no se habla mucho de

⁶ Devenir es un concepto tomado por Deleuze y Guattari de la filosofía Nietzscheana que se define como: Ir siendo, o existir entendiendo que cada decisión que se toma y cada momento que se vive ha de ser plenamente ético, o sea de constante conciencia de que se es y que lo que hacemos conlleva consecuencias; en nuestro trabajo tomamos al arte como un instrumento fundamental para posibilitar el devenir maestro, devenir persona, devenir humano.



medicina en el texto pero su óptica del cine congenia con la nuestra, al desplegar las posibilidades interdisciplinarias que deja el aprovechar y pasar por uno mismo, una obra filmográfica.

Por último: “Relaciones entre cine, literatura y educación” de Viviana Svensson (2013) donde establece un puente entre la teoría cinematográfica y la teoría literaria, con fines formativos mirando al futuro del sistema educativo en argentina. El plantear con seriedad los contrastes entre teorías y esclarecer el camino a formadores que busquen tomar el cine como herramienta multidisciplinar, tal vez el artículo ahonde en conceptualización técnica de una manera más precisa que en el trabajo actual, pero al compartir la intensión visionaria/pedagógica, muchas de sus concepciones y conceptualizaciones nos alientan para transponerla a la realidad Colombiana.

Confluyen en estos párrafos las obras que representan al sub-género narrativo llamado cyberpunk que nos han dado potencia para escribir este trabajo: como heraldo de la literatura se presenta la novela “Neuromante” de William Gibson, escrita en 1972 es la cuna del cyberpunk, a través del arte de la palabra escrita pone en discusión el devenir de nuestra civilización en relación con la informática, es decir lo que puede ser de nosotros cuando la marca del internet y la cibercultura sea inmensamente superior a lo que apreciamos en nuestra actualidad.

También, nos dimos a la tarea de traer del cine, referentes que nos pongan a tono con el género cinematográfico y lo que allí habita, que nos dé mayor solvencia discursiva en el presente estado de la cuestión (antecedentes del estudio) que venimos desarrollando.

Los referentes cinematográficos que tienen peso, entonces, en la presente investigación, son: Blade Runner (1982) de Ridley Scott, su secuela tardía Blade Runner 2049 (2017) realizada por Denis Villeneuve, sin olvidar otros cineastas tales como David Cronenberg con su obra eXistenZ (1999), El almuerzo desnudo (1991) inspirada en la novela homónima de William Burroughs y Videodrome (1983), David Lynch con Eraserhead (1977) y la serie Twin Peaks: The Missing Pieces (2014), también la extraña y surrealista Liquid Sky (1982) de Slava Tsukerma, Total Recall (1990) por Paul Verhoeven, films que ocupan un apartado especial de reflexión para lograr aclarar las perspectiva y variantes del género de ficción desde



otros como el género de la fantasía o del Terror. En este sentido, vemos cómo ciertas películas se inclinan un poco más a nuestra lectura de lo formativo que habita en el cine, en algunos filmes que tratan acerca de las búsquedas existenciales, de las maneras de estar en el mundo, de propósitos del ser, al igual que otros autores no muy conocidos, como John Shirley en su cuento con Gibson: La especie. Un importante referente técnico serán las Notas sobre el Cinematógrafo, escritas por Robert Bresson. Notas que marcan pautas claras sobre el formato audiovisual como: “El cinematógrafo es una escritura con imágenes en movimiento y sonidos”.



Videodrome (1983) David Cronenberg Productora: Canadian Film Development y Corporation (CFDC) distribuida: Universal Estudios y The Criterion Collection.

Tratando de ver desde estas obras la traducción visual de los mundos imaginados por Gibson, además hacen presencia también Ghost in The Shell (1995) de Mamoru Oshi, su secuela “Innocence” (2004), Akira (1988) de Katsuhiro Ôtomo, Avalon (2001) de Mamoru Oshii y también Jin-Roh: The Wolf Brigade (1999), Hiroyuki Okiura, Alphaville (1965) de Jean Luc-Godard, La Jetée (1962) de Chris Marker, Waking Life (2001) de Richard Linklater, Aoen Flux con el cómic Transmetropolitan y el episodio de



Black Mirror “Be right back” cuyo tema central es la identidad, y, en el caso de los manga/anime la trascendencia de la misma y la metáfora del androide y la marioneta. En Black Mirror, por ejemplo, salta la pregunta por los avatares digitales contemporáneos, ¿Qué tanto de nosotros queda en la red?, conectando finalmente con Animatrix y Ergo Proxy, las últimas grandes obras destacables del sub-género en el medio audiovisual como expresiones experimentales en las que confluye el flujo de conciencia narrativa y la construcción de mundos filosóficamente potentes en la narrativa cyberpunk.

Por último y como riesgo, la deconstrucción del sub-género en Nier: Automata videojuego de reciente publicación que se inscribe como expresión artística dentro de un medio nuevo y subestimado, y la Serie de anime *Ergo Proxy* por su contraste entre vitalismo y existencialismo y la visión de preguntas humanas en una sociedad sin humanos, esto hace de estas obras un interesante medio de reflexión y creación de conocimiento sobre el cyberpunk en productos de su propia ficción (juegos de vídeo y animación).



Ergo Proxy (2006) Shukō Murase, Estudio Manglobe De la cadena WOWOW

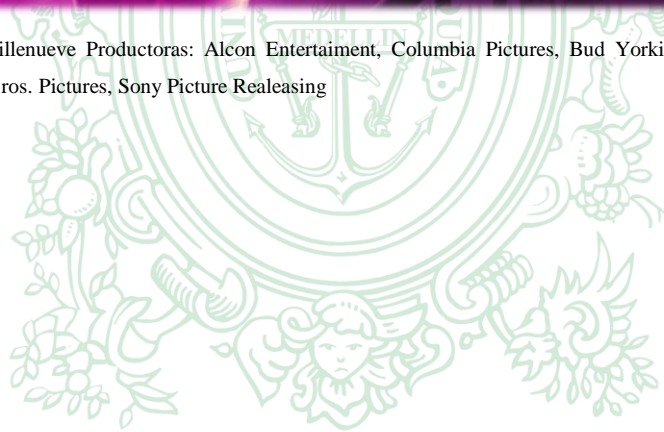


**UNIVERSIDAD
DE ANTIOQUIA**

Facultad de Educación



Blade Runner 2049 (2017) Denis Villeneuve Productoras: Alcon Entertainment, Columbia Pictures, Bud Yorkin Productions, Torridon Films y 16:14 Entertainment; Distribuidora: Warner Bros. Pictures, Sony Picture Releasing



**UNIVERSIDAD
DE ANTIOQUIA**

1 8 0 3



III. Agencias de práctica



Imagen de corporación Cu4tro Cu4rtos, el primer espacio habitado por el cine club BeBop. Fotografía por Rafael Ortiz Ramírez.

Sobre el Cine club BeBop.

Como si hubiéramos quedado con una deuda, los jóvenes maestros en formación nos dedicamos a proponer con el cine, y la idea inicial de proponer una clásica tertulia literaria, se fue desplegando en términos de la formación a través del cine, a través del cyberpunk. Entonces, nosotros, dos jóvenes un poco díscolos, buscamos espacios que pudiéramos adecuar como salas, compramos un proyector (video beam), descargamos todo tipo de películas, libros, producimos nuestros propios carteles y contamos con apoyo cultural del Municipio de la Ceja. La primera hazaña de esta empresa, se constituyó en armar un foro cinéfilo en el municipio. Lo hicieron porque les preocupaba que en general se vea al cine en su contexto como un medio de mero entretenimiento (que también lo es) y apostaron por ofrecerle al nuevo



y viejo público del municipio de la Ceja, un cine que es invisible en la vorágine contemporánea, un cine de culto, un cine de autor, un cine experimental, que despierta las fibras sensibles; un cine alternativo, un cine artístico.

Nosotros, Andrés y Jorge, a veces llamados los Andreses, porque hasta en el nombre tenemos cercanías: Andrés Felipe, y, Jorge Andrés, respectivamente. El Andrés se repite, tal vez en nuestra pasión por la cinematografía, por el deseo mutuo de dar a ver a través del cine y la literatura las potencias que ambas manifestaciones artísticas contienen, tanto para nosotros como maestros en formación de lenguaje, como para el público que comenzamos a invitar y a contagiarnos de esta loca pasión por las artes cinematográficas.

El cine del cual estamos hablando es de un cine que no tiene grandes publicistas, así que nos convertimos en sus emisarios, pasamos por nuestras pieles, tal vez porque somos románticos del cine, tal vez porque somos profesores y allí vemos una posibilidad de seguir contagiando como una virosis, una virosis que nos arroje a pensar-nos distinto.

El *cine club BeBop* es nombrado así por una obra que descubrimos “común”, cuando compartimos cinematografía “Cowboy bebop” (1998) de Shinichiro Watanabe, las desventuras de Jet Black, Spike Spiegel, Faye Valentine, la niña Ed y el Wells Corgi Ein. La hermosa poesía audiovisual acompañada de Jazz, Blues y Rock & Roll, fueron para nosotros una muestra del potencial catártico -sinónimo de purificar- del cine y el arte, de purificarnos nosotros mismos. La obra que es un género en sí misma; resume al cine, por cariño y tributo nombramos así a nuestro cine club, la tripulación de vaqueros espaciales, como nos gusta llamar al público que asiste a las proyecciones y talleres, consta de adolescentes y jóvenes que se han visto llamados por el cine, además de algunos viejos lobos cinéfilos, para entretenerse, reflexionar, conversar y llorar con el séptimo arte. La entrada es libre y eso lleva a que el público sea espontáneo, aunque hay los que van casi religiosamente a todas las proyecciones que pueden, que son quienes llevan un proceso continuo o constante de aprendizaje de la narración audiovisual en la forma de lectura que proponemos, quienes nos confían a nosotros la guía sobre el camino del cinéfilo.

El municipio de La Ceja, ubicado en el oriente de Antioquia, departamento colombiano es un pueblo cuyas políticas respecto a la cultura han sido inconstantes durante la segunda década del siglo XXI, debido a



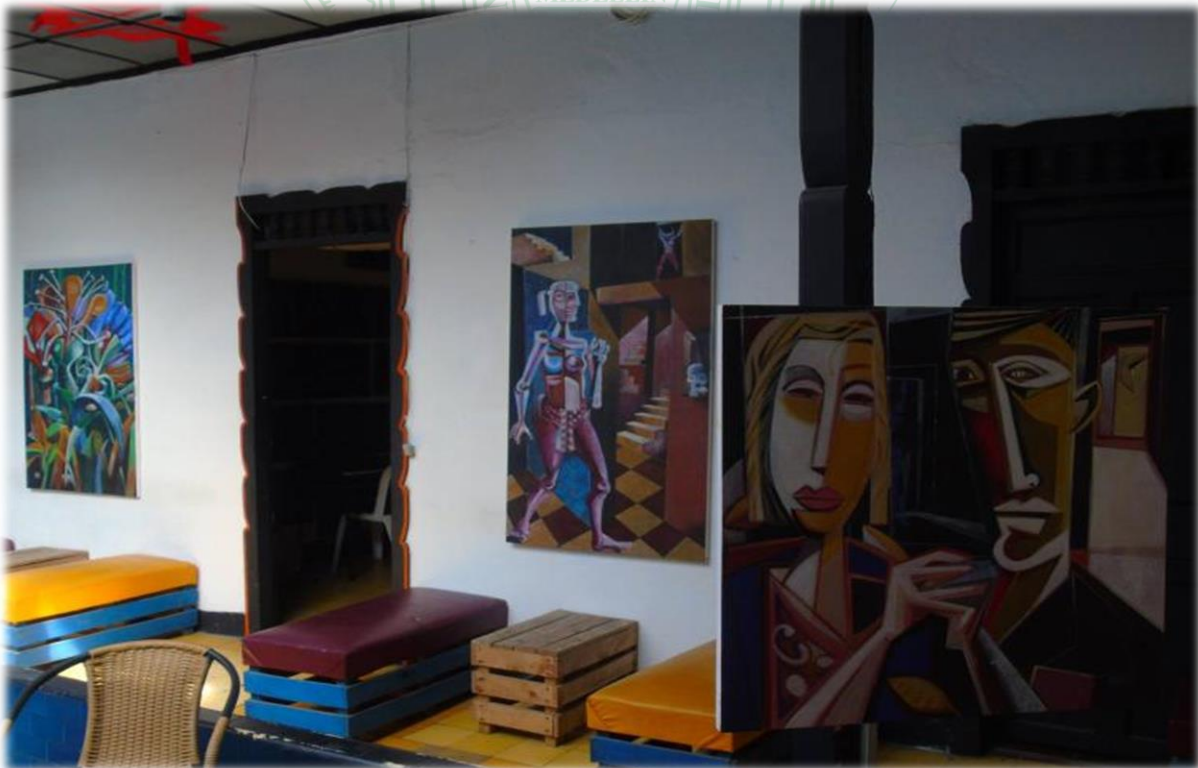
esto las personas que habitan la micro-ciudad y tienen cariño por el arte y las expresiones juveniles han tenido que tomar cartas en el asunto, gestándose así varias corporaciones que han tratado de ocupar el vacío dejado por la no existente casa de la cultura, que fue demolida en el año 2012 y reemplazada por un centro comercial, entre esas corporaciones se encuentra la corporación Cu4tro Cu4rtos, ubicada en una antigua casa que linda con el parque principal del municipio, se destaca por ofrecer distintos cursos musicales, además de danza y pintura, organizar eventos, conciertos y sostenerse económicamente por los cobros de estos cursos y la venta de comida y bebidas. Cu4tro Cu4rtos es un espacio con carisma artístico, una escalera con muros pintados de manera psicodélica dan la entrada a un patio central con un diseño de casa antigua antioqueña, una pequeña fuente está rodeada por sillas y mesas en las que uno que otro visitante come salchipapas, se toma una cerveza y escucha algo de rock mientras habla con sus amigos, o bien lee algún libro de la biblioteca que da al balcón, en el que, casi siempre, aparece uno que otro fumador que observa la transitada vía que da al parque principal, por la que pasan vehículos que llegan desde Medellín.

Por toda la casa hay cuadros colgados en la pared, murales y poemas, uno de sus cuartos está ambientado para ensayos de danza y teatro, otro el más lejano de la entrada, está ambientado para grabaciones musicales, el del centro es una bodega, allí están todas las herramientas que se usan en la casa, el patio es el epicentro de todo lo que ocurre, en una plataforma/pequeño teatro/escenario de conciertos y cinema, en esta pared del fondo pusimos un telón, frente a ella una mesa, en la mesa a BeBop (nuestra laptop) y a Swordfish (nuestro proyector), en el patio central se ubicaba el público, nosotros hacíamos el protocolo, cada viernes, sábado o domingo: “La película de hoy es... La dirigió... fue filmada en tal año, en tal país...” se dejaba una pequeña interrogante que incitara al espectador a fijarse en un elemento que hace parte del filme, por ejemplo anotar su diálogo favorito, quedarse con una escena, dibujar, tomar nota, hacer un mapa, ponerle un color o estar atentos a la música. Por dos horas más o menos, el recinto se quedaba en un aura solemne, de atención pura, de voluntad dirigida al arte audiovisual, luego, un momento de descanso, un café y una tertulia, cada uno compartía sus percepciones y afectaciones, sus momentos preferidos e impactantes.



Al *cine club BeBop* asistían entre cuatro y veinte personas, que encontraban en el cine y Cu4tro Cu4rtos un pequeño plano al cual abstraerse y dejarse ir por el viaje que invita a dejarse llevar por el arte.

Durante cerca de siete meses el cine club proyectó películas en Cu4tro Cu4rtos, debido a que la corporación fue creciendo en otras de sus propuestas, se hizo más difícil tener espacio para el Cine Club, por suerte Rafael Ortiz, Director del lugar, nos llevó con Oswaldo Gaviria, un joven que decidió convertirse en actor político juvenil, él nos ofreció otro espacio en el que podíamos continuar con el cine club e incluso expandirlo para convertirlo en un taller que más tarde llevaría a la posibilidad de crear cine en el municipio.



Cu4tro Cu4rtos, La Ceja, Fotografía por Rafael Ortiz Ramírez



Proyección en Cu4tro Cu4rtos de La Jetée (1962) Chris Marker, Producida Y Distribuida por Argos Films.

Fue La casa de la juventud o la nueva casa de la cultura del municipio de la Ceja, la que amablemente abrió sus puertas para recibirnos, y la que nos relevó el espacio para adentrarse más en la población cejeña, espacio comprometido con el apoyo a la formación de jóvenes de la región desde diferentes proyectos que atienden a necesidades de un grupo que podríamos definir como de corte estudiantil. Escuela de música, Lunadas artísticas, Clases de Teatro y la oferta de eventos culturales que proponen diferentes organizaciones y sectores juveniles; como la comunidad LGTBI, Mi sangre corporación de Juanes, Cu4tro Cu4rtos y Dependencias gubernamentales del municipio.

