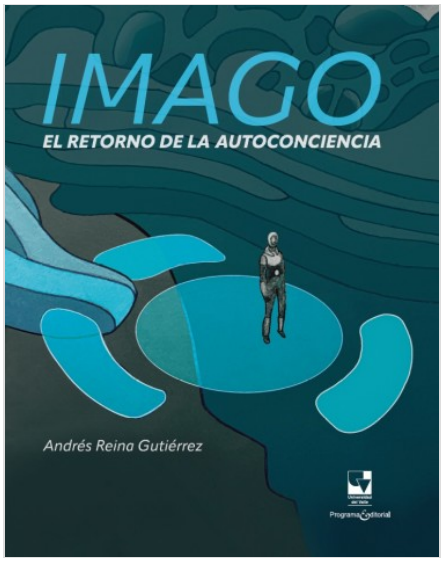
Imago

El retorno de la autoconciencia

Autor
Andrés Reina Gutiérrez

Sinopsis

Imago, el retorno de la autoconciencia, es una novela gráfica de 76 páginas, que corresponde a uno de los episodios de un macrorrelato en el que se plantea el experimento mental de lo que podría ocurrir miles de años después cuando una comunidad constituida solamente por robots desarrolla conciencia de su existencia, como resultado del contacto que se produce con un antiguo vestigio humano. El argumento de este cómic, enmarcado como obra de distopía crítica, toma como asunto central la argumentación del prospecto sobre cómo podría surgir la autoconciencia genuina en la inteligencia artificial, articulada a las tendencias trans y posthumanistas como mecanismos de control biopolítico; una manifestación macabra de las extremas inversiones socioeconómicas en el mejoramiento humano mediante la tecnología para extender su longevidad, a costa de la habitabilidad de las especies en el planeta. La consolidación del macroproyecto transhumanista mediante la manipulación de las tecnologías convergentes NBCIs Nanotecnología, Bioingeniería, Ciencias Cognitivas e Informáticas) permite visualizar un panorama francamente distópico debido a la enorme ambición de quienes priorizarían la creación de una comunidad posthumana roborgánica que probablemente cumplirá, dé manera literal, el fin de lo humano anunciado por Michel Foucaulv.



Impreso

Año de publicación: 2024

Presentación: Cosido (Tapa dura)

Tamaño: 27.5 x 21.5 x 0.6 cm

Número absoluto de páginas: 84 Páginas

ISBN13: 9789585071919

$95.000 COP

E-Book

Año de publicación: 2024

Presentación: PDF (Digital: descarga y online)

Número absoluto de páginas: 84 Páginas

ISBN13: 9789585071926

$68.000 COP

2026 © Sistema Integrado de Metadata Estandarizada desarrollado por Hipertexto - Netizen

AR

Sobre el autor

Andrés Reina Gutiérrez

Profesor en el Departamento de Diseño de la Facultad de Artes Integradas de la Universidad del Valle desde el año 2005.



Palabras clave

Cómic colombiano; Historietas gráficas; Novela gráfica colombiana

2026 © Sistema Integrado de Metadata Estandarizada desarrollado por Hipertexto - Netizen

Comunicador social de la Universidad del Valle (2001), diseñador gráfico del Instituto Departamental de Bellas Artes (2004), magíster en Filosofía de la Universidad del Valle (2015) y doctor en Artes de la Universidad de Granada (2021). Dicta el taller de Narración Gráfica y tiene a cargo varias asignaturas orientadas al análisis de la comunicación visual según los diferentes medios de información.Participó en el libro de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Granada (2019): El futuro: Filosofía, ciencia y ficción para una visualización distópica, publicado en Materia Amplia #1 Investigación Universitaria. Autor de los capítulos "Realismo y verosimilitud en la representación visual", en Diseño Dialoga, y "Simulación y simulacro en el diseño de experiencias", en Diseño & Imagen, publicados por el Programa Editorial de la Universidad del Valle (2015).Publicó un artículo en la revista OUCH! (n.° 3) de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Granada, titulado: "Los elementos narrativos de Batman como insumos potenciadores de la novela gráfica de ciencia ficción" (julio de 2019), y ha publicado más de diez artículos en la revista Nexus de la Facultad de Artes Integradas de la Universidad del Valle.

2026 © Sistema Integrado de Metadata Estandarizada desarrollado por Hipertexto - Netizen