

La Ciencia Ficción En El Cine Y Nuevos Medios En Colombia: Un Devenir Tardío De La Visión Sobre El Futuro

Edison Albear González Lemus^{1(*)}

¹Docente Universitario.

RESUMEN: La ciencia ficción es un género que ha logrado tener un auge significativo en el siglo XX, no obstante, su desarrollo en América Latina desde el ámbito audiovisual ha sido pobre debido a que sus comunidades vivieron (y viven) conflictos armados, pobreza extrema y dictaduras, promoviendo que sus artistas audiovisuales desarrollaran su cine sobre estas temáticas. En el siglo XXI, gracias a las nuevas tecnologías, su relación con el arte y la percepción implícita en sus generaciones desde el ámbito social, cultural, estético y/o político, se vislumbran propuestas que han permitido darle a la ciencia ficción una perspectiva diferente en el audiovisual Latinoamericano por medio de los nuevos medios y el transmedia.

Esta propuesta es un recorrido por la ciencia ficción en Colombia en relación con América Latina para determinar su importancia en el audiovisual (casi desaparecido en el siglo XX), y así, reivindicarse en el siglo XXI con contenidos significativos en la aparición de propuestas de nuevos medios y transmedia en ciencia ficción, porque ahora el pasado y la memoria no son lo único que importa, sino también el porvenir y todo lo que significa el pensar en un futuro, recogiendo proyectos de este estilo que están empezando a surgir y que han modificado la percepción del audiovisual y su estructura clásica.

Palabras Claves: Cine; Nuevos medios; Transmedia; Ciencia ficción; Latinoamérica.

Recibido: 23 de marzo de 2023. Aceptado: 12 de mayo de 2024

Received: March 23rd, 2023. Accepted: May 12th, 2024

SCIENCE FICTION IN CINEMA AND NEW MEDIA IN COLOMBIA: A LATE DEVELOPMENT OF THE VISION ABOUT THE FUTURE

ABSTRACT: Science fiction is a genre that has managed to have a significant boom in the 20th century, however, its development in Latin America from the audiovisual field has been poor because its communities lived (and live) armed conflicts, extreme poverty and dictatorships, promoting its audiovisual artists to develop their films on these themes. In the 21st century, thanks to new technologies, their relationship with art and the implicit perception in their generations from the social, cultural, aesthetic and/or political sphere, proposals are glimpsed that have allowed science fiction to be given a different perspective. in Latin American audiovisuals through new media and transmedia.

This proposal is a tour of science fiction in Colombia in relation to Latin America to determine its importance in the audiovisual field (almost disappeared in the 20th century), and thus, to vindicate itself in the 21st century with significant content in the appearance of proposals for new media and transmedia in science fiction, because now the past and memory are not the only thing that matters, but also the future and everything that thinking about the future means, collecting projects of this style that are beginning to emerge and that have modified the perception of audiovisual and its classical structure.

Keywords: Cinema; New media; Transmedia; Science fiction; Latin America.

(*)edalgole7@gmail.com

INTRODUCCIÓN

La ciencia ficción es un campo artístico y creativo que se relaciona regularmente con la percepción del futuro o un presente alternativo de una sociedad, en donde se concreta una visión utópica, distópica y/o postapocalíptica, pero más que todo “En cierto aspecto, la mejor definición del contenido de la ciencia ficción se refiere a su característica como literatura formada por narraciones en las que el elemento determinante es la especulación” (Barcelo, 2015, p. 55).

Es decir, la ciencia ficción se basa en la realidad de una comunidad que logra un posible avance tecnológico o científico disruptivo modificando en algún punto de su historia a aquella sociedad, cambiando la realidad que se conoce (dependiendo de la necesidad de la propuesta), cada una tiene intención de llegar a resultados diferentes, pero siempre preocupándose en desarrollarse a partir del porvenir, “Conviene recordar aquí que gran parte de la mejor ciencia ficción intenta responder a la pregunta “¿Qué sucedería si...?”” (Barcelo, 2015, p. 56).

Además, la ciencia ficción se encuentra asociada al avance social y tecnológico de la humanidad y tiene dos campos grandes de desarrollo: argumental y estructural.

Uno de los primeros vestigios que se le dio al género es lo que llamó Tomás Moro la Utopía:

“Si hubieseis estado conmigo en Utopía, si hubieseis visto sus instituciones y costumbres,

como hice yo en los cinco años o más que viví allí... [refiriéndose al lugar] ...reconoceríais, sin duda, que no habéis visto nunca un pueblo tan bien gobernado como aquel” (Moro, 2016, pp. 30-31).

En este libro, Moro referencia que existe un lugar que tenía una gobernanza perfecta, por así decirlo, uno en donde todo lo realizado y desarrollado se comienza a sesgar desde las ciencias y las letras. Con el sentido de la creación de una sociedad más cercana a la excelencia, se propone así (y con procesos históricos que no se tratarán aquí): La modernidad.

La ciencia ficción tomó como modelo ese ideal de perfección y desarrolló en sus primeras piezas sensibles, entre las más conocidas las de Julio Verne¹ y la más significativa para el caso del audiovisual De la tierra a la Luna (1865), porque fue esta obra la que dio posibilidad a una de las primeras obras del cine de ficción (en este caso ciencia ficción) Viaje a la Luna (1902) de Georges Méliès.

A este tipo de propuestas dentro del género se les dio el nombre de ciencia ficción argumental que denotaba la importancia del avance científico y tecnológico de la humanidad y su principal cualidad: las ciudades utópicas y en algunas otras ocasiones las distópicas.

