

tf g

**memoria**

**bellas artes**

2014-2015



**MENCIÓN:** Artes Plásticas

**TÍTULO:** ISTAR 423

**ESTUDIANTE:** Noemí García de Celis

**DIRECTOR/A:** Lourdes Santamaría Blasco



**PALABRAS CLAVE:** Robot, humano, control, alma, utopía

**RESUMEN:** Esta obra, Istar 423, es una historia futurista sobre una máquina mitad humana que vive controlada por las máquinas que la tienen sometida. Intenta desconectarse para poder ser completamente humana, conseguir un alma y así poder descansar en un "más allá".  
El mundo, en esta historia, está dirigido clandestinamente por las máquinas y no permiten que Istar 423 se desconecte y pueda alcanzar la luz. Istar 423 lleva años bajo las órdenes y trabajos que le mandan ejecutar el mundo de las máquinas. Un mundo oculto que muy pocos conocen y del que Istar 423 forma parte.

## Índice

pág/s.

1. Propuesta y Objetivos

4 - 4

2. Referentes

5 - 6

3. Justificación de la propuesta

7 - 8

4. Proceso de Producción

9 - 11

5. Resultados

12 - 20

6. Bibliografía

21 - 22



## 1. PROPUESTA Y OBJETIVOS

Este proyecto pretende desarrollar plásticamente, mediante la técnica del collage y el montaje de una narración figurativa y casi cinematográfica, una historia utópica de tintes cibernéticos. Se trata pues, de desarrollar el tema de la robótica y su injerencia y dominio sobre la vida humana, haciéndose eco de las reflexiones sobre las utopías que se convierten en distopías reflejadas en obras que van desde la película de anime "Ghost in the Shell" (1995) a "Matrix" (1999-2003), "Trascender" (2014), o "Blade Runner" (1982).

Esta obra, Istar 423, habla del poder que ejercen las máquinas sobre el ser humano, contada mediante una historia futurista y utópica. En este mundo de la imaginación, donde todo puede suceder, se esconde la historia de una chica que quiere salvar su alma para escapar del mundo de las máquinas que la tienen controlada.

La historia pretende cambiar los roles establecidos en un mundo donde ahora las máquinas son las que dirigen o gobiernan al ser humano. Se trata de hacernos sentir que la vida de las máquinas es una existencia en la que no existen los sentimientos, sólo el sometimiento al control. Las imágenes resultantes muestran la lucha del ser humano para aprender a no ser esclavos de una fuerza mayor que nos dirige y domina hacia un camino sin salida. Estas imágenes son representativas de la oscuridad, donde el color negro juega un papel importante para darnos un doble sentido.

Este relato intenta hacernos recapacitar y pensar en lo importante que es tener un alma y poder aspirar a un "más allá".

### OBJETIVOS

\_Contar a través de las imágenes una historia de ciencia ficción, situándonos en una distopía para identificarnos con los conflictos vitales del personaje y su lucha por su liberación.

\_Utilizar las técnicas expresivas de la narración gráfica, la ilustración y el cómic para desarrollar la historia.

\_Experimentar y emplear las técnicas gráficas más acordes con la narrativa para crear las imágenes: collage, fotomontaje, transparencias,

\_Utilizar los referentes culturales populares, cine, anime, manga, etc. como inspiración.

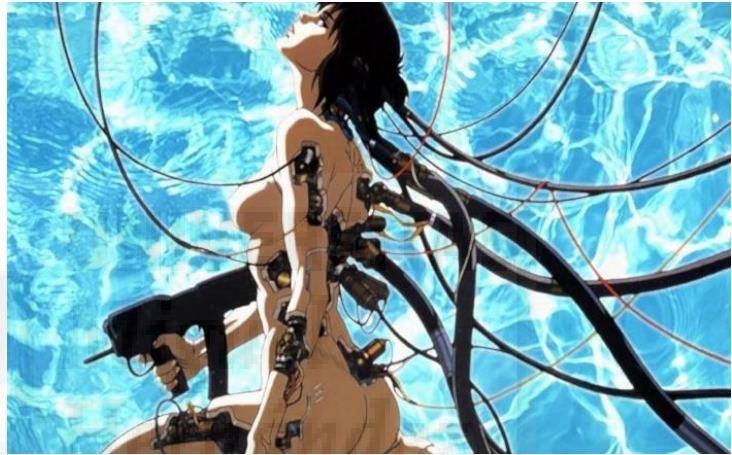
\_Reflexionar acerca del concepto cyborg: ser humano enfrentado a las máquinas y a la sociedad industrializada.

## 2. REFERENTES

Los referentes de la obra Istar 423 son multidisciplinares y variados. Los dividimos en géneros:

### **Cinematográficos:**

*Tiempos modernos*, Chaplin, 1936. *Ex Machina*, Alex Garland, 2015. *Frankenstein*, James Whale, 1931. *Matrix*, Hermanos Wachowski, 1999-2003. *Ghost in the Shell*, Mamoru Oshii, 1995-2004. *Terminator*, James Cameron, 1984-2009. *Metrópolis*, Fritz Lang, 1927. *Yo, robot*, Alex Proyas, 2004. *Transcendence*, Wally Pfister, 2014. *Blade Runner*, Ridley Scott, 1982. *Autómata*, Gabe Ibáñez, 2014. *El destino de Júpiter*, Andy Wachowski, 2015. *La guerra de las galaxias*, George Lucas, 1977-2012. *The Time Machine*, Simon Wells, 2002. *Gattaca*, Andrew Niccol, 1997. *Regreso al futuro*, Robert Zemeckis, 1985. *Chappie*, Neill Blomkamp, 2015. *La fuga de Logan*, Michael Anderson, 1976. *Maximum Overdrive (La rebelión de las máquinas)*, Stephen King, 1986.



