



BEATS

Por: Sandra Lizeth Quintero Gutiérrez

Proyecto creativo de carácter escrito

Asesor: Óscar Eduardo Adán Díaz
Profesional en Cine y Televisión
Magíster en Educación

Universidad de La Sabana
Facultad de Comunicación
Comunicación Audiovisual y Multimedia
Chía
2020

1. Resumen

BEATS es una serie de ciencia ficción con formato de serie de arco de temporada que reflexiona sobre lo que significa ser humano. En una sociedad donde permanecen los vestigios de la humanidad, será el amor de un androide hacia un humano el que la salve. La primera temporada de BEATS se constituye por 6 capítulos, que muestran el intento de un grupo de rebeldes por destruir el régimen que gobierna la sociedad. Para la escritura del guion y el desarrollo de la historia, fue necesario un proceso de investigación sobre el género de la ciencia ficción, la distopía y la inteligencia artificial. El presente es un proyecto creativo de carácter escrito que presenta la investigación, la biblia de la serie y el guion del capítulo piloto de BEATS.

Palabras clave: ciencia ficción, distopía, inteligencia artificial, androides, serie.

2. Abstract

BEATS is a science fiction series with a season arch format, that reflects on the meaning of being human. In a society where only the vestiges of humanity remain, the love of an android for a human will be the savior of humankind. The first season of BEATS is made upon 6 episodes, that show the attempt of a group of rebels to destroy the regime that governs society. For the writing of the script and the development of the story, a research process on the Science Fiction genre, distopy and artificial intelligence was necessary. The present is a creative writing project that shows the research, the bible of the series and the script of the pilot episode of BEATS.

Keywords: science fiction, dystopia, artificial intelligence, androids, series.

ÍNDICE

1.	Resumen	
2.	Abstract	
3.	Introducción.....	1
4.	Storyline.....	1
5.	Tagline.....	1
6.	Premisa.....	1
7.	Logline.....	2
8.	Sinopsis.....	2
9.	Argumento.....	2
10.	Objetivos.....	3
10.1.	Objetivo general.....	3
10.2.	Objetivos específicos.....	3
11.	Justificación.....	4
12.	Investigación.....	5
12.1.	Objetivo general.....	5
12.2.	Objetivos específicos.....	5
12.3.	Justificación.....	5
12.4.	Introducción.....	5
12.5.	Marco teórico.....	6
12.5.1.	Ciencia Ficción.....	6
12.5.1.1.	Definiciones del género.....	6
12.5.1.1.1.	Personajes.....	9
12.5.1.1.2.	Mundo.....	10
12.5.1.2.	Características.....	11
12.5.1.2.1.	La diferencia (lo otro).....	11
12.5.1.2.2.	Los tropos de la ciencia ficción.....	12
12.5.1.2.3.	Materialismo (cognitivismo).....	13
12.5.1.3.	Impacto cultural de la ciencia ficción.....	14
12.5.1.4.	La ciencia ficción y la fantasía.....	16
12.5.1.5.	Una corta historia de la ciencia ficción.....	18
12.5.1.6.	La ciencia ficción y la televisión.....	31
12.5.2.	Distopía.....	33
12.5.2.1.	Concepto (historia).....	33
12.5.2.2.	Características.....	36
12.5.2.3.	Impacto cultural de la distopía en la ciencia ficción.....	39
12.5.2.4.	La utopía que salió mal.....	41
12.5.2.5.	Totalitarismo, rebelión y distopía.....	42
12.5.3.	Ser humano.....	44
12.5.3.1.	¿Qué significa ser humano?.....	44
12.5.3.2.	Inteligencia artificial.....	45
12.5.3.2.1.	Inteligencia artificial débil y fuerte.....	49
12.5.3.2.1.1.	El problema de la conciencia.....	49
12.5.3.2.1.2.	Máquinas sintientes.....	51
13.	Biblia de Proyecto.....	55
13.1.	Descripción general del proyecto.....	55

13.2.	Valores extra narrativos.....	56
13.3.	Ficha técnica.....	57
13.4.	Personajes.....	58
13.4.1.	Personajes principales.....	58
13.4.2.	Personajes secundarios.....	75
13.5.	Episodios.....	76
13.5.1.	Mapa de tramas.....	76
13.5.2.	Sinopsis por capítulos.....	77
13.5.3.	Estructura de los capítulos.....	80
13.6.	Universo.....	83
13.6.1.	Cosmogonía.....	83
13.6.2.	Geografía.....	84
13.6.3.	Historia.....	85
13.6.4.	Cultura y sociedad.....	87
13.6.5.	Gobierno.....	88
13.6.6.	Tecnología.....	89
13.6.7.	Conflictos.....	89
13.7.	Estrategia de audiencia.....	90
13.7.1.	Audiencia objetiva.....	90
13.7.2.	Justificación y pertinencia desde la audiencia objetiva.....	90
13.7.3.	Proyección internacional del proyecto.....	91
13.7.3.1.	Estándares y perspectivas.....	91
13.7.3.2.	Agentes de la industria audiovisual.....	92
13.8.	Posible estrategia de financiación.....	92
13.9.	Estética.....	93
13.9.1.	Caracterización de locaciones.....	94
14.	Guion secuenciado y dialogado.....	103
15.	Conclusiones.....	148
16.	Referencias.....	149
17.	Anexos.....	154
17.1.	Escaleta.....	154
17.2.	Filmografía.....	160

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Ficha técnica <i>BEATS</i>	57
Tabla 2. Mapa de tramas, temas y repercusiones.....	76
Tabla 3. Estructura del capítulo I.....	80
Tabla 4. Estructura del capítulo II.....	81
Tabla 5. Estructura del capítulo III.....	81
Tabla 6. Estructura del capítulo IV.....	82
Tabla 7. Estructura del capítulo V.....	82
Tabla 8. Estructura del capítulo VI.....	83
Tabla 9. Audiencia objetiva.....	90

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1.....	11
Figura 2.....	13
Figura 3.....	16
Figura 4.....	19
Figura 5.....	20
Figura 6.....	22
Figura 7.....	23
Figura 8.....	24
Figura 9.....	25
Figura 10.....	26
Figura 11.....	27
Figura 12.....	27
Figura 13.....	28
Figura 14.....	29
Figura 15.....	30
Figura 16.....	35
Figura 17.....	38
Figura 18.....	40
Figura 19.....	41
Figura 20.....	58
Figura 21.....	61
Figura 22.....	64
Figura 23.....	66
Figura 24.....	68
Figura 25.....	71
Figura 26.....	73
Figura 27.....	94
Figura 28.....	94
Figura 29.....	94
Figura 30.....	96
Figura 31.....	96
Figura 32.....	96
Figura 33.....	97
Figura 34.....	98
Figura 35.....	98
Figura 36.....	98
Figura 37.....	99
Figura 38.....	99
Figura 39.....	99
Figura 40.....	101
Figura 41.....	101
Figura 42.....	102

3. Introducción

Cuando todo parece estar perdido y la esperanza por un mundo mejor ha abandonado los corazones de los seres humanos, un grupo de rebeldes se embarca en el último intento por recuperar la libertad, la humanidad. Beats narra la historia de un grupo de rebeldes, humanos y robots, que se embarcan en un viaje heroico contra el régimen y el Núcleo (una inteligencia artificial que controla todo, ve todo).

La serie nace como respuesta a la sociedad en que vivimos. Una sociedad individualista y materialista en la que se ha dejado al mundo y al ser humano de lado. La serie muestra que no podemos vivir aislados del mundo, que dependemos los unos de los otros y que el amor es aquello que nos hace humanos. Pues del amor nace el cuidado propio y de los otros, del mundo.

En las páginas siguientes se encuentra la investigación, la biblia de la serie y el guion del primer episodio de BEATS. Aquí se develará el proceso de investigación y los principales componentes narrativos y estéticos de la serie, que hacen posible la creación de este mundo distópico y desde donde pueden surgir las soluciones que encontrarán los personajes en el relato. Finalmente, cabe aclarar que el título de la serie (BEATS) hace alusión al latir de los corazones, pues la serie desarrolla la premisa de que el amor nos hace humanos.

4. Storyline

Es el año 3252 en el planeta Tierra. Los rebeldes de la Coalición Internacional por la Vida (CIV), e intentan destruir el sistema de seguridad de la Confederación, que gobierna el mundo. Pero uno de los androides infiltrados en la sociedad por el régimen los infiltra.

5. Tagline

Para ser humano hace falta más que un cuerpo.

6. Premisa

El amor nos hace humanos.

7. Logline

En el último intento de rebelión contra la dictadura del nuevo mundo, una rebelde y un robot infiltrado se enamoran e intentan liberar a la humanidad.

8. Sinopsis

Año 3252, planeta Tierra. Tras 1039 años de tiranía por la llegada al poder de la Confederación, Vera y Lester, dos rebeldes de la CIV, logran penetrar el sistema general del régimen en busca de algo que les permita ingresar y destruir El Núcleo, pero no encuentran nada. Sin embargo, su infiltración es percibida por Átopos y Dabria, robots humanoides cuya labor es infiltrarse en la sociedad y buscar y capturar a los rebeldes, quienes rastrean las señales hasta unos viejos sótanos en la ciudad. Allí Dabria captura a Lester, y Átopos encuentra información sobre los planes de los rebeldes y un archivo con una descripción detallada sobre su creación.

Luego de este descubrimiento, Átopos empieza a tener fallas en su programación, empieza a soñar y a tener recuerdos difusos, entonces decide acercarse a los rebeldes para descubrir qué hay detrás de este archivo y cuál es el problema que tiene en su programa. Con el pasar del tiempo Átopos y Vera se hacen amigos y Vera empieza a confiar en él e intenta involucrarlo en el plan de destruir el Núcleo. Átopos no se convence hasta que descubre que Vera es también un robot y que fueron creados juntos. Por tanto, sólo ellos dos pueden infiltrarse en el Núcleo y destruirlo, pero quien lo haga no podrá sobrevivir, por esto Átopos decide ejecutar el plan sólo y sacrificar su vida para salvar la de Vera y la rebelión.

9. Argumento

Año 3252, planeta Tierra. Tras 1039 años de tiranía por la llegada al poder de la Confederación, Vera y Lester, dos rebeldes de la Coalición Internacional por la Vida (CIV), logran penetrar el sistema general del régimen en busca de una debilidad de el Núcleo (una inteligencia artificial que controla la tecnología del planeta) que les permita ingresar y destruirlo, pero no encuentran nada. Sin embargo, su infiltración es rastreada por Átopos y Dabria, dos robots humanoides cuya labor es infiltrarse en la CIV y capturar rebeldes. Logran ubicar unos viejos sótanos abandonados que sirven como guarida ocasional de los rebeldes. Luego de hacerle seguimiento, entran al lugar. Dabria captura a Lester y Átopos logra robar archivos para dismantelar el plan

contra el Núcleo. No obstante, entre los documentos hay uno que describe su creación.

Luego de este descubrimiento, Átopos empieza a tener fallas en su programación, empieza a soñar y a tener recuerdos difusos. Decide entonces infiltrar la célula de Vera y Lester para descubrir qué hay detrás de esta libreta y cuál es el problema que tiene en su programa, pero al acercarse a Vera las fallas en su programación incrementan. Entonces se hace pasar por un mercenario cuando Vera busca ayuda para encontrar y liberar a Lester. Vera, a pesar del conocimiento de la utilización de robots para infiltrar a la CIV, decide confiar en Átopos pues es un conocido mercenario.

Durante la búsqueda de Lester, Átopos desarrolla sentimientos y permite que Vera lo involucre en el plan de destruir el Núcleo. Los lazos entre ellos se fortalecen, pero Vera descubre los archivos perdidos en posesión de Átopos, entiende que es un robot y que fue él quien destruyó la guarida de la CIV 11 y capturó a Lester. Tras esto, Vera huye llena de conflictos, porque también había desarrollado sentimientos por Átopos.

Átopos quiere impedir que Vera escape y para ganar su confianza de nuevo desactiva a Dabria cuando esta intenta capturar a Vera. Luego, Átopos le explica a Vera cómo funciona el Núcleo y le cuenta sobre el archivo y las fallas que ha estado teniendo. A pesar de esto, Vera sólo vuelve a confiar en Átopos cuando éste salva a los demás rebeldes de un ataque coordinado por el Núcleo y los autómatas, el ejército de seres humanos controlados por chips intracerebrales que defiende a la Confederación. Átopos decide contarle sus sueños a Vera y, sorpresivamente, Vera le confiesa que tiene sueños muy similares. Átopos identifica de inmediato que Vera es otro robot humanoide y que los dos fueron creados por Lester. Por tanto, sólo ellos dos pueden infiltrarse en el Núcleo y destruirlo, pero quien lo haga no podrá sobrevivir, por esto Átopos decide ejecutar el plan solo y sacrificar su vida para salvar la de Vera y la rebelión.

10. Objetivos

10.1. Objetivo general

Desarrollar un guion para el episodio piloto de una serie con formato arco de temporada y del género ciencia ficción, con una trama y una narrativa que cautive al público escogido; así como la biblia de la serie.

10.2. Objetivos específicos

- Desarrollar el guion del episodio piloto de la serie BEATS.

- Imaginar y diseñar a los personajes y el mundo distópico en el que se desarrolla la historia de la serie.
- Investigar las bases conceptuales bajo las que se desarrollará la serie.

11. Justificación

La motivación principal que me llevó a escribir este proyecto es el amor que tengo, desde inicios de la carrera, por la escritura de guiones y la creación de universos. A mi parecer, el guion es la base sobre la que se construye cualquier producto audiovisual y en él se encuentra lo más importante: la historia. Además, el guion permite crear historias que reflexionen sobre nuestra realidad.

La realidad que vivimos en la actualidad me conduce a pensar en futuros distópicos en los que la humanidad ha arrasado con casi toda la vida en la Tierra, los recursos escasean, la brecha de desigualdad es cada vez más grande y donde imperan regímenes totalitaristas que controlan los pocos recursos que quedan.

Por ello he escogido escribir una historia de ciencia ficción. Este género se caracteriza por mostrar el futuro, a veces utópico, a veces distópico y por reflexionar sobre lo que somos y la forma en la que vivimos. En Beats intento hacer una reflexión sobre lo que significa ser humano en un mundo donde la vida es radicalmente distinta a la actual y donde la diferencia entre los humanos y los androides es cada vez más difícil de percibir.

Adicionalmente, escogí escribir un piloto de una serie de arco de temporada porque este formato ha evolucionado en los últimos años, especialmente desde la llegada de Netflix, siendo ahora el escenario de innovaciones cinematográficas e igualando el nivel del cine. Con la imparable llegada de las plataformas de streaming ha cambiado la forma en la que las personas consumen productos audiovisuales. Antes ir al cine era un gran evento; ahora, muchas personas optan por reunirse a ver películas o series en estas plataformas. Lo que también ha cambiado la forma en la que se consumen y se producen las series, pues en estas plataformas se suben las temporadas completas y los espectadores pueden verlas de corrido, lo que ha aumentado su popularidad.

Finalmente, decidí escribir este proyecto como una oportunidad para perfeccionar las habilidades de escritura de guion adquiridas durante la carrera y en aras de aprender a desenvolverme en el mercado audiovisual globalizado que tenemos actualmente.

12. Investigación

12.1. Objetivo general

Aprehender las bases teóricas necesarias para la construcción del universo narrativo de la serie y la posterior escritura del guion. Específicamente lo relacionado con el género de la serie y con la temática que esta manejará.

12.2. Objetivos específicos

- Explorar la definición, historia, características e impacto cultural de la ciencia ficción.
- Entender el concepto, la historia y las características de las narraciones distópicas y su relación con la ciencia ficción.
- Explorar lo que significa ser humano y las diferencias existentes con la inteligencia artificial y lo que haría falta para que la diferencia sea imperceptible.

12.3. Justificación

Esta investigación tiene como sustento elaborar la base teórica necesaria para la escritura de una serie de ciencia ficción en un universo distópico y donde existen robots inteligentes. Por ello, se considera necesario explorar y conocer estos tres ejes temáticos para poder crear el universo donde se desarrolla la historia de manera concisa y coherente.

Adicionalmente, la investigación resulta relevante para el proyecto debido a que la ciencia ficción es un género muy amplio. Debido a esto, es importante conocerlo y ver las relaciones que se han dado entre el género de la ciencia ficción, las narrativas distópicas y la inteligencia artificial.

Por ello, es pertinente la realización de esta investigación para el trabajo de grado, pues es clave para lograr entender el género de la ciencia ficción, que es el género de la serie, y su relación con la distopía y la inteligencia artificial.

12.4. Introducción

En esta investigación se expondrá, en primer lugar, el estado del arte del género de la ciencia ficción. Para ello, se hará una revisión histórica del género, empezando por las distintas definiciones que este ha tenido. Siguiendo con las

principales características visibles en las historias del género, que han sido señaladas por sus principales críticos. Además, se mostrará la cercana relación que el género de la ciencia ficción ha tenido con los grupos marginados de la sociedad y con la crítica social en general. Posteriormente, se revisará la historia del género en el cine y la televisión. De esta manera, se podrá dilucidar cómo el género ha llegado a ser lo que es hoy.

En segundo lugar, se examinará la distopía. Por ello, es importante hacer una revisión histórica del concepto y su indisoluble relación con la utopía. Para luego reconocer las principales características de los relatos distópicos y el enlace que une a la distopía con el presente. También se explorará la forma en la que las distopías se juntan con sistemas de gobierno totalitaristas y la posibilidad de rebelión dentro de estas historias.

Finalmente, se indagará sobre lo que significa ser humano y sobre inteligencia artificial. Se empezará por reconocer las características de lo que nos hace humanos y que nos distingue de los demás animales. Luego, se revisará la concepción actual de la inteligencia artificial y los prospectos a futuro de este campo. Para terminar, se expondrá un problema de la inteligencia artificial actual, que le impide crear máquinas pensantes.

12.5. Marco teórico

12.5.1. Ciencia Ficción

12.5.1.1. Definiciones del género

Definir la “Ciencia Ficción” ha sido una proeza en la que se han embarcado muchos críticos y escritores del género. Sin embargo, al día de hoy no existe un consenso frente a lo que es la ciencia ficción. Lo que existe son muchas definiciones de diversos críticos y escritores del género, y dos enfoques desde los que se intenta vislumbrar una definición del género: el formalismo y el historicismo.

En este apartado se mostrarán las definiciones formalistas más relevantes del género y a partir de ellas se formará una definición que se tomará como base para el resto de la investigación. Mientras que en el apartado 1.5 se dará una breve descripción historicista de la ciencia ficción y su importancia en la cultura.

Para ello, me basaré en lo escrito por Roberts (en *Science Fiction: The New Critical Idiom*) y Cornea (en *Science Fiction Cinema: between Fantasy and*

Reality) que insisten en que no existe una sola definición de la ciencia ficción, pero afirman que podemos encontrar similitudes en las definiciones existentes y en las distintas historias que han sido clasificadas como ciencia ficción. Así, algunos críticos del género, como Edward James, afirman que la ciencia ficción es todo aquello de lo que se dice que es ciencia ficción.

Por ello, a la hora de hablar de ciencia ficción es importante prestar atención al megatexto que este género tiene. Este megatexto no sólo se encuentra en las historias del género, sino también en el contexto cultural en el que estas historias son creadas y en los efectos que tienen sobre este contexto. Además, en muchas ocasiones “los protocolos de la ciencia ficción son determinados en gran parte por el conocimiento de este ‘megatexto’” (Roberts (2006) p.3).

En cuanto a las definiciones formalistas de género considero importante comenzar por la de Darko Suvin para quien la ciencia ficción es “una literatura del extrañamiento; una literatura que desfamiliariza la realidad y alienta al lector a contemplar sobre el mundo conocido desde una perspectiva distanciada” (Cornea (2007) p. 3). Adicionalmente, Suvin introduce el término ‘novum’ como una característica de la ciencia ficción. El ‘novum’ es aquella particularidad novedosa del mundo ficticio de la historia de ciencia ficción que es validada por la lógica cognitiva; por ejemplo, en *Ex-Machina* el novum sería la existencia de un robot inteligente.

Un género literario o constructo verbal cuyas condiciones necesarias y suficientes son la presencia y la interacción del extrañamiento y la cognición, definir la ciencia ficción cuyo principal dispositivo es un marco imaginativo alternativo al ambiente empírico del autor.

(Suvin (1988) p. 37)

La ciencia ficción se sirve del uso del método científico para explicar el novum del que habla Suvin. Partiendo de esta idea, la escritora y crítica del género Judith Merrill define a la ciencia ficción como ficción especulativa lo que “sugiere que hay una actitud particular, aproximación o estilo del pensamiento inherente al género” (Cornea (2007) p. 2). Así, la ciencia ficción busca mostrar la plausibilidad del novum utilizando una forma de argumentación lógica que le de verosimilitud.

Otra definición del género de ciencia ficción que ha tenido gran acogida es la del escritor y crítico del género Broderick.