Y es de ese término del que se tratará lo que viene, la distopía y propuestas llamadas apocalípticas y postapocalípticas son términos que dentro

¹ La literatura del autor es ampliamente conocida y fue la inspiración de muchos científicos. Por ejemplo, De la Tierra a la Luna incidió a que el ser humano alcanzara a

vislumbrar qué hay más allá de la tierra con herramientas especulativas científicas que lo permitirían.

del género se relacionan a la etapa estructural y marxista. Estas dos son importantes porque son de por sí una crítica a esa sociedad perfecta que planteaba Moro en su libro, es decir a la modernidad.

“...todas estas nociones están sostenidas sobre estructuras ideológicas que se van modificando a medida que se transforma la noción de modernidad, apunta a pensar en la CF [ciencia ficción] como un espacio de encuentro, como un campo de diálogo en el cual convergen los diferentes discursos que configuran el pensamiento moderno en sus determinados momentos históricos” (Bastidas, 2022, p. 17).

Estas dos etapas son de gran interés porque son ellas las que permitieron la crítica al modelo de cada momento histórico, el plantearse a la ciencia ficción como una posibilidad de especular el futuro frente a la problemática de las sociedades del momento y por supuesto su pasado, que en muchas ocasiones son parte del constructo de la visión del futuro.

En el campo audiovisual, la ciencia ficción comenzó a tomar fuerza cuando las sociedades urbanas vieron su crecimiento basado en la modernización de elementos como tecnologías y máquinas que hicieron su vida más sencilla y a la vez dieron la posibilidad de vislumbrar un futuro en donde estas herramientas son innovaciones magníficas utópicas o la base de la autodestrucción humana.

El cine fue una de las más significativas dentro de este género, dando a los espectadores nuevas formas de verse en el porvenir. No obstante, esta percepción está dotada de un contexto de “progreso” en las sociedades que crearon estas propuestas, aspecto que en América Latina no fue el más acertado, ya que sus comunidades se vieron permeadas por guerras internas, encuentros culturales conflictivos, pobreza, políticas corruptas, dictaduras, entre otros sucesos que permearon a sus habitantes pensarse el presente y/o el pasado, pero no el futuro especulativo.

Fue el siglo XXI con sus nuevas formas de comunicación y la inmediatez de la tecnología lo que permitió al cine de ciencia ficción introducirse en la percepción de los realizadores audiovisuales Latinoamericanos y se ha transformado (por lo menos en Colombia) en una de las herramientas para contar a partir de nuevos medios y Transmedia

LA CIENCIA FICCIÓN: PARA QUIÉNES LA PUEDEN VIVIR

La ciencia ficción, tal vez sin quererlo, fue uno de los géneros que marcó al cine desde su principio, el ejemplo próximo más significativo es la película insigne de George Méliès *Viaje a la luna* (1902), que con un montaje maravilloso en una era de prematuros inicios, dio pie al género para que tomara un lugar en el llamado séptimo arte, “la ciencia ficción despunta con películas pioneras, siendo las cinematografías soviética y alemana las que aportan los tres grandes títulos del género” (Cabezas Garrido, 2010, p. 140).²

² Aquellas tres películas son: El gabinete del Doctor Caligari (1920) de Robert Wiene; Nosferatu (1922) de F.W. Murnau; y El acorazado Potemkin (1925) de

Sergei Eisenstein. Aunque referentes a un cine expresionista, también recogen elementos de la ciencia ficción con sus elementos distópicos.

Gracias al avance industrial y tecnológico que se presentó desde finales del siglo XIX e inicios del siglo XX, más todo lo que vino después de ello, el concepto artístico detrás de la revolución industrial y el avance arquitectónico y social (Santiago Pidre, 2018, p. 923) dio pie a un insípido cine que apenas asomaba la cabeza para crear propuestas visionarias futuristas como *Metrópolis* (1927) de Fritz Lang en Alemania, referente del expresionismo alemán, en donde la percepción de progreso a partir de la construcción urbana y como una locomotora despiadada que no podría detenerse, incluso ante lo humano, confirmó que la ciencia ficción no era un simple vestigio de las alucinaciones de un artista, sino una crítica de aquello en lo que se convertiría la sociedad, la frívola sociedad, “la ciudad del futuro, surcada por vehículos voladores, tiene como símbolo visible una enorme edificación bautizada como la nueva Torre de Babel, que recuerda a la que imaginó Brueghel en el siglo XVI” (Cabezas Garrido, 2010, p. 141)

Continuando con el séptimo arte, la ciencia ficción dio paso a clásicos como: *Odisea en el espacio* (1968) Stanley Kubrick que sumergió al espectador en una odisea de excelencia sobre el espacio y cuenta con la elipsis más recordada del cine, hasta ahora, saltando miles de años en un segundo; *Stalker* (1979) de Andrei Tarkovsky una obra de teatro en el cine con un ritmo delicadamente lento, llamativo e intrigante a partir de la variedad voyerista que presentan sus encuadres;

Blade Runner (1982) de Ridley Scott un referente especial de Ciberpunk en la ciencia ficción y los androides; o la extraña *Tetsuo* (1989) de Shinya Tsukamoto una particular película que incentivaba las transformaciones humanas en seres metálicos, basada el manga de Akira del cual salió la película con el mismo nombre y del creador Katsuhiro Otomo; y otras más conocidas: *Star Wars* (1970) de George Lucas³ y su percepción incidente frente al espacio y todo lo que podría contener; *Mad Max* (1979) de George Miller y la postapocalíptica sociedad del futuro; *Regreso al futuro* (1985) de Robert Zemeckis y el viaje en el tiempo recogido de la novela *La máquina de tiempo* de George Wells de 1895; y la más llamativa propuesta realizada por las hermanas Wachowski de 1999, *Matrix* que de la mano de un Hollywood empoderado tomó el control del cine comercial por décadas con esta historia sobre la humanidad dominada por inteligencias artificiales.