(Fig.1) *Ghost in the Shell*, Mamoru Oshii, Anime, 1995-2004

**Literarios:** *Un mundo feliz*, Aldous Huxley, 1932. *1984*, George Orwell, 1949. *La fuga de Logan*, William F. Nolan y George Clayton Johnson, 1967. *Neuromante*, William Gibson, 1984. *Snow Crash*, Neal Stephenson, 1992. *Conde cero*, William Gibson, 1986. *Cismatrix*, Bruce Sterling, 1985. *El fuego sagrado*, Bruce Sterling, 1996. *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?*, Philip K. Dick, 1968.

**Música:** Grupos cyber o música electrónica como: Disfunción orgánica, Digital Deformation, Goteki, Katscan, Noctis Null, Xycogen.

**Estética, subculturas:** Steampunk, Cybergoth, Cyber

**Artes Plásticas: Escultura:** Jeremy Mayer, John Lopez, Kris kuksi, Edouard Martinet, Daniel Agdag, Lisa Black. **Collage:** Raoul Hausman, Mario Wagner, Anna Dabrowska Finnabair.

**Performance:** Stelarc. **Dibujo 3d:** Daniel Arnold-Mist



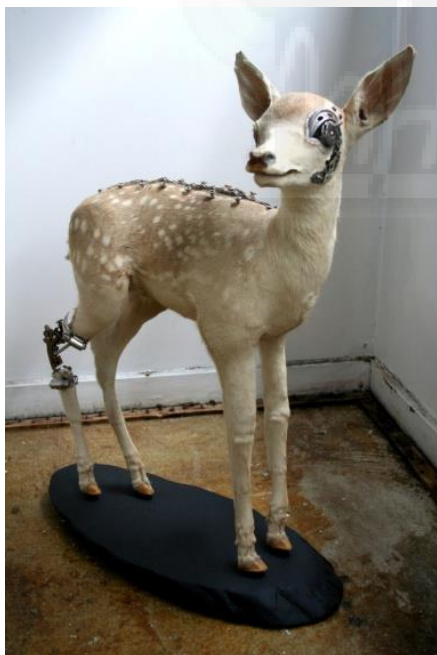
\_ (Fig. 2) *The third hand*, Stelarc, 1980

Sterlac: "... puedo argumentar que las imágenes y la transformación del cuerpo ya se ha producido con la experimentación médica y operaciones quirúrgicas y la noción de un cyborg es ya fisiológicamente real, existe. Vemos cuerpos conectados a otros órganos, integrados e interactivos con otras tecnologías y con Internet en particular."

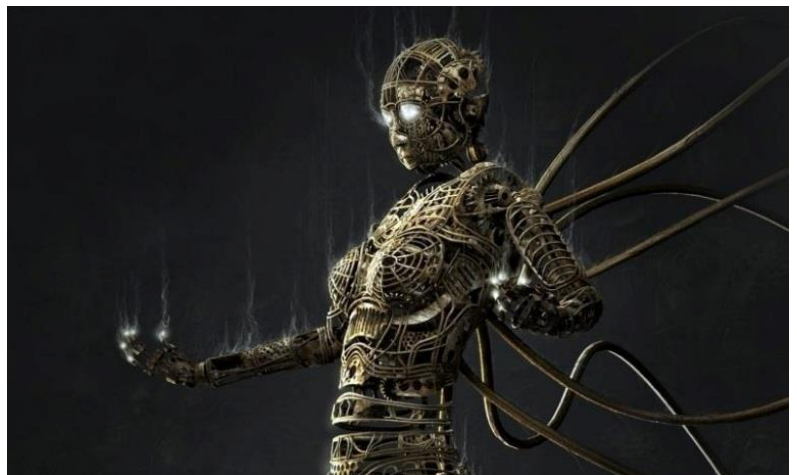
(Fig. 3) *Technology human*, Mario Wagner, Collage digital, 2003\_



\_ (Fig. 4) *Pixed Fawn*, Lisa Black, 2007



(Fig. 5) *XVRTL*, Daniel Arnold-Mist, 2008\_



### 3. JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA

Ha nacido una nueva inteligencia. ¿Puedes probar que tienes consciencia propia? - ¿Puede probarlo usted? *Transcendence*, Wally Pfister, 2014.

Este proyecto está basado en una historia ficcional, futurista y maquinista inspirada en mundos distópicos que, sin embargo, nos hablan de una realidad más cercana que presentida. Los personajes protagonistas están diseñados a partir de un mundo onírico propio, pero también influidos por una amplia investigación que toma sus referentes tanto en las artes plásticas como en la literatura, en el cine, en la música electrónica y en diferentes subculturas (Steampunk, Cybergoth, Cyber).

La temática desarrollada en esta obra se podría sintetizar en la lucha entre Robot versus Humano, o como la Tecnología a veces puede ir en contra o a favor de la Biología. El concepto a desarrollar, vida artificial o bio/técnica, versa sobre la importancia que la robótica adquiere en nuestras vidas y como va apoderándose de las personas siendo ya casi insustituible: trasplantes, prótesis, ortesis, drones... Toda esta tecnología punta que nos rodea nos hace reflexionar sobre los límites de la robótica. En realidad no hay límites, son traspasados a cada momento.