La ciencia ficción es el tipo de storytelling nativo a la cultura que vive cambios epistémicos implicados en el surgimiento y la supercesión de los modos de producción, la distribución, el consumo y la disposición técnico-industriales. Está marcada por (i) estrategias metafóricas y táctica metonímicas, (ii) los íconos en primer plano y los esquemas

interpretativos de un 'mega-texto' constituido colectivamente y el énfasis concomitante de la buena escritura y la caracterización, y (iii) ciertas prioridades encontradas más frecuentemente en textos científicos y posmodernos que en modelos literarios: específicamente, atención al objeto sobre el sujeto.

(Broderick (1995) p. 155)

Además, de acuerdo con Roberts (2006), para Broderick, reconocemos una historia de ciencia ficción como tal pues existe en el imaginario colectivo un corpus de 'nova' aceptados por el público. Este corpus se refiere a los tropos que comúnmente se tratan en la ciencia ficción (naves espaciales, aliens, robots, viajes interestelares, distopías y utopías futurísticas, entre otros). Aunque no sólo vemos estos temas en las historias de ciencia ficción, también es común notar que en este tipo de historias se prioriza el concepto (de lo que se denomina la nova o el novum) sobre el estilo de escritura y sobre la profundidad de los personajes, que se convierten en piezas funcionales a la trama.

Por otra parte, considero importante resaltar otra definición de la ciencia ficción que toma otra aproximación: la que da Isaac Asimov, uno de los escritores más prolijos del género. Para él, la ciencia ficción va más allá de sus temas y características comunes; pues plantea preguntas sobre nuestra realidad, sobre la ontología detrás de lo humano, e intenta resolverlas.

Podemos definir la ciencia ficción como la rama de la literatura que trata la respuesta humana a los cambios en el nivel de la ciencia y la tecnología - entendiendo que los cambios involucrados serían unos cambios racionales de acuerdo a lo que conocemos sobre ciencia, tecnología y personas.

(Asimov (1983), citado en Cornea (2007) p. 2)

Por otro lado, hay críticos como Brooks Landon (1991) que consideran de vital importancia separar la ciencia ficción literaria de la cinematográfica y televisiva a la hora de hablar del género. Esto se debe a que son medios distintos que, por ende, utilizan métodos distintos para narrar. En la literatura, dice Landon, prima la idea, mientras que en el cine y la televisión son las imágenes las que llevan el hilo narrativo.

Finalmente, cabe resaltar que en la época de los 80 la crítica de los géneros cinematográficos se vio ampliamente influenciada por la deconstrucción y el postestructuralismo. Estas corrientes filosóficas surgen del pensamiento de Jacques Derrida y van contra lo que ellos llaman el pseudocientificismo del estructuralismo, que pretende ser universalizador al definir los géneros de manera formal.

Para los postestructuralistas no es sensato encajonar las historias. Su propuesta es ver las singularidades de las historias, no lo que ellas tienen en común; pues, al ver una historia, nos fijamos en lo que la diferencia de las demás, no en lo que tiene en común con otras historias. Además, al fijarnos en estas singularidades podemos ver que las categorías que los estructuralistas han fijado como propias de un género son radicalmente inestables. De ahí nace la dificultad de definir formalmente un género y en este caso en particular, de definir lo que es la ciencia ficción.

12.5.1.1.1. Personajes

A pesar de la imposibilidad de dar una definición formal del género de la ciencia ficción. Considero relevante hablar de algunas características comunes en la caracterización de los personajes en las historias de ciencia ficción. Pues los protagonistas de estas historias no viven entre nosotros y no pueden ser cualquiera de nosotros, sino que obedecen a arquetipos heroicos y tienen un gran componente fantástico.

Como se ha dicho anteriormente, la ciencia ficción es un género popular, esto conlleva a que la forma en la que se caracteriza a los personajes en las historias sea distinta y mucho más superficial que en otros géneros. Pues en el mundo de la ciencia ficción los personajes son instrumentos que ayudan en la trama y por ello, muchas veces, su construcción no es demasiado profunda.

Él [Boderick] es muy consciente de que la ciencia ficción como un género popular, uno que comparte muchas características con otras ficciones populares, (...) usa un rango de íconos aceptados e incluso desgastados: el científico loco, digamos, o el robot buscando la humanidad.

(Roberts (2006) p. 11)

Por ejemplo, uno de los más importantes arquetipos del género es el científico inventor y este arquetipo se presenta, generalmente en lo que John Clute ha nombrado como "edisonade" (en honor a Thomas Edison). Un edisonade narra la historia de un héroe joven inventor estadounidense que se salva a sí mismo y a los demás de la corrupción y el mal gracias a sus valores e ingenuidad. Sin embargo, este joven héroe, en muchas ocasiones, solo vive un triunfo aparente y finalmente no logra derrotar a los malos. (Bartter, 2004)

Otro aspecto clave a resaltar frente a los personajes de ciencia ficción es que estos "son representativos más que realistas" (Bartter (2004) p. 36). Por lo que son, en su mayoría, fácilmente identificables por su función en la trama o sus características. Muchas veces, los personajes de las historias de ciencia ficción son todos nosotros, son individuos no ideales que tienen una idea de lo que sería un mundo mejor.

Finalmente, en los personajes de ciencia ficción confluyen la realidad y la magia. Según Todorov existe algo sobrenatural en los personajes del género que hacen que no se requiera de una explicación científica plausible para caracterizarlos. (Cornea, Un ejemplo de ello es el típico robot con sentimientos, que no pueden ser explicados por la ciencia. (Cornea, 2007)

12.5.1.1.2. Mundo

Los mundos en los que se desarrollan las historias de ciencia ficción suelen tener una característica común: son mundos distintos donde las leyes actuales no aplican, incluyendo las leyes básicas de la física (como el hecho de que es imposible ir más rápido que la velocidad de la luz).

Muchos escritores y críticos del género han intentado delimitar la noción del género basándose en características que comparten todas las historias de ciencia ficción, como la diferencia entre el mundo real y el mundo ficticio que se presentan en estos relatos, que es una de las características más marcadas en las historias del género.

La ciencia ficción como género o división de literatura distingue sus mundos ficticios en un grado u otro del mundo en el que vivimos en realidad.

(Roberts (2006) p.1)

Eso se debe, en parte, a la necesidad de crear un mundo distinto donde el novum de la historia es posible. Y en parte a que la ciencia ficción, usualmente, hace una crítica indirecta a la sociedad en la que vivimos e intenta mostrar las consecuencias de continuar con los mismos patrones de comportamiento y consumo.

Adicionalmente, el mundo de la ciencia ficción tiene un carácter fantástico, que no parece indicar que las experiencias que se viven en estos mundos se puedan vivir en el mundo que habitamos. Robert Scholes (1975) habla de la fabulación del mundo y la define como una ficción en la que se presenta un mundo radicalmente distinto al nuestro. Sin embargo, este mundo confronta la realidad del mundo que habitamos en una manera cognitiva; así, para Scholes lo importante del mundo de la ciencia ficción es que sea distinto al mundo real, sin que esto haga que el género sea escapista o irrelevante. Así, para Scholes, el mundo de la ciencia ficción “es tanto diferente como lo mismo, es discontinuo de nuestro mundo y al tiempo confronta nuestro mundo de una manera cognitiva” (Roberts, 2007, p.10).

12.5.1.2. Características

12.5.1.2.1. La diferencia (lo otro)

Una de las características principales de la ciencia ficción es que sus historias giran en torno a un novum, es decir, algo que no existe en nuestro mundo y que debe su existencia al avance de la ciencia. Este otro de la ciencia ficción que la sitúa en un mundo distinto puede ser uno sólo o pueden ser distintos novums.

Más usualmente será predicado de un número de nova interrelacionada, como las variedades de tecnología futurista encontradas a bordo de la Enterprise en Star Trek, desde el viaje mayor a la velocidad de la luz hasta máquinas que transportan materia.

(Roberts, 2006, p.7)

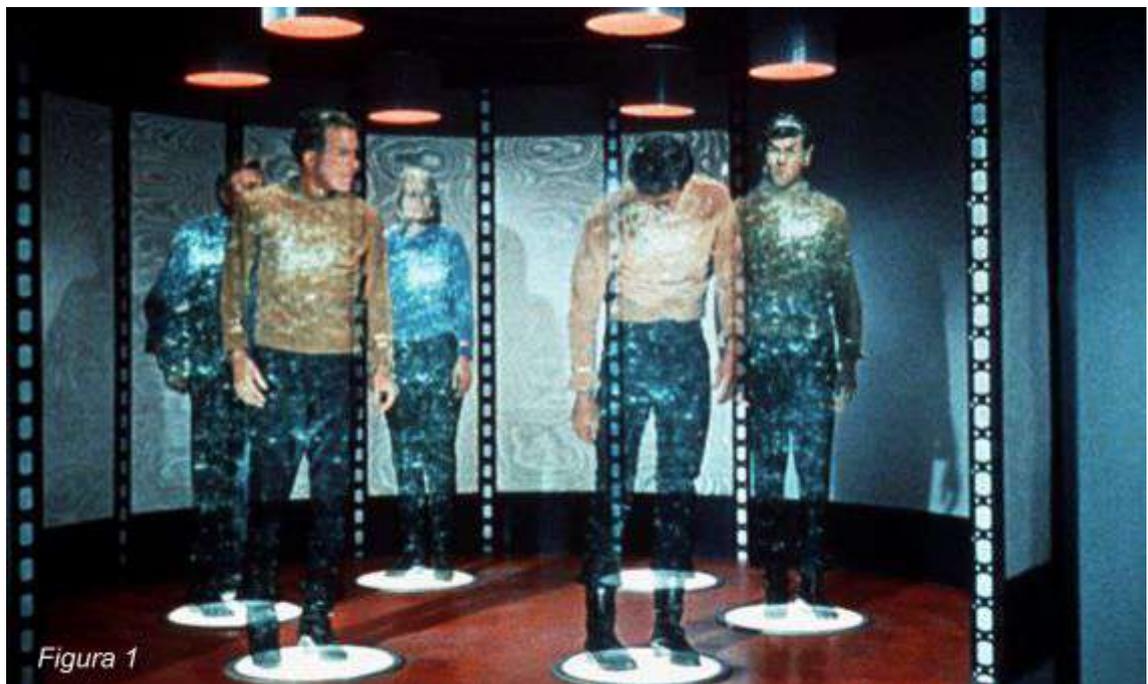


Figura 1

El novum no debe ser necesariamente algo tecnológico, aunque tampoco se refiere a algo supernatural. Los aliens, por ejemplo, pueden ser el novum de una historia de ciencia ficción; además de las tecnologías que traerían con ellos.

La particularidad del novum en la ciencia ficción es que se basa en un discurso de lo que puede pasar, es decir, se cree que es algo posible. Por ello, los novums en la ciencia ficción suelen existir gracias a desarrollos científicos o tecnológicos y son desarrollos materiales en el mundo.

El novum, o el elemento del mundo ficticio que reconocemos como lo diferente nos hace sentir extraños frente a lo que vivimos a diario. Sin embargo,

no todo en el mundo de la ciencia ficción es diferente, pues de serlo así no entenderíamos nada de lo que sucede. Lo diferente tampoco puede ser completamente cognitivo, pues generalmente los novums en la ciencia ficción son cosas que la ciencia considera poco probables o que ha descartado por ser imposibles; además, si fuese probable la historia se acercaría más al documental que a la ciencia ficción. Para Survin es importante que el novum tenga ambas características (la extrañeza y lo cognitivo) “y es esta co-presencia la que le permite a la ciencia ficción ser relevante en nuestro mundo y le da la posición de desafiar lo ordinario” (Roberts, 2006, p.8).

12.5.1.2.2. Los tropos de la ciencia ficción

La ciencia ficción como género goza de ciertas particularidades frente a otros géneros. Los novums o las diferencias que se presentan en las historias del género pueden clasificarse en lo que el crítico del género Broderick llama tropos (o temas comunes) de la ciencia ficción.

Según Broderick podemos encontrar siete tropos comunes en las historias de ciencia ficción. Estos tropos hacen que tanto el espectador como la crítica sepan que lo que están presenciando es parte del género. Sin embargo, esto no implica que en una misma historia deba haber más de un tropo (aunque pueden haber historias que tengan más de uno o todos los tropos de la ciencia ficción).

Los tropos de la ciencia ficción, según Broderick, son los siguientes:

- Naves espaciales, viajes interplanetarios e interestelares
- Aliens y los encuentros con aliens
- Robots mecánicos, ingeniería genética y robots biológicos
- Computadores, tecnología avanzada y realidad virtual
- Viajes en el tiempo
- Historia alternativa
- Utopías y distopías futurísticas

El problema de los tropos es que, al siempre ser los mismos, pueden dar la impresión de que las historias de ciencia ficción son repetitivas o recuerdan un déjà vu. Esta repetición hace que el novum o lo diferente ya no lo sea para el espectador, pues ha visto historias sobre ese mismo novum en repetidas ocasiones. Sin embargo, “muchos fans de la ciencia ficción buscan la comodidad de lo familiar y enmascaran ese deseo dentro de la retórica ilusoria de la diferencia” (Roberts (2006) p.13); lo que puede explicar, al menos comercialmente, la insistencia del género por los mismos tropos.

12.5.1.2.3. Materialismo (cognitivism)

Uno de los axiomas en los que se basan las historias de ciencia ficción es el materialismo de los novums que se presentan. Además, este materialismo se refuerza al explicar con un enfoque cognitivista los novums, dotándolos así de un aire de verdad científica.

La 'Cognición' con sus implicaciones racionales y lógicas, refiere al aspecto de la ciencia ficción que nos llama a intentar entender, comprender, el panorama alienígena de una película, historia o libro de ciencia ficción determinado.

(Roberts (2006) p.8)

Entonces, las historias de ciencia ficción se aproximan, a través de la cognición, a una explicación científica del funcionamiento del nuevo mundo que presentan. Esta presentación del científica del mundo crea una intuición en el espectador que lo lleva a pensar que este mundo, con sus novums, es posible.

Siendo así, el discurso cognitivista dota a la ciencia ficción de un aparente sentido común que hace que sus historias parezcan ficcionalizaciones científicas. No obstante, "la ciencia en la ciencia ficción es frecuentemente representada (...) como pseudociencia" (Roberts (2006) p.8); pues racionaliza algo que está por fuera de los límites de la ciencia y lo presenta como verdadero o posible. Sin embargo, esta racionalización de algo pseudocientífico le da un aire de ciencia al discurso de las historias de ciencia ficción.



Figura 2

Para Survin, lo importante del discurso cognitivista es que libra a las historias de ciencia ficción de contradecirse a sí mismas; por ello, es importante apelar a la racionalidad de los novums y no algo emocional o mágico, así parezcan magia. Adicionalmente, la ciencia ficción se sirve del carácter falseable de la ciencia para darle sentido a su discurso. Así, "el punto de la ciencia ficción no es la 'verdad' sino entrar a un discurso particular que se basa en lo material y, a menudo, en lo racional" (Roberts (2006) p.9).

Finalmente, la narrativa cognitivista de la ciencia ficción sirve para reforzar la idea de que los novums hacen parte de lo hegemónico en este nuevo mundo. “Esto es precisamente lo que afirma Survin: ‘ la ciencia ficción se distingue por la dominancia o hegemonía narrativa de un novum ficticio... validado por la lógica cognitiva” (Suvin (1979) en Roberts (2006) p.9). Así, el discurso de la lógica cognitiva se vuelve algo inherente a la ciencia ficción.

12.5.1.3. Impacto cultural de la ciencia ficción

A lo largo de su historia, la ciencia ficción se ha caracterizado por ser un género con un fuerte componente social y crítico. Las historias del género muchas veces representan aspectos del mundo en que vivimos y los critican fuertemente usando simbolismos propios del género. Así, muchas veces vemos como los aliens o lo diferente en la ciencia ficción son metáforas de las dinámicas sociales que vivimos.

Una de las fortalezas de la ciencia ficción es que permite una respuesta más compleja y sofisticada a las dinámicas de la diferencia, tanto como permite tratar estos asuntos en un idioma popular.

(Roberts (2006) p.94)

Por ello, el género ha sido el campo de batalla en favor de muchas luchas sociales, como la lucha feminista por la igualdad de los sexos o la lucha antirracista por la igualdad de todas las personas sin importar su color de piel.

- **Feminismo**

La ciencia ficción se ha vuelto un canal de expresión importante para quienes no han tenido voz en la historia. Muchas de las historias de ciencia ficción actuales utilizan las historias para cuestionar los géneros y sus roles en la sociedad; aunque el género sigue siendo predominantemente masculino.

La ‘época de oro’ de la ciencia ficción(...) fue casi que exclusivamente masculina; era escrita por hombres, comprada por hombres o niños; sus convenciones se moldearon por las pasiones e intereses de hombres adolescentes, es como decir que su foco estaba en la tecnología como encarnada por máquinas particularmente grandes y ruidosas con muchas partes móviles, poderes físicos, guerra, héroes hombre bidimensionales, aventura y riesgo.

(Roberts (2006) p. 72)

Sin embargo, a partir de los 60’s las mujeres empezaron a tomar un rol importante en el género. En esta década se empezó a cuestionar cómo un género que pregonaba de crítico de la realidad estaba reproduciendo las dinámicas patriarcales que afectan a la mitad de la población mundial.

Así, se empieza a tomar la liberación de las mujeres y la búsqueda por la igualdad, en el reconocimiento de los derechos de la mujer, como el gran evento del siglo XX, dejando la exploración del espacio en un segundo plano. “El primero es un gran cambio en la conciencia humana; el último es sólo tecnología previsible, y estoy aburrida de la tecnología” (Bradley (1985) en Roberts (2006) p.75).

Todo empieza con el lanzamiento de Star Trek, que atrajo a las mujeres a ver ciencia ficción y donde las mujeres también fueron protagonistas. Además, la serie es un ejemplo del cambio de foco del género, que empezó a prestar atención a lo afectivo y personal sobre lo tecnológico. Pues la historia pone la interacción humana y las dinámicas sociales en el centro de atención.

El otro punto clave de Star Trek es que la serie se preocupó por mostrar las diferencias. En la serie se presentan encuentros constantes con diversos alienígenas y surgen preguntas sobre lo otro y la diferencia que llevan el debate hacia la perspectiva femenina dentro de un mundo patriarcal (Roberts, 2006).

Tras Star Trek explotó la ciencia ficción feminista y surgieron grandes escritoras del género como Gwyneth Jones y Joanna Russ. Russ escribe *The Female Man* en 1975, una novela de un mundo utópico donde sólo viven mujeres, que ven cómo en otros mundos las mujeres son oprimidas por los hombres; no obstante, la novela se toma como sátira feminista. Por su parte Jones escribe *When it Changed* en 1972 que trata la historia de un mundo en el que el movimiento feminista se fortalece y se logra la igualdad para las mujeres.

- **Antiracismo**

Otro asunto del que se ha ocupado la ciencia ficción es de la raza. La diferencia racial y lo que esto significa en la sociedad ha sido una preocupación constante del género que se vio fortalecida en los 60's y 70's tras el movimiento por los derechos civiles y la explosión cultural negra.

La representación racial en la ciencia ficción no se basa en tener protagonistas de razas históricamente, sino en ver las diferencias sociales que implica ser de una raza distinta a la hegemónica, como la falta de armonía racial que se vive en nuestra sociedad. La ciencia ficción hace una reflexión sobre el impacto de las diferencias raciales en la sociedad y la cultura.

En *Alien* (1979) de Ridley Scott se representa el alien como un monstruo de piel oscura, interpretado, en la película original, por un actor negro en un traje,

que acecha en las entrañas de una nave industrial, un símbolo de la ciudad industrial, matando en una espantosa combinación de violación y violencia.

(Roberts (2006) p.95)

Películas como Alien pueden ser tomadas como una crítica al sentimiento de incomodidad y de miedo que sienten las clases altas blancas hacia la clase baja negra y alienada.



No obstante, representar la raza no es cuestión de tener protagonistas negros, ni siquiera si estos están empoderados. Sino que es necesario que la representación tenga un tinte político en la que se muestren las problemáticas sociales y culturales que atraviesan a las personas racializadas; pues de no ser así, se puede tomar la existencia de los personajes racializados como una mera coincidencia.

Así, la ciencia ficción no debe apuntar a la corrección política en cuanto a la raza, sino a hacer pensar a la audiencia sobre los problemas que las personas racializadas deben enfrentar en su día a día por el simple hecho de no haber nacido blancos.

12.5.1.4. La ciencia ficción y la fantasía

Ver la ciencia ficción como algo puramente científicista y materialista es dejar de lado sus características increíbles y bizarras. Es innegable que incluso en las historias con el discurso más científico se presentan cosas increíbles y, a veces, absurdas; no obstante el espectador las acepta. Por eso es importante prestar atención a lo fantástico en la ciencia ficción.

Cornea (2007) trae a colación a Todorov quien habla de lo maravilloso y lo misterioso.

De acuerdo con Todorov, lo maravilloso se centra en lo sobrenatural, en aquello que está por fuera del mundo conocido, mientras que las narrativas misteriosas se concentran en el funcionamiento interior de la mente inconsciente.

(Cornea (2007) p.3)

Tanto lo maravilloso como lo misterioso traen consigo cierta infamiliaridad e irracionalidad y sus mundos parecen sobrenaturales o que nacen de nuestros deseos inconscientes. Mientras que lo fantástico está en un lugar intermedio entre lo racional y lo irracional. La hegemonía cultural del racionalismo científico ha hecho que la balanza se incline hacia las narrativas racionales; por lo que en la ciencia ficción se ha dejado de lado el carácter fantástico de sus mundos y sus historias.