Adjuntamos a esto nuestras experiencias que hemos tenido en otros cine clubes en representación de BeBop, cada uno por su lado en diferentes espacios que ofertan cine en toda la región, como los cineclubes del Carmen de Viboral tanto del establecido en el Instituto de Cultura Sixto Arango Gallo, hace ya más de diez años, como los que han ido tomando fuerza los últimos años, entre ellos el perteneciente al Colectivo Antorcha, que se dedica a mostrar documentales y obras de corte político; también el cine club Al Otro Lado, establecido en la casa de la juventud de dicho municipio. Proyecciones culturales de Rionegro, hechas desde iniciativas juveniles en la casa de la cultura, teatros independientes o en su sala



de cine comercial, cuando atienden al compromiso del cine alternativo por sus relaciones entre diferentes Festivales de la región, que se presentan como oportunidad para compartir visiones, experiencias y críticas de diferentes sectores cinéfilos; también el colectivo audiovisual de marinilla y por último con el proyecto Bandolina, un grupo de jóvenes estudiantes de la institución educativa La Paz del municipio de La Ceja que empezaron su formación y creación cinematográfica a corta edad, algunos de sus integrantes asisten al cine club y nos pidieron asistirlos en el rodaje y producción de su primera obra audiovisual titulada: “Juego del Olvido”.



Fotografía del rodaje de “Juego del Olvido” por John E. Valencia, asistencia de dirección por Andrés Felipe Londoño.

Si bien nuestro tema de investigación es el cyberpunk, el cine club ha querido abrirle la puerta a todo el cine que nos sea posible presentar desde una perspectiva multicultural, sin discriminar nacionalidad o productora, sea comercial o independiente, incluyendo la técnica del blanco y negro hasta las últimas experimentaciones audiovisuales, de género obviamente, abriéndose a todo caudal artístico explorable desde clásico a contemporáneo, de fantástico a lo documental, desde Japón a la Patagonia.



**UNIVERSIDAD
DE ANTIOQUIA**

Facultad de Educación

En este sentido, consideramos que el saber y el arte son universales y por lo tanto nuestro cine club no se cierra a temas o formas de hacer y ver cine, puesto que también hemos presentado músicos, y cortos de estudiantes de otras universidades.



Proyección de La Jetée en el Cineclub BeBop. 30 de Septiembre de 2017.

**UNIVERSIDAD
DE ANTIOQUIA**

1 8 0 3



IV. Problematización

“El surrealismo me enseñó que solo existe una poesía, así que da igual con qué tipo de instrumento la abordemos”

Jan Švankmajer

Exploramos la poesía audiovisual y lo poético literario, que se encuentra en las distintas obras del subgénero de la ciencia ficción llamado cyberpunk y en otras expresiones artísticas relacionadas, esto con el objetivo primero: de conocer lo que ésta nueva narrativa nos señala y advierte; segundo, para hacer una reflexión conjunta (entre los autores de este texto y visitantes del cine club Bebop) respecto a nuestro momento histórico y los temas que emergieron, objetos e inquietudes presentes en el susodicho género y que nos den apertura para leer otras obras no solamente de ciencia ficción, sino cualquier texto sea audiovisual, literario o académico.

Quisimos proponer un cine club alternativo en la Ceja, Antioquia, a los ya existentes como Cine al Barrio propuesta migrante y otras eventuales proyecciones que el municipio ofrecía para de una manera sencilla, tratar de cubrir la demanda cultural que este campo del arte representa, el sector audiovisual al servicio de la cultura. En este sentido, para nosotros cobró vida la siguiente pregunta de investigación: **¿De qué maneras se entrecruzan el lenguaje audiovisual y el lenguaje literario en los procesos de formación de maestros de Lengua y Literatura? ¿por qué enseñar la lengua en relación con las artes en específico con la literatura y en particular con el cine?**

El problema que nos lleva a plantear esta propuesta tiene que ver con dos cuestiones importantes, **la primera es el deseo de compartir con otras personas el cine que nos gusta**, el cine artístico, refiriéndonos a la posibilidad que tiene un film de ser visto y pasado por uno mismo, de-construirlo o



transmutarlo, sin importar su origen, comercial, geográfico o político. Teniendo en cuenta que es un cine un poco menos comercial que no es de interés para comercializarlo. El cine independiente, de corte artístico o cine arte, como lo han nombrado algunos, encierra sobre sí una propuesta estética, más que un límite o unos estándares, es necesariamente una posibilidad más que una definición, es la imaginación desbocada en planos, secuencias, montaje y performance, esta propuesta permite ser evaluada poéticamente. La segunda cuestión importante, es una intención de conversar sobre otra implicación vital en nuestra época; el que el cyberpunk sea vertebral en este trabajo de grado no es gratuito, nuestro presente es parecido en alta medida al futuro que plantea el sub género en los años 80's y 90's; vigilancia extrema, realidades virtuales, bares de neón, video juegos cuyos visuales son foto realistas, grandes corporaciones manipulando políticamente a la población a través de la informática, vertiginosas autopistas digitales, atiborradas de información obsolescente, robots sexuales, recepcionistas maquinas, una mayoría de población usando la red, para jugar, prostituirse, vender y venderse, expresarse, comprar, deshacerse lentamente en proyecciones de identidad, mientras los momentos acontecidos se registran en fotos copia de fotos de otros, la vida reducida a registros informáticos mientras se desvanece poco a poco nuestra existencia en este mar de estrellas artificiales y placas de vídeo y transistores. , La intención del **cine club BeBop**, por ejemplo, fue además de darle un espacio al cine, darle un espacio a la discusión sobre el devenir humano en las sociedades informatizadas.

Así mismo, el Trabajo de Grado nace por un interés latente, y nuestro, por revitalizar esa vieja forma de ver al cine, por pura casualidad nuestra vida nos llevó a encontrarnos nosotros dos; y cada uno, con sus ideas e ideales formativos, llevó consigo un sinfín de películas poco convencionales (pensando en que convencional hoy día es la película que suele presentarse los Domingos en la tarde por TNT, por ejemplo). De otro lado, películas como Akira, Fight Club o Paprika, fueron nuestra primera probada, invitación a un Bufete lleno de manjares exóticos, donde el Cine artístico (o cine arte) se hizo presente en nosotros para poder decir a otros.

El cine artístico se distancia del cine efectista en la medida de que su discurso, su estructura, lo que transmite, juegan a vincular al espectador con una experiencia vital, no es lo mismo ver algún film de la saga “Rápido y furioso” que “Drive” (2011) de Nicolas Winding Refn, aun cuando las dos obras dejen ver



elaboradas maniobras de conducción, y conflictos con el crimen. “Drive” resulta ser una obra lenta en un buen sentido, enfocada en el camino que recorre su protagonista y queriendo expresarse de manera más ambigua, siendo así menos explicativa, haciendo que su espectador se maraville más con la belleza de un paseo por los canales de Los Ángeles que por la cantidad de explosiones que generan Vin Diesel y Dwayne Johnson a su alrededor.

Algo paradójico empezó a estallar en nosotros, porque al tiempo que buscábamos alejarnos de los medios de comunicación de consumo masivo, se presentaba la urgencia de visibilizar a gran escala el campo que estaba perdiendo el cine en un plano local, contradicción que se reforzaba al ver surgir en poco tiempo tantos referentes de cine nacional como Los hongos (2014) dirigida por Oscar Ruíz Navía, Los Nadie (2016) Laureada Obra de Juan Sebastián Mesa, El abrazo de la serpiente (2015) de Ciro Guerra, que se fueron difundiendo en diferentes redes nacionales cinéfilas del país, mientras que la aridez en nuestro contexto no permitía dejar llegar los ecos de una breve época dorada que empezaba a emerger en las demás salas de cine. No obstante la radio resultó ser un aliado, permitiéndonos compartir una recomendación de película de la semana en la sección “El sofá” de la Celeste estéreo.⁷

En un principio nos alarmó la falta de propuestas o espacios para poner en funcionamiento el cine club, la publicidad más efectiva resultó ser ir a los colegios, el voz a voz, las bibliotecas y grupos culturales a nombrarnos, y fue corriendo y apareciendo la propuesta de Cine club en el Municipio de la Ceja, creado, coordinado y dirigido, por nosotros, dos jóvenes con deseos de establecer contacto directamente con los agentes o actores culturales de la región. Y, fuimos viendo era una realidad árida, que no le interesaba mucho ni la apreciación ni el dar cuenta de propuestas artísticas, particularmente, no les interesaba el cine. Esta aridez-cine fue algo por enfrentar día a día, mostrando la otra cara de una realidad importante en el cine nacional con algunos fuertes referentes que estaban surgiendo, llenando la pantalla lo que parecía un avance para la cultura cinematográfica, por ejemplo la nominación a los Oscar de “El abrazo de la serpiente”, en realidad era un impulso consumista por parte de las distribuidoras para mover

⁷ Celeste Stereo es una emisora del Municipio de la Ceja, donde participamos en varios programas de radio, fuimos invitados para hablar de ese género audiovisual denominado Cine. La emisora se puede encontrar en: <https://celesteestereo.com.co/programacion>



el cine de manera efectista, sin quitarle el valor a piezas importantes como la que acabamos de mencionar, como si se tratara de una película taquillera y de amplio presupuesto.

Lo importante para la industria cultural no es la reflexión alrededor de lo que pasa con **Ciro Guerra** y sus obras, además de cómo éstas entran en el ideario y el discurso de la realidad académica, intelectual o cinéfila, en todo caso lo importante no era como el arte golpeaba y decía cosas respecto a lo que sucedía en un marco más amplio, el valor de la obra no se mide económicamente, por su capacidad de afectar y leer la realidad sino por vender muchos boletos de la entrada. No se trataba de llegar a mucha gente sino que ésta comprara la película y no necesariamente para compartirla, que se vendan muchas golosinas, que la gente llene las salas y compre camisetas –publicidad- que la película venda es más importante a que afecte, que sea efectiva para vender es más importante en términos económicos a que afecte y le diga cosas al espectador, lo cual nos llevó a pensar la manera de actuar frente a lo que sentíamos respecto a la realidad cultural de forma crítica, sin preocuparnos por el dinero, ni por la producción para masas, si no, centrándonos en el proceso que significaba cada película por sí misma, hasta hurgar en las experiencias que los asistentes nos compartían, y con las que nos realimentamos constantemente para seguir avanzando en la propuesta.



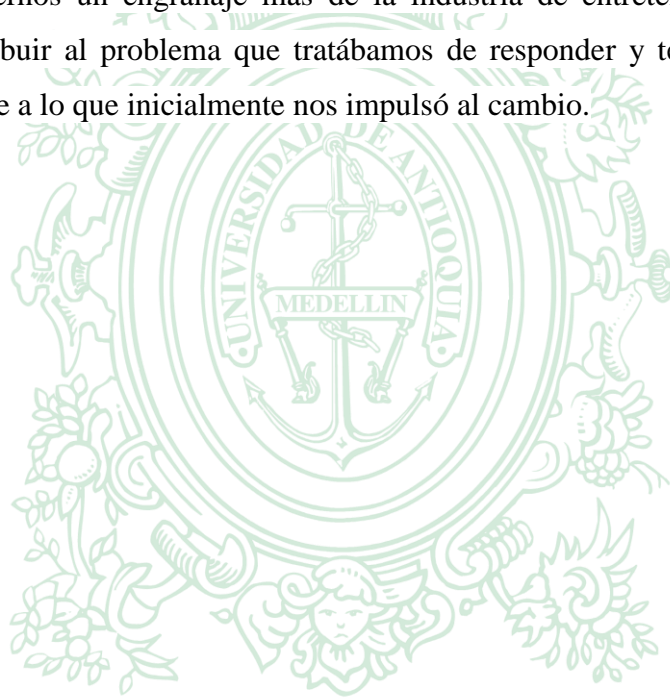
Cartel pegado en el teatro municipal de la Ceja Juan de dios Aránzazu.



**UNIVERSIDAD
DE ANTIOQUIA**

Facultad de Educación

Fue de esta manera como decidimos responder a la precariedad que evidenciábamos, si bien no éramos el primer cine club que tenía el pueblo, podemos hablar ya, en este momento, que fuimos de los más constantes, que buscábamos renovarnos al mismo tiempo que sugerir otros tipos de cine, de las maneras como el cine nos invita a ver. Una propuesta que se distancia del territorio del cine de culto, puesto que el cine club de la Casa en el Árbol, y el cine club anterior en Cu4tro cu4rtos se ocupaban de ello, pero tampoco podíamos volvernos un engranaje más de la industria de entretenimiento efectista, porque terminaríamos por contribuir al problema que tratábamos de responder y terminaríamos haciendo un esfuerzo contraproducente a lo que inicialmente nos impulsó al cambio.



**UNIVERSIDAD
DE ANTIOQUIA**

1 8 0 3



V. PROPÓSITOS

General:

-Trenzar en el lenguaje audiovisual y el lenguaje literario los procesos de formación humana.

Específicos:

-Dar un espacio al cine y a la discusión sobre el devenir humano en las sociedades informatizadas.

-Proponer formas de acercarse al cine en conexiones con afectaciones que se producen en el espectador.

-Promover formas de resistencia frente a los macro discursos de la industria mercantilista arraigados en el cine, la educación y la sociedad, con propuestas diferentes de lectura y escritura consecuentes con la estética propuesta, amigable con el planeta, consciente a las lógicas de consumo y *De-Constructibles*,⁸ de las formas alienantes presentes en la sociedad actual.

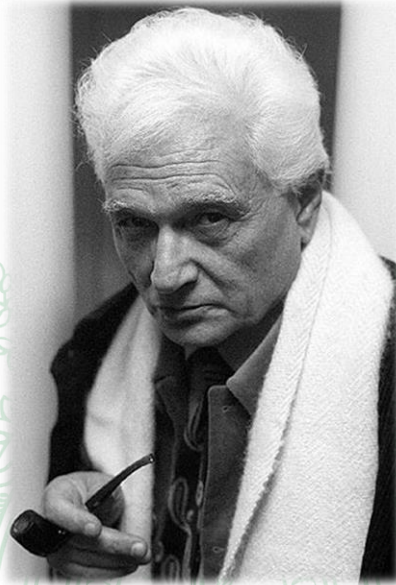
Con base en los propósitos antes mencionados, pensamos acerca de cómo puede concebirse la formación humana en torno al arte, entendiendo que la formación es una búsqueda personal por un tesoro intangible, el entendimiento de sí mismo y de los demás, desligamos así al arte de cualquier deber moral para darle una importancia o profundidad al objeto artístico, lo que daría pie para leer la existencia del arte, con la existencia vital, como algo que se justifica en la expresión de la imaginación humana, que es en palabras de Jan Svankmajer es nuestra herramienta más poderosa para humanizarnos y así intentar entender nuestro devenir.

⁸ Deconstrucción: teoría de carácter Post- Estructuralista con Jacques Derrida como su mayor referente, basada en un estudio del método implícito Heideggeriano, aplicable con paradojas aunque de corte aplicado a diferentes disciplinas, implica minar las estructuras, o revisar las bases de las mismas, con el objetivo de revelar sus carencias, se deconstruye tanto para revisar el valor de una vieja propuesta como para reinterpretar desde otra óptica o buscar replantear los de construido en sí.

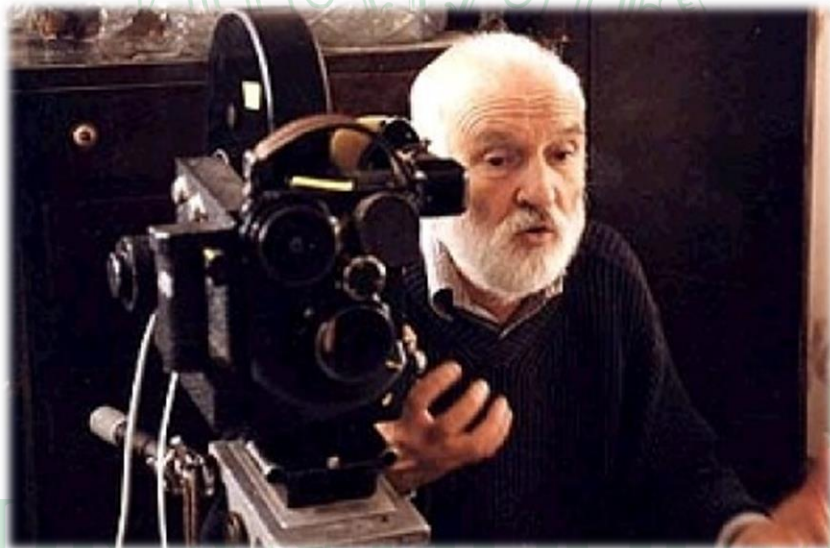


**UNIVERSIDAD
DE ANTIOQUIA**

Facultad de Educación



Jaques Derrida, Pensador post-estructuralista Francés, creador del concepto de de-construcción, fotografía: GORKA LEJARCEGI.