Cada día aparecen nuevos inventos que suplen el trabajo de las personas; por ejemplo el robot androide "Asimo", de Honda, se trata de un robot autómatas que puede ayudar a personas con alguna discapacidad, también puede trabajar en zonas peligrosas, radiactivas, pues es capaz de correr, agarrar cosas y resolver algunos problemas, pero se pretende que con el tiempo pueda llegar a tomar decisiones. Estas preguntas que nos hacemos también aparecen en el anime *Ghost in the Shell*, (1995-2004): "Estar vivo... ¿es ficción o realidad? La cuestión es, si un objeto inanimado podría vivir realmente".

Otro avance tecnológico no ficcional sino real, es el llamado cyborg, es decir, un ser humano al cual se le han implantado partes de robot. Este es el caso de Neil Harbisson, nacido en Londres en 1982, es el primer cyborg humano reconocido oficialmente por un gobierno. Neil nació con acromatopsia, un defecto visual que solo le permitía ver en la escala del color gris. Es la primera persona que tiene una antena implantada en la cabeza, llamada "eyeborg" u ojo electrónico, con la cual puede percibir colores visibles e invisibles. El "eyeborg" no solo le permite percibir y escuchar colores, sino que también los sonidos cotidianos y la música los puede asociar con colores. Neil es músico y pintor, él realiza retratos sonoros de personas apuntando su ojo electrónico directamente a la cara de la persona.



Los avances tecnológicos influyen en todos los niveles de la vida social y humana de las personas; en el arte, en la música, en las películas, en la literatura... Pero a pesar de los avances tecnológicos en la comunicación, el ser humano se siente cada vez más solo. Se está reduciendo el contacto humano, cambiándolo por la conexión entre el hombre y la máquina. Cuando dejamos todo el trabajo a las máquinas el hombre hace el menor esfuerzo en ser creativo y puede ir perdiendo capacidades. Además estamos olvidando muchos valores éticos y reduciendo la sensibilidad humana. Los movimientos y creaciones culturales culturales Cyber nos retratan la decadencia social y moral de las grandes ciudades, la tristeza y la soledad que se aprecia en una sociedad robotizada, insensible y utilitaria. Las cuestiones éticas que se plantean son ineludibles, es importante que el ser humano reflexione sobre el futuro de la bioética, especialmente sensibles a estos temas es el artista Stelarc:

“La tecnología comenzó como algo externo al cuerpo, que habitó el paisaje humano del cuerpo. Ahora, con la micro-miniaturización, con la nano-tecnología llegamos a un punto en el que el propio tejido del cuerpo, los espacios internos y extensiones del cuerpo, la estructura celular del cuerpo, se convierte en un anfitrión para estos maquinaria micro-miniaturizada”<sup>1</sup>

De acuerdo a las predicciones de Raymond Kurzweil, la línea entre humanos y máquinas se difuminará como parte de la evolución tecnológica. Los implantes cibernéticos mejorarán en gran medida al hombre, lo dotarán de nuevas habilidades físicas y cognitivas y le permitirán interactuar directamente con las máquinas. El científico Marvin Lee Minsky responde lo siguiente a la pregunta ¿Qué diferencia habrá entre la inteligencia artificial y la inteligencia humana?:

Las máquinas todavía no son muy buenas en el terreno de la solución de problemas, pero creo que los seres humanos hacemos cosas increíbles, simplemente por la manera en que trabaja nuestro cerebro. Y podremos simular con ordenadores todo lo que conocemos sobre su funcionamiento. Así que no habrá diferencia alguna. (...) Creo que las máquinas podrán hacer cualquier cosa que hagan las personas.<sup>2</sup>

Estas cuestiones se reflejan en las diferentes ilustraciones que conforman la obra ISTAR 42

---

<sup>1</sup> “Una entrevista con Stelarc” URL:

<http://translate.google.es/translate?hl=es&sl=en&u=http://www.t0.or.at/stelarc/interview01.htm&pre v=search> [última consulta: 16/6/2015]

<sup>2</sup> Minsky, M. *La máquina de las emociones*, (2011) <http://www.papelenblanco.com/ensayo/la-maquina-de-las-emociones-marvin-minsky-que-diferencia-hay-entre-una-persona-y-una-maquina> [última consulta: 13/6/2015]

#### 4. PROCESO DE PRODUCCIÓN

**Referentes temáticos y Conceptuales:** Tecnología versus Biología. Inteligencia artificial y humana, Cyborg, Ciencia ficción, distopía.

**Método Creación:** Narración Gráfica. Crear una composición dinámica, ambientada en un futuro en el cual la tecnología cyborg está muy avanzada, la protagonista, Istar 423, nos relata su lucha contra las máquinas.

**Recursos Formales:** Humanoides y cyborgs en un mundo distópico. **Medios de Expresión:** Ilustración gráfica y serie fotográfica. **Materiales y Técnicas:** Fotografías y fotocopias, acetatos, tijeras, collage digital en tamaño A4.