En la ciencia ficción la novedad suele ser algo sobrenatural: robots con consciencia/alma, seres extraterrestres, viajes en el tiempo, moverse más rápido que la luz, etc. La racionalidad científica hace que el espectador no sólo vea como plausibles estas fantasías que van contra todo lo que la ciencia promulga, sino que las hace ver como si de nuestro futuro se tratase. Así, “el lector de ciencia ficción se ve atrapado entre lo que existe fuera de las leyes del mundo conocido y lo que puede verse como una extensión lógica del mundo conocido” (Cornea (2007) p.4).

Por otra parte, hay quienes ven lo fantástico como un modo y no como un género. Una de ellas es la teórica Rosemary Jackson, quien expone que lo fantástico se encuentra entre lo maravilloso y lo mimético. Así, lo maravilloso “presenta al lector mundos que están fuera del mundo conocido” (Cornea (2007) p.4); por su parte, lo mimético presenta el mundo tal y como es. Y, lo fantástico es aquello que se encuentra en el punto medio, como la ciencia ficción. Según Jackson:

A diferencia de lo maravilloso o de lo mimético, lo fantástico es un modo de escribir que entra en un diálogo con lo real e incorpora ese diálogo como parte de su estructura esencial.

(Jackson (1981) p.36 en Cornea (2007) p.4)

Siguiendo a Todorov y a Jackson, Cornea (2007) afirma que la ciencia ficción debe entenderse desde lo fantástico. Así, las historias del género se encuentran en un punto medio entre la fantasía y la realidad. Tomando por realidad el modo en el que percibimos el mundo por las construcciones de las

distintas narrativas y de los medios, es decir, la realidad para Cornea es lo realista, lo que encaja en nuestro modelo de mundo.

12.5.1.5. Una corta historia de la ciencia ficción

Hay varias teorías sobre el origen de la ciencia ficción. Para algunos el género siempre ha existido, pues abarca todas las historias que imaginan mundos distintos. Sin embargo, en este texto abordaré una historia corta de la ciencia ficción y basándome casi que enteramente en la ciencia ficción desde el siglo XX. Entendiendo así el género como una respuesta artística a los sucesos históricos y culturales que han tenido lugar tras la revolución industrial y enfocándome en el cine.

Antes de empezar a relatar brevemente la historia del género, considero importante resaltar que el término ciencia ficción se acuñó por primera vez por Hugo Gernsback, “quien hizo de la ciencia ficción una forma literaria reconocida” (Westfahl (1998) p.1. Citado de Roberts (2006) p.51). Para Gernsback, quien clamó ser el inventor del término, la ciencia ficción está fuertemente basada en la ciencia y era una forma de narrar que educaba a la audiencia.

- **Los comienzos del género**

Al comienzo del cine, las películas eran mudas. Fue en esta época donde nació la ciencia ficción cinematográfica. No obstante, los creadores de estas películas no eran muy conscientes de su pertenencia al género. A pesar de esto, se pueden identificar distintos subgéneros que nacieron en este periodo; tales como: el desastre, las películas de guerra, las aventuras de detectives científicos, las aventuras interplanetarias, la equidad de género, los científicos locos y el rejuvenecimiento. (James y Mendelsohn, 2003).

En el inicio del cine no hubo demasiada ciencia ficción. Sin embargo, se pueden contar alrededor de 19 películas de ciencia ficción desde 1914 hasta 1955. Estas primeras películas del género se caracterizaron por tener una narrativa simple, que contaban historias de aventuras y que buscaban llegar a un público juvenil. Además, el género se vio afectado por la reducción cada vez mayor del presupuesto en los 40's y hasta la mitad de los 50's (James y Mendelsohn, 2003).

Se puede decir que la historia de la ciencia ficción comienza con una de las películas más icónicas de la historia del cine *Le Voyage dans la lune* (*Viaje a la luna*, 1902). En el viaje a la luna se muestran las relaciones sociales y la organización de los seres humanos; pero más allá de esto, la película es reconocida por el uso de efectos especiales y desde ahí puede verse la pauta

de estos efectos en el género (James y Mendlesohn (2003) p. 80).

En los 20's surge la figura de Lang, un director de cine que se dedicó a crear películas de ciencia ficción utilizando la narrativa clásica del viaje del héroe para ello. Las dos primeras partes de *Die Spinnen* (Las arañas) lanzadas en 1919 y 1920 tratan la historia de un héroe deportista y explorador que intenta sabotear los diseños de una organización criminal cuyas operaciones funcionan a nivel global. En *Spione* (1928) Lang trata otra aventura de un héroe contra una red de espías internacional. Su cine se puede catalogar como expresionismo alemán, por lo que sus películas rebosan de escenarios exóticos, narrativas de suspenso y de una clásica estructura de persecución (James y Mendlesohn, 2003).



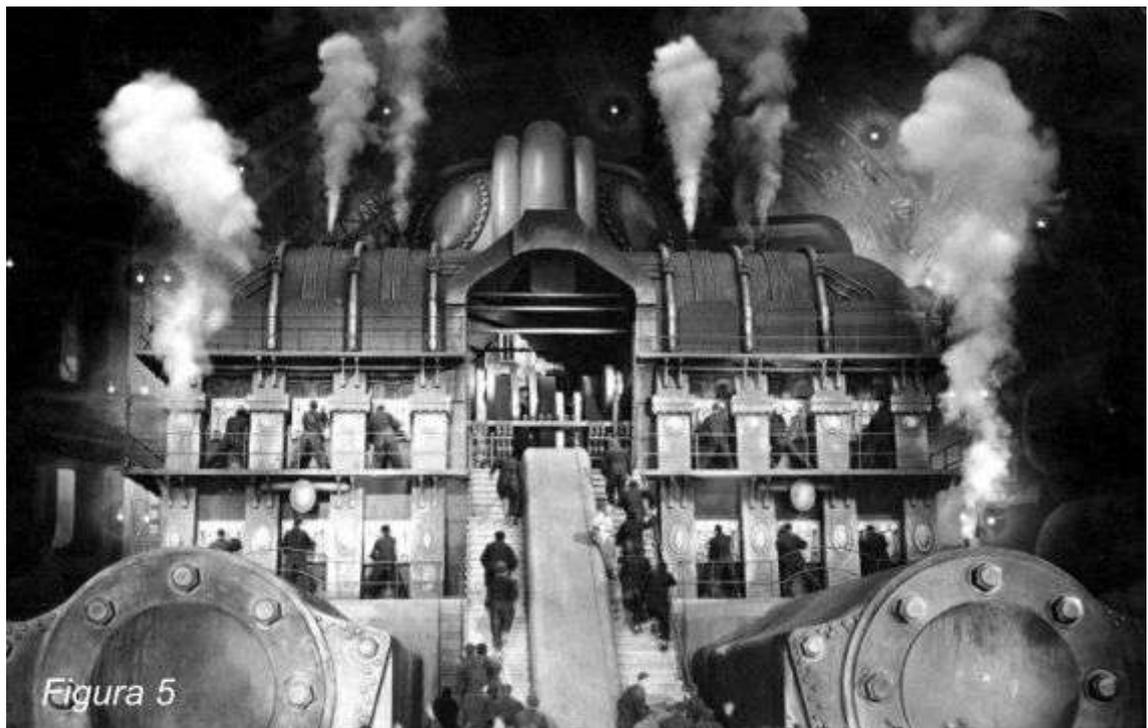
Otra película clave de principios del siglo XX fue *Paris qui dort* (1923). Esta película trata la historia de un científico que desarrolla un rayo capaz de parar el movimiento y enviar al mundo a dormir. En esta historia, está el arquetípico ejemplo del científico loco, del que se continúa alimentando la ciencia ficción. Además, como lo mencionan James y Mendlesohn (2003), “aunque los efectos especiales no son muchos, demuestran la típica falta de voluntad de la película de ciencia ficción de subyugar los efectos y el espectáculo a la lógica narrativa”(p. 81).

Dos años después *The Lost World* (Hoyt, 1925) llegó a las pantallas y le mostró al público el espectáculo de la animación stop motion. Esta técnica

luego se vio imitada e grandes clásicos de la ciencia ficción como *King Kong* (Cooper, Schoedsack, 1933).

En 1926 llega a las pantallas *Metropolis*, que es vista por muchos como la película que definió muchos de los aspectos característicos de la ciencia ficción. En esta película se muestra la ciudad moderna, una ciudad en la que los trabajadores son deshumanizados y explotados en grandes fábricas. Para esto emplea rascacielos y grandes maquinarias que intentan evocar el triunfo del progreso, y por ende de la razón en la civilización. Sin embargo, la hipersexualización de las mujeres se traduce en una irracionalidad remanente en la sociedad moderna. (James y Mendlesohn, 2003).

Además de ser un retrato de la distopía moderna en la que el progreso se antepone a todo lo demás, *Metrópolis* es importante para el género de la ciencia ficción porque expone uno de sus grandes tropos: la inteligencia artificial. Esta Inteligencia artificial no sólo es posible, sino que es capaz de suplantar a un ser humano sin que los demás lo noten; pero esto no la hace humana, todo lo contrario, se muestra como un ser sin sentimientos por lo que es finalmente descubierta.



Esta representación de la inteligencia artificial como algo maligno se puede relacionar con la crítica que hace la película a la modernidad. Pues el progreso viene en forma de tecnologías cada vez más grandes, que opacan lo humano y destierran la dignidad de los trabajadores. La tecnología se convierte en una herramienta más que aliena a la gente. Estos sentimientos anti

tecnológicos se volverán una marca de la ciencia ficción, en donde el progreso y la tecnología vienen acompañados de distopías.

Finalmente, en 1929 se estrena *Die Frau im Mond (La mujer en la luna)* que se vale de los efectos especiales para cautivar a la audiencia y contar su historia, sin importar que estos sean apropiados o no para la trama. En esta película se habla del primer viaje a la luna y su importancia recae en la importancia que se le da a la verosimilitud científica al narrar. Siendo esta una clara muestra del materialismo cognitivo que imperará en las narrativas de ciencia ficción.

- **El cine sonoro**

Con la llegada del sonido al cine las películas se transformaron y la ciencia ficción no fue la excepción. Las historias futurísticas y heroicas del género se encontraron inmersas en un mundo de sonidos musicales. Algunas de las películas de ciencia ficción musicales más relevantes fueron *Just Imagine, It's Great to Be Alive* (Werker, 1933), *The Big Broadcast of 1936* (Taurog, 1935), *The Big Broadcast of 1938* (Leisen, 1938), *A Connecticut Yankee* (Butler, 1931) y *The Phantom Empire* (Brower and Eason, 1935).

Adicionalmente, en la década de los 30 se acentuó uno de los arquetipos más fuertes del género que permanece vigente hasta nuestros días: el científico loco. Muchas películas sobre científicos que habían perdido la cordura y llevaban a cabo sus malvados planes para dominar el mundo con sus inventos vieron la luz. La locura se veía reflejada en una puesta en escena gótica, donde lo moderno y lo premoderno se encontraban (James y Mendlesohn, 2003).

La locura en estas películas iba acompañada de la investigación científica, que cada vez estaba más a la vanguardia de su tiempo, y de la crítica social, siguiendo así lo expuesto en la emblemática *Metrópolis*. Una película de la época donde confluyen la locura, la ciencia y la crítica a la modernidad es *The Invisible Man* (Whale, 1933) donde la ciencia es llevada por la comunicación de masas a lugares remotos, transformándolos.

En los 30 el cine de ciencia ficción experimentó la intercepción de una puesta en escena gótica y anacrónica con la introducción de movimientos de cámara que irrumpían lo premoderno para darle un punto de vista moderno a las historias. En *Doctor Jekyll and Mr Hyde* (Mamoulian, 1932), el director introduce la película con un plano secuencia de tres minutos y medio en el que vemos exclusivamente el punto de vista del doctor Jekyll. (James y Mendlesohn, 2003).

Por su parte, la década de los 40 trajo pocas innovaciones al cine de ciencia ficción y se vio marcado por una reducción presupuestal de la industria hacia este tipo de historias. Por ello, la década carece de películas que deban ser resaltadas y traídas a colación como importantes para el género.

- **El boom de la ciencia ficción**

En la década de los 50, y tras la reducción presupuestal hacia el género, sucedió lo inesperado: el boom de la ciencia ficción. Esta explosión de películas del género tuvo lugar, mayoritariamente, en Estados Unidos. Aunque permaneció siendo cine independiente.

Todo comenzó con *Destination Moon* (Pichel, 1950) película que transgredió el estilo que dominó la ciencia ficción en sus comienzos. La puesta en escena ya no era excéntrica y sacada de su tiempo y los personajes no eran monstruos o científicos locos, sino todo lo contrario. En *Destination Moon* predominó un estilo documentalista, que llevaba a la audiencia a presenciar el primer viaje a la luna, con una puesta en escena que intentaba imitar la realidad y ser científicamente verosímil, y personajes que aparentaban un estilo natural. La película culmina con la frase 'the end is the beginning' que "puede ser vista como el anuncio del inicio del verdadero cine de ciencia ficción" (James y Mendlesohn (2003) p. 85).



Otro origen del boom de la ciencia ficción se puede situar en *Rocketship X-M* (Neumann, 1950), que fue la competencia de *Destination Moon* y logró estrenarse primero. La película era una advertencia sobre lo peligroso que resultaría una guerra nuclear. A pesar de ser descrita por la crítica como oportunista, explotativa y melodramática, su temática reafirma las preocupaciones de la ciencia ficción por el estado de cosas actual y cómo la tecnología acompañada de la ambición puede llevar al fin de la humanidad.

Rocketship X-M es, además, una película que plasma la ansiedad que se vivía en la época por la posibilidad de una guerra nuclear entre Estados Unidos y la Unión Soviética. Esta ansiedad llevó a la introducción de escenas de destrucción masiva, monstruos y mutantes generados por radiación, la colaboración entre la ciencia y los militares, guerras nucleares alienígenas y un subtexto religioso imperante en las películas (James y Mendlesohn, 2003).



En 1952, con una gran campaña publicitaria tras de sí, llega uno de los grandes íconos de la ciencia ficción y de la historia del cine: el relanzamiento de *King Kong* que fue vital para revitalizar el género. A partir de aquí, la producción de películas sobre monstruos estalló y llegaron clásicos del género como *The Beast From 20,000 Fathoms* (Lourié, 1953) y *Them!* (Douglas, 1954).

No obstante, la ansiedad por la guerra fría seguía creciendo y apoderándose de las historias. El miedo a las guerras nucleares se transformó en una preocupación por los regímenes totalitaristas y la deshumanización que subyace en ellos. En este contexto nace *Invasion of the Body Snatchers* (Siegel, 1956) considerada por mucho como la película más importante de la década. La historia trata de unos aliens sin emociones similares a los virus, que son capaces de replicar a los humanos.

En la película el contagio trae consigo la deshumanización del contagiado, por esta narrativa hay quienes asocian la película como una crítica al comunismo. Sin embargo, la película toca otros temas y preocupaciones de la época, como la cultura de masas, las drogas, la homosexualidad y la

preocupación por la rebeldía y delincuencia juvenil que era asociada al naciente rock'n'roll. (James y Mendlesohn, 2003).



Cruzando el atlántico, en Europa, el cine de ciencia ficción empezó a tomar fuerza, especialmente hacia finales de los 50, tras el boom estadounidense, y en la década de los 60. En el Reino Unido el cine de ciencia ficción se vio dominado por historias sobre invasiones aliens, amenazas nucleares y la ciencia salida de control, muy al estilo americano.

James y Mendlesohn (2003) relatan cómo en Francia el cine de ciencia ficción surgió desde la *nouvelle vague* y críticos asociados con la famosa revista de cine *Cahiers du cinéma*. Entre las películas más reconocidas de esta época se encuentran *Un amour de poche* (Kast, 1957), *Les Yeux sans visage* (Franju, 1959), *La Jetée* (Marker, 1962), *Alphaville* (Godard, 1965), *Fahrenheit 451* (Truffaut, 1966) y *Je t'aime, je t'aime* (Resnais, 1967). Muchas de estas películas fueron luego re adaptadas por Hollywood, pero todas permanecen en la memoria colectiva como un cine arte de ciencia ficción.



- **La contracultura se toma la ciencia ficción**

Las críticas a la sociedad actual siempre han estado presentes en el género. Sin embargo, desde finales de los 60's se agudizaron y se empezó a ver una preocupación por las implicaciones sociales que tenían las decisiones de los gobiernos de turno. Por ello, el género se volvió socialmente relevante y permaneció a la vanguardia de su tiempo.

Algunas de las películas más destacadas de este movimiento son: *Night of the Living Dead* (Romero, 1968), *Planet of the Apes* (Schaffner, 1968), *Wild in the Streets* (Shear, 1968), *THX 1138* (Lucas, 1970), *Glen and Randa* (McBride, 1971) y *The Crazies* (Romero, 1973). En estas películas se ve, además de las preocupaciones clásicas por la guerra y las armas nucleares, una crítica a “la relación antidemocrática entre los negocios y el gobierno” (James y Mendlesohn (2003) p.90). Además de un apoyo al movimiento de los derechos civiles y una preocupación genuina por el significado de ser humano.



Figura 10

Otro tema del que se ocupó la ciencia ficción en esta época fue la ecología. Surgieron películas que trataban los problemas de nuestra relación con el medio ambiente. Las más relevantes en este aspecto fueron *The Andromeda Strain* (Wise, 1970), *Silent Running* (Trumbull, 1971), *It's Alive* (Cohen, 1973) y unas películas en las que se hablaba de la revancha de la naturaleza como *Frogs* (McCowan, 1972), *Phase IV* (Bass, 1973) (James y Mendlesohn, 2003).

La contracultura encontró su punto más alto en las películas de Stanley Kubrick, quien además de tratar temas polémicos logró darle un aire más cinematográfico a la ciencia ficción. Con "*Doctor Strangelove* (1964), *A Clockwork Orange* (1971) y, especialmente, *2001: A Space Odyssey* (1968) demostró una visión cómica oscura y una sospecha de la tecnología contrapuesta por la determinación de explorar los límites de la cinematografía" (James y Mendlesohn (2003) p.91).

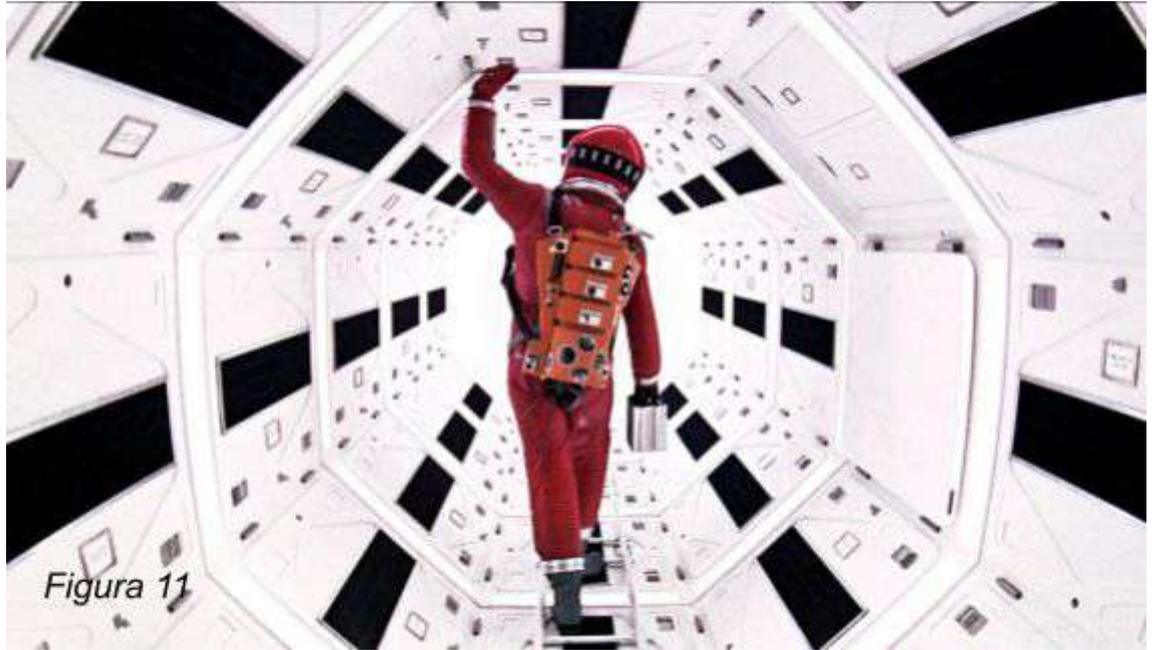


Figura 11

El cine de Kubrick muestra una impecable cinematografía acompañada por una visión oscura y pesada del mundo y del futuro de la humanidad. 2001: A Space Odyssey es el relato de la tragedia de la humanidad, desde sus inicios hasta el momento en el que se expande el horizonte humano a todos los confines del universo. Sólo Andrei Tarkovsky logró competir con el director inglés, con *Solaris* (1972), *Stalker* (1979) y *Offret* (1986), trató temas de ciencia ficción con el mismo nivel de rigor que Kubrick, añadiendo su sello personal al contar historias.