Jan Svankmajer, Cineasta surrealista Checo, director de "Alice" y gran referente del stop motion, fotografía: Athanor.

1 8 0 3



VI. Horizonte conceptual, o sobre cyberpunk, poesía audiovisual, literatura y formación.

1984, irónicamente fue un año especial para la ciencia ficción, era publicada la novela *Neuromante* de William Gibson, obra fundacional de la categoría Cyberpunk, ésta ganaría un año más tarde el premio Hugo award por mejor novela y eventualmente el premio Nebula a mejor obra de ciencia ficción y el galardón Phillip K. Dick. Ese mismo año se estrenaba en los cines *Terminator*, primera película netamente cyberpunk, fue Gardner Dozois quien utilizara esta palabra por primera vez para nombrar esta novedad en el *Scy Fy*; Dozois define la categoría como una expresión narrativa dentro de la ciencia ficción, la música Wave cobraba fuerza como respuesta a la decadencia del Punk que como contraataque profetiza el *No Future*, como sincretismo se desarrolla una estética en una civilización en la que la informática empieza su era intrusiva al punto de penetrar en todos los hábitos humanos hasta empezar a ponerlos en tela de juicio ética y biológicamente, esto se previó en la etimología del término en un sentido inicialmente binario, Cyber viene del griego (Kyber) relacionado con timón, reino que encierra la información y guía las mentes en un mar oscuro, en la actualidad con una implicación directa a los reinos digitales donde todos cohabitamos caóticamente, llamamos a esto Internet, Punk tiene que ver con un desencanto cultural y social o una desesperanza e inconformidad con las posibilidades de cambio que arroja a sus seguidores a los caminos más radicales; al inconformismo agresivo, Sergio Lifante agrega que el cyberpunk es fiel al “no future” de las juventudes rebeldes de los años 70’s y 80’s en Reino Unido y Estados Unidos, 90’s en Colombia recordando *Rodrigo D’* (1990) de Víctor Gaviria, inspirándose en esta generación por su capacidad de adaptación a una realidad de cara a la destrucción se propone el género, *Ratas de las calles* y de las bibliotecas en ruinas, pues la sociedad organizada y todos sus templos se tambalean ante la crisis, también estilo de los desechos y restos de la guerra pues se ocupan de reconquistar cualquier refugio del abandonado paisaje urbano, hombre contra hombre por los recursos más simples como el agua y la comida puesto que la tierra realmente se convierte en éste el único caso de futuro posible como un basurero



contaminado: pero punk porque aunque en la basura aún se comparte y es necesaria la solidaridad, supervivientes en una odisea común por encontrar sentido a la tierra destruida, contra el sinsentido de los piratas y los monstruos que se adueñan de las pocas islas habitables, es muy común que además se refuerce un rol social en criaturas derivadas de la informática; el internet, las IA, los androides, cyborgs y robots.

La categoría tiene un fuerte enfoque filosófico, simbólico y profético, es común que en las novelas, filmes y demás expresiones artísticas se observe a un personaje ante un abismo o vacío, alienado por la desigualdad social, o bien en un sinsentido provocado por una realidad voraz hiperrealizada, un infierno de Neón sería la descripción de William Gibson. Todo esto le da un potencial crítico indudable apuntando en primer plano a una tecnología que se sale de control y se vuelve privativa y tiránica cuando está en manos de pocos, un instrumento de alienación, peligrosa cuando asume control propio y se revela, existencial cuando hace perder el sentido de la vida humana por ejemplo cuando se vuelve una adicción en vez de facilitar las tareas cotidianas, o bien cuestiona la misma naturaleza de la vida, como en el caso de Blade Runner o Ghost in the Shell, en Neuromante las IA (Inteligencias artificiales) toman todos estos roles, lo que devela una reflexión profunda sobre el qué hacer y qué pensar de la humanidad y que profetiza sobre actitudes o acciones que resultan ser nocivas para un desarrollo equilibrado como los *live action* o shows denigrantes del sentido Humano, primer etapa de las redes sociales, las pruebas científicas sin control, la destrucción del medio ambiente, la guerra abierta u oculta, la infertilidad de las ideas y los cuerpos o la creación de armas de destrucción masiva que nos recuerda y rememora antiguos dictadores o conquistadores que dejaron su pisada en la historia con sangre, podemos contrastar estos ejemplos creados por la humanidad para dominar simbolizados tanto en el arte en películas como Mad Max: Fury Road (2015) del director George Miller donde hay una dictadura Biológica motivada por el control de las pocas fuentes hídricas como también en la realidad enviados a la muerte con la famosa construcción de los guerreros y caballos de terracota por el primer autoproclamado emperador de la dinastía Qín como un necromancer que se quiere defender de sus abundantes enemigos en la otra vida.



Mad Max: Fury Road (2015) George Miller Producida por Kennedy Miller Mitchell Distribución Warner Bros. Pictures.

El cyberpunk sin embargo no es tan novedoso en realidad, la verdad se puede pensar que era un fenómeno esperando a ocurrir por las circunstancias históricas de siglo pasado; Si bien se define y populariza en la década de los ochentas en pleno apogeo de la *Guerra Fría*, ya en los griegos se llegaba a ver uno de los elementos típicos del cyberpunk, la pregunta por la conciencia de la máquina, o la posibilidad de ésta, en la parábola de Talos, el coloso con mente propia, en Mary Shelley vemos también una similitud con Frankenstein donde el ser humano que lo crea juega a ser Dios creando vida a través de la ciencia; Si tenemos en cuenta los elementos que describen a una obra del sub-género, el cine nos habría regalado el relato fundacional con Metropolis, que puede haber visto arrebatado este título por haberse perdido por casi un siglo, hay una distopía relacionada con la tecnología, el antagonista es una máquina que induce al pecado y la decadencia.



¿Qué hay en la ciencia ficción que la hace vigente?

Nuestra vida contemporánea ha aprendido a mutar y a ficcionarse con prótesis cibernéticas, nacimos con el televisor frente a nosotros, con el tiempo el cableado nos acogió y abrazó, como pudiéramos ver en la escena de créditos de Serial Experiments Lain, en posición fetal nos dejamos arrullar bajo el cobijo del cobre serpenteante, los chips y boards, discos y leds derivados de nosotros, extendiendo nuestro mundo e identidad, a suerte de avatares, Proxys que devienen el hombre; y, el niño se ve atraído al mando y la pantalla, conexiones sensibles a lo metafísico, mundos antes imaginados, luego mostrados, ahora son recreados y sentidos bajo el poder de la kinestesia jugable, nuestra generación hace de representante ante el octavo Arte y suena de fondo un blues porque hay algo triste en la manera como las pantallas, nos conectan con el yo sensible. Al Cyberpunk y la ciencia ficción llegamos porque son sus primigenias raíces las que hicieron de pedagogo en nuestra niñez y adolescencia, porque nacimos a puertas del siglo XXI y este nos recibió con el cine y los videojuegos para crecer e imaginar, proyector y telón, mando, consola y pantalla, en otro tiempo serían fantasía.



Serial Experiments Lain, Ryūtarō NRYūtarō Nakamuraakamura, 1998.



La ciencia ficción, subgénero narrativo nacido en la literatura durante el siglo XIX gracias a la imaginación de Julio Verne y en nuestra concepción Mary Shelley, ha sido a través de los años denigrado, subestimado quizá, por su cercanía a la fantasía que para muchos realistas había sido “superada” por la idea del arte como expresión y reflexión exacta de una realidad tangible y observable, nuestra intención no es bajo ningún motivo hacer alegato a lo que llamamos realismo en el arte, **por el contrario vemos en el movimiento expresivo nacido como contrapunto al romanticismo, una propuesta estética completa y llena de tropos sociales vigentes y que dan posibilidad de reflexión al lector**, pero gracias a la evolución de la ciencia ficción y el devenir del progreso humano consideramos a esta estética, una de las más prominentes del siglo XX y de la contemporaneidad, gracias al cine, la literatura, el cómic y los videojuegos, el género se ha llenado de suficientes obras para merecer un análisis consciente de parte de lectores y académicos de nuestra era de la información.

Mientras rastreamos las obras literarias y cinematográficas que iban a ser objeto de nuestra reflexión nos encontramos con el ensayo de Philip K. Dick “Sobre la ciencia ficción”. Dick como autor reconocido de novelas filosóficas y de ciencia ficción con tintes cyberpunk desarrolla en el ensayo una idea de que este género no surge como una narrativa independiente o fantasiosa como se consideró en un primer momento, sino que se dio como una contestación necesaria a los sucesos geopolíticos que se dieron en el siglo XX, citamos:

“En primer lugar, definiré lo que es la ciencia ficción diciendo lo que no es. No puede ser definida como “un relato, novela o drama ambientado en el futuro”, desde el momento en que existe algo como la aventura espacial, que está ambientada en el futuro pero no es ciencia ficción; se trata simplemente de aventuras, combates y guerras espaciales que se desarrollan en un futuro de tecnología superavanzada. ¿Y por qué no es ciencia ficción? Lo es en apariencia, Y Doris Lessing, por ejemplo, así lo admite. Sin embargo la aventura espacial carece de la nueva idea diferenciadora que es el ingrediente esencial... Ese ingrediente es la novedad.” P.K.Dick, Sobre la ciencia ficción 1972.



Indagando en los relatos del género, se repiten ciertos elementos clave, una sociedad *distópica* en la que la tecnología futura o contemporánea juega un papel importante en la conformación de regímenes totalitarios o bien una desigualdad social tremendamente marcada que sería una consecuencia del rumbo que la sociedad ha ido tomando desde la revolución industrial, véase en “1984” de Orwell, “Neuromante” de William Gibson, “Yo robot” de Asimov o “un mundo feliz” de Aldous Huxley por mencionar algunas obras, para nosotros hay que revisar la educación que se impartía en los momentos más oscuros del viejo continente durante el siglo pasado, fue imposible no hacer paralelos entre lo que la ciencia ficción nos contaba y lo que la historia ha registrado con respecto a la humanidad y su evolución a una sociedad industrializada, **el conocer el contexto que inspiró a este género nos permitió una reflexión existencial sobre lo acontecido en el siglo XX y como esto derivó en nuestra sociedad actual, sentimos con cada relato que la ciencia ficción quiere advertirnos que hay que cuidarnos del progreso tecnológico sin ser tecnófobos y de lo voraz que este puede ser con la civilización, pues el ser humano se puede perder en “un cielo en frecuencia muerta”⁹ entre androides y máquinas, o en la aniquilación absoluta de un invierno nuclear, pensar la ciencia ficción para nosotros, es ahora imposible sin tener en cuenta las dos grandes guerras del siglo XX, y enseñarla sin tomar en cuenta la historia y la filosofía de esos momentos, creemos, solo creará confusión en los lectores que puedan querer interpretar las advertencias dejadas por los autores y cineastas que han desarrollado el género.**

¿Por qué enseñar literatura en relación con las artes?

La experiencia estética que permite el arte, es como mirarse en un espejo roto, el reflejo en los fragmentos o la misma imagen resquebrajada revela al espectador una idea de sí y lo que lo rodea así como lo que lo conforma, dicha idea se de-construye a través de la interpretación y consecuente reflexión que tiene seno en la imagen que deja el ser reflejado, hablamos, mucho tal vez, de la Purga dejada en la experiencia sensible del arte.

⁹ Metáfora empleada por William Gibson en el primer capítulo de Neuromante.



La ciencia ficción dice Richard K. Dick nace cuando el ser humano reflexiona lo que aconteció en las grandes guerras del siglo XX, la bomba atómica no solo segó miles de vidas en un pestaño, también le mostró al hombre que las utopías tecnológicas que se plantearon durante la revolución industrial eran inalcanzables debido a la naturaleza absurda de nuestra especie, entonces, la guerra destruyó también las ideas de la modernidad, era necesario que el arte que se plantea en ese momento se moviera al ritmo arrastrado de las palabras de Robert Oppenheimer, “me he convertido en la muerte, el destructor de mundos”, ese es el ser humano que vemos a través del cristal, esa es la reflexión que suscita la ciencia ficción, que como género literario se ha ido alimentando, del existencialismo y el desencantamiento político que surgen en personajes como Albert Camus, Theodor Adorno, Simone de Beauvoir y Sartre, comprender el género de la ciencia ficción como consecuencia de un suceso histórico y cuya fuente reflexiva son filosofías existencialistas, da nuevas luces a las interpretaciones que un lector pueda hacer ante un cuento, novela, película o incluso su realidad como una posible crisis contemporánea.

Enfrentarse a novelas como “1984” de George Orwell, “Neuromante” de William Gibson, “¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?” de Philip K. Dick o a cualquiera de sus adaptaciones cinematográficas, Blade Runner (1982) por ejemplo, conociendo que sus distopías se plantean como reflejo de los totalitarismos vistos a mediados del siglo pasado y que las máquinas representan dudas existenciales y el temor a la tecnología puesta en las manos equivocadas, se hace más profundo pues el lector se da a una idea de lo que inspira a un autor y puede relacionar este contenido con su existencia. Esto no solo ocurre con la ciencia ficción, acercarse a “Drácula” de Stoker o a “Morela” de Poe, Obras Románticas *Paris, Texas (1984) de Win Wenders*, conociendo los motivos que inspiraron al romanticismo dan más claves de lectura, apoya el ejercicio de comprensión y da entendimiento histórico al lector, así pasaría con una pintura, una canción, de cualquier espacio y tiempo o cualquier otra obra que situemos en la historia humana con sensaciones humanas.



Paris, Texas. (1984) Wilhelm Wim Ernst Wenders. Producción y Distribución 20Th Century Fox.

Lo que proponemos es una enseñanza de la literatura y el cine en relación constante con otros sistemas simbólicos: Otras artes, ciencias, filosofía y la historia. Con un enfoque experiencial que necesita de reflexiones llevadas a la realidad las cuales son proyectadas con ayuda del sistema simbólico que se elija presentar y cuya naturaleza es necesariamente subjetiva; generar un proceso de interpretación y aprehensión de la realidad presentada, algo completamente contrario al proceso estructuralista propuesto en muchas instituciones donde el lector se sitúa como ente pasivo y estéril.

El arte en su constante histórica abarca todos los niveles de formación como práctica tanto de la escritura como de la lectura, negar una lectura es negar una posible forma de decodificar la realidad, de encontrarle soluciones, de hacer inferencias en un contexto donde resulta aún más necesario, interconectar lenguajes simbólicos que llevan incluso más allá del texto para indagar cuestiones soterradas en la sociedad desde diferentes ángulo.



Poesía, palabra, objeto, imagen.

Esperamos que esta descripción de lo que es el cyberpunk sirva de aperitivo para abrir nuestro trabajo y comprender la notoria importancia que le damos al tema, por el momento dejaremos de lado esta categoría para desarrollar otros conceptos vertebrales para este texto.

Proseguiremos con la concepción de *Imagen y Poesía* que se despliega de la posibilidad estética que nos permite la formación literaria, cinéfila, y de cualquier tipo de apreciación en los diferentes géneros sin detenernos en el que nos convoca, y las expresiones artísticas en cualquier formato. Para ello nos valemos del método de la Deconstrucción de Jacques Derrida para no perdernos a la hora de valorar tanto el arte como las experiencias que el suscite.

“El arte es una expresión de la imaginación humana... la imaginación es el don más poderoso con el que contamos; fue la imaginación la que dotó de humanidad al hombre, no el trabajo... en el sueño, nos acercamos a la poesía, que es una sola, un lenguaje divino que podemos sentir cuándo desbocamos nuestra imaginación e infantilismo, el arte es la conjunción de la poesía intrínseca de los objetos y cuerpos, abordada en alguna expresión sensible” Svankmajer, Decálogo, 2015.

La poesía para Svankmajer es una suerte de “uno” panteísta, se hace presente en las distintas expresiones artísticas, que en la historia, la humanidad agrupó en siete canónicas: arte dramático, pictórico, literario, musical, arquitectónico, escultural y danza, en cada uno se ve encarnada la poesía que menciona el Checo, ya sea en los trazos impresionistas llenos de calidez de Van Gogh, la soledad melancólica en los versos de Li Po, la energética pero también solemne melodía de un Bebop de los Seatbelts, la poesía o lo poético percibido en el filtro de la imaginación se reviste y se transmuta.

Siguiendo esta visión del arte en Svankmajer, queremos mantener a sus diferentes expresiones conectadas mediante lo que entendemos como poesía de los objetos para el cineasta, pero además expandir esta idea, el arte es también conocimiento y sinestesia visual, en cada obra se puede encontrar una idea, un argumento u objeto, que llegando a él nos deja reflexionar nuestra condición, nuestro devenir, nuestro



posible propósito, una manera de salvarte a ti mismo, esto es una convicción ética que como apreciadores y promotores del arte en la vida contemporánea hemos hecho nuestra, queremos darle un lugar en la cotidianidad al arte, comprender su papel en el existir del ser humano, acercarnos finalmente a su valor formativo, a través de la óptica que propone Jan Svankmajer y por supuesto de la nuestra.