Todas las propuestas mencionadas refieren a una industria en países de primer mundo, con recursos más que suficientes para desarrollar este tipo de cine⁴ y con la capacidad de poder promoverlo. Su deseo por desarrollarlo estaba muy cerca de la creciente velocidad en la que se movía la tecnología y su inminente transformación de aquellas sociedades, tocando la percepción audiovisual de cineastas que vieron la utopía, distopía y/o postapocalipsis como posibilidades para sus creaciones en sus contextos.⁵

³ Quizás la propuesta que mejor ha envejecido y logrado diversas secuelas, spin-off, comics, libros, videojuegos, entre otros campos artísticos y creativos que podrían considerarla actualmente como una propuesta Transmedia.

⁴ Aunque con bajo presupuesto se puede desarrollar propuestas de este estilo, en el siglo XX la ciencia ficción, por lo menos de calidad, solamente se la podían

permitir industrias como Hollywood o por el estilo con grandes presupuestos, maquinaria, equipo técnico y científico.

⁵ No se debe olvidar películas menos conocidas, pero de gran impacto sobre la ciencia ficción como *Invasion of the Body Snatchers* (1956) de John Siegel, *Videodrome* (1983) de David Cronenberg o la extraña *They Live* (1988) de John Carpenter.

- **El contexto hace al cine**

¿Y qué pasó en Latinoamérica? ¿Qué ocurrió en Colombia? Por un lado, pareciera que Latinoamérica no pensó en la ciencia ficción en el audiovisual en el siglo XX⁶, concentrándose en sus problemáticas sociales, políticas y culturales que incentivaron grandes propuestas audiovisuales que permitieron reconocer los procesos de memoria, crítica social y política de estos países. En Colombia la ciencia ficción en el audiovisual se consolidó al iniciar el siglo XXI con apoyo de la llegada del internet.

En Latinoamérica se encuentra una diversidad cultural y social significativa ante la hibridación cultural, la perspectiva multicultural y transversalidad de saberes que se han presentado por siglos desde la llegada de los europeos a sus tierras, generando nuevas formas de encuentro, movilización e intercambios que se convierten en una propiedad emergente, “En cuanto a la concepción del sujeto, se configura en base a la interacción con el entorno socio-cultural, ya que este se retroalimenta del espacio fenoménico al que se expone” (Díaz-Barrera & Cabezas-Cabrera, 2019, p. 29).

Este proceso que ha tenido diverso tipo de interpretaciones históricas que determinan como positiva o negativa la llegada de los europeos, resultó con la América que se

conoce actualmente, la que recoge diferentes culturas y se sumerge en una crisis económica y social, generando a partir de lo que menciona Kokotovic (2000): desigualdades significativas. Además, crecen sustancialmente ante la nueva ola neoliberal pese a la modernización que ha tenido, que por cierto promueve diverso tipo de modificaciones en su cultura. No obstante, los países latinoamericanos siguen en un proceso de desarrollo muy por debajo de las economías de primer mundo.

Esa crisis económica, la que no ha permitido el desarrollo que han tenido otros países, da sentido a la forma diferente de entender la ciencia ficción en Latinoamérica. La ciencia ficción se encuentra sumergida en lo profundo y al parecer olvidado de las ideas creativas de los artistas, que no encuentran inspiración en lo que no pueden reconocer en su entorno cercano o el porvenir⁷. Inspiración que se ha marcado por el realismo, realismos mágicos, literatura de guerra, enfermedad, pobreza, genocidios y crisis económicas, concentrándose en lo presente que poco han dejado a la imaginación sobre el futuro, ese que solo puede desarrollarse desde la ciencia ficción.⁸

Esto último, aunque es relevante ante la postura de lo que se quiere denotar, dejaría de lado propuestas literarias significativas sobre ciencia ficción que han

⁶ Para determinar que en Latinoamérica existieron o no propuestas audiovisuales de ciencia ficción en el siglo XX que recoja todo lo que refiere al género es indispensable un estudio profundo que requiere una investigación minuciosa. Sin embargo, si se habla de países como México, al menos se conocen un par como *Resortes* y *El Santo* de los años 50 y 60, como exponen González y Zabala (2013); o las obras de terror y ciencia ficción colombianas de Jairo José Pinilla con películas como *27 horas con la muerte* de 1980.

⁷ Es necesario referir que Argentina cuenta con dos largometrajes de este género en el siglo XX: *Lo que vendrá* (1988) de Gustavo Mosqueta y *Sonámbula* (1998) de Fernando Spiner. Las dos propuestas desde la distopía, siendo ciencia ficción estructural.

⁸ Parte de esto permitieron películas y propuestas como *Bogotá* (2016) de 2001 realizada por Alessandro Basile, Ricardo Guerra, Pablo Mora y Jaime Sánchez.

demarcado cierto nivel de importancia desde el siglo XVIII hasta el XX, entre ellas lo realizado por autores como Borges, Bioy Casares o Cortázar. Existe una “compleja genealogía de la ciencia ficción escrita en América Latina desde fines del siglo XVIII” (Kurlat, 2012, p. 15). Allí, en la literatura, es donde la ciencia ficción latinoamericana ha marcado su huella y esto se puede dar a relucir con recopilaciones como *El tercer mundo después del sol* (2021), debido a que, en la creación audiovisual, poco se vio antes de terminar el siglo XX.

La precariedad de la ciencia ficción, por lo menos en el área audiovisual (por supuesto, diferente a la literatura con algunas ideas de creación similares en tanto al guion), no solo yace en la visión de países en vía de desarrollo que no pueden imaginarse un futuro, sino también en la necesidad de contar esa realidad social que aborda a los latinoamericanos en su diario vivir. Los artistas se han concentrado en el presente o el pasado, ¿y el futuro? Lo marca un suceso del día a día que no debería pensarse más allá, bueno, esto hasta que diera comienzo el siglo XXI, en donde el internet y otro tipo de formas de comunicación más inmediatas permitieron pensárselo.