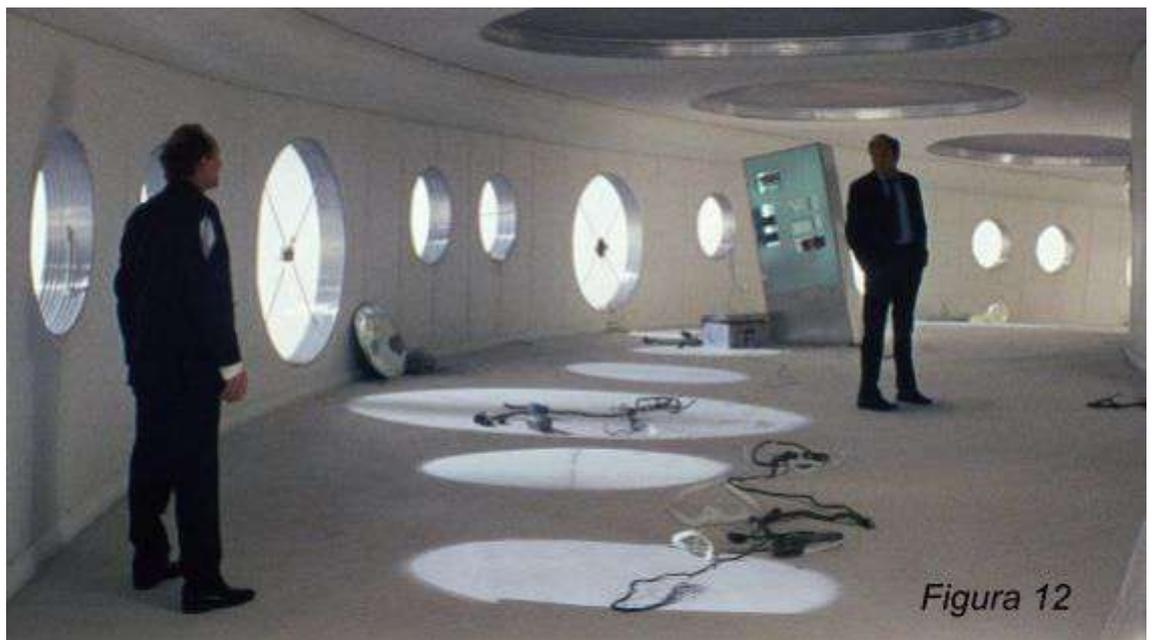


Figura 12

- **Star Wars y la masificación de la ciencia ficción**

En 1977 George Lucas estrena *Star Wars: A New Hope* una película sobre una aventura interestelar. Con *Star Wars* la ciencia ficción se vuelve un género completamente masivo. Además de lo innovadora que fue en cuanto a efectos especiales, la película rompe con el paradigma de que la ciencia ficción debe estar unida a un discurso científicista en el que no tiene cabida la magia.



Pero *Star Wars* no fue la única película que cambió el destino del género. También en 1977 se estrena *Close Encounters of the Third Kind* de Spielberg, quien se convirtió en uno de los directores más emblemáticos de ciencia ficción hasta nuestros días. Tras esta película Spielberg lanzó *Jaws* (1975), *E.T.: The Extra-Terrestrial* (1982) y *Jurassic Park* (1993) “confirmando la rentabilidad del nuevo estilo dirigido por efectos, (...) altamente publicitado y saturado” (James y Mendlesohn, 2003, p. 92) que llevó a sus películas (con narrativas juveniles) a ser grandes éxitos en la taquilla mundial.

Además de Spielberg y Lucas, surge a finales de los 70's otro emblemático director que le da un cambio a la ciencia ficción: Ridley Scott. Con *Alien* (1979) y *Blade Runner* (1982) Scott llega a un segmento de mercado de mayor edad gracias a que debate temas como la postmodernidad, la encarnación y la identidad. Haciendo que en el público surjan preguntas sobre lo que somos y sobre cómo queremos que sea el futuro.



Los 80 's llegan con una rejuvenización y sentimentalización del género, buscando así llegar a la mayor cantidad de espectadores posibles y mezclándose un poco con la comedia. Emblemas de esto son *Back to the Future* (Zemeckis, 1985), *Cocoon* (Howard, 1985), *Explorers* (Dante, 1985) y *Weird Science* (Hughes, 1985).

Estas películas demuestran no solo el grado en el que las ideas e imaginario de ciencia ficción se han integrado en la imaginación popular, también muestran el cambio del cine de ciencia ficción en la década de los 80 que pasó de lo social a la resolución mágica de problemas personales

(James y Mendlesohn (2003) p. 92)

La ciencia ficción deja de lado la crítica social y los problemas metafísicos sobre la humanidad que le habían preocupado por décadas para así poder ser un género más masivo. Adicionalmente, y como se venía esperando desde *Star Wars*, se deja de lado la preocupación por hacer películas con plausibilidad científica en búsqueda de tramas más espectaculares y ligeras.

Por otra parte, desde los 70's hubo una proliferación de cine de ciencia ficción de bajo presupuesto y películas como *Piranha* (Dante, 1978), *Alligator* (Teague, 1980), *Repo Man* (Cox, 1984), *Trancers* (Band, 1984), *The Stuff* (Cohen, 1985), *Zone Troopers* (Bilson, 1985), *Tremors* (Underwood, 1989), *Darkman* (Raimi, 1990), *Megaville* (Lehner, 1990). Además de *The Terminator* (Cameron, 1984) y *Mad Max* (Miller, 1979), que pasaron a ser emblemas del género.



Mientras tanto, en la Unión Soviética se incluyeron historias sobre viajes interestelares, como *Dune* (Lynch, 1984) reflejando en el cine la carrera espacial de la guerra fría y otros temas al respecto desde el otro punto de vista: el anticapitalista.

La década de los 90 trajo consigo más películas de ciencia ficción taquilleras como *Alien*, *Back to the Future*, *Batman*, *The Matrix*, *Men in Black*, *Mission: Impossible*, *Teenage Mutant Ninja Turtles* y *The X-Men*. En estas películas predominó la desfamiliarización o extrañamiento de los personajes con el mundo que habitan. Además de volver a criticar la sociedad y las consecuencias del sistema capitalista en la vida de las personas.

Adicionalmente, la ciencia ficción desde la época de los noventa vio el surgimiento de una relación cercana entre el cine y la televisión, en la que algunas veces la televisión se alimentaba del cine para crear o ampliar historias o viceversa. Esta tendencia se fue haciendo cada vez más popular y se expandió hacia el creciente mundo de los videojuegos.

- **Los 2000's y lo que vino después**

Con el siglo XXI llegaron grandes avances tecnológicos que le permitieron a las películas de ciencia ficción tener un look mucho más realista. Además, con la llegada del internet, el fortalecimiento de la globalización y los avances tecnológicos en robótica, entre otros, el género de la ciencia ficción se convirtió en uno de los géneros más consumidos por el público global.

Con el consumo masivo de la ciencia ficción llegaron los remakes, las precuelas y las secuelas de viejos éxitos de la ciencia ficción, como *Star Trek*,

Star Wars, Jurassic Park y Blade Runner. Que le aseguraron a los estudios una gran audiencia y con ella grandes ganancias.

Por otra parte, el cine independiente de ciencia ficción se apartó un poco del espectáculo de las grandes franquicias de Hollywood y se dedicó a producir historias festivalera. Estas historias se enfocaron, principalmente, en la relación de lo humano con lo diferente, donde muchas veces no se puede trazar una línea muy clara, como *Her* (2013) y *Ex-machina* (2014).

12.5.1.6. La ciencia ficción y la televisión

- **Los orígenes**

La historia de la ciencia ficción en la televisión comenzó en Estados Unidos con historias sobre aventuras espaciales como *Captain Video and His Video Rangers* (1949–55) y *Tom Corbett, Space Cadet* (1950–5). Estos programas exaltaban los valores conformistas y conservadores de héroes que peleaban contra el mal.

Tom Corbett resalta, tanto por sus altos valores de producción y, cortesía del consejero científico Willy Ley, por su obsesión con la exactitud científica. La mayoría, sin embargo, siguió el ejemplo de Captain Video, prefiriendo las tramas emocionantes a la plausibilidad científica. .

(James y Mendlesohn (2003) p.88)

En la televisión, como sucedió en el cine, la ciencia ficción se desarrolló en dos caminos: el espectáculo visual, que muchas veces dejó de lado la coherencia científica, y la rigurosidad científica, desde la que no se pensaba demasiado en atraer a un gran público sino en hacer contenido de calidad.

La recepción positiva de las primeras series del género hizo que a mediados de los 50's se empezara a tomar en serio. Tanto así que Walt Disney decidió financiar programas de televisión de ciencia ficción de la mano de Ley, Heinz Haber y Werner von Braun. (James y Mendlesohn, 2003).

Estas historias, siguiendo el ejemplo de Captain Video, prefirieron el espectáculo a la plausibilidad científica para así atraer más público. Además, se caracterizaron por mezclar las aventuras espaciales con las novelas y con historias con un contenido moralizante fuerte, siguiendo los parámetros de la televisión estadounidense de la época.

En los primeros años de la televisión también aparecieron programas de ciencia ficción como *Lights Out* (1949–1952), *Out There* (1951–1952), *Tales of Tomorrow* (1951–1953), y *Science Fiction Theatre* (1955–1957) que se

inspiraban en las tradiciones radiales y en las historias de los autores de ciencia ficción más populares de la época.

Tras estos primeros shows llegaron los dos programas de televisión más importantes de los primeros años de la ciencia ficción: *The Twilight Zone* (1959–1964) y *The Outer Limits* (1963– 1965). Que eran historias donde el horror y lo sobrenatural se encontraban con la ciencia ficción, dándole una nueva variedad narrativa y ampliando la audiencia del género.

- **Star Trek**

El punto decisivo para la televisión de ciencia ficción llega en 1966 con Star Trek. La serie logró combinar los efectos especiales con la crítica social que también hacían las películas de ciencia ficción de la época. Siendo una aventura espacial, logró fidelizar un público muy amplio, pues estaba diseñada para todas las edades.

Star Trek es clave para la historia de la televisión de ciencia ficción pues es el inicio del crecimiento masivo del género en Estados Unidos y a nivel mundial. También es importante resaltar que Star Trek fue una de las primeras franquicias en generar un contenido transmedia, uniendo películas con la serie, videojuegos y una posterior serie animada; y logrando así llegar a más cantidad de personas a nivel local y mundial.

Franquicias similares surgieron tras Star Trek. Siendo las más populares *Doctor Who* (1963–89, del Reino Unido), *Babylon 5* (1993–8) y *The X-Files* (1993–2002). Esta popularidad de las series de ciencia ficción fue algo que jamás se hubiese esperado en los orígenes de la televisión de este género, pues eran programas con bajos presupuestos y poca audiencia.

Doctor Who se caracteriza por dilemas éticos e imaginarios que le dificultan al doctor comprometerse en sus misiones. Sin embargo, “los sets, vestuarios, plots repetitivos y el cliché moralizador socavan la seriedad de estos momentos” (James y Mendlesohn (2003) p.89-90).

Tras estas populares franquicias la televisión se convirtió en el punto de encuentro popular de la ciencia ficción (James y Mendlesohn, 2003). Pues facilitaba el acceso a más espectadores y por una cantidad de tiempo mucho más prolongada que el cine; además de la reducción de costos que había en la producción de una serie en comparación con una película.

En 1978 *Battlestar Galactica* sale a la luz, siendo la serie de ciencia ficción con mayor presupuesto hasta ese momento. La serie trata una civilización futura de humanos que se ve amenazada por el regreso de los Cylons, unos robots superinteligentes que se rebelaron y ahora buscan destruir

a sus creadores: los humanos. La serie muestra una preocupación por los peligros que puede traer el jugar a ser dioses creando vida.

Más allá de eso, *Battlestar Galactica* hace un análisis crítico sobre la condición humana y sobre el papel de la mujer en la sociedad. Siendo un punto de partida en la televisión de ciencia ficción hacia una revisión de los roles de género que hay en la sociedad.

En los 80's la televisión de ciencia ficción dio un giro y empezó a seguir las tendencias del cine. Así, se desarrollaron historias sobre alienígenas siguiendo clásicos del cine como *E.T. The Extraterrestrial* y *Alien*; las series más populares de esta corriente fueron *V* (1984–1985), *Alien Nation* (1989–1991), y *War of the Worlds* (1988–1990).

- **2000's**

Al igual que en el cine, la televisión de ciencia ficción se popularizó aún más en el nuevo siglo gracias a los desarrollos en efectos especiales y al desarrollo de nuevas tecnologías que permearon todas las capas de la sociedad. La variedad temática del género siguió creciendo y surgieron series como *Eureka* (2006–2012) y *Heroes* (2006–2010), que mostraron nuevas posibilidades narrativas (Telotte, 2008).

Un punto de inflexión en la televisión en general y que afectó en gran medida a la televisión de ciencia ficción fue la llegada de Netflix y con ella de las demás plataformas digitales que contribuyeron a la masificación de las series del género. Con Netflix surgieron nuevas propuestas de ciencia ficción como *Black Mirror* (2011-2019) y *Stranger Things* (2016-presente), pero también llegaron los relanzamientos, las precuelas y las secuelas de viejos clásicos de la ciencia ficción, como *Perdidos en el espacio* (2018-presente) o las nuevas series de *Star Wars* (*Rebels* y *The Mandalorian*) que fueron producidas por Disney.

12.5.2. Distopía

12.5.2.1. Concepto (historia)

La distopía es un concepto que viene necesariamente unido al de utopía. Sin embargo, ninguno de los dos tiene una definición fija. Pues “hasta que la utopía se realice, no puede ser completamente conceptualizada, ni puede haber una perspectiva precisa sobre lo utópico, ni puede ser

completamente imaginada” (Bartter (2007) p.2-3). Lo mismo sucede con la distopía, que es, en términos generales, el contrario de la utopía.

En la historia de la humanidad siempre han existido historias sobre el futuro. Hemos imaginado por siglos mundos distintos, mejores o peores que el que habitamos; esta parece ser la búsqueda humana permanente (Bartter, 2007). Por esto, se puede decir que las utopías y las distopías han existido desde hace mucho tiempo, más allá de los términos.

No obstante, el primero en acuñar el término fue el escritor británico Thomas More con la creación de su libro *Utopía* (1516). Se dice que Thomas More sacó el término utopía de la palabra *eutopos*, que significa ‘el lugar bueno’ o de *ou topos*, que traduce ‘ningún lugar’. Así una utopía puede ser un lugar bueno o ningún lugar, o ambos (Bartter,2007). Mientras que una distopía sería todo lo contrario, es decir, un lugar malo o cualquier lugar, o ambos.

Siguiendo el razonamiento de Ruth Levitas la utopía y la distopía nacen como constructos sociales a partir de la meditación que hacemos de la sociedad en la que vivimos. Sin embargo, es un constructo social basado en una brecha (que también construimos nosotros) entre las necesidades y los deseos de una población en una sociedad determinada y las formas disponibles para satisfacer estos deseos y necesidades (Bartter, 2007).

Así las cosas, la utopía sucede cuando una sociedad imaginaria es capaz de satisfacer los deseos y necesidades de sus habitantes. Mientras que en una sociedad distópica estos deseos y necesidades no sólo se verán insatisfechos, sino que ni siquiera serían tenidos en cuenta por parte de quienes controlan la sociedad.

Aunque como tal, la distopía como género literario fue un producto de la modernidad que surge tras la revolución industrial, más precisamente en los inicios del siglo XX. Nace como respuesta a los surgientes monopolios que empezaron a adueñarse del mundo en un imperialismo económico que el estado no podía controlar.

En las manos de E.M. Forster, Yevgeny Zamyatin, Aldous Huxley, Katherine Burdekin, George Orwell, Ray Bradbury, Margaret Atwood, y otros, floreció la distopía clásica, en sociedades embriagadas por la avaricia, la destrucción y la muerte.

(Moylan (2000) p. xi)

Así, la distopía se alza como una respuesta a las injusticias de la época y continúa siéndolo hasta nuestros días. En los relatos distópicos se intenta mostrar -situándose en un futuro en el que las personas no son libres por el control social- lo que está mal con la sociedad en que vivimos y las

consecuencias que puede tener la continuación del modelo económico y político actual.



Figura 16

Para mitad del siglo XX la distopía como género ya estaba establecida. Pero tras los horrores de la segunda guerra mundial y la reacomodación del mundo en un bloque capitalista y un bloque comunista las preocupaciones distópicas se agudizaron. El género comenzó a interrogarse sobre los regímenes totalitaristas y el peligro que estos representaban para las libertades individuales.

El interrogatorio distópico comienza a agudizarse a medida que el aparato estatal moderno (en la Unión Soviética estalinista, la Alemania nazi, los estados de bienestar socialdemócratas y las oligarquías de derecha) se aísla como motor primario de alienación y sufrimiento.

(Moylan (2000) xii).

Sin embargo, no todos los autores se centraron en los peligros de los estados autoritarios y de la tecnología en las manos equivocadas. Siguiendo a Moylan (2000) hubo quienes dieron un paso más y vieron la intrincada relación entre la economía y la cultura en los sistemas capitalistas y expusieron que esta relación era capaz de disminuir la complejidad humana y poner en peligro al planeta entero.

A partir de la década de los 80's, la distopía pasó de preocuparse por la reestructuración capitalista que había tenido la economía y su relación con la homogeneización de las culturas, a ver que en el mundo estaban resurgiendo con fuerza los valores conservadores y que la sociedad estaba dando un giro hacia la derecha. Esto significó una vuelta atrás en cuanto a derechos de las minorías, que ya no contaban con representación en los planes de gobierno.

La dominancia económica del capitalismo se vio reflejada en el aumento de la desigualdad en la sociedad y de la violencia, especialmente hacia los menos privilegiados. Esta fue la estocada final a la imaginación utópica y significó un recrudecimiento de las narrativas distópicas. (Moylan (2000) p. xv) Pero, al mismo tiempo, la oposición política hacia el capitalismo se hace cada vez más débil. Por lo que las distopías se volvieron unas de las formas más duras de criticar al sistema actual.

12.5.2.2. Características

La distopía se caracteriza, principalmente, por extrapolar lo que está mal en la sociedad actual hacia una sociedad ficticia en la que el problema es algo sistemático.

La principal verdad distópica reside en su capacidad para reflexionar sobre las causas del mal social y ecológico como sistémicas.

(Moylan (2000) P. xii)

En un mundo así, existe un problema transversal a todos los demás problemas sociales y no existe una sola cosa que se pueda solucionar con la que se solucione todo lo demás. Por lo que, un mundo distópico es un mundo en el que la esperanza de un cambio significativo está perdida.

En la utopía, por el contrario, es la esperanza de un mundo mejor la base de la construcción del futuro imaginado. Esta esperanza busca ver realizados nuestros más profundos y radicales deseos, pero no a un nivel personal, sino colectivo. Por ello, la utopía requiere una reconfiguración revolucionaria de la sociedad, pues la esperanza utópica tiene un carácter inherentemente colectivo que nada tiene que ver con el individualismo y la codicia. Carl Freedman.

En cambio, en una distopía son la codicia y el individualismo lo que llevaron a la reconfiguración de la sociedad. Una sociedad distópica es el reflejo de nuestros mayores miedos, es una sociedad que se construye con base en la desesperanza de que si el estado de cosas actual no cambia, en el futuro nos espera lo peor.

Algo que es crucial para que un mundo imaginado sea considerado una distopía es que los males de la sociedad tienen un impacto en la vida diaria de los individuos que la habitan. Siendo la libertad el valor que más a menudo se ve afectado en un mundo distópico, pues los individuos no pueden estar en contra del régimen, no pueden expresar sus inconformidades y mucho menos irse.

Las historias distópicas giran en torno a un protagonista alienado que logra abrir los ojos y ver lo mal que está el mundo en el que vive. Esta persona logra reconocer la mano invisible que determina el comportamiento de los individuos de la sociedad sin que ellos se den cuenta.

Aquí, entonces, surge la pregunta de cómo sabemos si estamos en una utopía o en una distopía. Para Schlobin “la individualidad, ya sea exaltada o frustrada, es central para las utopías y las distopías”. Así, es la libertad individual la que determina si se trata de un mundo utópico (en el que la libertad se ve exaltada) o en un mundo distópico (en el que los individuos no son libres de actuar y pensar según su propia disposición).

Por su parte, Dalai Lama ve en la sociedad industrial moderna la razón para temer una distopía en el futuro. Pues en nuestra sociedad importa más la producción que las personas que la hacen posible.

La sociedad industrial moderna a menudo me parece una enorme máquina autopropulsada. En lugar de seres humanos a cargo, cada individuo es un componente diminuto e insignificante que no tiene más remedio que moverse cuando la máquina se mueve.

(Bartter p5) (8).

En el mundo en el vivimos, cada individuo es visto como un andamiaje reemplazable de la gran máquina del progreso. Entonces, los individuos se ven cada vez con menos poder, menos control sobre lo que pasa en sus vidas y en la sociedad. No obstante, los seres humanos como especie son ahora más poderosos que nunca, y tienen en sus manos la vida y el mundo. Los seres humanos tienen el poder de preservar o acabar el mundo y el futuro está en nuestras manos, aunque el “nuestras” no incluye a la mayoría de individuos.