En primer lugar se desarrollaron las ideas relacionadas con los conceptos, a través de una historia que narra las experiencias de Istar 423, en primera persona. Los nombres Istar 423 y el doctor Droo se crearon inspirándonos en nombres reales: Ishtar era una antigua diosa babilónica del amor y la guerra, y además Istar es un acrónimo que significa Intelligence, Surveillance, Target Acquisition and Reconnaissance, se refiere a la capacidad integrada de adquirir, procesar, explotar y diseminar información de inteligencia, con un contenido apropiado y en un tiempo que permita ser utilizada en el planeamiento y desarrollo de operaciones militares. También los Istari (en singular Istar) son personajes ficticios que forman parte del legendarium creado por el escritor británico J. R. R. Tolkien. En cuanto al nombre del doctor Droo existe un personaje que se llama Droo Rawk y que fue una sanadora Jedi que vivió en el tiempo de la guerra Sith- Imperial.



Se probaron varias técnicas gráficas para ver cuál podría ser la más idónea y se realizó en una primera fase una serie de fotografías de la autora de la obra que pudieran representar las ideas básicas del relato. Por tanto, la autora es la imagen del personaje de Istar 423.

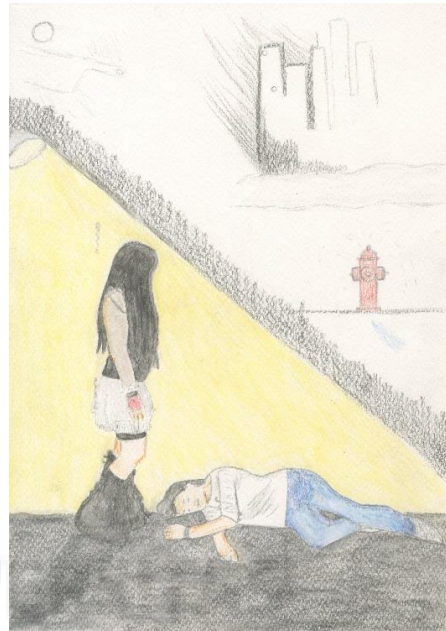
(Fig. 6) Boceto preliminar

Para el proceso de producción de la obra se realizaron varios bocetos con unos trazos esquemáticos y representativos que desarrollaban gráficamente la narración, resolviendo los problemas de composición de cada imagen, color, espacio, relación fondo figura, etc.

Los dibujos se basaron en las fotografías tomadas. Los bocetos de los dibujos re realizaron con la técnica de lápices acuarelables, calcando las imágenes principales e inventando el fondo. Posteriormente se dibujó la silueta y se dieron unos toques de color solo a la figura, dejando el fondo solo esbozado.



(Figs. 7 y 8)  
Bocetos  
preliminares,  
lápices  
acuarelables



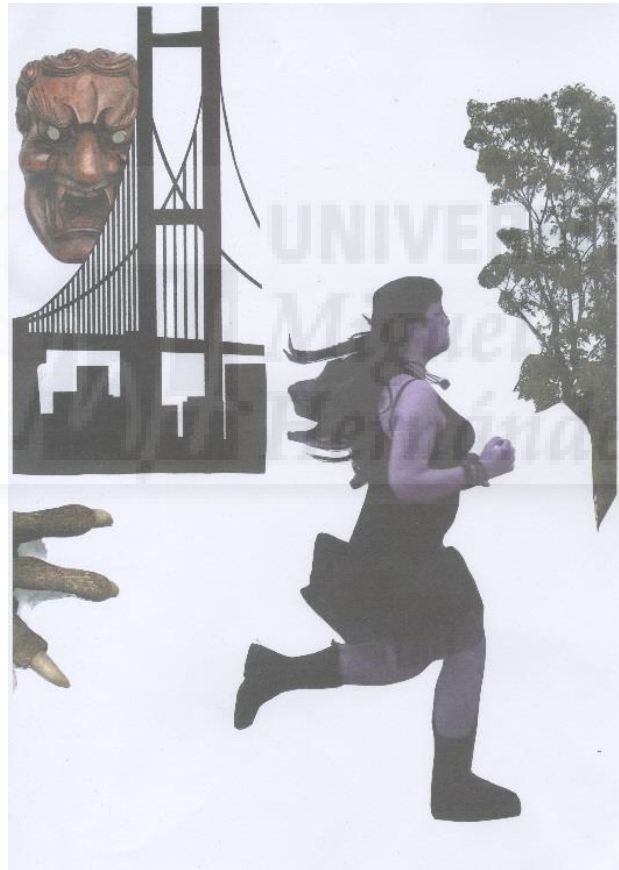
Posteriormente se realizaron dibujos de la silueta pintada probando la técnica de la acuarela con unos toques de color y con elementos recortados sobre el papel pintado. Se probaron diferentes imágenes para realizar el collage, fotos de revistas, fotocopias de libros e internet.



(Figs. 9 y 10)  
Bocetos  
preliminares,  
Acuarela y collage.



Finalmente se descartó la técnica de los lápices acuarelables y el pintar las siluetas con la acuarela, y se optó por utilizar las fotos que se habían realizado de la misma autora interpretando al personaje Istar, recortándolas e incluyéndolas en el collage. Posteriormente se escogieron los fondos de paisaje y diversos escenarios, realizando un fotomontaje con las imágenes recortadas tanto de la figura humana/cyborg como con los fondos más adecuados a la narrativa. En algunas imágenes los efectos especiales de superposiciones se consiguieron mediante acetatos. El resultado resultó ser más adecuado y expresivo ya que es muy difícil obtener con las técnicas de dibujo de la acuarela el resultado obtenido con la fotografía o collage. El impacto visual y los contrastes de color lograban expresar mejor el sentido de la historia cibernética de Istar.