A estos países olvidados por el primer mundo, los tocó algo que viajaba demasiado rápido por todo el planeta (la mundialización y después globalización de las redes de comunicación) y que también les daba la oportunidad de participar casi a la misma velocidad que el primer mundo en este juego.

El audiovisual, el medio de comunicación y campo artístico de moda para la web que ha venido teniendo gran impacto en la sociedad, es el medio que dio más énfasis a esta temática en el nuevo siglo. La

revolución de la imagen que acompañó una tercera era dorada de la televisión estadounidense, llamó aún más la atención del espectador y creador latinoamericano, quien vio la posibilidad de no ser solamente un receptor sino creador con equipos sencillos y poco costosos, permitiendo un universo de propuestas de bajo costo que también abrieron las puertas a festivales comunitarios y demás procesos que enriquecían el sector en Latinoamérica.

- **La invención en contexto del siglo XX en Colombia: De fantasía y ciencia ficción**

Es difícil determinar qué aspectos pueden reconocerse como ciencia ficción y cuales se asemejan más hacia la fantasía, y aunque se ha denotado que la ciencia ficción recoge elementos científicos y especulativos, es muchas veces más sencillo y factible categorizar el cine colombiano cercano al género de la fantasía, de hecho, se entiende que la ciencia ficción es un subgénero de la fantasía, “Es importante mantener en perspectiva que a este género pertenecen también ciertos subgéneros que tienen sus leyes propias y búsquedas independientes, que son: la mal llamada ciencia ficción, relatos de ficción científica o fantaciencia” (Franco & Castaño, 2008, p. 2)

Con las condiciones actuales de la ciencia ficción, se podría separar de la fantasía y recoger sus propios frutos, solo que, en Colombia, al menos en el siglo XX, es imposible desligarla de esta, incluso si se refiere que lo poco realizado frente al tema estuvo cercano al realismo mágico que hizo parte de la literatura de García Márquez.

Cuando se pensó propuestas de ciencia ficción o se intentaron percibir en países latinoamericanos a finales del último siglo, muchos solamente concebían esto desde la literatura, como ya se mencionó. Por lo menos en Colombia, al parecer lo más cercano a la ciencia ficción en el campo audiovisual se observó en el exótico cine de Carlos Mayolo: el *cine gótico tropical*, una propuesta que se desarrolló a partir del neogótico estadounidense en donde lo principal era la construcción de propuestas basadas en vampiros y/o zombis, no obstante, relacionado a la cultura, estética colombiana y la colonia “¿Qué es entonces el “gótico tropical”? Historias de vampiros, zombis, incesto, canibalismo social y antropológico entre clases, sobre un fondo de antiguo esclavismo y colonialismo moderno propio de América Latina” (Berdet, 2016, p. 37).

Es extraño tener que mencionar películas como: *Pura Sangre* (1982), *Carne de tu carne* (1983) o *La mansión de la Auraucaima* (1986), si se habla de ciencia ficción, ya que esta solo se mueve en campos relacionados a estos como base de su proyección estética. Pero es posible que aquellas películas que jugaban con lo gótico y la fantasía sean la salida al clásico realismo que mantenían atrapados al espectador en la “aburrida” realidad que vivía el país.

⁹ No se está mencionando que la ciencia ficción no toque estas temáticas, de hecho, su sentido crítico y reflexivo se basa en esto, aunque llevado a tecnologías nuevas, visiones del futuro o elementos especulativos de la actualidad. Las películas colombianas, en su gran mayoría, se basaban en la cultura tradicional y partidista o en una crítica social directa y como ejemplos: Gamín (1978) de Ciro Durán; Agarrando pueblo (1978) de Carlos Mayolo y Luís Ospina; Cóndores no entierran

No hay como salir de la monótona guerra, masacres, corrupción, partidos políticos duales disputándose el poder y la jocosa pobreza que mostraban las películas del siglo XX en Colombia⁹. Aquí, una propuesta que retomando todo ello, propuso que existen vampiros y zombis a los cuales les gusta el trópico y puede sobrevivir en este, llama la atención.

Hay que ser realistas, pese a su reconocimiento como un cine innovador para su época esto no es ciencia ficción, y por ello el lector pensará que se le está tomando el pelo, pero no es así, aunque con marcos fuera del género, las propuestas de Carlos Mayolo y Luís Ospina dieron nuevas ideas al cine del país para pensarse más allá de la Colombia que recorre diariamente sus calles.

¿Y entonces? ¿No hubo ciencia ficción en Colombia en el siglo XX? Esta pregunta nos da la posibilidad de decir que existió ciencia ficción de la mano de Jairo José Pinilla en las décadas de los 70 y 80. Se obtuvo propuestas de este género que permitió a la ciencia ficción acercarse al país.

“Pocos cineastas tienen que enfrentar opiniones tan divergentes como el director colombiano Jairo Pinilla. El crítico especializado, el cinéfilo, el espectador de “buen gusto”,

todos los días (1984) de Francisco Norden; o la obligada para cualquier cineasta colombiano La Estrategia del Caracol (1993) de Sergio Cabrera.