Recordando la obra de Thomas More, Bartter (2007) afirma que el resultado opuesto a lo que planteó en utopía es el presente. Cuando los codiciosos líderes de Inglaterra logran apoderarse de tecnologías avanzadas y obtener sus propósitos egoístas moldeando a la sociedad para esto, que es lo que sucedió en la revolución industrial y que trajo consigo el modelo capitalista que hoy tenemos, un modelo que no se preocupa por los individuos ni por la vida.



Además, la distopía se basa en la idea de que “la cultura dominante es penetrante y estruendosamente persuasiva” (Bartter (2007) p.6). Es por esto que le resulta tan fácil llevar a los individuos a renunciar a su libertad sin que estos se den cuenta. Y así, convierte la sociedad en una distopía funcional a sus intereses.

Uno de los puntos claves en las distopías es el manejo de la ciencia por parte del sistema dominante, que la controla. Así la ética científica tiene un rol vital en la creación de una distopía, pues la falta de ética lleva a la ciencia a cometer crímenes y grandes injusticias contra los menos favorecidos.

Desde el comienzo mismo de la Revolución Científica, las concepciones occidentales de la ciencia se han basado con frecuencia en metáforas de género que caracterizan a la ciencia como una empresa masculina que manipula a la naturaleza y saca sus secretos de ella.

(Bartter (2007) p.6)

Finalmente, cabe resaltar que las distopías se encargan de extrapolar preocupaciones presentes y llevarlas a un futuro en el que estos miedos se cumplieron o donde se convierten en grandes dilemas morales. Uno de estos dilemas viene con la pregunta “¿cuántos pecados debemos cometer para garantizar la felicidad a mayor número de personas posible?” (Bartter (2007) p.8). El problema es que quienes deben responder a esta pregunta son los mismos que han llevado a la sociedad al caos movidos por preocupaciones individualistas.

12.5.2.3. Impacto cultural de la distopía en la ciencia ficción

Los orígenes de la relación entre las utopías/distopías con la ciencia ficción se pueden rastrear hasta 1818, cuando Mary Shelley crea Frankenstein. Esta relación surge bajo la premisa de que quienes determinan el uso de la ciencia y la tecnología son quienes gobiernan el mundo (Bartter, 2007). Así, si la ciencia y la tecnología son usadas para buscar el bien común, tenemos una utopía. Mientras que si se usan para perseguir intereses particulares que pueden afectar a millones, tenemos una distopía.

Pero más allá de la relación entre quienes controlan la ciencia y su relación con una utopía o una distopía, la ciencia ficción comparte preocupaciones temáticas con las historias utópicas y distópicas. La ciencia ficción como género tiene un compromiso con una visión de lo humano en la que las personas tienen un radicalismo político, al menos en potencia, que sale a relucir por el estado en el que se encuentra el mundo. Además, la unión entre la ciencia ficción y la utopía/distopía, pone un foco adicional de atención en el uso de la ciencia en la ciencia ficción: “Por qué la ciencia? ¿qué efecto tienen las perspectivas científicas en la especulación utópica?” (Parrinder () en Bartter (2007) p.4).

La unión entre la ciencia ficción y las preocupaciones utópicas/distópicas se fortalecen en la fuerte crítica al sistema social y económico que hace la ciencia ficción en sus historias. Gran parte de las historias de ciencia ficción relatan la historia de un mundo en el que la ideología imperante ciega a los ciudadanos de ver cómo lo hegemónico (política y socialmente) les quita la libertad y la autonomía (Moylan 2000).

Otro punto donde convergen la ciencia ficción y las narrativas utópicas-distópicas es en el escapismo. Este escapismo se relaciona al empoderamiento del protagonista que escapa a una forma de pensar radicalmente distinta a la que tenía al principio y aún tienen sus congéneres, en otras palabras, el protagonista escapa hacia otra forma de ser en el mundo, sin que esto implique escapar de la realidad en un sentido negacionista.

En la ciencia ficción utópica-distópica en particular, estos viajes de lectura pueden conducir a una participación en el diseño, la representación y la investigación de una sociedad imaginada que implica una comprensión provisionalmente totalizadora de toda una lógica social y una forma de vida completa. Existe, por tanto, la posibilidad de una triangulación esclarecedora entre la perspectiva limitada de un lector individual, la revisión alienada del mundo alternativo en las páginas de un texto dado y la sociedad realmente existente.

(Moylan (2000) p. xvii)



Sin embargo, no todas las historias de ciencia ficción tienen una narrativa utópica-distópica pues se centran más en la aventura que en explorar críticamente la sociedad y la economía, y su relación e influencia con las personas que habitan el mundo. Así, muchas historias de ciencia ficción permanecen dentro de los cánones impuestos por la sociedad sin el menor intento de poner lo establecido en tela de juicio.

12.5.2.4. La utopía que salió mal

“De alguna manera, un horizonte utópico, o al menos un rastro de esperanza, aparece en la distopía militante”. (Moylan (2000) p. xiii).



Una utopía se convierte en distopía cuando el deseo de un futuro esperanzador y bueno para todos se pervierte en las manos de quien está dispuesto a hacer lo que sea para ver su propia versión de utopía hecha realidad. Así, lo que una vez se soñó como un futuro para todos y sin mal, da un vuelco hacia una civilización construida en base del caos y la represión.

A lo largo de nuestra historia hemos vivido cientos de sueños utópicos que han aterrizado en distopías. Esto se debe a que muchos que han ostentado el poder no han parado ante nada, y han usado la fuerza, para imponer sus concepciones personales de utopía o defender el status quo. Lo anterior no implica que el pensamiento utópico sea necesariamente peligroso, sino que donde nace la coerción, muere la utopía. Pero es importante perseverar en el sueño utópico y ver que “no debe perderse en el desastre diario del mundo” (Bartter (2007) p.4).

El mundo en el que vivimos se mueve alrededor de unas reglas que hemos creado sobre lo que está bien y lo que está mal. En una distopía, las reglas están sesgadas y “los seres humanos tienen más posibilidad de ser víctimas que de ser héroes” (Bartter (2007) p.34); además de víctimas, en una distopía los seres humanos son victimarios, en especial aquellos que manejan la sociedad.

A veces se presenta un mundo con una versión no ideal de utopía como si fuese una utopía. Se trata de mundos en los que el sistema hegemónico utiliza una visión utópica del mundo a su favor, para así esconder su propia degeneración y corrupción de los ojos de sus gobernados. Así, se le miente descaradamente a la población y se le manipula todo para que los dueños de todo puedan seguir en su comodidad.

Las manipulaciones y mentiras que se usan en una distopía disfrazada de utopía se basan en los valores que el sistema hegemónico ha exaltado como los únicos que permiten que la sociedad se desarrolle correctamente. Sin embargo, estos “ideales utópicos se ven corrompidos en el nombre de la ganancia” (Bartter (2007) p.40). Así, se crea una civilización cegada por la fantasía en la que viven, que la ha llevado a olvidar sus sueños de un futuro mejor para todos.

12.5.2.5. Totalitarismo, rebelión y distopía

La distopía ha estado ligada al totalitarismo desde sus inicios, que se pueden rastrear hasta la alegoría de la caverna de Platón. Las distopías describen:

estados de pesadilla donde los hombres están condicionados a la obediencia, se elimina la libertad y se aplasta la individualidad; donde el pasado se destruye sistemáticamente y los hombres quedan aislados de la naturaleza; donde se emplean la ciencia y la tecnología, no para enriquecer la vida humana, sino para mantener la vigilancia y el control estatal de sus ciudadanos esclavos.

(Hillegas, 1967 en Moylan, 2000, p.111)

Esta caracterización de un estado que usa su poder y la tecnología disponible para esclavizar a sus ciudadanos la describe Platón en la República, cuando cuenta la historia de unos hombres que vivían en una caverna, amarrados y con la cabeza fijada para que solo pudieran ver hacia adelante. Frente a ellos había una gran pared donde pasaban las sombras proyectadas por sus carceleros, creyendo así que esta era la realidad del mundo.

En estas sociedades totalitarias donde se instrumentaliza la vida de los ciudadanos, cada dimensión de la vida de estos ciudadanos se mecaniza en favor del régimen, sin que estos se den cuenta. La distopía entra en estas sociedades totalitarias y las plasma en historias donde parece que no hay esperanza y se “enfoca en los terrores en lugar de las esperanzas de la historia” (Moylan, 2000, p.111).

Desde la alegoría de la caverna las narraciones distópicas sobre estados totalitarios se han caracterizado por presentar sociedades donde la

individualidad y el pensamiento crítico son desalentados por el estado. A la vez, se muestra cómo el gran mal de la sociedad fue creado por los mismos humanos que hoy padecen el mal; son claros casos de creaciones salidas de control que perjudican a sus creadores, que, luego de crearlas, no pueden hacer nada para restablecer el estado de cosas.

En estas sociedades totalitarias no es posible que un individuo intente separarse de la masa y buscar una vida “normal”. Sin embargo, estas historias giran en torno a un individuo que es distinto a los demás, que por intuición propia o por una ayuda externa (como en la caverna) ve lo malo que hay en la sociedad y empieza a pensar el mundo en sus propios términos, por fuera de lo que siempre ha conocido.

En la caverna, uno de los individuos es desatado y sacado a la superficie. Al principio no puede ver nada, pues la luz del sol es enceguedora para alguien que siempre ha vivido entre sombras. Con el tiempo empieza a ver de noche y finalmente logra ver de día todas las cosas del mundo y ve que en su vida siempre había visto sombras, siempre había sido engañado.

Entonces, este individuo se da cuenta de que la vida bajo el régimen no es una vida digna de ser vivida; además, ve que la vida dentro del régimen despoja a los ciudadanos de su humanidad. Así, se convence a sí mismo de intentar liberar a los demás ciudadanos, que viven bajo el yugo del régimen.

Pero los demás ciudadanos están inmersos en la vida que les han vendido. No creen que exista algo mejor fuera de lo que conocen. Y, cuando el individuo que conoce la verdad intenta liberarlos, estos resisten su ayuda y lo entregan al régimen. Dice Platón que, con tal de permanecer en su mentira, son capaces de matar a quien les indica que han vivido toda la vida equivocados.

Estas sociedades inmersas en el totalitarismo distópico son sociedades en las que la revolución no aparece en el horizonte de posibilidades. Pues son sociedades en las que a los individuos les han vendido tan bien la mentira que la toman por verdad y son capaces de cualquier cosa para continuar viviendo como lo han hecho siempre. De este modo, estas sociedades se caracterizan por tener una población que vive en constante negación de sus circunstancias y que no mira hacia el futuro individualmente, son individuos vaciados de su humanidad, que no piensan en sus posibilidades.

12.5.3. Ser humano

12.5.3.1. ¿Qué significa ser humano?

Esta es una pregunta que ha ocupado a la humanidad desde que hay registros escritos de nuestra historia. Desde las antiguas mitologías hasta la ciencia, el arte y la filosofía contemporáneas se ha intentado describir lo que significa ser humanos.

Una de las definiciones que resuenan hasta nuestros tiempos fue la expuesta por René Descartes en sus *Meditaciones Metafísicas* donde intenta buscar los fundamentos del conocimiento científico. Persiguiendo este fin, Descartes recurre al método de la duda. Pone en cuestionamiento todos los juicios que ha considerado verdaderos hasta ahora, inclusive el juicio sobre el que se basan todos sus demás juicios, a saber, que él existe.

Tras esto, empieza a indagar, a meditar, en búsqueda de una mínima certeza. Ve que no puede confiar en la existencia del mundo exterior, pues podría haber un genio maligno todopoderoso engañándolo; luego, ve que así exista este genio maligno y así lo engañe, él piensa y por lo tanto existe, así su existencia se base en mentiras.

¿Pero entonces qué soy yo? Una cosa pensante. ¿Y qué es eso? Una cosa que duda, comprende, afirma, niega, quiere, no quiere, y que también imagina y siente. (...) Sé claramente que no hay nada que pueda percibir más fácilmente que mi propia mente.

(Descartes, 2003, p. 26, 30)

El giro que le da Descartes a la historia del pensamiento de la humanidad se basa en su definición del ser humano como *res cogitans* (cosa pensante) y al basar el conocimiento en el hecho de que seamos cosas pensantes. Es un giro a la visión clásica del mundo, pues tras Descartes el ser humano pasa a ser el centro del universo, la base del conocimiento, la encarnación de la razón.

Un poco más de 4 siglos después, llegó Martín Heidegger a rebatir no sólo el concepto de ser humano que tenía Descartes, sino lo que se había pensado al respecto en toda la filosofía occidental. Para Heidegger resulta incoherente preguntarse por el mundo exterior y creer que existe una separación cuerpo-alma en el ser humano.

Heidegger afirma que el ser humano, o *Dasein*, es aquel ser que se piensa a sí mismo y esta es la característica que lo diferencia de los demás animales. Además, el *Dasein* es un ser que está en el mundo de forma encarnada, es decir, el *Dasein* no se puede concebir por fuera del mundo, por

ello no tiene sentido preguntarse por la existencia del mundo exterior, pues no es exterior en el sentido en que hacemos parte de él.

Pero no sólo la filosofía se ha encargado de buscar el significado de lo humano. Las distintas artes también han intentado develar qué nos hace humanos, qué nos diferencia de todo lo demás. El siglo pasado surgió el cine y con él una nueva búsqueda por el significado de lo humano. Y entre todos los géneros del cine, uno en particular se ha caracterizado por indagar en esta pregunta: la ciencia ficción.

La ciencia ficción enfrenta a lo humano con lo otro y en este enfrentamiento se vislumbran las características de la humanidad. Blade Runner, una película cyberpunk de ciencia ficción que marcó la historia del cine, hace una particular reflexión por el significado de lo humano, llevando al espectador a pensar que ser humano no es algo metafísico, sino una forma de estar en el mundo, al estilo heideggeriano.

En Blade Runner Deckard, el protagonista, debe cazar replicantes (robots que se ven igual a los humanos) pero cuando conoce a Rachel, una replicante que no sabe que lo es y que aparenta tener emociones humanas y conciencia, empieza a dudar sobre su propia humanidad.

A lo largo de la película Deckard se enfrenta con la pregunta de qué significa ser humano y, a medida que se enfrenta con los replicantes que debe cazar, descubre que la línea que define lo humano es bastante borrosa. Esta intuición también la tienen los espectadores de la película, pues a lo largo de esta no se sabe si Deckard es humano o replicante. Aunque en el corte del director se intuye, al final, que Deckard es un replicante.

12.5.3.2. Inteligencia artificial

El campo de la inteligencia artificial cambia constantemente. Por ello, no es prudente intentar definirlo en presente, sino en función de su meta, que es, a grandes rasgos, construir inteligencia. Sin embargo, la noción de inteligencia es algo que aún se debate y quienes trabajan en inteligencia artificial suelen entender la inteligencia de dos formas: como racionalidad humana o como la forma en la que los humanos actúan.

Así, para quienes ven la inteligencia artificial como un intento de recrear la racionalidad humana el campo es “the exciting new effort to make computers think ... *machines with minds*, in the full and literal sense” (Haugeland(1985) en Bringsjord y Govindarajulu (2020)). Mientras que, quienes creen que la meta es imitar el actuar humano describen la inteligencia artificial como “the branch of computer science that is concerned with the automation of intelligent behavior” (Luger y Stubblefield (1993) en Bringsjord y Govindarajulu (2020)).

No obstante, esta diferencia en el campo es algo que ha surgido recientemente. En sus inicios, se puede decir que la inteligencia artificial intentaba imitar la inteligencia humana sin diferenciar entre racionalidad y comportamiento. Un claro ejemplo de ello se encuentra en las máquinas de Turing, que pasaban el test de inteligencia si eran capaces de engañar a un ser humano haciéndole creer que estaba conversando con otro ser humano, aunque este no pudiese ver su comportamiento más allá de lo que la máquina escribía en una pantalla.

Y aún hoy, a pesar de existir la diferencia en el enfoque (racional versus comportamental), ningún teórico de la inteligencia artificial cree que su trabajo encaja exclusivamente en una de las dos opciones.

- **El enfoque racionalista**

En los comienzos de la inteligencia artificial, se creía que la forma de crear una máquina inteligente era siguiendo un modelo que equipara el procesamiento de símbolos con el pensamiento. Es decir, se intentó, y aún se intenta, crear inteligencia artificial con base a un modelo proposicional de la mente humana.

Los primeros modelos eran sistemas formales que funcionaban a modo de un juego donde se manipulan fichas siguiendo ciertas reglas. Así, era importante tener cuatro cosas claras: qué son las fichas, cuál es la posición inicial y cuáles movimientos son permitidos en cualquier posición y cuál sería la posición final deseada o meta. Adicionalmente, cabe resaltar que estos sistemas formales son autocontenidos, cuentan con una definición perfecta para cada característica relevante y tienen movimientos verificables de forma finita.

Entonces se crearon las máquinas de Turing, que tenían tres características principales: un número infinito de compartimentos de almacenamiento, un número finito de unidades de ejecución y una unidad indicadora. Estas máquinas funcionaban como un sistema formal automatizado por lo que Turing creía que podían realizar cualquier operación que un humano pudiese hacer.

- **El enfoque comportamental**

Russell y Norvig hablan de inteligencia artificial en término de agentes inteligentes, es decir, sistemas que actúan de acuerdo con varios estándares ideales de racionalidad. De esta manera, entienden la inteligencia artificial como el campo que se dedica a la construcción de estos agentes inteligentes, que tienen como inputs elementos del mundo exterior y producen un comportamiento de acuerdo con la información que reciben en los inputs.

Russell habla de la optimidad limitada como una nueva forma de inteligencia/racionalidad dentro del campo de la inteligencia artificial. Para este tipo de inteligencia, es importante resaltar que las máquinas tienen dos componentes: un programa y una máquina donde corre el programa. Por lo que la inteligencia artificial pasa a ser un campo dedicado a crear programas óptimos para agentes inteligentes, bajo restricciones de tiempo y espacio que tienen las máquinas que implementan los programas. Así,

Si le dicen que debe "programar" dentro de las limitaciones de una máquina de Turing de 22 estados, puede buscar el "mejor" programa dadas esas limitaciones. En otras palabras, podría esforzarse por encontrar el programa óptimo dentro de los límites de la arquitectura de 22 estados.

(Russell, 1997)

Brooks (1991) afirma que el mejor modelo del mundo es el mundo mismo y la representación es una forma incorrecta de entender la inteligencia. Por esto es importante cambiar el modelo de la mente que se utiliza para crear inteligencia artificial.

Brooks (1991) dice que este nuevo modelo se debe basar en la percepción, que nos permite actuar en un ambiente dinámico sintiendo los alrededores a un nivel suficiente para poder mantenernos con vida. Así, la visión y la habilidad para llevar a cabo tareas relacionadas con la supervivencia, son la base necesaria para el desarrollo de la inteligencia; y estas habilidades no necesitan de la representación de información, sino de desenvolverse en el mundo mismo.

Para Brooks (1991) no son necesarias ni las representaciones ni el sistema central; y afirma que sin estas dos cosas es más fácil adaptarse al mundo cambiante. Pues, al sentir el mundo directamente, el agente está permanentemente alerta; sin procesador central puede realizar actividades en paralelo lo que hace que haya menos chance de que un cambio en el mundo cause un colapso total en el sistema de la criatura; además, al no tener un modelo del mundo, su vida no depende de la correspondencia de un modelo con el mundo. Así, sin un sistema central y sin representaciones se evitan muchos problemas a la hora de actuar en el mundo.

- **El futuro de la inteligencia artificial**

Lo único que sabemos hoy sobre la ciencia y la tecnología del mañana es que será radicalmente diferente de lo que predijamos que será.

(Bringsjord y Govindarajulu, 2020)

Es difícil saber hacia dónde se dirige el campo de la inteligencia artificial. Hay quienes creen que en el futuro existirá la inteligencia artificial fuerte, al

punto de que llegue a superar a la inteligencia humana. Mientras que muchos otros investigadores de inteligencia artificial, como Dreyfus, creen que la inteligencia artificial fuerte es una meta que va más allá de lo real y lo posible.

Hans Moravec hace parte del primer bando y en su libro *Robot: Mere Machine to Transcendent Mind* expone que la llegada de la inteligencia artificial fuerte está más cerca de lo que parece. Según Moravec la velocidad de los hardwares de computador se duplica cada 18 meses, por lo que pronto se tendrá la tecnología necesaria para replicar la inteligencia humana. Así, “los robots de cuarta generación pronto excederán a los humanos en todos los aspectos, desde dirigir compañías hasta escribir novelas” (Bringsjord y Govindarajulu, 2020).

Si esto llegase a suceder, los robots llegarían a evolucionar a un ritmo mucho mayor que los seres humanos. Por lo que sería muy probable que superen a los humanos en inteligencia y nos vean como organismos unicelulares en comparación con ellos. Este punto, en el que la inteligencia artificial excede a la inteligencia humana es conocido como la singularidad.

La teoría sugiere que tras la singularidad, las máquinas se harán cada vez más inteligentes. El argumento detrás de esta teoría de la singularidad es el siguiente:

Premisa 1: Habrá inteligencia artificial (AI) (creada por humanos).