(Fig. 11) Boceto preliminar de composición y relación fondo figura, fotomontaje.

## 5. RESULTADOS

En este trabajo se ha tratado de expresar plásticamente una narración ficticia, futurista y distópica. La intención final es montar y editar las imágenes en forma de cómic y/o novela gráfica. Aunque las imágenes por si solas también se pueden mostrar enmarcadas a modo de serie fotográfica o fotomontajes originales.

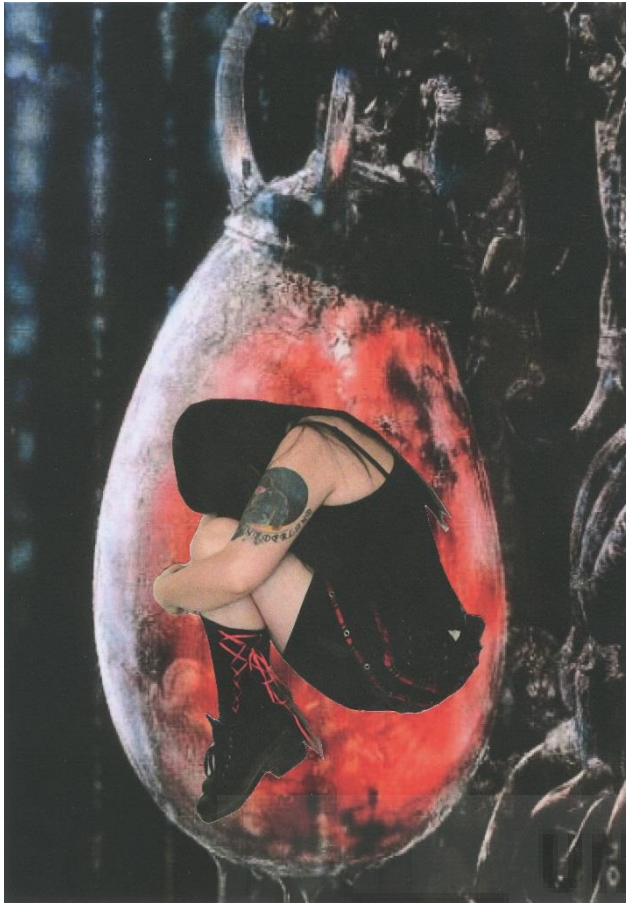
Mediante una serie de fotos de la autora mezcladas con collages y acetatos, se ha intentado desarrollar la historia como si se tratara de una película. La historia comienza con el nacimiento de la protagonista Istar 423 y termina con su muerte. Istar 423 va pasando por diferentes etapas de su vida hasta que logra liberarse de sus ataduras desde que se da cuenta de que es una máquina y ya no quiere seguir siéndolo hasta que consigue desprenderse completamente de los circuitos que la conectan al mundo de las máquinas. Ya no quiere pertenecer más a ese mundo oscuro que la esclaviza; ella quiere huir hacia una vida en la que ya no tenga que obedecer a la fuerza superior que impera en el mundo. La cyborg se ve seguida y vigilada por los seres que la crearon y finalmente consigue desconectarse; su fuerza extrahumana hace que consiga romper los cables que la atan a la máquina que la mantiene con vida. Al desconectarse de su parte máquina adquiere el alma humana que tanto deseaba y como ser humano puede morir y descansar.

La historia está representada mediante 15 fotomontajes que explican las diferentes etapas de su lucha y desesperación. Se ha utilizado el acetato en alguna de las imágenes e incluso el apropiacionismo. La imagen de la autora aparece en todas y cada una de los 15 fotomontajes. El color negro juega un papel determinante en muchas de ellas, ya que las imágenes intentan expresar mediante tonalidades oscuras un mundo claustrofóbico y opresor. De este mundo decadente, agobiante y sin salida, Istar consigue liberarse en el collage nº 12. En las dos imágenes siguientes, 13 y 14, ya no predomina el color negro, se vislumbra la esperanza, los colores son alegres y vibrantes.

En la última imagen predominan los tonos negros pero se aprecia la libertad mediante la simbología del pájaro volando. Es la hora del descanso eterno.