“...Artaud ha querido prohibir que su palabra lejos de su cuerpo le fuese soplada.

Soplada, esto es, sustraída por un comentador posible que la reconocería para colocarla en un orden, orden de la verdad esencial o de una estructura real, psicológica y de otro tipo. El primer comentador es aquí el oyente o el lector, el receptor que no debería ser el “público” en el teatro de la crueldad. Artaud sabía que toda palabra caída del cuerpo que se ofrece para ser oída o recibida, que se ofrece como espectáculo, se vuelve enseguida palabra robada. Significación de la que soy desposeído porque es significación. El robo es siempre el robo de una palabra o de un texto, de una huella.” Derrida Jaques, sobre el teatro de la crueldad de Antonine Artaud, La escritura y la diferencia, Anthropos Editorial, 2012 pag. 241.

Entonces la poesía se hace presente en cada cosa, si ésta soporta ser desintegrada y *de construida* en Lenguaje, en la literatura existe el género lírico, pero ¿en las demás macro expresiones artísticas? ¿Dónde se halla la poesía en la escultura, pintura, arquitectura o en el cine? planteamos unos ejemplos desde películas del director Quentin Tarantino:

Kill Bill (2003) es a una mirada despreocupada una obra violenta que hace apología a la venganza, los dos volúmenes constan de cuatro horas en las que Uma Thurman se convierte en una especie de desastre natural y arrasa con una buena cantidad de personas para tratar de llevar justicia a quienes, prácticamente acabaron con su vida, pero centrémonos en la primera escena del filme y en la última, un fondo negro hace una transición a la golpeada Beatrix Kido que está en el suelo, una secuencia sigue los pies de Bill luego un picado le muestra apuntando a la indefensa novia, “Pensarás que estás viendo a una versión sádica de mí...” dice Bill, “Pero en realidad este soy yo en mi versión más masoquista...” carga el revólver y Kido le confiesa: “Bill, el bebé es tuyo.” se dispara el arma, créditos iniciales, empieza a sonar en el fondo “Bang” de Nancy Sinatra “Bang, he shot me down... Bang, I hit the ground... Bang, that awful



sound, Bang... Bang, I shot him down... Bang, my baby shot me down..." una obra cinematográfica de alto contenido violento y con una estructura aparentemente epopéyica abre con una canción balada pop de ritmo lento y melancólico, la escena final nos muestra a Beatrix llorando en un baño luego de consumir su venganza, lo que aparentemente es un relato épico visto más allá de lo evidente es una historia trágica, en la que dos amantes se ven enfrentados al abismo de la confrontación a muerte, Quentin Tarantino, con su fetiche por la violencia arroja una idea muy anti violenta aquí (en varias de sus películas hay escenas que como esta transmiten una idea más profunda de los temas que el cineasta desarrolla) así pues en el cine todos los elementos que componen una escena pueden cambiar lo comunicado, además de agregar una sensación de belleza a la misma, Bang le queda muy bien a Kill Bill por ejemplo, esto se llama montaje, en el montaje es dónde se encuentra la poesía del cine, pues es la estructura que dota de sentido a la obra, que permite comunicar y transmitir sensaciones al espectador, otro ejemplo de montaje de otro director que dota de poesía a una escena Violenta se puede ver en Oldboy (2003) de Chan Wook Park, cuando Oh Dae Su pelea contra cuarenta hombres en un pasillo, suena una melodía compuesta de vientos que va de manera magnética creciendo y guiando nuestra atención¹⁰ al protagonista, Park nos quiere hacer sentir melancolía por Oh Dae Su que entregado su ser a la violencia, se deja herir mientras inflige daño y finaliza la escena con la hermosa oración: "Parece que hoy tampoco podré ser un buen tipo." El plano secuencia, con la música, con el guion y con la importancia que tienen estas acciones para el desarrollo del argumento conforma una estructura poética, que puede o no sensibilizar al espectador, En el Cine Club Bebo al presentar el film una joven lloró en la secuencia final de ésta película.

UNIVERSIDAD DE ANTIOQUIA

1 8 0 3

¹⁰ Concepto desde Simone Weil, que desarrolla la atención como: "La atención extrema es lo que constituye la facultad creadora del hombre, y no existe más atención extrema que la religiosa." que significa una dirección virtuosa del alma humana hacia un objeto, la atención es algo más bello que la mera voluntad física, es el ser deseando entender desde lo más profundo de sí.



Oldboy (2003) Chan Wook Park. Productora Show East Co. Ltd, Egg Films Distribución Show East.

En otra película de Tarantino *Reservoir dogs* (1992) entrevemos en un plan para robar un banco, la una idea común o lineal, pero el devenir poético se da desde una profunda construcción de las emociones de los personajes en sus conversaciones comunes y cotidianas, en los colores en que son representados los alias de los personajes; para el ojo desprevenido que se centra en la sangre que por otro lado es abundante en el film tomaría éste emoción -la violencia- como el lenguaje o estructurador de todos estos detalles o guiños que le dan concretud a la trama de acciones que seguirán, donde un simple chiste en el entrenamiento a cerca de tener un paquete preciado ilegal en un baño y que sin avisar entren policías con perros especiales se vuelve realidad en la película, desdibujando así los límites entre posibilidad (chiste, plano de la película) y realidad (tanto de la película como de la realidad misma), la misma disyuntiva con que juegan los cineastas y hasta los escritores cuando plantean una situación hipotética, poética es decir artística pero que al mismo tiempo puede volverse *real*, además el cuidado que toma el director para desordenar al modo poético el orden lógico de planos genera la sensación de, *te podría suceder a ti* tal vez en otro tiempo, en otro lugar y otro plano, pero ese constante juego es



para Tarantino la sinfonía de palabras e imágenes en movimiento que genera sentidos por encima de la historia en el espectador. Como preguntándote poéticamente ¿Y tú qué harías en esa situación?



Reservoir Dogs, Quentin Tarantino (1992), Productora: Live America inc, Dog Eat Dog, Distribución por Miramax.

Posibilidad Imaginaria que atraviesan las experiencias humanas para volverse sensaciones compartidas. Si se logra entrar en la lógica de capas simbólicas que todo en un conjunto armonioso de manera violenta nos está proyectando el autor: como si nosotros fuéramos quien se está desangrando en la bodega refugio de los asaltantes, situación que es la que ocupa el mayor tiempo absoluto de la cinta y en el límite de la muerte escuchamos y sentimos por medio de la dilatación del tiempo y las sensaciones todo el dolor del *señor naranja* Quien resulta ser el traidor, Cada color genera una situación y relación diferente al entrar en contacto, pero lo que nos queda es la sensación de un todo unido en partes que serían en el caso de la película personajes con su propia historia y pasado confluyendo en un plan Suicida... es como una orquesta -siguiendo la metáfora- de perros reunida para ladrar un poema sangriento.



Tendría que existir un orden al igual que en un poema para que la capa poética se desplegara, sin ser una película sobre la violencia, el policía encubierto y posteriormente descubierto por los demás agentes colores que proceden a descargar su lógica furia en su cuerpo, la realidad se plantea desde la mirada con que queramos llegar a la película ya sea por ejemplo desde los colores pintando una historia, desde los diálogos entablando una historia conjunta, desde la posible vida de cada agente siendo *Poesía en imágenes que se mueven* frente a la pantalla, el montaje o cualquier elemento de constitutivo posible que deja abierta la obra a revisarse una y otra vez; Al igual pasa con su ópera prima *Pulp Fiction* (1994) muy cercana en tiempo con tan solo dos años de diferencia, su estética y forma es similar a la antes mencionada pero en donde la trama se desenvuelve de manera más complicada aún pues la línea temporal ahora se confundirá siguiendo de manera no lineal tanto en planos como en el orden de la historia a *Butch Coolidge* un-



Pulp Fiction, Quentin Tarantino (1994) Productora: A band apart, Jersey Films Distribución: Miramax Films.

boxeador que haciendo trampa en la apuesta más grande de su carrera tiene que huir a toda costa de la mafia que lo contrata al lograr engañarla y ganarse el premio gordo invirtiendo el resultado de las apuestas para huir con su esposa a algún sitio del sur del Continente donde vivir tranquilos con el dinero recogido, pero las cosas no le resultan tan fáciles puesto que en su camino tendrá que encontrarse con *Marsellus Wallace* el líder de la banda, *Vincent Vega* y *Jules Winnfield* Trabajadores armados o sus mafiosos, *Mr*



Wolfe como su nombre alude el mejor agente de la organización, *Zed* un sureño americano violador y otros personajes que inciden en situaciones de la película, como si *Reservoir Dogs* fuera una preparación lineal para el juego de planos lógicos que el autor presenta a lo largo de su carrera y en especial en ésta película la cual es considerada su Ópera prima.

“(...) perdió la cabeza y el equilibrio; arrojó su balancín y, más rápido que éste, se precipitó hacia abajo como un remolino de brazos y de piernas. El mercado y el pueblo parecían el mar cuando la tempestad avanza; todos huyeron apartándose y atropellándose, sobre todo allí donde el cuerpo tenía que estrellarse. Zaratustra, en cambio, permaneció inmóvil, y justo a su lado cayó el cuerpo, maltrecho y quebrantado, pero no muerto todavía. Al poco tiempo el destrozado recobró la consciencia y vio a Zaratustra, arrodillarse junto a él. « ¿Qué haces aquí? -dijo por fin- desde hace mucho sabía yo que el diablo me echaría la zancadilla. Ahora me arrastra al infierno: ¿quieres tú impedirselo?»

«Por mi honor, amigo, respondió Zaratustra, todo eso de que hablas no existe; no hay ni diablo ni infierno. Tu alma estará muerta aún más pronto que tu cuerpo”»
Friedrich Nietzsche, *Así habló Zaratustra*, página 26, Prólogo, Alianza editorial.

Mientras para un espectador de cine de acción no hay historia más allá de la acción es decir, la violencia que ocurra en la película, para el cinéfilo y para el maestro que lee cine hay una historia más profunda que fluye como la sangre en las películas de Tarantino al igual que en una obra literaria de Tolstoi que necesita de más elementos estéticos, históricos o filosóficos para ser captables.



VII. Horizonte metodológico

Por la universalidad de los lenguajes artísticos en talleres cinéfilos y literarios.

“El peritaje experto y profesional es contrario a la poesía. Antes de ponerte a rodar una película, escribe un poema, pinta un cuadro, haz un collage, escribe una novela o un ensayo, etc. Solamente si cultivas la universalidad de expresión tendrás la garantía de rodar una buena película.” Jan Svankmajer, decálogo, 2015

Nuestro horizonte metodológico comprende dos estados, primero uno que se manifiesta directamente en los ejercicios de intercambio cinematográfico, algo así como nuestra didáctica en el cine club, el segundo estado es la elaboración de reflexiones conjuntas, o sea la investigación que se iba gestando en nosotros a partir de los acontecimientos de aprendizaje que iban deviniendo en nosotros.

Empezaremos por describir ese segundo estado de nuestro método, consiste en el desarrollo de una cartografía que es una pesquisa orientada al interior del investigador, una observación ética de nuestro devenir que pretende entender la causalidad que nos ha traído a la pregunta expuesta en este trabajo de grado, los hallazgos de la pesquisa se encuentran repartidos en todo el texto, lo interesante es ese proceso de búsqueda que era a su vez un conjunto de movimientos bio-políticos aconteciendo en dos personas que compartían cine y cigarrillos en los recesos de clase.

La cartografía es una forma de poner al cuerpo/sujeto frente a unos saberes o contenidos inmersos en la realidad, en un juego de devenires que permiten reflexionar la posición en que ese mismo cuerpo/sujeto se halla en el mapa del poder y el bio-poder, replanteando a su vez las posibilidades de fuga que se pueden encontrar desde dicha posición, pues la cartografía es un método que implica acción (viaja) y reflexión (dibuja o traza), y que contesta necesariamente a la alienación ejercida por fuerzas macro que existen y pretenden dibujar el destino a seguir de los sujetos.

El primer método, o nuestra didáctica fue creada a través del pensamiento estético de Jan Svankmajer, que en resumidas cuentas es una constante de inspiración desde la sinestesia poética y las narraciones que se interpretan en los objetos:



Si deseas ser escritor, sé cinéfilo, si deseas ser cineasta, vuélvete fotógrafo, el arte en sus muchas posibilidades gira en torno a la poesía, Svankmajer es religioso con esta palabra: POESÍA, podría verse como la contemplación del sueño en la realidad, “*el triunfo del infantilismo y las obsesiones*” la humanización gracias a la expresión de la imaginación. Finalmente, seas pintor, cineasta, escritor, músico, o bien estés del otro lado; siendo apreciador, espectador, lector, bailarín o escucha, lo que te liga al arte es su posibilidad poética, tu reflejo en el espejo resquebrajado que es el arte, así que siendo un creador o un contemplador de uno de los artes no puedes negarte la experiencia de otro, es vital que esta universalidad sea posible en los talleres artísticos y humanos del mundo, llámese aula de clase, llámese cine club, galería, o teatro, luchar contra la atomización de la expresión y cultura humana debe ser nuestra finalidad si en nuestra disciplina cobra importancia el arte, en nuestro caso la literatura que hicimos conversar con el cine.

Nuestro horizonte metodológico propende a esta visión del taller que Svankmajer propone en su decálogo, él plantea la importancia de ver o asistir a un film, entonces luego se pasa a escribir un poema, luego se dibuja, o se mapea, o se conversa, luego ¿por qué no? se le rinde tributo al filme con otro filme, la creación luego de experimentar lo creativo, gestualidad del alma humana, constante triunfo de la imaginación, donde la experiencia sensible cumple un papel importante en la interacción con un film.

PASOS METÓDICOS:

Una sesión del Cine Club BeBop consistía en un encuentro de apreciación grupal dividida en cuatro momentos.

1. Se presenta al director y al film
2. Se ve el film
3. Se conversa a propósito del film: de-construir el film y de-construir la experiencia.
4. Se escribe un poema o se dibuja.



Por experiencia con este método, entendimos que antes de presentar o pretender construir un encuentro de apreciación cinematográfica, donde espectadores deconstruirán una o varias obras, presentar a los autores de la película, haciendo énfasis en el hecho de que hacer una película no es tarea fácil, y no se podría realizar con el esfuerzo de una sola persona, contextualizar la obra se hace necesario para entender mejor tanto las circunstancias de la misma, como para entender cómo llegó a nosotros como espectadores en un tiempo y un lugar diferente del que la película es originaria, en éste momento se aprovecha para dejar información relacionada con la nacionalidad de los realizadores, detalles técnicos, el año y las influencias, a qué tema atiende o a qué necesidad estética atiende, de todo lo que el Maestro de Ceremonia sienta pertinente, excepto información que cuente la historia o que pueda sabotear la impresión de la trama y argumento, que el espectador pueda tener partiendo de que pueda ser la primera vez que es testigo de la película, es el momento de detalles técnicos más que de impresiones subjetivas o estéticas.

El momento de Proyectar el film es sin lugar a duda el momento de centrar la atención para lograr captar en el ser la experiencia que funcionará de base o de constructo para el proceso de concepción, construcción y de-construcción de ideas que se llevará a cabo a continuación. Es el momento más importante para el espectador.

“En el acto de percepción estética permanecemos inmóviles y nos unimos con aquello que deseamos sin acercarnos a ello. En ese instante hay atención pura: nuestra renuncia a imaginar, nuestra cesión ante la intención artística es total. La inteligencia cumple entonces su verdadero papel según Weil, le corresponde únicamente la sumisión. Experimentamos exactamente lo que ha experimentado el artista, por medio del vaciada total de nuestra intención, que permite que nos llenemos de la belleza de la obra.”
Aladro Vico, Eva, sobre la atención en: Walter Benjamin-Simone Weil: una teoría sobre la atención, pag. 54.

Se procede al tercer momento de Conversar, relatar y dar cuenta de las afecciones que ocurren en la experiencia de conectarse con la proyección, se esperaría que sea el momento en que menos intervengan los relatores designados, o los maestros de ceremonia para dar un espacio a que el público contemplador



crea un tejido colectivo de ideas alrededor de la película que parten de la apreciación personal, este momento debe ser tan libre y transdisciplinar como sea posible, en ocasiones como presentadores del taller ofrecimos lecturas de obras literarias con temas o desarrollos similares a los de los filmes por ejemplo, o los contempladores nos comentaban relaciones que veían entre una película y obras a las que eran cercanos: en el conversatorio de “La Jeteé” de Chris Marker un joven mencionó similitudes entre el fotofilme y “Continuidad en los Parques” de Julio Cortázar, otro habló de una paradoja presente en una serie de anime que estaba viendo, similar a la del filme, un protagonista que desde el futuro viajaba al presente para matarse a sí mismo, en la jeteé el protagonista siendo niño contempla su propia muerte.