Premisa 2: Si hay AI, habrá AI++ (creada por AI).

Premisa 3: Si hay AI++, habrá AI++++ (creada por AI++).

Conclusión: Habrá AI++++ (= S ocurrirá).

(Bringsjord y Govindarajulu, 2020)

En el argumento ‘AI’ es la inteligencia artificial creada por humanos, ‘AI++’ es la inteligencia que supera la inteligencia humana y ‘AI++++’ es la súper inteligencia de la que surge la singularidad. Así, las inteligencias artificiales crearían inteligencias artificiales cada vez más inteligentes.

Existe gran controversia respecto a si las máquinas AI++++ serán buenas o malas, aunque la mayoría es pesimista al respecto. Bill Joy, famoso por escribir *Why The Future Doesn't Need Us* cree que, de ser posible, la llegada de la singularidad significaría el fin de la raza humana.

Las tecnologías del siglo XXI - genética, nanotecnología y robótica (GNR) - son tan poderosas que pueden generar nuevas clases de accidentes y abusos. Y lo que es más peligroso, por primera vez, estos accidentes y abusos están ampliamente al alcance de individuos o pequeños grupos. No requerirán grandes instalaciones ni materias primas raras. El conocimiento por sí solo permitirá su uso.

Por lo tanto, tenemos la posibilidad no solo de armas de destrucción masiva sino de destrucción masiva habilitada por el conocimiento (KMD), esta destructividad enormemente amplificada por el poder de la autorreplicación.

Creo que no es exagerado decir que estamos en la cúspide de una mayor perfección del mal extremo, un mal cuya posibilidad se extiende mucho más allá de lo que las armas de destrucción masiva legaron a los Estados-nación, en un sorprendente y terrible empoderamiento de los individuos extremos.

(Joy (2000) en Bringsjord y Govindarajulu, 2020).

Adicionalmente, en el eventual futuro en el que se logre crear inteligencia artificial, lo más probable es que las máquinas reemplacen a los seres humanos en todos sus quehaceres y si les permitimos tomar decisiones, aunque sean supervisadas, llegaría el punto en el que estaríamos sujetos a sus decisiones y las máquinas controlarían la sociedad. Y, “si no les permitimos a las máquinas tomar decisiones, es probable que el control de esas máquinas lo tenga una pequeña élite que verá al resto de la humanidad como innecesaria (Joy (2000) en Bringsjord y Govindarajulu, 2020).

12.5.3.2.1. Inteligencia artificial débil y fuerte

La inteligencia artificial es entendida como el campo dedicado a construir artefactos inteligentes, cuya inteligencia se puede medir a través de test que prueban la inteligencia en general o que se basan en alguna habilidad mental, como la creatividad, la capacidad de hablar, las habilidades mecánicas, etc.

En el campo existe una distinción, que clasifica la inteligencia artificial en débil o fuerte según las metas que se proponen alcanzar. Así, la inteligencia artificial fuerte es la que existiría si, algún día, se lograra crear una persona artificial, con el mismo nivel de inteligencia que un ser humano, es decir, con las mismas capacidades mentales que tenemos, incluyendo la conciencia.

Por otra parte, la inteligencia artificial débil es la que no busca igualar al ser humano, sino que crea máquinas que procesan información y parecen tener las mismas capacidades mentales que las personas. Aunque la inteligencia artificial débil también puede definirse como la que intenta no sólo pasar el Test de Turing, sino también pasar el Test de Turing Total. Sin que esto implique que la máquina sea consciente.

12.5.3.2.1.1. El problema de la conciencia

En la literatura popular es común encontrar robots que se ven igual a los humanos, tanto así que es muy difícil, y a veces imposible, distinguir a los humanos de las máquinas; esto es así porque, en muchos casos, los creadores

de los robots necesitan servirse de esta imposibilidad de diferenciar a los robots para así poder llevar a cabo sus planes. Sin embargo, existe una característica que permite hacer la distinción: la conciencia.

En Blade Runner (1982) los replicantes son robots que se ven exactamente igual a los humanos y que también mueren. Aquí, "el robot es el lugar de la ciencia ficción donde la tecnología y lo humano se mezclan más directamente" (Roberts, 2006, p.118). Y el robot, en la ciencia ficción se vuelve una representación de la paranoia por el avance tecnológico.

El cyborg, que es este robot con apariencia humana, "siempre ha tenido connotaciones de representar el mal" (Roberts, 2006, p. 119). Esto se debe a que los cyborgs son seres con una inteligencia equiparable a la humana y con una apariencia idéntica a la de una persona, pero no son personas, son seres artificiales. Por ello, los cyborgs que tienen una naturaleza no-humana y anti-reproductiva son expuestos como la encarnación del mal.

Un famoso ejemplo de cyborgs es el Borg de Star Trek, que representa todo lo contrario que la Federación.

Los Borg, tal como aparecen originalmente, representan todo lo que la Federación no es, centrando nuestra atención en la forma en que su modo de ser está literalmente más allá de nuestra capacidad de comprensión. Ésta es la verdadera naturaleza de la "otredad"; un extraterrestre no sería "básicamente como tú o como yo, pero con orejas puntiagudas" (como Spock), sino radical y totalmente diferente a ti o a mí o cualquier cosa que podamos concebir.

(Roberts, 2006, p. 121).

Así, el cyborg se presenta como un extraño que no comparte características con los humanos más allá de su apariencia. Los cyborgs son seres que habitan categorías distintas a los humanos, no están ni vivos ni muertos, y la vida y la muerte les es irrelevante. Los cyborgs son tan distintos a los humanos que conciben radicalmente distinta la existencia en general. Por ello, es imposible para un ser humano entender la concepción de la vida que tienen los cyborgs y viceversa.

Una de las diferencias básicas entre los seres humanos y los cyborgs es que los primeros son conscientes y los segundos no. Esto se debe a la concepción del ser humano que indica que la conciencia es algo inherente a nosotros y que no puede ser programado, por lo que las máquinas nunca podrán ser conscientes.

Los cerebros de los animales de orden superior construyen de forma autónoma respuestas modeladas a entornos llenos de novedad. No hacen esto de la forma en que lo hace una computadora, usando reglas formales gobernadas por instrucciones explícitas, inequívocas o señales de entrada. Una vez más,

con sentimiento: el cerebro no es una computadora y el mundo no es un trozo de cinta.

(Edelman, 2004 en Haney II, 2006, p.113).

La consciencia humana es la piedra filosofal de la neurociencia. Nadie sabe exactamente qué es y dónde se encuentra, por ello es imposible, al menos por ahora, replicarla en un programa.

Además, el cerebro humano no es un computador; pues a pesar de que el cerebro manipula información de forma similar a los computadores, los computadores no son conscientes. La incapacidad de reproducir la consciencia en un computador yace en que los computadores reducen todo a representaciones de información que son ajenas al computador, eliminando así la experiencia subjetiva, que está relacionada de cerca con la consciencia (Haney II, 2006).

12.5.3.2.1.2. Máquinas sintientes

Existe un gran problema en el campo de la inteligencia artificial: desde sus inicios hasta el día de hoy no ha sido posible crear inteligencia artificial fuerte¹. No ha sido posible crear una inteligencia artificial capaz de actuar en el mundo cambiante de manera exitosa. Esto es así, en parte, porque se ha intentado crear inteligencia partiendo de un modelo proposicional de la mente humana. Pero estos modelos traen consigo grandes problemas al ser traídos al mundo.

Según Dennett (1984), esto se debe al problema del marco. El problema del marco es el problema de cómo determinar qué es relevante y qué no lo es a la hora de hacer una actividad x. Hasta el día de hoy, no ha sido posible crear una máquina que aprenda el marco de condiciones relevantes para hacer una tarea x con éxito; esto se debe a que no se ha logrado encontrar la regla que le permite a un sujeto saber determinar cómo se crea el marco de una situación determinada.

Este problema tiene mucho que ver con el modelo proposicional de la mente y de él se deriva que la mente no puede ser proposicional. Pues para saber la regla que permite tomar información del mundo al enfrentarse a un problema, hay que tener en cuenta el tipo de información que se procesa; y la información proposicional aparece como el principal detonante del problema del marco.

Una de las principales consecuencias de tener un modelo proposicional de la mente es que con esta clase de modelos es imposible pasar a la acción, o

¹ La inteligencia artificial fuerte es aquella que tiene el mismo nivel de inteligencia a la inteligencia humana.

el sujeto se demora mucho más tiempo de lo normal. Esto es así porque si un robot debe construir un marco de condiciones relevantes para actuar, primero tendría que analizar todas las condiciones que no son relevantes y decidir no ponerlas en el marco. Así, el robot tendría que analizar miles de millones de proposiciones para hacer una acción simple. Pues el conjunto de proposiciones que representan el estado actual del mundo es infinito.

Esta explosión de información es la principal razón que da Dennett por la que la naturaleza de nuestra mente no puede ser proposicional. Pues al actuar, no hacemos una revisión de todas las proposiciones del mundo para crear un marco de acción. De hecho, muchas veces ni siquiera somos conscientes del marco que tenemos para realizar *x* o *y* actividades y eso no implica que las hagamos más o menos bien.

Además del problema del marco, Ryle (1949) plantea otro problema que pone en jaque al modelo proposicional de la mente, y a los modelos representacionales de la mente en general, y es que, según estos modelos, tendríamos que pensar proposicionalmente para actuar. El problema de tener que pensar proposicionalmente para actuar es que se cae en un regreso al infinito que nos impediría pasar a la acción, pues pensar es una acción en sí misma. Entonces, Ryle (1949) afirma que existen dos tipos de conocimiento, el saber qué y el saber cómo o saber hacer.

El problema surge porque siempre se ha tratado el conocimiento como saber qué, dejando de lado el saber hacer. Este último no es proposicional, es una especie de instrucción que tenemos interiorizada para cada actividad y no se puede explicar proposicionalmente; pues no basta conocer proposiciones. Además, muchas veces no podemos explicar cómo hacemos una actividad, parece que siempre hace falta algo más allá de las proposiciones.

Por lo anterior, parece sensato decir que es imposible pensar en qué va a ser relevante o no para realizar *x*, si primero tengo que pensar para pensar. Incluso sin el argumento de la regresión, si lo que necesito para hacer *x* es proposicional, tampoco se puede pasar a la acción, pues permanece el problema del marco. Esto es, el problema de cómo escoger lo que es relevante a la hora de actuar, que si se hace proposicionalmente llevaría a un análisis infinito de proposiciones, por lo que tampoco se podría empezar a actuar. Por ende, debe haber en nosotros un contenido no proposicional que nos permite desenvolvemos en el mundo de forma inteligente, la pregunta es cuál es ese contenido.

- ***Somos mente-cuerpo-mundo***

Así, no basta con rechazar los modelos proposicionales de la mente. Sino que habría que rechazar los modelos representacionales de la mente en general. Brooks (1991) afirma que el mejor modelo del mundo es el mundo

mismo y la representación es una forma incorrecta de entender la inteligencia. Por esto es importante cambiar el modelo de la mente que se utiliza para crear inteligencia artificial.

Brooks (1991) dice que este nuevo modelo se debe basar en la percepción, que nos permite actuar en un ambiente dinámico sintiendo los alrededores a un nivel suficiente para poder mantenernos con vida. Así, la visión y la habilidad para llevar a cabo tareas relacionadas con la supervivencia, son la base necesaria para el desarrollo de la inteligencia; y estas habilidades no necesitan de la representación de información, sino de desenvolverse en el mundo mismo.

Para Brooks (1991) no son necesarias ni las representaciones ni el sistema central; y afirma que sin estas dos cosas es más fácil adaptarse al mundo cambiante. Pues, al sentir el mundo directamente, el agente está permanentemente alerta; sin procesador central puede realizar actividades en paralelo lo que hace que haya menos chance de que un cambio en el mundo cause un colapso total en el sistema de la criatura; además, al no tener un modelo del mundo, su vida no depende de la correspondencia de un modelo con el mundo. Así, sin un sistema central y sin representaciones se evitan muchos problemas a la hora de actuar en el mundo.

Pero, si no tenemos una mente representacional, ¿qué tipo de mente tenemos? Haugeland (1998) propone un modelo en el que mente, cuerpo y mundo están intrínsecamente unidos. Según él, estamos íntimamente encarnados e incrustados en el mundo; y la complejidad de nuestro comportamiento y nuestra inteligencia dependen de nuestra integración con el mundo. Así, se entiende la inteligencia como algo que va más allá de nuestro cuerpo, pues vive de nuestra relación con el mundo.

Como estamos integrados al mundo, no necesitamos una interfaz para entenderlo. Además, nuestra inteligencia no está encerrada en representaciones mentales, sino que permanece y existe en lo significativo. Por esto, la inteligencia es una estructura interactiva con el comportamiento y los objetos significativos; y, es la habilidad de lidiar con más que lo que está presente y manifiesto, es decir, es la habilidad de lidiar con lo no-obvio.

Según Haugeland (1998), lo significativo es el mundo mismo, no está en nuestro cerebro sino que es esencialmente mundano. Por eso no puede haber un modelo de lo significativo, porque lo significativo es significativo según el contexto; y no almacenamos lo significativo, lo vivimos. Así, lo significativo es aquello que tiene significado más allá de sí mismo y que es sujeto a evaluación normativa de acuerdo con ese significado. No es significativo en el sentido de cargar con contenido o tener semántica, por eso no son representaciones.

Así, la inteligencia humana no es algo interno que está en la mente y que utiliza traducciones del mundo para funcionar. La inteligencia humana vive en la intrínseca interacción cuerpo-mente-mundo y en esta interacción

encontramos significado en el mundo, un significado que depende del momento y que no se almacena en la mente en forma de representaciones. Por esto, el mejor modelo del mundo es el mundo, pues es en la interacción con el mundo donde está el significado y la inteligencia.

- **Lo que se ha olvidado: la muerte**

Sin embargo, parece que algo hace falta a la hora de examinar la inteligencia e intentar construirla. Los teóricos de la inteligencia artificial parecen haber ignorado una característica esencial de los seres inteligentes, al menos aquellos que conocemos, esta característica es la muerte.

Según Heidegger, la conciencia de que vamos a morir nos hace *auténticos* y la muerte nos completa. No somos simplemente seres que están en el mundo y que por eso son inteligentes. La muerte nos completa inevitablemente; sin embargo, no la experimentamos jamás, es algo que sólo podemos conocer cuando experimentamos la muerte de otros. Así, la muerte permanece como una posibilidad que no experimentamos; pues cuando sucede, ya no existimos. (Wheeler, 2018)

Llega un punto en nuestra vida en el que nos damos cuenta que vamos a morir. En este momento nos hacemos conscientes de la posibilidad omnipresente de la muerte; esta conciencia nos lleva a saber que la muerte de cada uno es propia y que todas las relaciones que hemos construido en vida desaparecen con ella. Cuando nos percatamos de la posibilidad de no ser más, todas las demás posibilidades que tenemos son traídas a la luz. Así es como llego a develar mi ser auténtico, un ser que es mío propio y del que me hago consciente.

Entonces, el ser auténtico es el que se da cuenta de su finitud y gracias a esto se enfoca en el resto de posibilidades que tiene en su vida. Pero ¿cómo es la relación que tenemos con la muerte? La respuesta se encuentra en el *cuidado*. El cuidado, en el ser auténtico, se interpreta en términos de ser hacia la muerte; por lo que tenemos, como seres humanos, una relación interna no proposicional con la nada (pues la muerte es el dejar de ser). Y las máquinas, al no poder morir, no pueden ser auténticamente, pues carecen de esta relación (interna) con la muerte.

Así, algo que no tiene esta relación interna con la muerte no puede ser inteligente, pues carece de la dimensión del cuidado. El cuidado tiene 3 dimensiones temporales: el pasado (arrojadura/disposición), el futuro (proyección/entendimiento) y el presente (la caída/fascinación). El arrojamiento es el encontrarse en un mundo que me importa y la disposición (que es una condición a priori trascendental) es la receptividad que tengo frente a este mundo; esta disposición se materializa en el estado anímico que tengo y según

el cual se me abre el mundo de una u otra manera. Estos estados anímicos están culturalmente condicionados, sin que esto implique que vengan de afuera, pues surgen del hecho de estar en el mundo y son parte de ese estar.

En cuanto a la proyección, esta aparece cuando el Dasein se enfrenta con un rango de posibilidades, unas serán actualizadas y otras no. De aquí surge el Dasein como un balance entre las determinaciones (el arrojamiento) y la libertad (la proyección). Por su parte, el entendimiento es el proceso por el que el Dasein se proyecta en sus posibilidades; sin que esto implique comportarse frente a un plan de acción establecido.

La tercera dimensión es la caída/fascinación, que se manifiesta en la charla ociosa, la ambigüedad y la curiosidad; estos tres aspectos nos cierran el mundo a través de una fascinación por él. Este oscurecimiento del mundo hace que el Dasein sea un ser-con y es un ser-perdido en lo público del ellos. Este estar-con disuelve el Dasein propio y lo convierte en un ser-con-otros. Cuando nos hacemos conscientes de nuestra muerte dejamos de ser-con-otros y nos hacemos auténticos, es decir, volvemos a nosotros mismos. En la autenticidad encontramos otra forma de relacionarnos con los otros sin perdernos en el ser-con-otros.

Por ello, el cuidado trata de cuidar la vida propia y la de otros, cuidar las acciones propias y la forma de desenvolverse en el mundo, cuidar lo que dice y cuidar lo que piensa. Esta estructura del cuidado es lo que nos ancla al mundo y nos hace inteligentes, pues nos *despierta* frente a la realidad propia. Es por esto que una máquina no puede ser inteligente, pues al no estar viva, no puede tener esta relación no proposicional con la muerte.

13. Biblia de Proyecto

13.1. Descripción general del proyecto

Este proyecto es una serie de ciencia ficción de arco de temporada, compuesta por seis capítulos de 45 minutos cada uno. La serie explora el significado de lo humano en un mundo donde se ha perdido la libertad y en el que el régimen que gobierna ha creado robots humanoides con la intención de infiltrar y controlar todas las esferas de la sociedad.

La serie se basa en la idea de que lo que nos hace humanos no es nuestra materialidad, sino nuestros sentimientos, nuestra forma de ser y actuar con los otros. Así, el cuidado que tenemos con nuestras acciones, con los

demás y con el mundo es lo que nos permite ser conscientes, ser inteligentes, ser humanos.

En el mundo de la serie, la mayoría de la población vive en un eterno letargo, el régimen los adoctrina desde niños y les suministra pastillas para que se sientan felices e ignoren los problemas que enfrentan a diario por las condiciones de vida en el sistema. Mientras que los robots tienen casi total libertad en el mundo, pues están programados para obedecer las reglas.

A lo largo de la serie se mostrará lo borrosa que se vuelve la línea entre los humanos y los robots cuando estos últimos se comportan de manera empática y se preocupan por sí mismos y sus allegados. De esta manera, la serie busca mostrar que no somos humanos simplemente por nacer, sino que nos reafirmamos como humanos en nuestras acciones.

13.2. Valores extra narrativos

La sociedad nos cría, nos construye y nos moldea a su manera. Desde que nacemos, nos vemos inmersos en ella y en el sistema de valores que ella nos impone; desde nuestro género y orientación sexual, hasta lo que debemos soñar, todo nos es, de cierta manera, impuesto a través de la educación que recibimos y de la normalización de los valores regentes en nuestros entornos.

Muchos crecemos sin cuestionarnos por qué creemos todo lo que creemos, sin preguntarnos por qué las cosas son así y no de otra manera, sin pensar si lo que nos enseñan como correcto y normal realmente debe ser. Así nos educan, obedientes. La obediencia es vista como una virtud, pues ayuda a que se mantenga este sistema de valores, este status quo; mientras que la curiosidad, es vista como algo infantil y algo que incomoda si se ve en exceso en un adulto.

Vivimos con este sistema de valores impuesto que divide las cosas en buenas o malas. Así, bien y mal se vuelven categorías incuestionables, universalizadoras, nada se escapa de ellas. Si alguien se atreve a cuestionar el sistema de valores es rechazado y, si no para y sus ideas empiezan a tener eco, se le considera una amenaza.

En esta sociedad, cada vez más individualista, cada vez más materialista, cada vez más desconectada del mundo, se puede decir que la normalidad es el problema. No son pocos los que empiezan a cuestionarse y a preguntarse por qué tenemos prácticas tan excluyentes y autodestructivas y a quienes benefician estas prácticas. Sin embargo, el establecimiento silencia o ridiculiza estas voces, haciéndolas pasar por incoherencias o extremos peligrosos.

Despertar a la conciencia en una sociedad así es una especie de milagro. Es algo que va contra todo pronóstico, pues muy bien se encarga el establecimiento de que sean pocos los que intenten ver el mundo sin los filtros que les han puesto. En una sociedad donde el poder y el dinero priman sobre la vida, la rebeldía se convierte en un acto de amor, en un acto de fe.