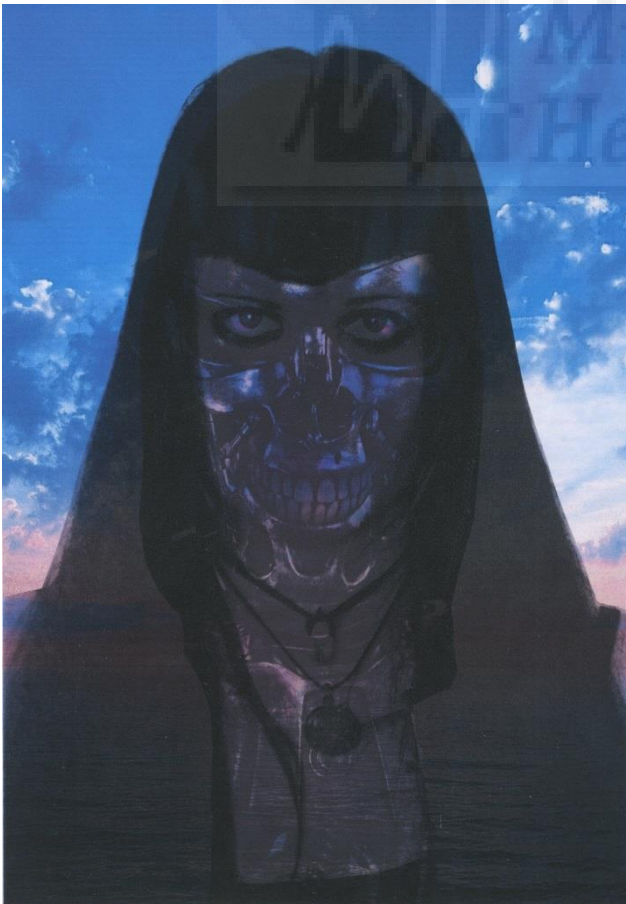
Para entender la historia es imprescindible leer el texto que la acompaña. Istar 423 nos relata en primera persona sus vivencias y experiencias:





(Fig. 12) Noemí García de Celis: *Útero* (2015), collage/papel fotográfico, (30x20cm)

“Mi nombre es Istar 423, soy un experimento del doctor Droo. Él me creó para hacer trabajos sobre la tierra. Soy mitad máquina mitad humana, intento huir después de 400 años haciendo mi labor, ya me he cansado y trato de liberarme de los cables que me atan a la máquina que me mantiene con vida.



Si dejen que me cojan serán otros 400 años o más en manos de su control, un día me desconectarán y dejaré de existir, si consigo liberarme de mi parte máquina quizá sea humana y pueda tener un lugar en el cielo y vivir eternamente.”

(Fig. 13) Noemí García de Celis: *Mi yo máquina* (2015), collage/papel fotográfico y acetato, (30x20cm)



(Fig. 14) Noemí García de Celis:  
*Conectada a los cables* (2015), collage,  
papel fotográfico, (30x20cm)

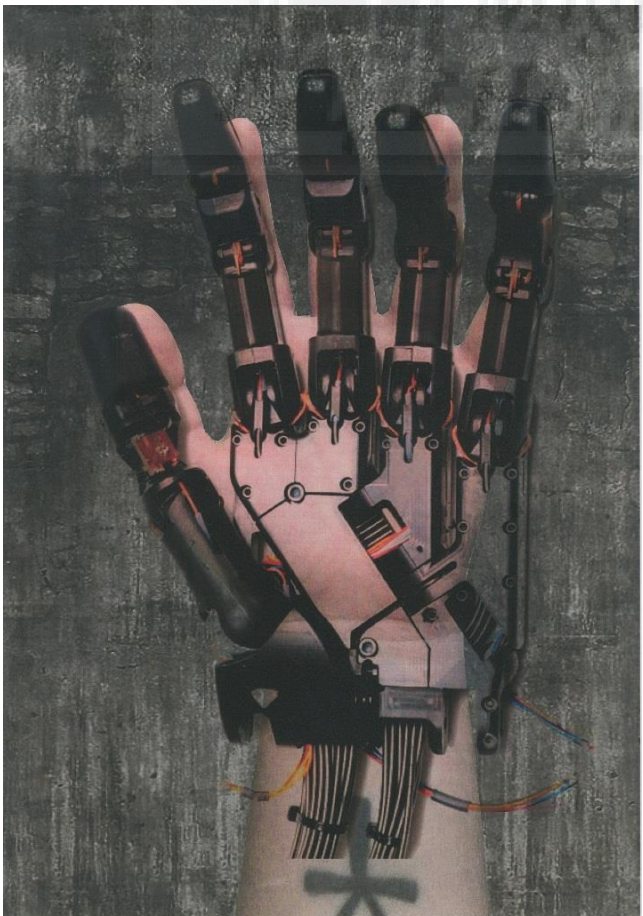


(Fig. 15) Noemí García de Celis:  
*Mitad humana mitad máquina* (2015), collage,  
papel fotográfico, (30x20cm)





(Fig. 16) Noemí García de Celis: *Entre la gente haciendo mi labor* (2015), collage/ papel fotográfico, (30x20cm)