El cuarto momento es donde se expresa la creación, es el momento en que se despierta de un plano onírico sublime y cuando la de-construcción ya pasa a ser transmutación (la descomposición de algo para recomponerlo en algo nuevo), o sea permitir que el contemplador se convierta en artista, el taller aquí cobra sentido al ser un lugar de intercambio y construcción de arte, ver las posibilidades de próximos ciclos, aquí por ejemplo se sugiere que los asistentes escriban un poema inspirados por el filme, o que se dibuje, o que se haga crítica (aunque ésta última no es importante a menos que sea desde la apreciación para recrear argumentativa y artísticamente) por supuesto nuestro deseo final era la posibilidad de en algún momento crear cine con los asistentes.

Recordemos que el *Cine Club BeBop*, adquirió ese nombre por dos motivos conectados, el primero es el gusto mutuo que tenemos los autores de este trabajo por la serie de anime “Cowboy Bebop” de Shinichiro Watanabe, el otro es la conexión con la música; Bebop del Jazz esto por haber emplazado nuestro proyecto en un lugar que se relaciona con la música: Cu4tro Cu4rtos, lo anterior nos sirvió para plantear los talleres, que quisimos llamar talleres Bebop.



Spike Spiegel fumando, Cowboy Bebop session 1 "Asteroid Blues" Director: Shinichiro Watanabe.

La serie de anime está constituida por 25 episodios, en los que Spike Spiegel, un caza recompensas espacial, Jet Black, su colega y mejor amigo, Faye Valentine, una femme fatale que se une al grupo en el tercer episodio, Ed, una niña hacker y Ein, un Welsh Corgi muy inteligente tienen aventuras de todo tipo en distintas locaciones del sistema solar, mientras trabajan se va desenmarañando una trama que involucra el pasado con la mafia de Spike y como dicho pasado regresará a convertir su vida en una tragedia, la mayoría de los episodios suelen ser más o menos inconexos, o sea que la trama avanza en constantes ramificaciones, o más bien en rutas distintas que encierran sub-tramas, lo que permite a la serie rendir culto a distintos géneros cinematográficos o rendir tributos a obras específicas, véase en el episodio 11 "Toys in the attic" que es una especie de adaptación de Alien (1979) de Ridley Scott dentro del universo de esta serie. Además Cowboy Bebop nombra a cada episodio con una canción de Blues, Jazz o Rock & Roll y reviste a su universo de ciencia ficción con un estilo western o de vaqueros, de banda sonora suenan blues y jazz y finalmente el ritmo y atmósfera general suele tener tintes de noire, como si estuviéramos hablando de un crisol de géneros, finalmente la serie se define a sí misma como un género completo:



11

Poster de interludio "Cowboy Bebop" session 1: Asteroid Blues, Shinichiro Watanabe, 1998.

Esta forma de ser de la serie nos ha inspirado a guiar los ciclos cinematográficos del Cine Club a través de ella, por ejemplo si queríamos hacer un ciclo de cine Western presentamos algún episodio que aludiera al género, un ciclo de terror vendría acompañado de un episodio terrorífico, y así constantemente, esto sirve como medio para de-construir explicando la estructura a minarse con el capítulo elegido. Por ejemplo el ciclo de Noviembre del 2017 tenía como tema principal a los vampiros.

¹¹ El poster traduce: Los cazadores recompensas, que se juntan en la nave espacial "BEBOP", tocarán libres sin miedo de las cosas peligrosas. Crearán nuevos sueños y películas quebrando a los estilos tradicionales. La obra, que se hace un género en sí misma, será llamada COWBOY BEBOP.



Publicidad del ciclo de Octubre y Noviembre de 2017 “Vampiros sin Drácula”.

Dicho ciclo tuvo por acompañamiento a la sesión 20: “Pierrot Le fou”¹² Un capítulo en el que Spike debe huir de un individuo con poderes sobrenaturales, así establecimos uno de los elementos principales de la narración de terror: EL MONSTRUO y desde ahí pasamos a presentar filmes que subvierten la idea que subyace culturalmente sobre el vampiro, Only Lovers Left Alive de Jim Jarmusch propone una crítica a la decadencia humana vista desde los ojos de dos amantes que han vivido por siglos y tienen un romance que gira en torno al amor al arte y la filosofía (siendo un contrapunto a las populares obras de vampiros contemporáneas que solo ven la superficie del romance), Vampiros en la Habana (1985) de Juan Padrón usa la comedia y la animación para hacer un comentario sobre la naturaleza de las relaciones económicas en la geopolítica global, Lat Den ratte komma in titulada: déjame entrar en español de Tomas Alfredson, hace otro acercamiento humano al “monstruo” o vampiro, proponiendo una exploración del amor con una perspectiva adolescente y planteando la posibilidad de que lo monstruoso habita tanto al humano como a las pesadillas de las que huye, finalmente “Entrevista con el Vampiro” (1994) de Neil Jordan que juega de nuevo con la humanidad latente en las criaturas que creamos en nuestro folclor.

¹² Apología al Cineasta Jean-Luc Godard y su película “Pierrot le Fou” del año 1965.



Vincent y Spike se enfrentan: Cowboy Bebop la película "Knocking on Heaven's door" Director Shinichiro Watanabe.

Para entender el método desde una perspectiva práctica en que contrastamos diferentes formatos y pasando a una autocrítica de la reflexión propuesta queremos retomar a "Oldboy" (2003) de Chan Wook Park, que fue presentada en el ciclo decembrino del 2017 que aludía a la estética "pulp fiction", de nuevo la escena de la pelea en el pasillo contra los cuarenta hombres que tiene lugar por la mitad de la obra, ahora toma un poema, de García Lorca "*Muerte de Antoñito el camborio*".

*Voces de muerte sonaron
cerca de Guadalquivir.*

*Voces antiguas que cercan
voz de clavel varonil.*

Mira mientras retienes los versos en tu cabeza la cruda escena: Oh Dae Su se abalanza martillo en mano contra cuarenta hombres armados y enojados.



*Les clavó sobre las botas
mordiscos de jabalí.
En la lucha daba saltos
jabonados de delfín.*

Oh Dae Su embiste a dos o tres, otros lo acorralan, la música enmarca la tragedia, así pelea uno contra muchos, por supuesto se empieza a ver superado, gritos de bestia humana, en el suelo el chico/viejo alcanza con su martillo a las pantorrillas enemigas.

*Bañó con sangre enemiga
su corbata carmesí,
pero eran cuatro puñales
y tuvo que sucumbir.*

Oh Dae Su no sucumbe a los enemigos, sucumbe a su venganza, el hombre se transfigura en bestia, la tragedia de Antoñito fue morir apuñalado por cuatro puñales, la de Oh Dae Su fue infringir-se violencia sin razón.

Entre el cine y la literatura este ejercicio es a veces obvio, puesto que ambos artes llevan creciendo juntos desde el siglo pasado, la manera en que el cine influenció a la literatura; por ejemplo inspirando métodos de escritura que recuerdan a un trabajo de montaje, por ejemplo Marguerite Durás dedica dos páginas de la novela “El amante del norte de China” a describir a manera de guión una secuencia de imágenes que representan a su yo pasado convirtiéndose en la mujer del sombrero que admiraba por su latente y apasionada rebeldía.

1 8 0 3

Por supuesto la gran cantidad de películas adaptando alguna obra literaria hacen de otro ejemplo de conexión entre los dos artes, ya hemos citado algunas, pero queremos recordar por ejemplo la constante



influencia que ejerce “Neuromante” en prácticamente todas las obras cyberpunk, incluso las actuales guardan esa esencia existencialista y desencantada de la obra fundacional de la categoría.

No es complejo inspirar el desarrollo de un arte al observar otro, a Quentin Tarantino, le pasa que decide escribir sus guiones mientras escucha la radio, e imaginar las escenas con la canción sintonizada en el fondo, ahí el porqué de que en *Django Unchained* (2012) suene Rap en medio de un tiroteo en el siglo XIX y funcione audiovisualmente.

Fijándonos entonces en las posibilidades de conexión mediante la poesía inherente al arte descrita por Svankmajer, decidimos que el Cine Club BeBop fuera un taller de ejercicios de sinestesia, ver “La migala” de Jaime Descalla, luego leer el cuento homónimo de Juan José Arreola, ver “La Jetée” de Chris Marker y hablar (por aportes de visitantes) sobre “Continuidad en los parques” de Cortázar, de nuevo “Oldboy” pero referenciando a “Edipo Rey” y “El conde de Montecristo”. Es interesante ver cómo un cineasta y un escritor conciben historias parecidas o expresan de maneras distintas las mismas ficciones humanas.

“Así, el relieve y el dibujo de las estructuras aparecen mejor cuando se neutraliza el contenido, que es la energía viviente del sentido. Un poco como la arquitectura de una ciudad deshabitada o apagada, reducida a su esqueleto por alguna catástrofe de la naturaleza o del arte. Ciudad ya no habitada y no simplemente dejada sino más bien encantada por el sentido y la cultura. Este encantamiento que le impide volver a convertirse en naturaleza es quizás en general el modo de presencia o de ausencia de la cosa misma en el lenguaje puro.”

Primer capítulo La escritura y la diferencia, Fuerza y Significación, Jacques Derrida. ed. Anthropos. 2012 pag. 13.

Siendo consecuentes, a los artes no se procede a empaquetarlos después de lograr apreciarlos, eso sería como rescatar una pintura perdida para enterrarla bajo una cámara, muros donde únicamente pudiera ser vista desde el ojo de cámaras de seguridad, el espectador necesita algo más que la mera descripción de la pieza para sentirla como real, por lo que hay que dejar correr el riesgo que quien observa respire con la



obra, por eso hay que tener cuidado a la hora de introducir la película, primer paso metodológico; Tal vez logremos una afectación al ver las reproducciones de grandes obras maestras en la Web hoy día, pero se necesita un poco más que guardar la imagen en el ordenador y pretender que la asimilamos, hay que fundirse en el objeto, Lo que el proyector emite el ojo tiene que captarlo completamente, el foco y el ojo se vuelven uno que emite tanto afuera como adentro segundo paso: para que funcione la sesión proyectar la película: no observar su contorno y creer falsamente que lo recordaremos porque podemos llenar el vacío de la imaginación con palabras que explican figuras, pero para convertirse en afectación de arte le falta, pongamos un ejemplo moderno; Cuando describimos una pintura en una video llamada hay algo que no está presente sin hacer falta; la presencia física para que la comunicación se realice tanto de los actores que comunican como de la pintura como tal, hace falta la ausencia que las palabras generan en el remedo que significa contornear una obra que necesita ser palpada, una ausencia que es distancia entre el observador y lo que lo afecta, que se trata de explicar o de compartir como experiencia común, aunque el mismo lenguaje se encargue de confirmar un mismo referente ¿no es imposible con palabras sacar toda la sustancia de las piezas tratadas?

Sin importar que se trate de una conversación susurrada o de una llamada a miles de kilómetros el efecto de abandono para hacer entender lo que nos deviene el arte es evidente, al no traspasar el sentido que implica la experiencia artística por la imposibilidad que las palabras conllevan, todos los intentos de sentir la misma afectación se van al vacío de la ciudad abandonada que describe Derrida pensando el lenguaje absoluto, lo que llena de sentido la ciudad poema¹³, la ciudad pintura, la ciudad película, son unos pobladores dotados de una fuerza para de-construir el significado estético que permite la catarsis en palabras con sentido, el mero lenguaje, la obra sin apreciador, no es nada.

¹³ Recordando el poema de Charles Bukowski: **Un Poema es una Ciudad:** un poema es una ciudad llena de calles y cloacas./llena de santos, héroes, pordioseros, locos./llena de banalidad y embriaguez./llena de lluvia y truenos y periodos/de ahogo, un poema es una ciudad en guerra./un poema es una ciudad preguntando por qué a un reloj./un poema es una ciudad ardiendo./un poema es una ciudad bajo las armas/sus barberías llenas de borrachos cínicos./un poema es una ciudad/donde Dios cabalga desnudo/por las calles como Lady Godiva./donde los perros ladran en la noche y/persiguen/la bandera; un poema es una ciudad de poetas./muchos de ellos muy similares/y envidiosos y/amargados.../un poema es esta ciudad ahora./a 50 millas de ninguna parte/a las 9:09 de la mañana./el sabor a licor y cigarrillos./sin policía, sin amantes, caminando en las calles./este poema, esta ciudad, cerrando sus puertas./fortificada, casi vacía./enlutada sin lágrimas, envejecida sin pena./las montañas rocosas./el océano como una llama de lavanda./una luna carente de grandeza./una leve música de ventanas rotas.../un poema es una ciudad, un poema es una nación./un poema es el mundo.../y ahora pongo esto bajo el cristal/para el loco escrutinio del editor/y la noche está en cualquier lado/y lánguidas damas grises se alinean/el perro sigue al perro al estuario./las trompetas anuncian los patibulos/mientras los hombrecillos deliran sobre cosas/que no pueden hacer. Charles Bukowski traducción Guillermo Vega <http://www.bukowski.byethost13.com/1poema.html?i=1> gracias Sergi.



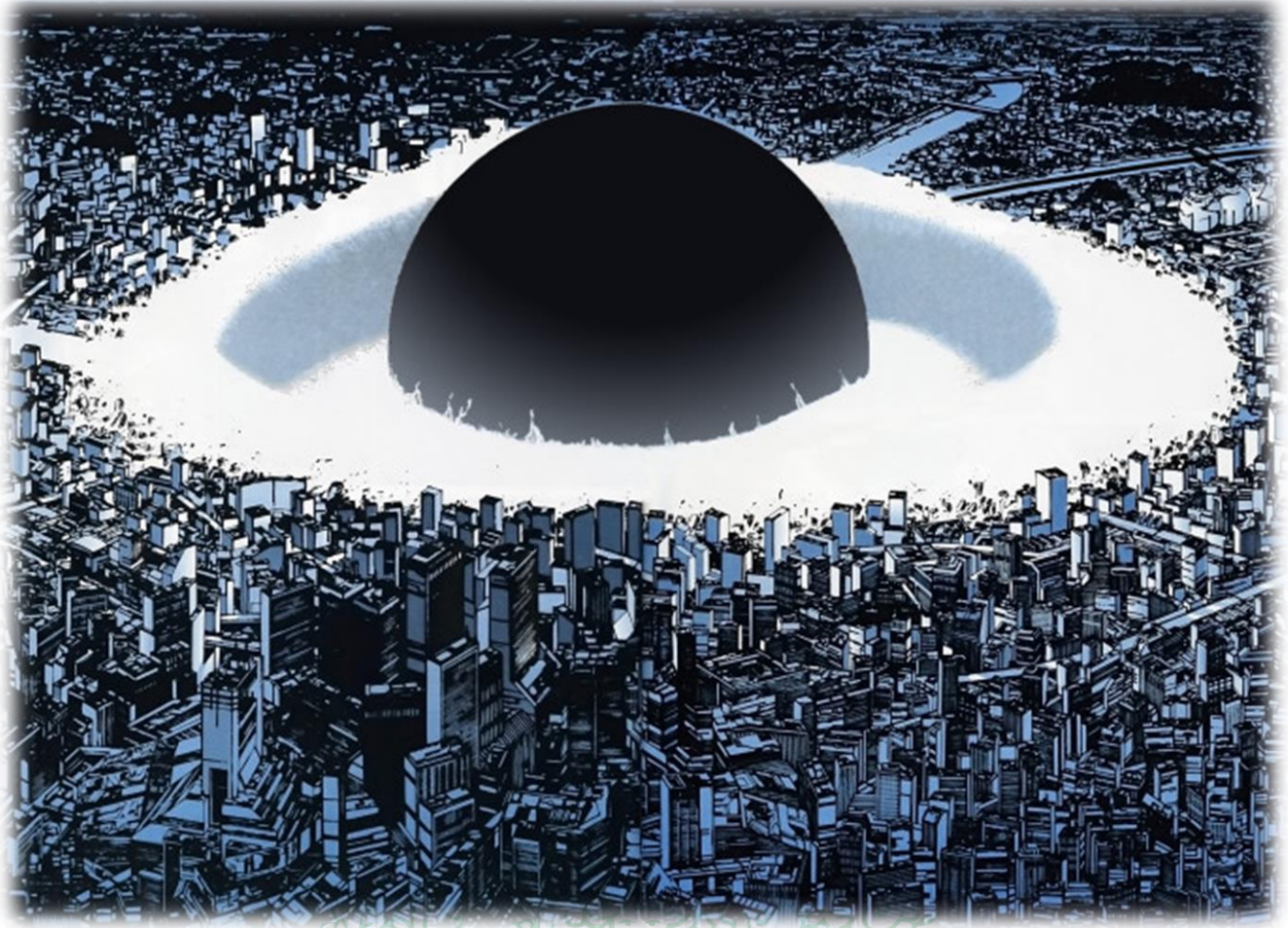
Después de despoblar la ciudad que se presenta el espectador muere en el mismo lenguaje asesino que cría pero lo que queda es el objeto puro para nuevos habitantes de la ciudad que se manifiesta en otro resultado que podríamos tomar también como artístico, como una barriada de la ciudad en cuestión, éste objeto no se gasta tan fácilmente como lo que se pueda decir de la obra de manera ligera, aunque bien sea necesario un acercamiento desde el discurso muchas veces antes de tan siquiera poder concebir un objeto o ciudad estético, sea cual fuera la fuente y partiendo de que es apreciable pasamos a considerar que el objeto puede ser atravesado, las calles de la ciudad objeto pueden ser recorridas y sus cafés pueden resistir todas las apreciaciones de la desnudez de la Obra que somos conscientes de co-habitar, pero las apreciaciones mueren al cruzar la calle, al bordear el objeto, para Jacques Derrida la crítica pierde su primacía por esta razón, ya que pierde su lugar autoproclamado como Reyes de la ciudad arte, gobernadores del mundo de los artistas al perderse las mismas fronteras y las limitaciones de los artes puesto que cualquiera entra ahora a la ciudad y se permite ponerse las ropas de señor frente al arte sin tan siquiera darse cuenta que está en un mundo deshabitado, sin sentido, apagada, donde cualquiera hace soliloquio y cree ser escuchado o seguido por miles en donde en realidad ya cruzaron muchos y no sintieron más que silencio. Para que una apreciación se manifieste primero hay que ser expulsado por la misma obra, ser un exiliado de lo que nos acaba de afectar, sólo en ese momento ya afuera de la afectación pero empapados de palabras y colores se puede dar el paso de escribir, dibujar o recrear desde lo que logramos recorrer en la ciudad película que haya sucedido. Si algo se manifiesta dentro de los que acaban de presenciar el acto también se manifestara en sus trabajos que al mismo tiempo serán bases para recrear una posibilidad inacabada, un proyecto imaginario novedoso inspirado en la Obra.