Ahora, decir que las temáticas y cine de aquella época sean erróneas o insignificantes, es inconsistente, solo se enfatiza en sus propuestas enmarcadas en la sociedad de su época sin tener en cuenta la ciencia ficción.

el espectador corriente, los productores, los distribuidores, están lejos de ponerse de acuerdo sobre los defectos o las virtudes de su obra” (Ocampo et al., 1982, p. 2)

Si bien Jairo Pinilla Téllez no ha sido el cineasta colombiano más reconocido y recordado por sus obras, su polémica vida audiovisual y sus estudios de ingeniería han permitido una imaginación especulativa que desborda lo conocido hasta ahora en su época, sus grandes películas envuelven la realidad con la fantasía y el terror: *Funeral siniestro* (1977); *Área Maldita* (1979); o *Triángulo de oro – La isla fantasma* (1983), fueron un éxito en taquilla o al menos dieron de qué hablar y ante el esfuerzo tremendo por seguir haciendo cine con o sin recursos, Jairo Pinilla Téllez es un referente ineludible del cine colombiano¹⁰.

Pero se hablará realmente de otro de sus grandes largometrajes que se acerca más al cine de ciencia ficción, la película *27 horas con la muerte* (1980). Este largometraje cuenta la historia de un médico que inventó una pastilla que le permite estar en un estado muy parecido a la muerte por nueve horas, por lo cual idea junto a un amigo y su esposa un plan para reclamar un seguro de vida por 50 millones de pesos (para la época era una fortuna) por su muerte.

Si bien no habla del futuro de una sociedad, una utopía presente, un mundo postapocalíptico o distópico, recoge elementos importantes de la ciencia ficción. El hecho de que se cree una

pastilla que permita permanecer muerto por varias horas es un invento tecnológico y científico de gran relevancia que hace pensar en ese elemento especulativo del que se hablaba sobre la ciencia ficción: *¿Qué pasaría si... se inventa una pastilla que permita al cuerpo parecer muerto por un tiempo determinado?*

Es necesario reconocer que Jairo Pinilla Téllez no quería realizar ciencia ficción, sino que estaba encaminado a construir una propuesta de terror, además, toda su cinematografía se basa en esa temática y la fantasía, pero algo es seguro, tuvo un encuentro cercano a la materia que se está tratando, uno que dio un posible vestigio al cine especulativo colombiano.

Es un índice pequeño de que existió la posibilidad de crear propuestas de ciencia ficción que pudieran al menos ser reconocidas públicamente¹¹, no obstante, siguen estando atrapadas en la situación pasada y presente, sin pensar el futuro y sus posibilidades. Todo esto cambia en el siglo XXI, un aire fresco que da pie a la nueva forma de ver el cine de ciencia ficción.

- **El crossmedia, transmedia y nuevos medios**

Antes de comenzar, es necesario preguntarse: ¿qué son los nuevos medios y el Transmedia?

Esta pregunta se debe contestar de forma escalada empezando por el *crossmedia*, una propuesta que se desarrolló como una estrategia de marketing y de ampliación de una historia a otros medios, “el modo

¹⁰ La película *La Venganza de Jairo* (2019) de Simón Hernández, retrata un poco de aquella visión imaginativa y terca del cineasta colombiano.

¹¹ No cabe duda de que deben existir en algún lugar escondido pruebas de que la ciencia ficción en Colombia sí se dio en el siglo XX, pero no se ha encontrado piezas que lo demuestren de manera contundente.

más sencillo consiste en explotar un producto en diferentes medios o plataformas” (Tubau, 2011, p. 328). Así, propuestas que venían de libros se transportaron al cine, del comic al cine, del cine a la literatura, el comic a la literatura, entre otros.

No se puede determinar cuándo comenzó a gestarse el crossmedia¹², sin embargo, es posible mencionar que fue aprovechado por muchos cineastas en el siglo XX y se multiplicó con franquicias como Harry Potter o Matrix, propuestas que se construyeron desde libros hasta spin off de las ideas originales.

Y este mercado en donde el espectador era un participante pasivo fue lo que dio cabida al *transmedia*, en el cual se recoge las diversas construcciones con diferentes medios del crossmedia, pero, se vincula al espectador como parte del universo, generando *interactividad* con este, en definitiva es “aquella que a través de diferentes medios ofrece puntos de vista de una misma historia que enriquecen la experiencia del usuario [...] se debe proporcionar al usuario diferentes «puntos de entrada»” (Tubau, 2011, p. 331).

El término Transmedia fue agregado por Henry Jenkins en el 2003, como menciona Scolari (2014), y su nombre se deriva del crossmedia que viene de *crossover*, que implica el relacionamiento de diversos campos o elementos para un mismo fin, sin embargo, la diferencia principal es que en el transmedia las propuestas pueden

tener múltiples plataformas, pero con independencia narrativa, en el crossmedia todos se dirigen a la misma historia. Es la diferencia entre el ya mencionado Harry Potter¹³ y las actuales propuestas de Marvel y DC que han transformado el mercado e inundado con diversos contenidos.

Igual que el crossmedia, esta propuesta puede llegar a tener miles de años y solo hasta ahora ha sido reconocida, “la arquitectura narrativa de Jesucristo ha sido transmitida durante siglos mediante una compleja combinación de palabra escrita, teatro, pintura religiosa, vidrieras, íconos simbólicos, etcétera” (Tamayo et al., 2018, p. 12).

Pero ¿qué podría considerarse transmedia? Si bien puede relacionar diversos campos artísticos, mediáticos o de comunicación, el transmedia parece perdido en un ámbito ambiguo en donde al parecer no hay otra característica más que la interactividad para su desarrollo, no obstante, tiene un proceso extensivo en la narrativa, de inmersión y participación de propuestas por parte del usuario, subjetividad y puede ser interminable si se desea.

Por su parte, el término *nuevos medios* es una forma actualizada de llamarlo, debido a la diversidad de dispositivos y posibilidades innovadoras y llamativas que los creadores han incorporado en sus propuestas en diferentes medios, incluso saliéndose de la virtualidad.¹⁴

¹² Puede ser milenario, debido a que por ejemplo propuestas como La Ilíada (que se le atribuyó a Homero), tenía canticos y posteriormente fue escrito, incluso teniendo, a partir de su historia, propuestas de escultura o pintura, que diversificaron la forma de conocer aquella historia.