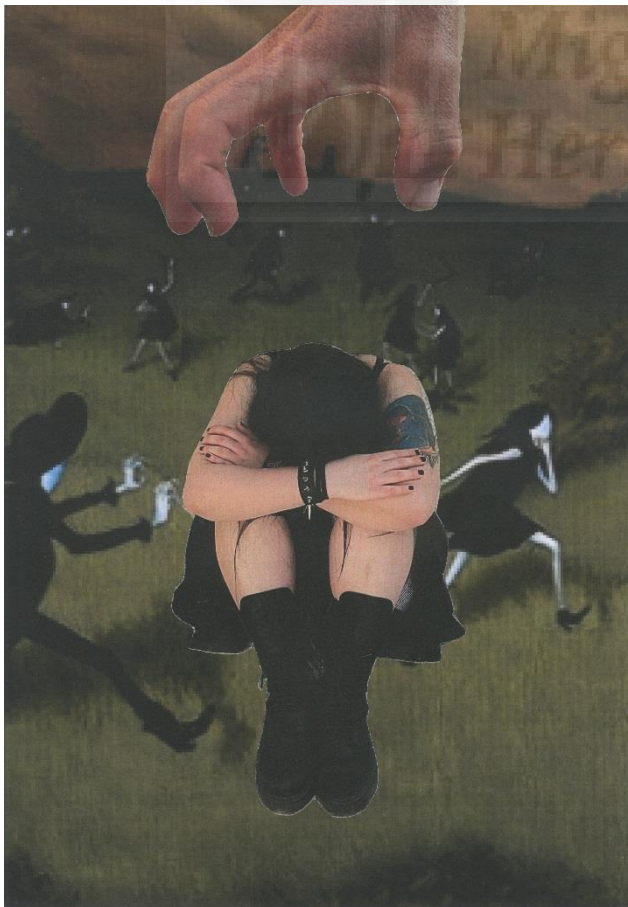


(Fig. 17) Noemí García de Celis: *La máquina que soy* (2015), collage/ papel fotográfico y acetato, (30x20cm)

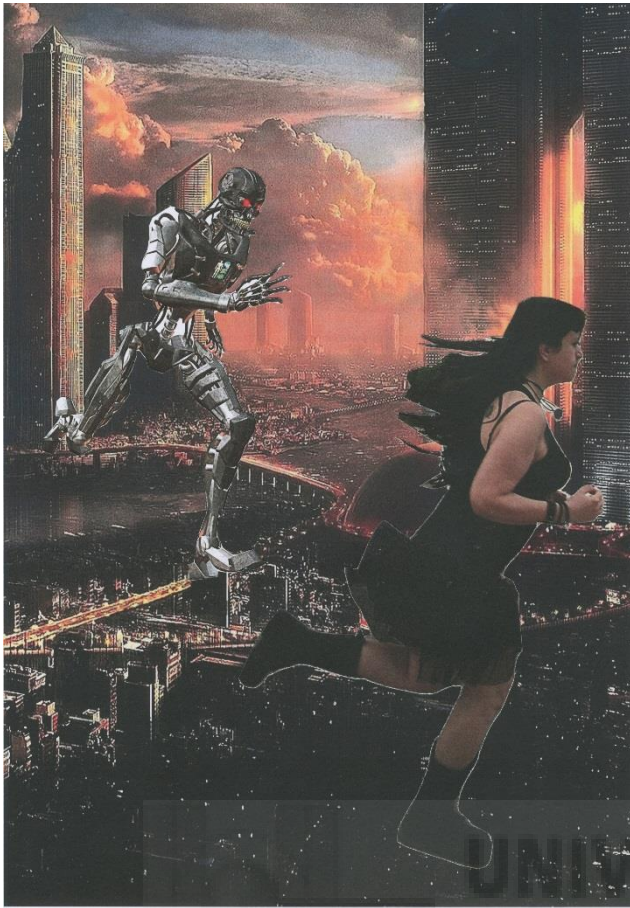




(Fig. 18) Noemí García de Celis: *A sus órdenes* (2015), collage/ papel fotográfico, (30x20cm)



(Fig. 19) Noemí García de Celis: *En un callejón sin salida* (2015), collage/ papel fotográfico, (30x20cm)



(Fig. 20) Noemí García de Celis: *Huyo de las máquinas* (2015), collage/ papel fotográfico, (30x20cm)

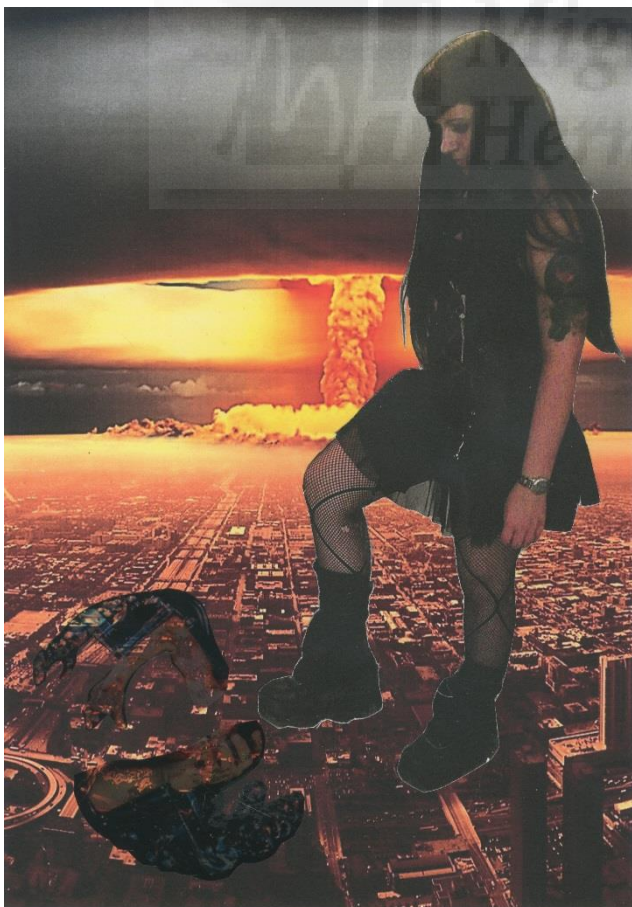


(Fig. 21) Noemí García de Celis: *La opresión me abate* (2015), collage/ papel fotográfico, (30x20cm)