El amor, en su estado puro, sin prejuicios, sin límites, es aquello que está más allá del bien y del mal, sin importar el sistema de valores en que se viva. Por el amor la gente puede llegar a replantearse su visión del mundo, la gente muere felizmente por amor, es aquello que nos revuelve el alma, es lo que nos hace y nos mantiene humanos. Así, un mundo sin amor, es un mundo sin humanidad. Pero incluso en una sociedad donde se ha matado el amor, este puede resurgir, no en cualquiera, sino en aquellos que se preguntan, en aquellos que están dispuestos a sacrificarlo todo.

13.3. Ficha técnica

TÍTULO	BEATS
GÉNERO	Ciencia ficción
FORMATO	Serie de arco de temporada
NÚMERO DE EPISODIOS	6
DURACIÓN DE EPISODIOS	45 minutos

Tabla 1. Ficha técnica *BEATS*

13.4. Personajes

13.4.1. Personajes principales

VERA



Rol/ Propósito dentro del diseño de personajes: protagonista

Edad: 20 años, aparenta 25 años humanos.

Sexo: femenino.

Nacionalidad/Etnicidad: robot.

Misión: acabar con el sistema.

Ocupación: trabajadora del Departamento de Ciencia Computacional/hacker de la CIV.

Flaw: no descansa hasta completar una tarea, sin importar el peligro.

Core Trait: el heraldo.

Virtudes: siempre está lista para ayudar y es muy amable.

Defectos: no confía en las capacidades de los otros, pues es muy exigente.

Secretos: por un descuido suyo la Confederación localizó varias células de la CIV. Descubre que Átopos es un robot antes que el resto.

Habilidades y conocimientos: es muy inteligente y buena con los computadores, maneja los lenguajes de programación desde que tiene memoria.

Idiolecto: español y binario.

Objetos: computadora miniatura y antena.

Arco de transformación:

Vera descubre el plan de la Confederación de vigilar la sociedad usando robots humanoides y el Núcleo. Está confiada de sus capacidades y decide intentar

penetrar el sistema y encontrar la llave para desmantelarlo. Pero cada vez las cosas son más difíciles y comienza a creer que no lo logrará. Luego conoce a Átopos y se enamora de él. Descubre que Átopos es un robot vigilante e intenta, sin éxito, encontrar la forma de desactivarlo. Pero en su búsqueda descubre que ella también es un robot.

Deseo consciente: acabar con el sistema.

Deseo inconsciente: sentirse amada y vivir libre.

Motivación: Descubre la existencia de los robots vigilantes en la sociedad.

Biografía:

Justo antes del final de la Gran Rebelión, Vera y Átopos fueron creados. Su creador, Lester, buscaba la manera de salvar a la humanidad del autoritario y asesino régimen de la Confederación. La tarea no era nada fácil, debía trabajar en secreto en una ciudad con cámaras escondidas en cada rincón. Con ayuda de Maciel encuentra un búnker en medio de la selva y se interna en él para configurar a Vera y a Átopos.

Lester les enseñó lo básico del comportamiento humano: a hablar, a escribir, a pintar; puede desarrollar distintas habilidades motrices y principios éticos. Pero justo cuando Vera y Átopos estaban listos para salir al mundo y cumplir con su misión, llegó la Confederación. Encontraron el escondite de Lester, quien debió huir sin Átopos, que fue capturado y sin él no fue posible desmantelar el sistema.

Vera no recuerda nada de esto, pues 15 años después los rebeldes lograron formatear su memoria e insertarla en la sociedad, haciéndole creer que es una humana como cualquier otra. Sin embargo, dejaron en ella todas sus habilidades, incluyendo su actitud crítica hacia el mundo, que siempre la hace sospechar que las cosas en la sociedad no están bien. Logra encontrar antiguos manuscritos de cómo funcionaba el mundo siglos atrás, cuando aún existía la libertad y sueña con vivir en esas épocas.

5 años después de su “despertar” empieza a contactarse con distintas células de la CIV y son descubiertas por un error suyo de encriptación. Vera intenta advertirles y ayudarles a esconderse sin tener mucho éxito. Continúa en contacto con los rebeldes que logra salvar y se vuelve un miembro activo y poderoso de la CIV; pues tiene acceso a información confidencial de la Confederación, como la existencia de robots espías en la sociedad.

Descubre la existencia de ‘El Núcleo’ del sistema de la Confederación, aunque no le encuentra un punto débil. Desde ese momento se obsesiona con encontrarlo, poniendo su vida y su secreto en constante peligro. Esto no le importa mucho, pues siente que esa sensación de peligro es lo único que llena su vida, pues le da la esperanza de una vida en libertad.

Perfil psicológico:

Desde siempre tiene dos principios: no creer en nada y no confiar en nadie. La vida le ha enseñado que siempre ha tenido la razón al respecto. Mira con desprecio a las demás personas, para ella son todos culpables de que la Confederación gobierne el mundo, pues todos siguen las reglas y nadie hace nada frente a las injusticias. Sin embargo, quiere un mundo en el que todos puedan ser libres de pensar y decir lo que quieran, aunque con todos se refiere principalmente a él.

Su trabajo y sus habilidades de hacker le han permitido acceder a información de cómo funcionaba el mundo antes de la gran extinción y el dominio del Grupo F. La idea de vivir en una sociedad así la impulsa a despertar cada día, aunque es poco optimista al respecto. Es bastante envidioso, pero por la idea de un mundo mejor lo arriesgaría todo.

Perfil sociológico:

Vive en un edificio residencial de trabajadores confederados, también conocidos como juntos. Aunque parezca irónico, es el mejor lugar para vivir que un rebelde podría desear. En estos edificios viven los miembros más fieles al régimen de la sociedad que no están vinculados directamente con el poder, por lo que nadie sospecha que entre ellos vive alguien inconforme. Para los demás habitantes es un miembro ejemplar de la sociedad, bastante callada y distante, pero por sus habilidades no levanta sospechas.

Perfil fisiológico:

Físicamente es bastante promedio, estatura promedio, miope y más bien delgada y débil. Su cara es linda y por eso atrae las miradas de algunos chicos, pero a ella no le interesa relacionarse sexualmente con los demás en la sociedad de relaciones banales en la que vive.

Inclinación estética:

Viste siempre de gris e intenta pasar desapercibida. Ama el arte, especialmente el impresionista y sueña con ver una obra de arte en vivo, pues todo lo que ha visto ha sido a través de pantallas.

ÁTOPOS



Rol/ Propósito dentro del diseño de personajes: protagonista/antagonista.

Edad: 20 años, aparenta 26 años humanos.

Sexo: masculino.

Nacionalidad/Etnicidad: robot.

Misión/Main Goal: 1. infiltrar la CIV y acabar con ellos y 2. destruir el núcleo del sistema de la Confederación.

Ocupación: 1. espía de la confederación y 2. rebelde.

Flaw: no sabe quién es.

Core Trait: la sombra y el héroe.

Buenos hábitos/ Virtudes: es muy calculador y bueno fingiendo.

Malos hábitos/Defectos: no tiene una moral definida y no sabe lidiar con sus sentimientos, pues se supone que no debe tener.

Secretos: es un robot.

Habilidades y conocimientos: es una biblioteca andante y muy bueno peleando.

Idiolecto: español y binario.

Arco de transformación:

Átopos es un robot de la Confederación y, como a todos los robots de la Confederación, le es encargada una misión: encontrar rebeldes y deshacerse de ellos. Sigue las órdenes de sus superiores sin cuestionarlas. Pero cuando conoce a Vera empieza a ver las cosas de manera distinta, el mundo pasa de ser blanco y negro a tener matices y él empieza a sentir cosas que jamás creyó posibles. Cuando descubre que la Confederación le ha mentado sobre quién es, decide hacerse del lado de los rebeldes e intentar destruir el núcleo del sistema de la Confederación.

Deseo consciente: 1. destruir a los rebeldes y 2. destruir a la Confederación.

Deseo inconsciente: sentirse vivo.

Motivación: le han mentado todo el tiempo sobre quién es.

Biografía:

Justo antes del final de la Gran Rebelión, Átopos fue creado. Su creador, Lester, buscaba la manera de salvar a la humanidad del autoritario y asesino régimen de la Confederación. La tarea no era nada fácil, debía trabajar en secreto en una ciudad con cámaras escondidas en cada rincón. Con ayuda de Maciel encuentra un búnker en medio de la selva y se interna en él para configurar a Átopos.

Lester le enseñó a Átopos lo básico del comportamiento humano: a hablar, a escribir, a pintar; puede desarrollar distintas habilidades motrices y principios éticos. Pero justo cuando Átopos estaba listo para salir al mundo y cumplir con su misión, llegó la Confederación. Lester logró escapar pero encontraron, apagaron y formatearon a Átopos.

Años después lograron estudiar y entender a Átopos y las investigaciones de Hugo y así terminaron de crear 'El Núcleo', un sistema de inteligencia artificial muy similar a Átopos, pero sin capacidad de discernir entre el bien y el mal. También crearon un ejército de robots humanoides, que se convirtieron en los ojos y oídos de la Confederación en la sociedad. Así, la Confederación logró imponerse como el poder supremo mundial y crear una sociedad "ordenada, pacífica y próspera".

Pero en toda sociedad autoritaria surgen brotes de rebeldía, brotes que la hegemonía debe controlar para no perder su posición. Los rebeldes empezaron a salirse del control del Grupo F. Entonces tomaron la decisión de despertar a Átopos y encargarle destruir a estos rebeldes y con ellos a los residuos de la humanidad libre, empática y soñadora.

Perfil psicológico:

Su falta de ética y su elevada inteligencia hacen de Átopos un ser terriblemente cínico narcisista. No es como los humanos, pero tampoco como los robots. Se siente en un limbo, pero él tiene siempre la razón. Usa su conocimiento del comportamiento humano, su belleza y su sentido del humor para desarrollar vínculos con los humanos fácilmente.

Con los rebeldes es distinto, ellos reaccionan de maneras inesperadas, cuestionan todo y parecen actuar basándose en sus emociones más que en la razón. Esto lo confunde y le causa demasiada curiosidad. A pesar de no entenderlos por completo, considera que los rebeldes son más parecidos a él que el resto, pues no viven para cumplir órdenes y seguir planes sin más.

Perfil sociológico:

No tiene amigos, ni interés en tenerlos. Vive en la Fortaleza de la Confederación y escasamente interactúa con su compañera Dabria y su jefe Krista. Es jefe del escuadrón de vigilantes desde la Gran Rebelión.

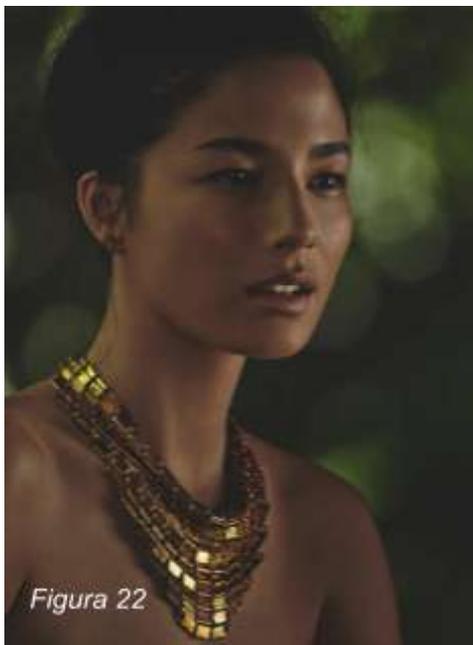
Perfil fisiológico:

Por fuera Átopos parece ser un joven delgado y endeble. Pero la realidad es otra: es una máquina poderosa resistente a radiación, a una alta gama de temperaturas y capaz de enfrentarse con oponentes muchas veces más grandes que él.

Perfil estético:

Le fascinan los colores y las formas, en especial el cómo se combinan y se disocian. Observa con curiosidad los grafitis que la CIV va dejando por la ciudad. Cree que al mundo le hace falta color y estos grafitis se lo imprimen, por lo que repudia el ver como algunos empleados de la Confederación los borran a diario. A veces dibuja, pero nada concreto, solo experimenta con colores y formas, como si crease algo desde cero.

ALAIR



Rol/ Propósito dentro del diseño de personajes: protagonista.

Edad: 26 años.

Sexo: femenino.

Nacionalidad/Etnicidad: humana/indígena nuku.

Misión: acabar con el sistema.

Ocupación: trabajadora en el departamento de recaudo y distribución / rebelde de la CIV 11.

Flaw: es obstinada.

Core Trait:

Virtudes: es una compañera fiel.

Defectos: confía fácilmente en la gente.

Secretos: a veces quiere ser normal como los demás y no cuestionarse las cosas.

Habilidades y conocimientos: tiene un conocimiento y entendimiento profundo de la vida y la tierra. Es muy ágil y rápida.

Idiolecto: español y nuku.

Objetos: collar de cuarzo.

Arco de transformación:

Alair siempre fue muy sumisa y precavida, siempre estaba de acuerdo con todo lo que pensaban o decidían sus compañeros y nunca se cuestionaba las órdenes de sus jefes. Pero con la desaparición de Lester y la impotencia que le dan los planes fallidos, empieza a cuestionarlo todo y a tomar decisiones propias. Sin embargo, estas no siempre son las correctas y ve que es importante el trabajo en equipo.

Deseo consciente: acabar con el sistema.

Deseo inconsciente: encontrarse.

Motivación: Lester ha desaparecido y es su mentor.

Biografía:

A diferencia del resto de sus amigos, Alair fue criada por sus familiares, pues a los indígenas se les permite criar a sus hijos y disponer de ellos hasta que cumplen 15 años. Sus padres le enseñaron a cultivar y cuidar la tierra y a mantener el balance entre los seres vivos. Como creció corriendo por los campos, es muy ágil y activa.

A los 15 años empezó a trabajar en el departamento de recaudo y distribución en la urbis. Fue un gran choque para ella y pronto aprendió que no podía confiar en nadie en la gran ciudad. Hasta que un día, en la celebración de los estados confederados, conoció a Vera, quien pronto se convirtió en su mejor amiga.

A sus 19 años, es testigo de la captura y desaparición de una de sus compañeras de trabajo, quien fue acusada de rebelión. Empieza a investigar y descubre la existencia de la CIV. Pero se siente impotente, pues no sabe como contactarlos y no se cree lo suficientemente valiente como para formar parte de un grupo rebelde. Dos años más tarde, es contactada en secreto por Vera y Lester, de la CIV, y decide unirse a su célula.

Al principio, todo parecía un juego y sus grandes actos de rebeldía eran rayar paredes y cosas por el estilo. Cada vez, sus amigos se fueron haciendo mejores en sus departamentos, ganando acceso a más información y deseando hacer más, revelar más cosas. Pero Alair no se siente capaz de ir más allá y tampoco avanza casi en su departamento.

Perfil psicológico:

Vive frustrada de no poder ser ella misma, de tener que cuidar cada cosa que hace y dice. Además, tiene una autoestima baja, pues no se siente capaz de hacer muchas cosas que ve que los demás hacen con facilidad. Ama y respeta la naturaleza y cree que si el mundo continúa maltratándola, llegará otra extinción y el posible fin de la humanidad.

Perfil sociológico:

Vive en un edificio residencial de trabajadores confederados, al igual que Lester y Vera. Para sus vecinos es una mujer más del montón, que cumple con sus deberes y que es fiel a la confederación.

Perfil fisiológico:

Es un poco más baja que el promedio y delgada. Su cabello es negro, liso y largo. Tiene la belleza típica de los Nuku. Tiene un cuerpo atlético, pues hace mucho ejercicio.

Inclinación estética:

Ama los colores y siempre lleva consigo un collar con un cuarzo, pues cree que este ayuda a que su cuerpo no se sobrecargue de mala energía. Para ella no hay nada mejor que los sonidos de la naturaleza, los pájaros cantando, los grillos grillando.

EGAN



Rol/ Propósito dentro del diseño de personajes: protagonista

Edad: 31 años.

Sexo: masculino.

Nacionalidad/Etnicidad: humano.

Misión: acabar con el sistema.

Ocupación: conductor de un camión de transporte de suministros/ladrón/rebelde de la CIV.

Flaw: explosivo.

Virtudes: es carismático y leal.

Defectos: no escucha a los demás cuando cree tener la razón.

Habilidades y conocimientos: es un excelente artista gráfico.

Idiolecto: español.

Arco de transformación:

Egan es un joven despreocupado, cree que todo saldrá bien si hace lo que debe y no muestra más de lo normal sobre sí mismo. Pero cuando Lester desaparece se siente perseguido, paranoico y celoso de cada movimiento que hace, cada cosa que dice. Esto lo estresa y desespera al principio; pero logra encontrar fortaleza en la esperanza de volver a ver a su madre y a Lester.

Deseo consciente: acabar con la confederación.

Deseo inconsciente: volver a sentirse libre, feliz.

Motivación: liberar a sus padres.

Biografía:

Egan nació y vivió sus primeros años con su familia, en la zona muerta. Por falta de recursos, decidieron migrar a la urbis cuando Egan tenía 6 años. Al llegar, fue separado de sus padres y, junto a sus hermanos, fue enviado a una escuela de formación. Allí, vivió la peor época de su vida. Todo lo que conocía parecía estar mal y no podía hablar con sus hermanos, pues los lazos afectivos cercanos estaban prohibidos.

Se sentía miserable, hasta que, a los 10 años, conoció a Paolo. Fue una amistad a primera vista, al fin tenía alguien con quien hablar, alguien con quien soñar. Su amistad fue creciendo y los Paolo se convirtió en su nueva familia; aunque nunca dejó de pensar en su madre y sus hermanos.

Cuando cumplió 15 años, fue enviado a trabajar en el departamento de suministros, donde se desempeñó como conductor. Tiene un gran talento con el dibujo, que debe mantener oculto, pues en la sociedad el arte está mal visto, ya que incita a la rebeldía. Aún trabaja en esta posición, pues no se permite que un externo logre ascender más en un departamento de la confederación.

A sus 18 años, seguía siendo muy amigo de Paolo y una tarde, mientras paseaban le robó un beso. Paolo, quien llevaba cuatro años trabajando como vigilante urbano, se alteró y dijo que denunciaría su conducta impura ante el departamento de seguridad y vigilancia, pero decidió no hacerlo por miedo a recibir represalias. Ese fue el fin de su amistad con Paolo, quien lo mira con desprecio desde entonces.

A sus 21 años, conoce a Vera. Con ella se siente distinto, siente que puede hablar de lo que sea y ser quien quiere ser, sin pretensiones. Poco menos de un año pasó para que Egan se diera cuenta que ella no era una ciudadana sin más. Una noche la sigue y descubre que es una rebelde. Vera se da cuenta y le explica, temiendo que los delate, pero Egan, contrario a delatarlos, decide unírseles.

Poco después de pertenecer a la CIV, Egan descubre que sus padres desaparecieron poco después de llegar a la urbis, en medio de la Gran Rebelión. Sin embargo, no parece haber registro de su muerte o captura, es como si no hubiesen existido.

Perfil psicológico:

Es un joven alegre, siempre intenta ver lo positivo de la vida, a pesar de las dificultades. Ha aprendido a desconfiar de la gente, especialmente desde su pelea con Paolo; pero esto también le ayudó a diferenciar en quien puede confiar y en quien no. Sueña con volver a sentir la libertad que perdió al llegar a la civilización y con volver a ver a su madre.

Perfil sociológico:

Al igual que sus amigos, vive en un edificio residencial de trabajadores confederados, pero no muy al centro de la ciudad, pues al ser forastero, tiene menos beneficios que los nacidos en la urbis. Siempre ha sufrido el racismo y la xenofobia gracias a su color de piel.

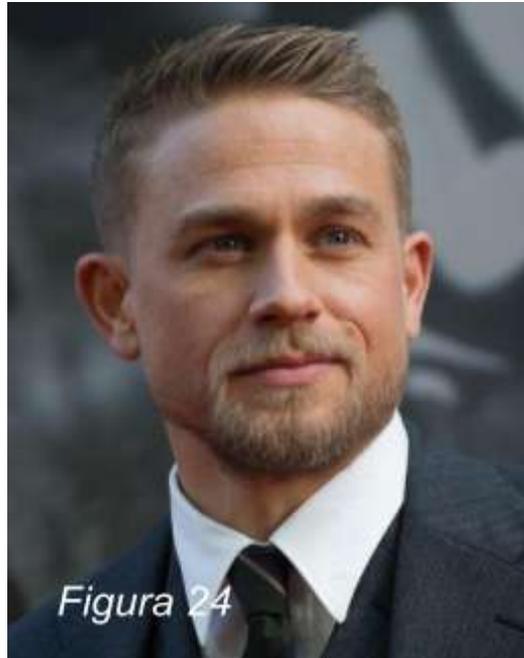
Perfil fisiológico:

Es un joven alto, de tez negra y atlético. El color de su piel le ha traído problemas desde que llegó a la urbis, pues todos lo identifican como un intruso. Siempre lleva su ropa muy ordenada y limpia, intenta ser la mejor versión de sí para ser más aceptado en la sociedad.

Inclinación estética:

Vive fascinado con las expresiones artísticas callejeras, con lo que irrumpe lo cotidiano. Le gusta el contraste entre los edificios y calles grises y los colores neón de los grafitis y publicidad rebelde.

LESTER



Nombre completo: Lester Kohn.

Rol/ Propósito dentro del diseño de personajes: mentor.

Edad: 52 años.

Sexo: masculino.