¹³ En el 2022 se está pensando en esta saga de forma Transmedial ya que cuenta con videojuegos, spin off

independientes, libros y demás elementos que sobrepasan a la historia original. Aquí se refiere a la primera propuesta de los años 2000 que tenía libros y la saga de cine basada completamente en estos empezando a crearse.

¹⁴ Expertos en ello son El cañonazo records, quienes han realizado propuestas de gran envergadura en España

- **La ciencia ficción en el cine y nuevos medios en Colombia: Una película, una serie y dos propuestas de nuevos medios**

Mientras en Estados Unidos ya se encontraban en su tercera era de oro de la televisión¹⁵ y tenían en su repertorio diverso tipo de cine de ciencia ficción de renombre, Colombia empezaba a creer que este género tenía algo por contar.

Aunque al parecer poco se conoce de la ciencia ficción en Colombia, se ha logrado mostrar películas que no han tenido gran reconocimiento, pero que abrieron paso a nuevas ideas de este estilo en el país, entre ellas la más importante es: *Bogotá 2016* (2001)¹⁶, una propuesta de los años 2000 en la cual se pensaba en el futuro y la tecnología que podría marcar la época. Un poco salida de la realidad que vivimos actualmente, al menos en parte, recogió de manera significativa la voz que necesitaba la ciencia ficción desde otras áreas y dio paso a muchas otras posibilidades, que posteriormente, le permitieron a la web hacerse cargo del tema.

Bogotá 2016 es una visión a futuro a partir de los diversos avances tecnológicos, pero ¿qué fue lo que permitió el surgimiento de este tipo de propuesta en nuestra sociedad colmada de resentimiento político y una guerra interna que poco tenía que ver con su trama?

Divida en tres partes, los medimetrajes exponen una Bogotá diferente: el primero, *¿Quién paga el pato?*, en donde se

como lo son *La Peste*, que incluso ha estado en espacios físicos con la comunidad para contarse.

¹⁵ Todo a partir de *Los sopranos* (1999), que mostró otro tipo de personajes fuera del marco conocido del héroe clásico.

desarrolla un avance en el proceso de comunicación, teniendo la posibilidad de relacionarse con cualquier persona del mundo, mostrando una idea sobre el cómo se realizarán las comunicaciones en el futuro y debe mencionarse, es muy cercana la nuestra. El medio de transporte es la bicicleta, generando un cambio de percepción ante el medio ambiente. Sin olvidar que existe un problema con un desquiciado que comete atrocidades por su funesto pasado.

El siguiente *La venus virtual* muestra a una ciudad dividida en dos clases sociales, una con dinero y poder y otra en la absoluta pobreza, en donde el virus VIH (Virus de Inmunodeficiencia humana) se salió de control y afecta a toda la ciudad.

Por último, *Zapping*, que muestra por medio de un programa televisivo un mundo superficial y deteriorado con programas de entretenimiento en donde usan tecnologías para revisar la genética de las personas y saber si sus hijos son biológicos.

Aunque *Bogotá 2016* fue una película experimental, su percepción sobre Bogotá está condicionada a la realidad de aquella sociedad que estaba conociendo el internet, comunicaciones globales, con nuevos medios de transporte y una visión creciente sobre lo que deparará a la ciudad.

Pese a aquel experimento significativo, las películas de ciencia ficción no fueron tan bien recibidas o tuvieron reconocimiento, tanto así que existen pocos ejemplos a futuro.¹⁷

¹⁶ Propuesta audiovisual dirigida por Alessandro Basile, Ricardo Guerra, Pablo Mora y Jaime Sánchez.

¹⁷ El ejemplo más claro es *Yo soy otro* de Oscar Ocampo (2008), en donde se relacionan nuevas formas de virus

Por su parte, la animación logró generar una serie de gran relevancia: *Gravedad 1* una propuesta que llevó a la ciencia ficción colombiana al espacio. Creada sobre el 2017-18 por Andrés Rojas e impulsada por estudiantes del SENA y profesionales de animación junto al apoyo de RTVC, propusieron 12 capítulos y se desarrolla una segunda temporada.

La historia: Unos rebeldes que intentan proteger una sede minera en la luna de unos militares que quieren colonizarla en el año de 2145. Esta propuesta, aunque pareciera aislada, responde a una sociedad violenta y con diversas problemáticas conocidas y basadas en hechos reales del país, como menciona su creador Andrés Rojas:

“La idea de la serie nació cuando estaba comenzando el proceso de paz. Queríamos contar una historia que tuviera que ver con el conflicto, pero sabíamos que era necesario un enfoque diferente al usual. Por ese motivo optamos por la ciencia ficción que permite un distanciamiento del espectador para que pueda ver el tema con ojos nuevos” (Arcila, 2018)

La ciencia ficción de la mano del pasado y presente para pensarse una historia hacia futuro, da cabida a lo que representa este género y las posibilidades que puede permitir para la sociedad.

Gravedad 1 no se quedó allí, también desarrolló una propuesta de podcast que amplió un poco más aquellos puntos de la

que generan estragos en el protagonista y lo divide en diversos clones.

propuesta de serie animada, siendo en algún sentido una propuesta crossmedia.¹⁸

Si bien este tipo de campos creativos y estructurales tienen gran relevancia para la ciencia ficción, por lo menos en Colombia, son el transmedia y los nuevos medios los que están dando cabida en verdad a un posible desarrollo del género. Debido a las dificultades en la creación de un cine de este tipo por costos y la poca audiencia que han tenido este tipo de propuestas, se recurre a las nuevas tecnologías para su desarrollo.