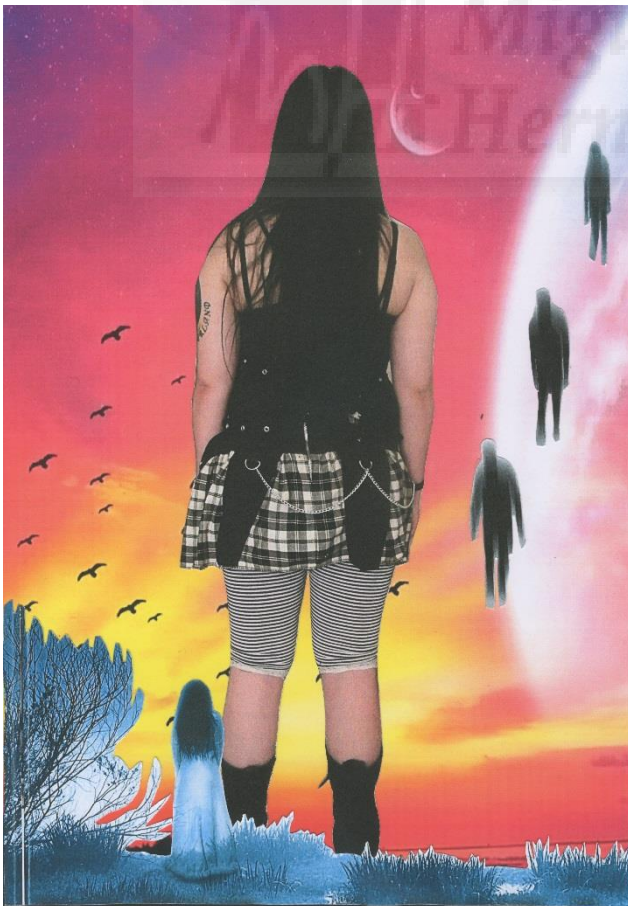
(Fig. 22) Noemí García de Celis: *Lucho por deshacerme de las máquinas* (2015), collage/ papel fotográfico, (30x20cm)



(Fig. 23) Noemí García de Celis: *Por fin consigo liberarme de ellas* (2015), collage/ papel fotográfico y acetato, (30x20cm)



(Fig. 24) Noemí García de Celis:  
*Adquiero mi alma* (2015), collage/ papel  
fotográfico, (30x20cm)



(Fig. 25) Noemí García de Celis: *Tengo un lugar en el cielo* (2015), collage/  
papel fotográfico, (30x20cm)





(Fig. 265) Noemí García de Celis: *Mi descanso* (2015), collage/ papel fotográfico, (30x20cm)

## 6. BIBLIOGRAFÍA

### Referencias tomadas de internet:

“Artworks of Futuristic Robots” (2011) URL: <http://megaodd.com/art/artworks-of-futuristic-robots/> [última consulta: 13/6/2015]

“Droo Rawk.” URL: [http://es.starwars.wikia.com/wiki/Droo\\_Rawk](http://es.starwars.wikia.com/wiki/Droo_Rawk) [última consulta: 13/6/2015]

“Ghost in the Shell (1995) Online” [en línea] URL:  
<http://www.repelis.tv/4803/pelicula/ghost-shell.html> [última consulta: 17/6/2015]  
URL:<https://freakuotes.com/frases/711/ghost-in-the-shell> [última consulta: 16/6/2015]

Huxley, Aldus, (1932) *Un mundo feliz*.  
[http://fil.mty.itesm.mx/sites/fil.mty.itesm.mx/files/ebooks/un\\_mundo\\_feliz-Aldus\\_Huxley.pdf](http://fil.mty.itesm.mx/sites/fil.mty.itesm.mx/files/ebooks/un_mundo_feliz-Aldus_Huxley.pdf) [última consulta: 16/6/2015]

“Istar”. URL:<http://www.tecnologiaeinnovacion.defensa.gob.es/es-es/Estrategia/HojasDeRuta/Paginas/ISTAR.aspx> [última consulta: 13/6/2015]

“Istari”. URL: <http://es.wikipedia.org/wiki/Istari> [última consulta: 13/6/2015]

“Lisa Black” [en línea], URL: <http://www.lisablackcreations.com/> [última consulta: 16/6/2015]

“Mario Wagner” [en línea], URL: <http://www.mario-wagner.com/filter/ILLUSTRATION> [última consulta: 16/6/2015]

Minsky, Marvin (2011) 'La máquina de las emociones' ¿Qué diferencia hay entre una persona y una máquina?' URL: <http://www.papelenblanco.com/ensayo/la-maquina-de-las-emociones-marvin-minsky-que-diferencia-hay-entre-una-persona-y-una-maquina> [última consulta: 13/6/2015]

Neil Harbisson. URL: [http://es.wikipedia.org/wiki/Neil\\_Harbisson](http://es.wikipedia.org/wiki/Neil_Harbisson) [última consulta: 13/6/2015]

“Raymond Kurzweil” URL: [http://es.wikipedia.org/wiki/Raymond\\_Kurzweil](http://es.wikipedia.org/wiki/Raymond_Kurzweil) [última consulta: 13/6/2015]

“Transcendence Online” [en línea] URL:  
<http://www.repelis.tv/6335/pelicula/transcendence.html> [última consulta: 17/6/2015]  
URL: <http://www.abandomoviez.net/db/frasescelebres.php?film=24705> [última consulta: 16/6/2015]

“Yo, robot (2004) online” [en línea] URL: <http://www.repelis.tv/5607/pelicula/yo-robot.html> [última consulta: 17/6/2015]