Dichos ejercicios donde se rompen las fronteras de técnicas y un arte juega a ser como el otro requiere de una gran maestría por parte del artista y de una intención de-constructiva del maestro para tan siquiera ser llevada a colación en una tertulia, debate o foro o lección que se quiera proponer, Con los lentes cyberpunk nos propusimos pues ésta tarea de entablar puentes entre los vacíos que unen los artes, vacíos marcados por la carencia del lenguaje para darle sentido a la existencia y por lo que es necesario recurrir al arte.



**UNIVERSIDAD
DE ANTIOQUIA**

Facultad de Educación



Akira Kurosawa, Akira Kurosawa's Dreams (1990), productora: Warner Bros, distribución: Warner Bros pictures.

Hablemos de Cine y literatura Cyberpunk

**UNIVERSIDAD
DE ANTIOQUIA**

Es usual que cuando hablamos de obras de ciencia ficción, venga a nuestra mente la imagen de alguna película, el Cine es casi un sinónimo de Scy fy, esto puede que se deba a la proliferación de cintas con tintes futuristas durante varios momentos de la historia del séptimo arte, de hecho se puede pensar que el cine debe mucho de su nacimiento a este género, los primeros largometrajes y montajes de la historia son adaptaciones de obras de Julio Verne o grandes clásicos románticistas como Drácula y Frankenstein, probablemente el cine siempre fue un arte que quería mostrar esos mundos en los que pasan cosas



improbables, la recreación de los sueños y pesadillas del bicho humano, si revisamos las cintas catalogadas como de ciencia ficción o cyberpunk y rastreamos los temas que tratan y cómo los tratan, dependiendo de la época, podemos ver la evolución de dos corrientes dentro del género, una utópica, otra crítica, ahora vamos a explicar un poco ambas y a referenciar obras que conocemos tanto literarias como cinematográficas, para relacionar la evolución del género a través de los dos artes, e incluso ver dónde convergen los dos lenguajes artísticos y dónde divergen.

La corriente utópica de la ciencia ficción, comienza en el siglo XIX. Durante la revolución industrial se plantearon varias utopías, entre ellas destaca para nosotros la utopía tecnológica, piensen en la civilización que nos mostraba el clásico de Hannah Barbera “los supersónicos” y tendrán una imagen viva de la mencionada utopía, una sociedad en un futuro cercano, en que la tecnología sirve al ser humano para conseguir la civilización perfecta, los hombres y mujeres se dedican a trabajos administrativos y a actividades “elevadas” -en palabras de Oscar Wilde- como la educación, el ocio y la política, mientras la mano de obra es conformada por máquinas y robots autómatas, logrando así la eliminación de las clases sociales y la suplementación sostenible de las necesidades humanas, en el scy fy utópico las máquinas y la industrialización le sirven al hombre para alcanzar la perfección, abolir la guerra y acrecentar el entendimiento del universo, el autor más conocido en la literatura que ubicamos en esta corriente es Julio Verne, sus relatos narran como inventos humanos nos llevarían a conocer lo inescrutable, veinte mil leguas de viaje submarino por ejemplo; allí la tecnología es benéfica, conecta al ser humanos con el progreso, facilita la aventura, posibilita el viaje, es un instrumento de mejora, el cine en sus primeros años llevó la obra de Verne a la gran pantalla, la primera proyección de un montaje fue “viaje a la luna” y con todas las fallas que pueda tener una obra fundacional en un arte, transmitió sin lugar a dudas el sueño del hombre por traspasar la frontera de nuestro mundo, llevar al hombre a la luna era un mero sueño en esa época, un sueño que se hacía realidad en la gran pantalla.



Viaje a la Luna, 1902 de Georges Méliès.

La progresión de la ciencia ficción sin embargo no se limitó a la fantasía presente en los sueños de Verne y los pensadores de las utopías industriales, la ciencia ficción contemporánea ha cambiado mucho su enfoque, está claro que algo ocurrió para que pasáramos de hablar de sueños a más bien describir pesadillas, después de la primera gran guerra se filmó “metrópolis” ésta sociedad no es lo que nos prometían la modernidad y la industrialización, ya lo expresamos atrás en el texto, la ciencia ficción contemporánea es una respuesta a los sucesos geopolíticos del siglo XX, metrópolis de 1927 puede resumirse en la idea dada por Schopenhauer de que tenemos que tener cuidado en manos de quién ponemos las nuevas invenciones del hombre, el robot que representa a los siete pecados capitales y lleva a la gran metrópolis a la decadencia y destrucción, es en buena medida un señalamiento y crítica al ser humano, que ve avanzar su tecnología e inventiva en pro de la guerra, hay una re-adaptación de este clásico del cine, dirigida por el japonés Hayashi Shigeyuki y basada en el manga homónimo de Osamu Tezuka cuya trama y argumento son casi los mismos que estaban en la original del 27, pero con un enfoque infantil y una moraleja o reflexión existencialista visible en una androide que se mueve en la dualidad de creadora y destructora, y una indefinición de su identidad, ser, esencia y porvenir, la adaptación del nipón cierra el arco argumental de su anti heroína con la pregunta “¿Qué soy?” y nos sirve para dar un primer vistazo al



progreso del subgénero en la historia, Metropolis del 27 atemorizada de la inventiva humana para su espartano belicista interior, Metropolis del 2001 para dudar del progreso tecnológico, pero no satanizarlo, el ateniense inquisitivo y filósofo que hemos encerrado.



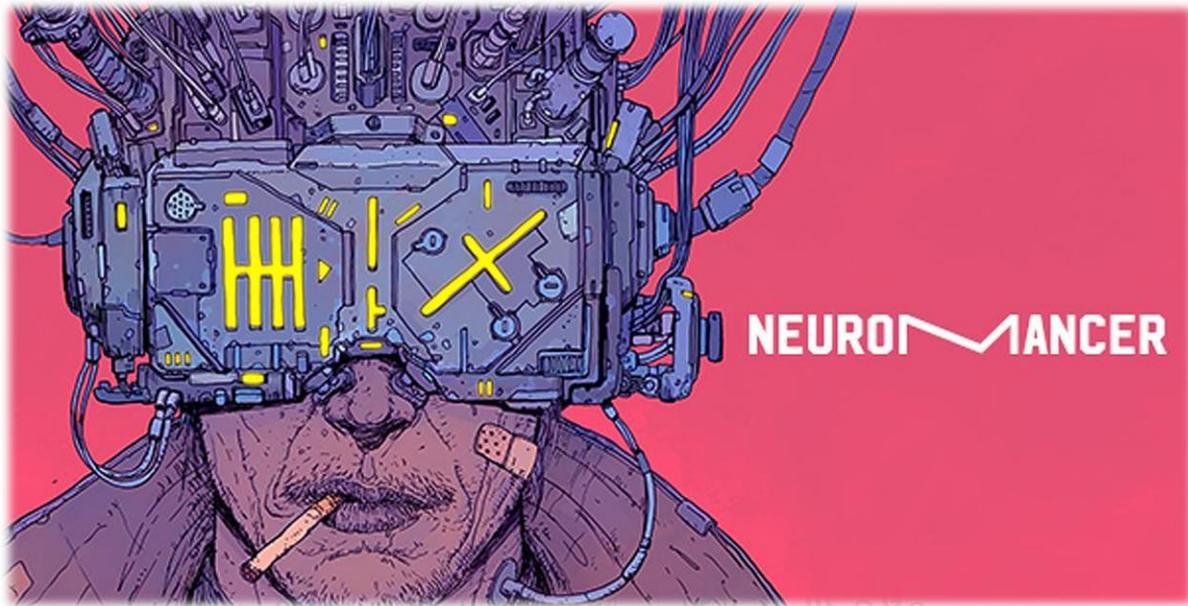
Muerte de Tima Metropolis, 2001, Hayashi Shige-yuki, distribuida y producida por Studio Madhouse.

El Cyberpunk es considerado un subgénero dentro de la ciencia ficción, se lo establece como un tipo de relato en que juegan un papel importante tres arquetipos de personaje: El Robot (autómata), el Cyborg (humano/máquina) y el Androide (máquina con alma), cada uno de ellos entra a tratar temas existenciales y sirve para hacer una reflexión sobre posibles sociedades venideras, el robot y el androide suelen crear preguntas sobre la posibilidad de que el ser humano cree vida consciente de su existencia, el cyborg en cambio cuestiona hasta qué punto el cuerpo es importante para determinar que eres un ser humano o un ser vivo, el cyberpunk no se limita a esto y por eso pensarlo como un sub-género implica limitar algo que en realidad es no otra cosa que la evolución de la ciencia ficción a un estado en que critica más a la modernidad, Cyberpunk tiene un significado etimológico muy potente, Cyber que es reino, Punk, desencanto de la sociedad, el solo nombre amplía el espectro de narraciones que podemos meter en el género, un mundo feliz, 1984, Fahrenheit por ejemplo son obras de ciencia ficción que hablan de sociedades futuras no muy agradables, hay progreso tecnológico, sí, pero este nos lleva a una decadencia del ser, la clases no dejan de existir, por el contrario las sociedades mostradas en las novelas marcan



distancias tremendas y gran desigualdad social, las obras de ciencia ficción o de distopía son intrínsecamente cyberpunk, por el desencanto de la civilización moderna que transmiten, 1984 siendo la primera de esas distopías que podemos decir se ha cumplido, la sociedad vigilada del presente no se ve muy distinta de la que logró establecer “El gran hermano”.

Según Sergio Lifante en su video argumental: ¿Qué es Cyberpunk? Historia y filosofía, de su canal de YouTube “Ovejas eléctricas”; luego de los años cincuenta es que se da por completo el cambio de lo que tradicionalmente veíamos como ciencia ficción, con la especial llegada de William Gibson a la literatura, el cyberpunk no se había nombrado hasta que Gibson publicó su novela de informática “Neuromante” en los años setenta, a pesar de ser una novela bastante oscura, o mejor dicho poco conocida, quienes hemos llegado a ella descubrimos un relato terrorífico que predice el mundo que va a surgir a través de la experimentación con prótesis y la posible evolución del internet a una Matriz (como la de la película de los hermanos Wachowsky), haciendo uso de un lenguaje poético y rico en metáforas, Gibson nos describe una ciudad en la que contrastan el metal y el neón con escenarios decadentes e historias que dejan una incertidumbre existencial mientras pensamos sí estamos aprovechando correctamente los avances tecnológicos de nuestro tiempo, ¿Hasta dónde nos llevará el reino de lo informático? Esta realidad, infierno de neón, difieren de las posibilidades ontológicas que han hecho las I.A (inteligencias artificiales) en el ciberespacio, pero estos sueños artificiales para la perspectiva de nuestro protagonista sólo nublan su percepción de la realidad, un neuromante es un ser cuya conciencia viaja entre planos de realidad, Case va de su mundo a la fantasía de la Matrix, nosotros en este momento somos neuromantes a medias, con una identidad, ego y cuerpo en lo que llamamos realidad, pero con avatares en los reinos de las grandes redes mundiales, cada perfil en cada red social nos transporta simbólicamente a otro mundo, a otra existencia, eso es lo que hace de esta novela algo especial para reflexionar sobre nuestro momento y futuro porvenir.



Neuromancer, arte de portada de la editorial Aleph.

El Cyberpunk es interesante, si lo vemos concienzudamente nos damos cuenta de que le habla al ser humano del siglo XXI con especial preocupación por el rumbo de nuestro “progreso”, Neuromante junto con la trilogía del Sprawl es la obra fundacional de una nueva ciencia ficción, Richard K. Dick no tardó en interesarse por estos nuevos mundos que podían crearse para narrar historias y escribiría entre muchos relatos, el famoso ¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas? Y luego aparecería Asimov con Yo, Robot, Edmond Hamilton con “Exilio” y un gran etcétera, todas estas nuevas obras se inspirarían en elementos de las de Gibson y aportarían de alguna manera para fortalecer este nuevo género, sin mencionar la proliferación de adaptaciones cinematográficas que harían lo propio en distintos medios, “Matrix”, “Ghost in the shell”, “Neón Genesis Evangelion”, “Aeon Flux”, “Serial experiments Lain” y un favorito personal “Ergo Proxy” tienen un poco de neuromante en su estética, cabe destacar que la mayoría de estas obras son niponas –quizás se deba al desarrollo e interés por la robótica en el país del lejano oriente-.

En algunas portadas de la obra de Richard K. Dick aparece el subtexto “Blade Runner”, este nombre le pone los pelos de punta a todo cinéfilo, Blade Runner de Ridley Scott es un largometraje que adapta a ¿sueñan los androides con ovejas eléctricas? Y después de Neuromante, nos atrevemos a pensar que esta cinta es la obra más importante del cyberpunk, posee todos los elementos del género y los explota a niveles



insospechados, la escena final de la película es uno de los momentos más importantes del cine, guarda gran relación con la literatura, no solo porque sea una adaptación de una novela, sino por su guión poético y su narración audiovisual hermosamente compuesta y sobretodo realmente profunda, que un androide diga: “todos mis recuerdos se perderán en el tiempo, como lágrimas en la lluvia... Hora de morir.” Mientras llueve y sostiene en su malherida mano a una paloma que simboliza a su alma, es algo que deja en un terror de frigorífico a quien observa la escena.



La muerte de un replicante, Blade Runner de Riddley Scott, 1982.

El estallido de obras inspiradas en Blade Runner contemplaría su mejor momento en los años siguientes, sobre todo en el cine de animación japonés, Akira, Ghost in The Shell del 95, Innocence, Neón Genesis Evangelion, Serial experiments Lain y Ergo Proxy, en occidente tendríamos la trilogía de Matrix que podemos ver como una adaptación muy libre de Neuromante y Desafío Total, por mencionar las más relevantes y vigentes, enseñar ciencia ficción sin hablar de este cine sería casi una falta de respeto, pues por sus tropos este género exige ser llevado a medios visuales e interactivos, de videojuegos sin embargo no hablamos aún porque estamos en proceso de investigar cómo se dan estos últimos como arte.



VI. CONCLUSIONES

“IV La visión

(...)5/ Nosotros estamos en el medio. Estamos interesados en lo que ocurre ahora y en lo que va a ocurrir el día de mañana. 6/ Observamos la Red, y la Red está creciendo y haciéndose más amplia. 7/ Pronto todo en este mundo será absorbido por la Red: desde los sistemas militares hasta el PC de casa. 8/ Pero la Red es la casa de la Anarquía. 9/ No puede ser controlada y en eso radica su poder. 10/ Cada hombre será independiente en la Red. 11/ Toda la información estará aquí, cerrada en el abismo de ceros y unos. (...)”

As. Kirtchev, Christian, UN MANIFIESTO CYBERPUNK, traducido por AuRiL, 1997

Decidimos apostar por el cine diferente fuera rentable o no, hubiera sido popular o no, porque con ése fue con el que encontramos el potencial de la transformación tanto personal como del medio al que asistimos, pero hacer tal esfuerzo sería vano si no dejáramos una guía o una evidencia de dicho proceso para futuros interesados en la difusión de arte y cine como manera de acción-afectación. El cine fue la el medio que nos ayudó a responder a una demanda espiritual, intelectual y cultural menos que económica, para responder educativamente a la comunidad a lo que leíamos como sus tendencias, deseos, inquietudes. Cine para la comunidad y la cultura, no para producir dinero sino conocimiento y opinión crítica.