La propuesta de 2015 que intentó desarrollar una perspectiva diferente de la ciencia ficción y que logró generar procesos de interacción con el público, *En búsqueda Bogotá*, dirigida y producida por Natalia Rivera, muestra una visión de Bogotá a partir de una empresa llamada Vitrio que tiene tecnología que intenta controlar a las personas por medio de una dictadura tecnológica.

“En Búsqueda Bogotá es un proyecto transmedia interactivo que toma las calles de la ciudad para contar la historia de una multinacional colombiana de seguridad biométrica llamada Vítreo, una gran empresa que esconde tras su fachada la mayor banda Cyber criminal del país que Raúl se ve obligado a traicionar, dejando a Álex en grandes problemas.” (*En Búsqueda Bogotá*, 2015).

Con bajos recursos y con un equipo limitado, *En búsqueda Bogotá* propuso un

¹⁸ Todo lo que se propone sobre esta serie animada y de podcast se puede encontrar en RTVC Play, plataforma gratuita del gobierno.

esquema Transmedia que recogió propuestas digitales, audiovisuales e interactivas por medio de instalaciones urbanas que recorrieron e interactuaron con diversas personas en la ciudad de Bogotá.¹⁹

Otro ejemplo en este campo es *Aleteo – Transmedia*²⁰, una propuesta en desarrollo que tiene un universo completo que cuenta cómo será Colombia en un futuro desde una perspectiva distópica y postapocalíptica por medio de una serie web, podcast, periódico digital y un videojuego.

Además, realizó una muestra en la Cinemateca de Bogotá llamada: Cubículo Interactivo Aleteo hacia el futuro, en donde un personaje denominado BIA (Bio Inteligencia Artificial) interactuaba con el público y se mostraban diversas piezas de cómo podría ser el futuro desde las artes plásticas, visuales y podcast, con elementos como gafas Oculus, sonidos estridentes e imágenes distópicas.

Actualmente, este proyecto se encuentra realizando una plataforma transmedia diferente a la presente (en donde están sus contenidos tradicionales), al estilo de un museo, pero con características interactivas para que el usuario pueda navegar con las diversas posibilidades que permite los nuevos medios²¹.

¹⁹ Desafortunadamente, no existe una plataforma que contenga los contenidos que alguna vez desarrollaron, esto debido a la inmediatez de la web y la dificultad por mantener contenidos en esta que sean sostenibles. Sin embargo, existe una página que puede consultarse, en donde contiene algunos vestigios de su proyecto: <https://enbusquedabogota.wordpress.com/>

²⁰ Sus contenidos se pueden encontrar en: <https://aleteotransmedia.com/>

Día a día existen cada vez más creativos que piensan en el transmedia y los nuevos medios como forma de construcción de su perspectiva de la realidad latinoamericana desde la ciencia ficción, además de propuestas de cine que se vienen gestando frente a este género que debe ser rescatado en estas tierras olvidadas por el futuro.

CONCLUSIONES

La ciencia ficción como una posibilidad de contar de manera crítica el presente y el pasado, puede ser una base significativa para pensarse el futuro y su fatídico o alentador porvenir, siendo la clave para generar procesos reflexivos sobre todo lo que afecta a nuestras comunidades actualmente y es el género de las nuevas generaciones, que frente a las diversas problemáticas sociales y la idea de “no futuro” reflejada en las marchas y enfrentamientos con gobiernos pasados, puede pensar que el futuro no tiene sentido y por tanto será una distopía.

Pese a ello, este género es una de las grandes deudas que tiene el cine colombiano (y por qué no latinoamericano)²² con sus espectadores y usuarios, siendo uno de los aspectos menos trabajados por la falta de recursos y perspectivas contextuales debido al poco desarrollo tecnológico y el conflicto armado interno que obligó a hablar de las víctimas, victimarios y los procesos de memoria, entre otro tipo de propuestas

²¹ Esta plataforma interactiva llamada Museo Interactivo: Aleteo hacia el futuro, tendrá un proceso más cercano al usuario y con la posibilidad de pensarse su futuro en relación con su presente.

²² En el ámbito latinoamericano, se pueden mencionar diverso tipo de películas de ciencia ficción de clase B, pero si es necesario referir alguna que se destaca por su calidad estética: la innovadora película peruana de Aldo Salvini *El corazón de la Luna* (2021) ha cautivado por su gran trabajo técnico y relación con la cultura peruana.

encaminadas hacia el pasado o el presente de un país con diverso tipo de problemáticas.

Así, el transmedia y nuevos medios son alternativas significativas para todas las necesidades que tiene la ciencia ficción, porque cuenta dentro de sus posibilidades el trabajar con diversas herramientas tecnológicas y no solo se queda en la resolución de procesos digitales, sino que se apalea a la realidad y espacios relacionados que pueden hacer parte de ella. Como ejemplo lo que ha hecho El cañonazo records con el Transmedia *La Peste*, en donde se colocaron diversos símbolos de su propuesta en las calles y códigos QR para darla a conocer, interactuando con la realidad, o incluso retomando lo hecho por *Aleteo – Transmedia* en la Cinemateca de Bogotá y *En Búsqueda* en otros espacios físicos.

La ciencia ficción se empieza a valer de todas las herramientas posibles para contarse, y es por medio de estas nuevas formas de propuestas creativas como lo son el transmedia y nuevos medios que se tiene grandes expectativas sobre su desarrollo en Colombia, lo que espera de manera significativa responder a las necesidades de una sociedad en crecimiento lento desde las nuevas tecnologías y en este género.

Sin mucha experiencia, con pocos recursos e ideas, entran los proyectos Transmedia y de nuevos medios a recoger de alguna manera, la voz latinoamericana

sobre la web 3.0 y hasta ahora unos cuantos, sobre el futuro, la ciencia ficción del nuevo siglo.

Así, se han incentivado talleres y laboratorios para pensarse nuevas tecnologías y existen propuestas que se están construyendo como el podcast creado por Canal 13 con el nombre de *Camila 2050* o los proyectos ya mencionados y el reinicio de una ola que tuvo su auge en los años noventa y que adquiere cada vez más fuerza: el afrofuturismo²³, que ya tiene adeptos dentro de las propuestas de transmedia y nuevos medios del país.

No obstante, hace falta apoyo para la ciencia ficción, que se desarrollen este tipo de procesos transmedia y de nuevos medios en espacios diferentes a las grandes ciudades colombianas y pensarse el futuro como parte de la construcción de una sociedad que merece ver su pasado como parte del desarrollo de una percepción de su porvenir.

REFERENCIAS

Arcila, P. (2018, mayo 29). *Conozca «Gravedad 1», la historia de una industria naciente.*

<http://proyecta.senalcolombia.tv/testimonios/gravedad-1-una-historia-animada-en-el-marco-de-la-ciencia-ficcion>

Basile, A., Guerra, R., Mora, P., & Sánchez, J. (directores). (2001). Bogotá

²³ Entendiendo el afro futurismo como una propuesta que se centra en la percepción del mundo de la cultura africana, “Usando elementos de ciencia ficción, cosmologías no occidentales y tecnología, este género se basa en el pasado para criticar el presente e imaginar futuros alternativos, todo ello desde una perspectiva cultural afrocéntrica.” (Esteve, 2016). Propuesta que empieza a tener adeptos en Colombia, ante la inminente

incursión de las comunidades afrodescendientes en el cine, transmedia y los nuevos medios, en donde se están desarrollando propuestas de este estilo que en algún momento revolucionarán la visión que se tiene de la realidad. Por supuesto, este tipo de propuestas siempre han sido estructurales, aunque dentro de sus sociedades y visiones sobre el futuro.

- 2016 [Ciencia ficción; 35 mm]. Centauro Fimls.
- Barcelo, M. (2015). *Ciencia Ficción. Nueva guía de lectura*. Penguin Random House Grupo Editorial España.
- Bastidas, F. F. (2021). *El tercer mundo después del sol* (I). Minotauro. https://www.academia.edu/49056816/El_tercer_mundo_despu%C3%A9s_del_sol
- Bastidas, R. (2022). *Cuerpos lunares y de otras dimensiones*. Folomena Edita.
- Berdet, M. (2016). Gótico tropical y surrealismo. La novela negra de Caliwood. *Acta Poética*, 37(2), 35. <https://doi.org/10.19130/iifl.ap.2016.2.733>
- Cabezas Garrido, J. A. (2010). VIAJE, CIENCIA FICCIÓN, ARQUITECTURA. MAPAS, ESTACIONES Y ESPEJOS. *Proyecto, Progreso, Arquitectura*, 3, 136-155. <https://doi.org/10.12795/ppa.2010.i3.09>
- ¿Cómo se hace un Universo Transmedia como el de «La Peste»? (2019, noviembre 30). El Español. https://www.elespanol.com/bluper/television/20191130/hace-universo-transmedia-peste/448455811_0.html
- Díaz-Barrera, N., & Cabezas-Cabrera, A. (2019). Hibridación cultural: Aperturas y clausuras epistémicas desde la teoría del pensamiento complejo. *Revista de Educación Básica*, 11. <http://200.9.234.120/handle/ucm/repositorio.ucm.cl/handle/ucm/2995>
- En Búsqueda Bogotá*. (2015). En Búsqueda Bogotá. <https://enbusquedabogota.wordpress.com/>
- Esteve, F. (2016, marzo 22). Afrofuturismo, ciencia ficción e identidad africana. CCCB LAB. <https://lab.cccb.org/es/afrofuturismo-ciencia-ficcion-e-identidad-africana/>
- Franco, M., & Castaño, J. (2008, octubre). Género de cine fantástico. ¿Existe cine fantástico en Colombia? *Luciérnaga Audiovisual*, 1. https://www.politecnicojic.edu.co/images/downloads/publicaciones/revista-luciernaga/luciernaga-01/genero_de_cine_fantastico.html
- Kokotovic, M. (2000). Hibridez y desigualdad: García Canclini ante el neoliberalismo. *Revista de Crítica Literaria Latinoamericana*, 26(52), 289-300. <https://doi.org/10.2307/4531134>
- Kurlat, S. (2012). La ciencia ficción en América Latina: Entre la mitología experimental y lo que vendrá. *Revista Iberoamericana*, LXXVIII, 15-22.
- La Chimenea Cultural. (2021). Aleteo-transmedia. Aleteo-Transmedia. <https://aleteotransmedia.com/>
- Moro, T. (2016). Utopía. Edu Rosby. <https://www.textos.info/tomas-moro/utopia/pdf>
- Ocampo, A. R., de Norden, I., & de Vargas, C. T. (1982). Cuadernos de cine colombiano 8. *Cinemateca Distrital*, 8, 28.
- Santiago Pidre, R. (2018). LA CIUDAD DEL FUTURO Y SU RELACIÓN CON LA CIENCIA FICCIÓN EN CINE Y TELEVISIÓN. *Proceedings of the 6th Creatives Cities, Orlando 2018*, 921-937. <https://doi.org/10.7195/piccc.00048>

Tamayo, C., Freeman, M., & Morales, E. (2018). *Arqueología transmedia en América Latina: Mestizajes, identidades y convergencias* (1. ed). Editorial EAFIT.

Tubau, D. (2011). *El guión del siglo 21* (Primera). Alba Editorial.