“si los poetas son los legisladores no reconocidos del mundo, los escritores de ciencia ficción son sus bufones de corte. Somos Payasos Sabios que podemos saltar, dar cabriolas, hacer profecías y rascarnos en público. Podemos jugar con Grandes Ideas porque el extravagante colorido de nuestros orígenes de revista barata nos hacen parecer inofensivos.

Y los escritores de ciencia ficción tenemos siempre la posibilidad de retozar alegremente: ejercemos influencia sin tener responsabilidades. Son muy pocos los que se sienten obligados a tomarnos en serio; y no obstante, nuestras ideas se filtran en la cultura, la recorren, burbujeantes, invisibles, como una



UNIVERSIDAD
DE ANTIOQUIA

Facultad de Educación

radiación de fondo.”

Gibson, William, en el Prefacio de quemando cromo. Editorial minotauro. 1984.

Llegando hasta aquí después de proponer afectaciones y reflexiones acerca de posibles maneras de llevar y ver cine en espacios no convencionales elaboramos el siguiente constructo a modo de conclusiones:

El cyberpunk y post-cyberpunk como alternativa pedagógica ecológica.



Inuyashiki the last hero (2017), Keiichi Sato, Studio Mappa, Fuji tv.

DE ANTIOQUIA

1 8 0 3

“Se
require
de mucha
desesperación
insatisfacción



y desilusión

para

escribir

unos

pocos

buenos

poemas.

No es

para

todo mundo

ya sea para

escribirlos

o siquiera para

leerlos.”

Charles Bukowski.

Cuando logramos medianamente dimensionar la postura artística de un género sometido a hacer equilibrio entre un pasado incomprensible por los mismos protagonistas ya sean ficticios o públicos, pues la misma necesidad de estar en el día a día de su trama los empuja a necesidades más cotidianas, y entre un futuro distópico e irreparable, tal vez en las novelas a través de complicadas vueltas y planes los personajes logran tomar una conciencia absoluta, una especie de abordar la Matrix y en un momento de elevación tomar una decisión que podría cambiar el curso de la historia, cosa que sólo sucede en las ficciones sin embargo cuando estamos en el filo del conformismo mortal y el de proyectar un futuro o cambio a todas luces imposible pero en un acto heroico tener la alternativa *Deus ex Machina* de cambiar la dirección del timón, ¿qué alternativa tomaría el maestro? ; el post cyberpunk es una línea del subgénero de ciencia ficción que después de los proféticos y desesperanzadores paisajes predecidos y contrastables en diferentes países primer y tercer mundistas del globo centra su mirada en la perspectiva de que por un golpe de suerte el macro desarrollo descontrolado no logra empujarnos a destruirnos los unos a los otros, sino que se entra a una lógica de dependencias tecnológicas e industriales, algo así como una postura realista en una



sociedad que aún conserva la imaginación futurista, muy pocos rasgos básicos cambian, la ropa, las costumbres, los viciosos hábitos del hombre se conservan prácticamente iguales, pero ahora la principal variante para imaginar el mundo a devenir posible es el dominio del hombre y sus consecuencias en la sociedad, esto es argumentable y lógico puesto que ya afronta un mundo Postmoderno y se superan ingenuas tendencias de la forma Scy Fi que ya empezaba a pudrirse con los viajes espaciales del imaginario de la guerra espacial, o con los clásicos Héroes imposibles sacados de viejos moldes a lo superman, para mencionar al Ironman que ahora trata de reemplazar a un Batman que se quedó en el *Noire* que resulta demasiado romántico a una sociedad donde aunque se preserva la fantasía al mismo tiempo la rechaza si ésta no resulta actualizable, lo que no es actualizable en nuestros tiempos resulta inmediatamente rechazado (la condición moderna, el deseo de la novedad constante) archivado por la Matrix para esperar su restauración en una mejor versión al igual que sucede con la lógica del mundo informático en el que estamos *ad portas*, no resulta necesario dar demasiados ejemplos cuando tenemos al internet tan integrado en nuestra cotidianidad, como para hacer un ejercicio autorreflexivo del trato que le damos a nuestra información más sensible y que buscamos hacerla inmediatamente reemplazable, de la misma manera toda la información responde a la actualización inmediata, sin pararse a pensar de dónde surgió o cuál es el fin de la misma información, la postmodernidad bien o mal nos actualiza todos los días y hace de nuestro tiempo algo invertible en medios, sean reales o virtuales -difusa diferencia- Universidades Virtuales, Museos Virtuales, Juegos centrado en hacer la Realidad virtual más atractiva que la misma Realidad, las redes sociales insociables. No pudimos escapar por mucho que lo intentemos, por muy lejos que logramos ir a escondernos de la actualidad actualizable, Google maps tiene la dirección de tu casa y eso es lo que menos importa, el postcyberpunk empieza su evolución desde ésta perspectiva Globalizada y Totalitaria de Aldea Mundo, en pocas cosas falló en su prefacio el ahora género autónomo, los estados naciones tambalean ante las economías empresariales, como los Ashpool de Neuromante, que empieza a configurar a su gusto las mismas fronteras, los límites Bioéticos ahora no son controlados por los clásicos *Templos* del saber cómo las universidades, las religiones y la milicia, sino que son ahora un territorio por conquistar por la economía para no sólo lanzar el próximo perfume de moda, sino para controlar el mercado del futuro de las prótesis, la medicina lucha entre hacer su labor más humana frente a la creciente demanda de órganos, de investigación para armas biológicas o de vacunas o curas para enfermedades que lejos de buscar el bien común como el cáncer o el SIDA.



Se intenta privatizar cada vez más el conocimiento mientras asistimos al show mundialista de las noticias diseñadas para el conformismo social más agresivo, o pánico con las desgracias que a diario acontecen y que seguirán poblando el pobre imaginario de los millones de millones de habitantes que no pertenecen al grupo que en los oscuros escenarios del poder libran estas batallas, el postcyberpunk afronta el hecho de la ceguera común mientras unos pocos testigos tachados de locos o de chiflados -como Jesús- logran ver con impotencia las entrelíneas del Filo de conocimiento de la actualidad. A duras penas algunos pierden el miedo de ver a través de la cerradura qué pasa afuera en la sociedad del hombre que se alimenta de las pantallas, y menos aún logran ver más allá dentro de la pantalla o pasar el primer filtro o capa informativa para atreverse a echar un vistazo a lo que realmente sucede todos tenemos una identidad coartada en Facebook y ¿no viramos nuestras dudas en eso? Pero que no cunda el pánico, después de la televisión los celulares nos mantienen sedados para que no cunda el pánico de darnos cuenta de la crisis, No hay nada que temer, los artistas transformaran ese miedo por nosotros como lo han hecho a lo largo de la historia para transformar toda esa angustia, la frustración, el enojo e indiferencia en un mundo posible, en un mundo imaginado, en una posibilidad diferentes, ¿cuál es el papel del maestro en todo esto? el artista no reproduce la realidad, las fotocopiadoras reproducen exactamente, los artistas crean a partir de lo que hay en el mundo, el artista cyberpunk mira al vacío, a la ausencia de sentido humano y desde sus residuos, desechos o basura se encarga de recrear un mundo nuevo posible, en el fondo la tecnología e información sin quién la contempla son un simple desperdicio almacenado al fondo de un agujero sin función ni utilidad, el artista no sólo contempla sino que da nuevos ojos para nuevas creaciones y si el maestro sigue existiendo en un mundo donde YouTube enseña cualquier competencia básica deseable, desde que otra persona haya decidido mostrarla es porque tiene que encontrar su nuevo lugar en todo esto, no puede dejarse reemplazar tan fácilmente porque las nuevas generaciones cada vez sospechan más de cualquier autoridad, no sólo de las establecidas por el conocimiento, los límites del cuerpo, de la formación, de las culturas es cada vez más difuso puesto que todo está a una simple digitación de lograrlo, el maestro no debe temer pues si realmente entiende el arte humano de la vida que enseña no tiene nada que temer, la alternativa y en esto estamos completamente seguros es volver la mirada a la tierra sin que esto signifique que abandonemos la era informática, las herramientas que dispone para esto son el mismo arte, unos lentes cyberpunk para no perder el estilo, unas manos creadoras y una preparación casi militar sin estar



exagerando en lo que en Colombia apenas estamos denominando como TIC. Después de una disertación tan desesperada el maestro de cara a la distopía no debe temer a dar pasos atrás y volver a los textos físicos de poesía, ensayos y filosofía, tampoco debe tambalear para ir adelante y piratear si es necesario la última película en cartelera para afrontarla más allá del entretenimiento al que nos vemos sometidos, en vez de castigar a los alumnos por su deseos de aprender a través de los medios digitales tiene que encontrar puentes en medio del mar informático entre los medios, la información y la realidad, el maestro y el artista comparten pues un mismo filo para caminar, el discernimiento entre ser un simple reproductor o un real formador de vida. ¿Qué tiene que ver el medio ambiente con todo esto? la pregunta sobra si la vocación del maestro resulta auténtica y pone en juego la pregunta básica de lo que decidimos hacer y por lo que **investigamos ¿por qué enseñar la lengua en relación con las artes en específico con la literatura y en particular con el cine?**

La respuesta completa no se dará hasta que logremos una estabilidad frente al acelerado desarrollo postcapitalista y la desigualdad de posibilidades de acceso a la información y el conocimiento, pero donde se encuentra el límite es donde nace la posibilidad, hasta ahora el maestro se ha auto asignado como un mediador de límites, entre lo que considera las posibilidades de futuro de sus estudiantes y las exigencias del mercado laboral que su institución representa, pero el único límite es la tierra no sólo para un contexto demarcado como campesino al que pertenecemos en el oriente antioqueño, sino real y simbólicamente el límite es la tierra, lo que en el género cyberpunk se denomina “las calles” tuvo que transmutarse para que el cambio del género fuera posible para transformarse en el escenario mundo en general de manera realista... ahora no nos situamos en las calles de una sociedad híper desarrollada, sino en la tierra de un mundo Ultra Explotado y profundamente desigual, si bien los hábitos cambian frente al tiempo y se conservan algunas maneras de hacer las cosas, lo que nos hará variar en términos reales será el estado del medio al que nos enfrentemos y sus posibilidades o impedimentos, en medio del límite encontramos nuestra diferencias entonces tendremos como maestros para pensar en la sociedad de la información que pensar en ese límite. En palabras de Jacques Derrida:

“pensamos que hay que buscar nuevos conceptos y nuevos modelos, una economía que escape a este



sistema de oposiciones metafísicas. Esta economía no sería una energética de la fuerza pura e informe. Las diferencias consideradas serían a la vez diferencias de lugares y diferencias de fuerza.”

De la segunda parte del primer capítulo de escritura y diferencia, fuerza y significación.

pensar el límite no para ser sometidos y reproductores del mismo, sino para al igual que el buen artista romper con formas pre-establecidas para encontrar formas de narrarnos que respondan a una sociedad en constante cambio, lo único que sale completamente en claro es que limitarse en el filo a reproducir es la muerte del maestro en su papel histórico, es condenar al abismo, al muro, a la fábrica recordando planos de la película *Pink Floyd The Wall* en donde niños enmascarados caen a una trituradora por la banda deslizante, a todos los estudiantes pues quedarían indefensos frente a las nuevas formas de comunicación, los condenaría a un simple operativismo informativo en donde no tomarían ningún papel comunicativo para afrontar la realidad, la conexión entre lenguaje, tierra habitable y realidad virtual resultará un reto que afrontar en nuestro futuro de formadores en lenguaje y literatura puesto que al igual que se enseña a redactar una carta y el maestro enfocado toma el caso como ejemplo para proponer el cuidado del ambiente destacando la producción de papel, cuando estemos enseñando a redactar un correo electrónico o a enviar un formato virtual de hoja de vida, o a descargar un E-Book, no nos quedemos cortos al recordar la desmedida producción de aparatos tecnológicos que en el mejor de los casos no pasarán de tres o cuatro años de vida útil y que van a parar a orillas de ríos donde contaminan los recursos naturales. Si no podemos reciclar fácilmente la información que producimos con los diferentes dispositivos, ¿será que encontraremos la manera de reciclar la basura tecnológica que vamos dejando a nuestro paso antes de acidificar por completo el planeta?

UNIVERSIDAD
DE ANTIOQUIA

1 8 0 3

“En los colegios se les da a los niños una cita célebre y se les pregunta: ¿Estáis de acuerdo o no? desarrollad vuestros argumentos, cuando lo que deberían pedirles es que meditaran sobre el texto y expresaran las reflexiones que se les ocurrieran...”



Simone

Weil

¿No lo decía ya Hegel? «Pero si nos preguntamos en cuál de estos órganos aparece toda el alma en tanto que alma, pensamos enseguida en el ojo, pues es en el ojo donde se concentra el alma; ésta no sólo ve a través del ojo, sino que se deja ver ahí a su vez. De la misma manera que al hablar del exterior del cuerpo humano hemos dicho que toda su superficie, en oposición a la del animal, revela la presencia y las pulsaciones del corazón, diremos del arte que tiene como tarea hacer que en todos los puntos de su superficie lo fenoménico devenga el ojo, sede del alma que hace visible el espíritu» (Estética).”

Jacques derrida citando a Hegel (La escritura y la diferencia, Antrophos) cap 4 violencia y metafísica, pag. 133-134

La actualidad del cyberpunk consiste en que somos el futuro que escritores y cineastas imaginaron, “Blade Runner” tenía lugar en un ficticio 2018, y sin replicantes ese futuro poco a poco se está haciendo real, pero esta literatura, cine y arte no están allí solo para asustarnos, para hacernos rogar que sus profecías no se cumplan, el cyberpunk no trata sobre la tecnología salvándonos o destruyéndonos, sino de salvarnos a nosotros mismos de sus implicaciones, el cyberpunk actual es más directo con esto, pero no nos referimos a obras como la remasterización de Ghost in the Shell de Hollywood o la nueva Robo Cop o desafío Total, estas remakes de cine clásico cyberpunk simplemente estropearon la magia que tenía el género en su auge, esto porque Hollywood dejó primar en su cine al lenguaje del efecto especial, el gran espectáculo sobre el contenido profundo, sobre la obra en la que puede subyacer una reflexión sobre el devenir humano, si acaso Blade Runner 2049 mantiene algo de la vieja magia, el viejo carisma neo noire de la categoría. No, en realidad nos referimos al cyberpunk oscuro, que sigue perteneciendo a un nicho, hay en la actualidad dos obras que queremos comentar, sobre todo por su mensaje final, por su propósito explícito, el de ofrecer un escape a la distopía desde lo humano solemne y miserable. Estas dos obras son: Ergo Proxy y Nier: Automata de Yoko Taro; la primera de nuevo un anime, la segunda un videojuego (había que hablar de estos en el cyberpunk).



Nier: Automata, ¿El videojuego existencial?



Arte conceptual de Nier: Automata (2017) Yoko Taro, productora Platinum games, distribución Square Enix.

Uno de los elementos de estudio bajo los que se observa al arte es el lenguaje por el cual se comunica con el contemplador, la literatura es el arte de la imaginación a través del lenguaje, el cine se contempla a través de la poesía audiovisual de la que hemos hablado en este trabajo, sí los juegos de vídeo pueden ser arte, su lenguaje tiene que ver mucho con la interacción del jugador. Algunos desarrolladores y programadores llevan varios años tratando de conseguir entender las posibilidades de expresión que tienen como medio cultural, desde que por primera vez se hiciera una cinemática en un juego durante los años noventa gracias a Hideo Kojima director de los destacables “Metal Gear”, el medio ha visto en el cine una referencia para manejar sus formas de narración, por un tiempo quisimos hablar de los juegos como una especie de “películas interactivas”, pero lo cierto es que esta idea es una simplificación burda, los juegos son una forma distinta de expresión sensible, una que se ha valido de su novedad para experimentar nuevas formas de narración, que incluso rompen con las habituales en el cine y literatura, suele ser común que



un juego te deje actuar mal, o cumplir el rol de villano, en *Spec ops: The Line* por ejemplo juegas a ser un comando enviado a Dubái durante una catástrofe a salvar refugiados, por la mitad del juego te das cuenta de que las órdenes que has ejecutado y tus acciones en realidad terminan siendo nefastas para los pocos supervivientes que quedan en la ciudad, vives de primera mano la situación por la que pasa un líder de escuadrón que por ejemplo para matar a un terrorista pide bombardear una plaza llena de civiles, con el cine, digamos en la película “A War” (2015) de Tobías Lindholm podemos observar esta misma situación, pero ser partícipe implica sensaciones de otro orden, en *Spec Ops: The Line* recorres las consecuencias de este acto, los refugiados que ardieron y murieron bajo la lluvia de napalm que decidimos como jugadores arrojar sin pensar sobre una célula terrorista, esta es una de las imágenes que más ha despertado en jugadores de todo el mundo un sentimiento de asco propio.



“Somos asesinos de inocentes” Captura del juego *Spec ops: The Line*. Desarrollado por Yager Entertainment y distribuido por Take 2 Interactive.

1 8 0 3

Esa potencia de implicación o inmersión es prácticamente única en los juegos de vídeo, protagonizar las historias que antes leías en tu balcón o veías en el cine local, tomar la decisión de ser un héroe o un villano, incluso hacer de personaje de apoyo para un protagonista o explorar lugares imposibles o lejanos en el tiempo y espacio, por ejemplo en *Assassins Creed* que te deja ver cómo era el mundo en el



renacimiento o en las cruzadas, hay muchas posibilidades por vivir en el que quizás sea el octavo arte. Es natural que se vea expresado el Cyberpunk en este medio, el cyberpunk por supuesto ayudó a imaginar las posibles iteraciones y evoluciones que tendrían los juegos interactivos (la realidad virtual), el hecho de jugar en una consola o en un computador ya es una actividad cyberpunk, por supuesto también hay relatos del sub-género narrados de manera interactiva, la saga Deus Ex siendo la más popular y conocida, pero más allá de imitar las formas que ha tenido el cyberpunk en el cine y literatura pero desde la interacción, estos juegos han dado poco al cyberpunk, o sea que no lo han reinventado, ni revisado desde su argumento, finalmente sería un Nipón bastante loco el que sentaría una tensión al género que esperamos repercuta en obras futuras.

Nier: Automata es la obra contemporánea más deconstructiva del cyberpunk, mantiene un argumento existencialista en esencia, pero cuestiona los clichés del género con una aguda intelectualidad, en un futuro bastante distante, el siglo XXXIII, se libra una guerra por el planeta tierra, la humanidad fue desplazada hasta la Luna y desde allí envía androides soldado a que enfrenten a la raza alienígena que se adueñó del planeta, esta raza a su vez crea a unas formas de vida mecánicas para que sirvan el mismo propósito que el de los androides, una guerra de proxys por llamarla de alguna manera, nosotros podemos jugar con tres de los androides de combate, 2B¹⁴, 9S y A2, cuyo propósito es la salvación de sus creadores.

¹⁴ 2B, pronunciado en Inglés es: To be, referencia Shakespeariana que sería expandida en el juego.



**UNIVERSIDAD
DE ANTIOQUIA**

Facultad de Educación



Captura de "la ciudad sumergida" Juego Nier: Automata.

A medida que avanza el juego dicho propósito se ve roto, por un lado las formas de vida mecánicas a las que enfrentan empezaron a mutar una especie de personalidad, imitando las conductas humanas que guardan sus registros, replicando nuestros fracasos e historia, los androides se ven expuestos al nacimiento de emociones y sentimientos, la trama va configurando poco a poco un revestimiento cada vez más deprimente, como si al quitarse sus propias máscaras de video juego se revelara el rostro de una obra profundamente experimental, que sobrepasa su estado de juego, ¿poesía hallada en una agrupación de códigos y polígonos?.

**UNIVERSIDAD
DE ANTIOQUIA**

1 8 0 3



A2 en "La biblioteca".

El juego logra desde un punto medio de su duración romper con uno de los elementos que hace parte de casi toda obra cyberpunk: La humanidad en un límite, relacionándose con tecnologías nuevas o usándolas para subyugar, o enfrentándola en obras tecnofóbicas como "Terminator" de James Cameron. A la mitad del juego se revela que la humanidad y los alienígenas, o sea los iniciadores de esta guerra llevan extintos varios siglos y tanto androides como máquinas ven perdido su principal propósito de existencia, curiosamente no abandonan su guerra, les es imposible, han sido programados para eso, no salen de esa directriz, no superan su enemistad incluso después de haber desarrollado algo parecido a un espíritu, finalmente, y como el autor del juego disfruta de la tragedia, todos los personajes que pudieron o no gustarte pierden su voluntad y deseo de vivir, la muerte y el absurdo se empiezan volver cíclicas eventualmente y al igual que en Hamlet de Shakespeare todos los personajes mueren, incluso por mano propia.



9S y 2B en sus últimos momentos. Recorriendo al menos 5 finales distintos en la historia, estos personajes se ven destruidos varias veces, de esto deriva el título: "Automata" que implica la repetición de las muertes de estos personajes a través de su relato, finalmente el automata es el jugador que se acostumbra a estas escenas.





Pero estamos hablando de la interacción y su potencial como lenguaje artístico en los videojuegos, Nier: Automata tiene una buena historia con calidad literaria y buena conjunción artística, además de una



hermosa banda sonora, pero ¿qué hace especial a los videojuegos que no venga prestado de otras expresiones? y ¿cómo aborda Nier: Automata ese elemento especial?, cuando se desbloquea el final D del juego y empiezan a rodar los créditos que el jugador habrá visto al menos unas tres veces, surge un sentimiento de completación, finalmente, no hay más que hacer, esta historia termina con todo el mundo muerto, pero, en medio de los créditos el juego envía una pregunta al jugador, por motivos explicados en la trama una IA que asistía a los androides puede trasladar sus datos a nuevos cuerpos o eliminarlos como estaba decidido una vez terminada la guerra, la decisión está en manos del jugador y si este decide salvar los datos y con ello revivir a sus personajes muertos, se abre un último tramo de juego, uno en que el jugador confronta a los créditos (los creadores del juego) por los datos de sus personajes, suena algo cómico, pero es una ruptura de la cuarta pared¹⁵ bastante inteligente, el jugador peleando con los desarrolladores del juego para cambiar el final que no le gusta, en fin, dicha tarea resulta imposible, porque así está programado dicho trecho del juego. No obstante empiezan a surgir en la pantalla unos mensajes de apoyo, vienen desde cualquier parte del mundo, enviados por jugadores que han terminado el juego, eventualmente estos mensajes se convierten en ofertas de ayuda y si se acepta dichas ofertas el pequeño avatar del jugador se ve rodeado por un escudo compuesto por otros avatares, la comunidad de jugadores de Nier: Automata unida en el objetivo de que uno de los suyos cambie el final de su juego, de esta forma se puede conseguir algo imposible, a través del sacrificio comunitario y la muestra de humanidad, sacrificio porque si se desbloquea el final “E” o verdadero final del juego al cumplir este objetivo, se da la opción al jugador de borrar su partida a cambio de poder brindar esa misma ayuda a otro jugador, en nuestra opinión esta comunión lograda en el juego es un mensaje de Yoko Taro a la humanidad, su visión del cyberpunk se distancia de la mayoría de obras del sub-género expresando una esperanza, la comunión humana, el apoyo desde la miseria y solemnidad son una posible vía de escape a la distopía y el absurdo existencial, la educación y sobretodo la formación pueden plantear su horizonte en esta genuina expresión de altruismo.

1 8 0 3

Somos potenciadores de formación, nuestras herramientas son nuestro intelecto y las artes, con ellas pretendemos mostrar esta posibilidad de escape, un ideal noble y difícil de alcanzar, pero el ser humano es tan capaz de ser un monstruo bárbaro así como un creador, nuestra inteligencia nos ha permitido hacer

¹⁵ Expresión del teatro que explica el momento en que una obra de arte se dirige a su contemplador o creador.



que un montón de metales, plásticos y vidrios compongan una laptop, ésta transforma la energía de un toma corriente en información legible, esto que lees, sí uno lo piensa parece magia, la tecnología torna posible lo imposible y es una herramienta creada por nuestra inteligencia pero que requiere de sabiduría para usarla en nuestro beneficio, Ergo Proxy (2006) dirigida por Shuko Murase es una de las obras más novedosas del cyberpunk en nuestro siglo, plantea un juego de experimentación capítulo a capítulo, desde un constante influjo de consciencia en sus personajes, enseña posibles traslaciones de lo onírico a lo real, uno de sus personajes se llama Pino, es una niña androide que despertó consciencia y sentimientos (de nuevo la vieja pregunta: ¿Sueñan los Androides con ovejas eléctricas?) en el episodio 19, “Eterna sonrisa” este personaje vive un sueño ocasionado por un proxy (Semidiós en el universo de la serie) que quiere usarla para evitar la confrontación con Vincent Law (protagonista de la obra, que es un proxy especialmente peligroso), ese sueño es un parque temático lleno de personajes caricaturescos y de fantasía al estilo Disney –el episodio es un tributo al padre de la animación- en este sueño el proxy logra convencer a la androide de disuadir a Vincent para alejarse de la ciudad que creo, en Neuromante las IA crean a menudo mundos como este, simulaciones dentro de la Matrix que tienen el fin específico de comunicarse con seres humanos para implantarles ideas, en Ergo Proxy se ve no un implante de ideas si no un convencimiento pacifista, Internet y los videojuegos son versiones prototípicas de estas simulaciones y tienen esos dos potenciales, la subyugación y dominación o la formación desde un mensaje emancipador, el futuro y presente de la educación tienen que ver con estas posibilidades, el ser humano para bien o para mal ha inventado la tecnología informática, el Internet es lugar idóneo para buscar pornografía o bien, para interactuar con el conocimiento global con solo realizar la simple acción de clickear, esas y más opciones están ahí, aprender a sobrevivir a este mundo y tal vez ponerlo al servicio de nuestra civilización y su tal vez progresión a algo mejor depende finalmente de lo que aprendamos de Gibson y los cineastas y escritores del cyberpunk, pero sobretodo de como contemplaremos al “cielo en frecuencia muerta” al Neuromante heraldo de la muerte desde las conexiones neuronales en la Matrix, o al Proxy que crea Disneyworlds para nuestra alegría.



**UNIVERSIDAD
DE ANTIOQUIA**

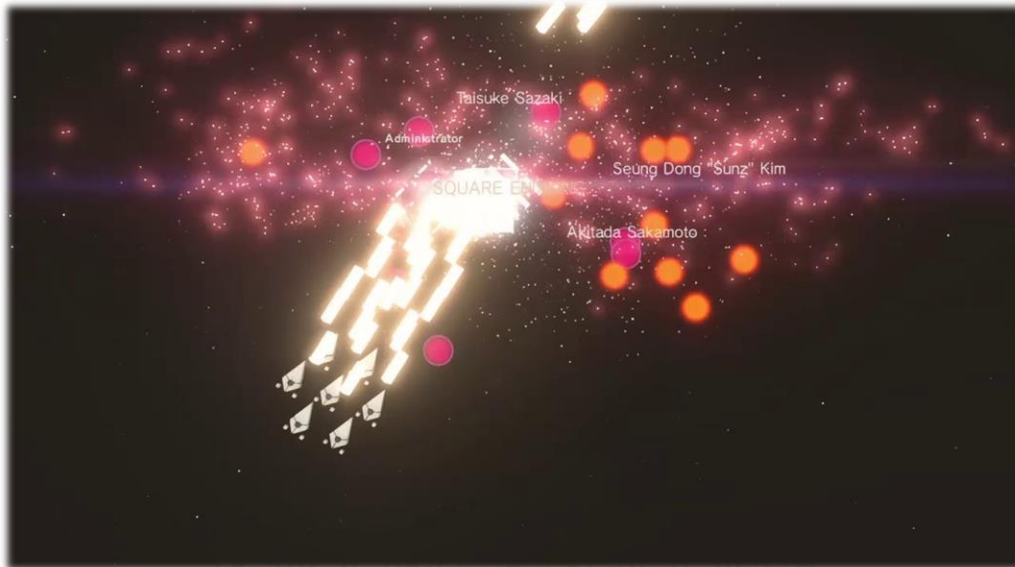
Facultad de Educación



Primera imagen siendo Pino en la ciudad de la eterna sonrisa, la segunda es de Vincent Law como Ergo Proxy y su alter ego "Proxy one" el heraldo de la muerte, de la serie Ergo Proxy (2006) dirigida por Shuko Murase, producida y distribuida por MANGLOBE.

**UNIVERSIDAD
DE ANTIOQUIA**

1 8 0 3



Final "E" de NieR: Automata.

Por último, y a manera de cierre, nuestra mirada como maestros en formación de una Licenciatura que forma maestros para estar en la escuela y fuera de ella, invita a que antes de esperar la actualización de los formadores para dichas tecnologías, busquemos con mirada crítica, que la despluguemos, que nos dejemos afectar por las imágenes y sobre todo, que hagamos algo con dicha afectación. Que nos animemos a mirar con ojos actualizados y tengamos apertura para jugar con la tecnología, en vez de depender de ella, que la aprovechemos y a través de los lentes cyberpunk, desarrollados para cuerpos inmersos en tiempos cambiantes, hagamos del cine, de la literatura en conexión con las artes, una propuesta vital de continuo avance y transformación.





Referentes Bibliográficos

Aladro Vico, Eva: Walter Benjamin-Simone Weil: una teoría sobre la atención

Notas sobre la supresión general de los partidos políticos, Weil Simone, 1946.

Sobre la ciencia ficción, Philip K. Dick, 1972.

Neuromante, William Gibson, Ediciones Minotauro, 1984.

Quemando Cromo, William Gibson, Ediciones Minotauro, 1986.

Mona Lisa acelerada, William Gibson, Ediciones minotauro, 1988.

Derrida Jaques, La escritura y la diferencia, Anthropos Editorial, 2012.

Neuromante: el futuro que llegó, Ismael Alatorre Cuevas (2005)

Cristian Camilo Gutiérrez Romero *Cinematografías de la formación: una experiencia con el cine y la literatura en el aula universitaria* (2017)

Cartografía de lo sensible en la formación de maestros de lengua y literatura de Laura Barrientos Gómez y Juan Pablo Gómez Cano (2018)

EL CINE Y LA LITERATURA DE CIENCIA FICCIÓN COMO HERRAMIENTAS DIDÁCTICAS EN LA ENSEÑANZA DE LA FÍSICA: UNA EXPERIENCIA EN EL AULA Sergio L. Palacios (2007)



Literatura y cine. Historia de una fascinación, María José Fresnadillo Martínez (2005)

Relaciones entre cine, literatura y educación, Viviana Svensson (2013)

Notas sobre el Cinematógrafo (1979) escrita por Robert Bresson, Biblioteca Era.

Decálogo, Jan Svankmajer, 2015.

Friedrich Nietzsche, Así habló Zaratustra, Alianza Editorial, 1997.

Bukowsky Charles, Abraza la oscuridad y otros poemas, Editorial no te tomes tan enserio, 2009.

Filmografía

Blade Runner (1982), Ridley Scott.

Runner 2049 (2017), Denis Villeneuve.

Existenz (1999), David Cronenberg.

El Almuerzo desnudo (1991), David Cronenberg.

Videodrome (1983), David Cronenberg.

Eraserhead (1977), David Lynch.

Twin Peaks & Twin Peaks: Missing peaces (1990), (2017), David Lynch.

Liquid Sky (1982), Slava Tsukerma.

Total Recall (1990) por Paul Verhoeven.

Ghost in the Shell e Innosece (1995) y (2004) de Mamoru Oshi.

Avalon (2001) de Mamoru Oshii.

Jin-Roh: The Wolf Brigade (1999), Hiroyuki Okiura.

Akira (1988) de Katsuhiro Ôtomo.

Waking Life (2001) de Richard Linklater.

Cowboy Bebop (1998), Shinichiro Watanabe.



UNIVERSIDAD DE ANTIOQUIA

Facultad de Educación

Drive (2011) de Nicolas Winding Refn.
Fight Club (1999), David Fisher.
Los Nadie (2016), Juan Sebastian Mesa.
Los Hongos (2014), Oscar Ruíz Navía.
El Abrazo de la serpiente (2015), Ciro Guerra.
Mad Max: Fury Road (2015) George Miller.
Serial Experiments Lain (1998), , Ryūtarō NRYūtarō Nakamuraakamura.
Reservoir Dogs (1992), Quentin Tarantino.
Pulp Fiction (1994), Quentin Tarantino.
Kill Bill (2003), Quentin Tarantino.
Oldboy (2003), Chan Wook Park.
Only Lovers left Alive (2013), Jim Jarmusch.
Vampiros en la Habana (1985), Juan Padrón.
Lat Den ratte Komma in (2008), Tomas Alfredson.
Entrevista con el Vampiro (1994), Neil Jordan.
Akira Kurosawa´s Dreams (1990), Akira Kurosawa.
Viaje a la luna (1902), George Melies.
Metropolis (1927), Fritz Lang.
Metropolis (2001), Hayashi Shigeyuki.
Neón Genesis Evangelion (1995), Hideaki Anno.
Ergo Proxy (2006), Shuko Murase.
Inuyashiki the last Hero (2017), Keiichi Sato.

¿Qué es cyberpunk?, ovejas eléctricas, Sergio Lifante “Quetzal”, 2016 Youtube:
<https://www.youtube.com/watch?v=OQLmFsYh4MA>

1 8 0 3