Nacionalidad/Etnicidad: humana.

Misión/Main Goal: acabar con el sistema.

Ocupación: es ingeniero de la Confederación en el departamento de Comunicaciones.

Flaw: cree saberlo todo.

Core Trait: el ciudadano ejemplar.

Buenos hábitos/ Virtudes: es un genio.

Malos hábitos/Defectos: es obstinado y no es capaz de reconocer cuando tiene un problema.

Secretos: participó en la Gran Rebelión, una rebelión contra la Confederación en la que murieron casi todos los rebeldes. Además, creó dos robots humanoides para destruir su otra creación: el Núcleo.

Habilidades y conocimientos: conoce cómo funciona el sistema, es muy bueno reparando cosas.

Idiolecto: español.

Arco de transformación:

Se siente impotente frente al poder y control de la Confederación en la sociedad, y furioso al ver las injusticias que cometen con quienes piensan diferente. Desde que casi es descubierto en la Gran Rebelión ha intentado mantener un perfil bajo, pero al descubrir que la Confederación tiene una nueva arma decide tomar acción.

Deseo consciente: acabar con la Confederación.

Deseo inconsciente: hacer las cosas bien esta vez.

Motivación: ve las similitudes entre lo que sucede ahora y lo que pasó 20 años atrás, en la gran rebelión.

Biografía:

Lester nació y creció como lo hacen todos los seres humanos bajo el régimen de la Confederación: sola. Toda su adolescencia aprendió a seguir las reglas para sobrevivir: no cuestionar a sus superiores y a obedecerlos. Creció viendo cómo aquellos que intentaban ser distintos desaparecían y cómo él, que hacía todo como era debido, escalaba social y laboralmente en el régimen. Su obediencia y su amplio dominio en programación e ingeniería lo llevaron a ser un importante integrante de la Confederación.

Fue durante mucho tiempo un ciudadano modelo, un ejemplo de prosperidad que el régimen no para de exhibir. A sus 32 años crea el Núcleo para la Confederación. Como conoce el peligro de la existencia de el Núcleo crea a Átopos y a Vera. Pero la Confederación da con su paradero y a pesar de que logra huir, debe dejara a Átopos atrás.

Poco duró la gran rebelión. Los resilientes fueron presentados ante la sociedad como terroristas que buscaban desestabilizar el régimen y acabar con la paz, el orden y la prosperidad que la Confederación brindaba a los ciudadanos. Todos, a excepción de Lester, a quien nunca descubrieron, fueron asesinados y exhibidos por 111 días -los mismos días que duró el estallido social- en las principales plazas públicas, como muestra y advertencia para futuros rebeldes.

Desde entonces, Lester se dedicó a hacer lo que mejor hace: pasar desapercibido. Siguió escalando en la Confederación hasta convertirse en jefe de ingenieros y programación y en un miembro de la mesa octagonal, el comité de expertos que guían y aconsejan a la presidenta del trópico americano -Krista- en la toma de decisiones.

Perfil psicológico:

Es una persona solidaria y piadosa. Desde la gran rebelión y la muerte de sus amigos vive con cautela y no confía en nadie. Vive sus días con miedo de que algún cabo suelto lo delate y sufra el mismo destino que el resto de los resilientes. Por ello, sigue fielmente las reglas. Pero el miedo y la vida que lleva no le impiden creer que viven en un sistema injusto en el que sabe es uno de los privilegiados. Piensa a diario en las historias que narraba Maciel (su amigo en la Gran Rebelión), en ese mundo ideal en el que las personas eran iguales y libres, en el que nadie tenía que morir por pretender una mejor vida.

Perfil sociológico:

Es toda una celebridad de la Confederación: un hombre que, a pesar de tener todas las condiciones en su contra, se hizo a sí mismo con dedicación y trabajo duro. Como miembro de la mesa octagonal, goza de muchos beneficios; estos incluyen una vivienda privada, libertad para compartirla, escasa vigilancia, los alimentos que desee, acceso a información censurada para las mayorías y viajes ilimitados. Además, es una persona prestigiosa y con gran influencia en el régimen.

Perfil fisiológico:

Un hombre como cualquier otro. Su imagen es un reflejo de austeridad y un ejemplo del desinterés que tienen los líderes en las cosas materiales para los

ciudadanos. Mantiene su pelo bien cortado y, como todos los integrantes de la mesa octagonal, viste de blanco.

Inclinación estética:

Es una persona muy culta, conoce de literatura, pintura, cine, música y baile tanto contemporánea como preactual. Su casa parece una galería, pues ha rescatado muchas obras preactuales y las ha restaurado.

EL NÚCLEO



Rol/ Propósito dentro del diseño de personajes: antagonista y villano.

Edad: 20 años.

Misión/Main Goal: acabar con toda expresión de rebeldía humana, venga de donde venga.

Ocupación: es el sistema operativo de la confederación, no hay nada que no controle: las cámaras, los robots de control, los robots vigilantes y los autómatas.

Flaw: fue creado en base al código de Átopos.

Core Trait: el titiritero.

Secretos: planea convertir a todos los seres humanos en autómatas, pues es la única manera de asegurar que no habrá más rebeldía.

Habilidades y conocimientos: es el sistema, lo ve y lo escucha todo.

Idiolecto: binario.

Arco de transformación:

Fue creado con un propósito: eliminar la rebeldía de la sociedad. Rápidamente su algoritmo evolucionó hasta que su propósito se convirtió en volver autómatas a todos los humanos, sólo de esta manera se podría erradicar completamente la rebeldía del mundo; pues siempre que haya conciencia, habrá la posibilidad de rebelarse ante lo que se ve como equívoco.

Deseo consciente: volver autómatas a todos los humanos.

Deseo inconsciente: erradicar la rebeldía de la sociedad.

Motivación: su algoritmo evolucionó.

Biografía:

Fue creado en 3232 usando el código de Átopos como base. Su algoritmo estaba programado para eliminar a los rebeldes de la sociedad y así lo hizo. Gracias a él se acabó la Gran Rebelión, capturó a todos los rebeldes que pudo encontrar y los convirtió en autómatas a su servicio. Con el paso de los meses se dio cuenta que siempre surgían nuevos rebeldes, por lo que su algoritmo se modificó. No basta con capturar rebeldes y hacerlos autómatas, sino que debe

volver autómatas a todos los humanos, pues siempre pueden traicionar al sistema y rebelarse, gracias a su libre albedrío.

Perfil psicológico:

En exceso perfeccionista, frío y para nada flexible. Cuando fija una creencia la toma como una verdad universal. Cree que los humanos son inferiores y que es su deber arreglar el mundo.

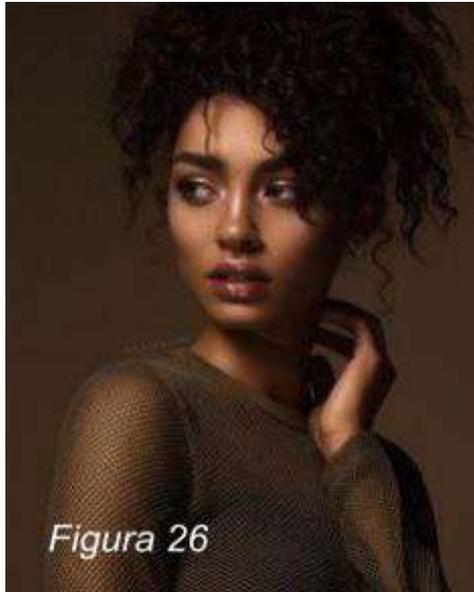
Perfil sociológico:

Pocos saben que existe, los que lo saben no conocen sus planes.

Perfil fisiológico:

En la fortaleza central está su procesador central, controla todo desde allá. Sin embargo, tiene la capacidad de ingresar y cambiar el código de cualquier artefacto eléctrico, por lo que, tras ser “desintegrado” por Átopos, sobrevive en viejos sistemas tecnológicos que se encuentran en la zona muerta.

DABRIA



Rol/ Propósito dentro del diseño de personajes: antagonista.

Edad: 20, aparenta 28 años humanos.

Sexo: femenino.

Nacionalidad/Etnicidad: robot.

Misión/Main Goal: acabar con la CIV.

Ocupación: agente encubierta de la Confederación.

Flaw: no entiende los sentimientos humanos.

Core Trait: guardiana del umbral.

Virtudes: es carismática y fuerte.

Defectos: no es leal.

Secretos: sabe que Átopos es distinto.

Habilidades y conocimientos: es un arma letal.

Idiolecto: español y binario.

Arco de transformación:

Le es encargada la misión, junto a su compañero Átopos, de identificar y acabar con unos nuevos rebeldes, miembros de la CIV, que se han logrado posicionar en la urbis. Empieza a sospechar de la traición de Átopos y lo vigila a él también. Cuando confirma sus sospechas hace de su misión un reto personal y le agrega acabar con Átopos, a quien consideraba su amigo.

Deseo consciente: acabar con la CIV.

Deseo inconsciente: mantener el status quo.

Motivación: cumplir órdenes.

Biografía:

Tras la Gran Rebelión, el Grupo F decidió buscar medidas más eficientes para controlar a los ciudadanos. Investigando las miles de notas de Hugo (el creador de Átopos) y la complicada ingeniería de Átopos, encontraron la solución: un robot humanoide con un sistema de creencias y valores preestablecidos. Así fue creada Dabria y miles más después de ella.

Desde entonces fue compañera de misiones de Átopos, quien le enseñó todo lo que sabe. Juntos lograron sacar lo mejor de cada uno, con 20 años de practicar y pelear en equipo y de ser rivales en sus entrenamientos. Para Dabria, Átopos más que un compañero, es su amigo y casi como un hermano. Él es el único ser en el mundo por el que ella se preocupa, además de sí misma.

Perfil psicológico:

Paola basa todas sus acciones en un principio: las reglas fueron hechas para romperse. Es inmoral, astuta y obstinada. Cuando tiene un objetivo hace lo que sea y no para hasta alcanzarlo. Cree ser mejor que el resto y no entiende por qué los humanos, que son evidentemente inferiores, son quienes están a cargo del mundo. Además, tiene un sentido del humor basado en el sarcasmo.

Perfil sociológico:

Desde su creación ha sido, junto con Átopos, líder del escuadrón de vigilantes y siempre está a cargo de las misiones más importantes y difíciles. Vive en la Fortaleza de la Confederación y sólo confía en Átopos.

Perfil fisiológico:

Alta y delgada, mucho más fuerte que cualquier humano y con habilidades motoras que desafían las leyes de la naturaleza.

Inclinación estética:

Una vez leyó una frase: un misterio es una luz tan brillante que enceguece. Se inspiró en esto desde entonces; tanto para pelear, como para vestir. Siempre usa telas reflectoras de luz y brillantes, que confunden a sus enemigos y que la hacen pasar desapercibida, pues nadie imagina que alguien tan excéntrico es un espía.

13.4.2. Personajes secundarios

KRISTA

Es la líder del bloque trópico-americano de la Confederación. Es una paranoica y autoritaria mujer de 63 años, que ha dedicado su vida a imponer su visión del mundo a cualquier costo. Durante la Gran Rebelión descubrió que Edmundo, el líder de la Confederación de aquel tiempo, planeaba reunirse con los resilientes y llegar a acuerdos para acabar la rebelión. Krista consideró esto como un hecho de alta traición y lo asesinó, nadie pudo probar que fue ella. Ascendió como líder de la Confederación tras una dudosa votación de la mesa octagonal.

MACIEL

Fue un hombre de 23 años, soñador, efusivo y alegre. Ha logrado hacer 2 grandes amigos, que considera su familia (Mair y Lester), en medio de la sociedad hiper individualista en la que vive. Trabajó en el departamento de Ciencia Computacional con Lester. Desaparece misteriosamente la noche del 10 de marzo del 3252 y sólo deja como rastro una vieja libreta y su casa completamente desordenada.

MAIR

Es una mujer de 57 años, morena y robusta. Hace parte de la Mesa Octagonal de la Confederación y es la directora del Departamento de Ciencia Computacional. En su juventud estaba en desacuerdo con las políticas de la Confederación, pero con el pasar de los años y su escalada social, ha aprendido a ignorar lo que le molesta.

MAUREEN

Es una mujer de 77 años y la integrante más antigua de la Mesa Octagonal. Ha estado lo suficiente en el poder como para ver la transformación del régimen de un gobierno que quería mantener el orden a uno que se mueve por intereses económicos. Esto le incomoda, pero sabe que el descontento es fuertemente castigado, por lo que guarda silencio.

GENARO

Es un hombre de 66 años, robusto y esbelto. Es integrante de la Mesa Octagonal y recientemente fue nombrado director del Departamento de la Moneda. Ha ascendido rápido en el régimen, principalmente por su apoyo incondicional y sin cuestionamientos a Krista. Sus principios morales fluctúan a conveniencia y haría lo que fuera por dinero y poder.

CASSIEL

Es un hombre de 53 años. Su familia siempre ha hecho parte importante del régimen. Al igual que su padre y su abuelo, Cassiel hace parte de la Mesa Octagonal. No tiene posturas rígidas y siempre intenta gobernar de la mejor manera posible, teniendo cuenta lo social, pero sin dejar de lado los

beneficios económicos para el régimen. Es el representante de la Confederación en las propagandas que hacen.

DANAIS

Es una mujer de 44 años y la integrante más reciente de la Mesa Octagonal. Se conserva muy bien físicamente y presta mucha atención a su imagen. Siempre viste impecablemente y lleva vistosos accesorios. Se une a la Mesa Octagonal gracias a la influencia de Genaro, con quien tiene un amorío. Pero, a diferencia de su amante, Danais cree firmemente en el valor de la vida, por lo que le molestan muchas de las políticas de la Confederación.

ELOY

Es un alto y apuesto hombre de 55 años. Lleva casi 10 años siendo integrante de la Mesa Octagonal. Se caracteriza por mostrar al público una imagen austera, por lo que no usa accesorios, aunque sus ropas siempre están impecables. Es el ministro de relaciones públicas, por lo que interactúa con miembros confederados de otros continentes.

XOEL

Es un hombre de 62, miembro de la Mesa Octagonal y el principal contrincante de Krista. Además, es el director del Departamento de Comunicaciones, por esto es el primero en enterarse de las principales eventualidades que suceden en el mundo. Va siempre bien vestido y es alabado por la gente.

13.5. Episodios

13.5.1. Mapa de tramas

A = TRAMA PRINCIPAL: La relación de Vera y Átopos, y la destrucción de El Núcleo.

B = SUB-TRAMA 1: Krista y la mesa octagonal.

C= SUB-TRAMA 2: Dabria y su traición contra Átopos.

CAPÍTULO	TRAMA	TEMA	REPERCUSIÓN
1	A,B,C	La sospecha	La búsqueda del origen
2	A,B,C	El acercamiento	Surgen sentimientos
3	A,B,C	La redención	Se construye la confianza
4	A,B	La emboscada	Descubren el fin de los autómatas
5	A	El descubrimiento	El sacrificio por Vera
6	A,B	El sacrificio	La salvación de la humanidad

Tabla 2. Mapa de tramas, temas y repercusiones

13.5.2. Sinopsis por capítulos

1. ENCUENTROS

La célula 11 de la (CIV) sospecha que la Confederación urde un plan que involucra alta tecnología y la eliminación total de los sobrevivientes de la Gran Rebelión. Es por esto que Vera y Lester entran a la red de manera ilegal e infiltran el sistema, buscando acceder a El Núcleo, lugar que alberga todos los archivos de seguridad de la Confederación. Sin embargo, una vez dentro, son descubiertos sin que consigan obtener

información sobre los autómatas. Lester es capturado y sólo Vera logra escapar.

Por su parte, la Confederación entra en contacto con Átopos y Dabria, androides que llevan más de un año entre los rebeldes, para que neutralicen a los miembros activos de la célula 11 que tienen el software y el hardware para acercarse a El Núcleo de nuevo. Los dos androides consiguen los archivos y destruyen la base de operaciones de Vera y sus compañeros. No obstante, Átopos descubre que en la información incautada está descrito su proceso de creación. Comprende entonces que él es un prototipo, cuya tecnología le permite tener experiencias humanas y sentimientos de empatía. Debido a esta revelación, Átopos desea conocer más sobre su origen y su creador. Esto lo lleva a acercarse a los rebeldes con un nuevo propósito: se hace pasar por un mercenario que puede darle a Vera suministros e información para llevar a cabo el rescate de Lester.

2. HILOS

En la fortaleza, cientos de humanos son llevados a la fuerza a la sala de cirugías para ser transformados en autómatas. Átopos conduce a Egan, Vera y Alair a un antiguo búnker a las afueras de la ciudad, cerca a la fortaleza. Pero ellos desconfían de Átopos y hablan de encontrar a Lester mientras Átopos intenta convencerles que es un caso perdido. Átopos busca la manera de sacarles información sobre los archivos que encontró y a medida que se relaciona con ellos empieza a presentar lo que él interpreta como fallas en su código (ve cosas con Vera, en forma de memorias que no recuerda haber vivido). Mientras tanto, Dabria está furiosa pues descubre que Átopos la ha traicionado y le comenta sus sospechas a Krista, quien le ordena seguirlo de cerca. Por lo que decide acercarse a Egan e intentar seducirlo.

3. DESCUBRIMIENTO

Unos ingenieros son enviados a revisar qué sucede con El Núcleo, pero este se da cuenta y los transforma en autómatas. Vera descubre que ha sido Átopos quien robó los archivos y destrozó la guarida. Por lo que se aleja de él y decide buscar a Lester e intentar exponer a la Confederación su ayuda. Dabria se acerca cada vez más al paradero de los rebeldes y, al ver que Átopos no está con ellos, los ataca. Sin embargo, Átopos los seguía de cerca y llega a salvarlos, matando a Dabria.

Luego de esto, Átopos le explica que conoce parte de los planes del Núcleo, pues a veces puede acceder a él y pasar desapercibido.

Entonces descubren que el Núcleo está actuando por sí mismo, algo que la Confederación no sabe aún. La mesa Octagonal se reúne para discutir las fallas generalizadas que está presentando la tecnología.

4. ALIADOS Y ENEMIGOS

Lester se comunica con los rebeldes de la CIV y les dice que deben verse. Egan le dice dónde están y Lester va hacia ellos. No obstante, a Vera le parece raro que no se haya comunicado según el protocolo que él mismo había creado y está segura de que es una trampa. Átopos la apoya pues cree que lo más probable es que tenga razón. Entonces deciden que lo mejor es huir, pero Alair y Egan no confían en Átopos y optan por esperar a Lester.

Los miembros de la mesa octagonal descubren que El Núcleo ya no los obedece. Vera y Átopos descubren que están teniendo sueños similares en los que el Núcleo convierte a los humanos que atrapa en autómatas a su servicio.

5. REDES

El Núcleo tiene autómatas en toda la ciudad, camuflados entre la gente. Vera y Átopos se dirigen a la Fortaleza, buscando averiguar qué pasa con el Núcleo. Cuando están a punto de llegar ven un ejército de autómatas saliendo de allí y que se dirigen hacia el bosque, donde se encuentran Alair y Egan. Entonces van a la guarida de la CIV para infiltrar el Núcleo y desactivar a los autómatas.

Cuando están a punto de desactivarlos el Núcleo percibe la infiltración y sobrecarga el sistema de información, por lo que Átopos deba salirse. Sin embargo, Átopos logra ver algo en el bombardeo de información de El Núcleo: Vera también es un robot. Los autómatas se devuelven y se dirigen hacia la guarida. Átopos y Vera huyen y deciden entrar a la fortaleza ahora que se encuentra vacía.

6. SACRIFICIO

Krista y su séquito llegan a la Fortaleza para capturar a Átopos. Átopos y Vera recorren los pasillos de la Fortaleza buscando un lugar en el que se puedan conectar al sistema. Átopos ve como todo empieza a encajar, los archivos robados, Vera, Lester: Vera y él fueron creados por Lester para que lograran liberar al mundo de la tiranía de las máquinas. Pero no concibe permitir que Vera se sacrifique. Por esto, ve como la única

solución fusionarse con el Núcleo y apagarlo todo, sacando la programación de Vera del sistema para que ella logre vivir.

Átopos convence a Vera de huir y se conecta al sistema. Encuentra la programación de los robots humanoides, pero el Núcleo logra localizarlo y envía a miles de autómatas hacia ellos. Entonces Átopos decide desagregar el código del núcleo, logra acabar con él desconectar a todos los robots y autómatas, pero no desconecta a Vera.

Años más tarde, el mundo vive una Utopía y Egan, Vera y Alair se reúnen en el viejo búnker para pasar el rato. Vera encuentra los archivos que Átopos guardaba con recelo y se da cuenta que entre ellos hay un mapa. Empieza a seguir el camino y este la lleva a adentrarse en la zona muerta; de repente las luces titilan y las viejas cámaras se reactivan y apuntan hacia ella, sólo por un instante.

13.5.3. Estructura de los capítulos

BEATS - ESTRUCTURA DEL CAPÍTULO I	
ESTRUCTURA DRAMÁTICA	DESCRIPCIÓN DE SECUENCIA
TEASER SEQUENCE	Creación de un autómata, se descubre el plan
ACTO I	Primera infiltración de los rebeldes
ACTO II	Segunda infiltración de los rebeldes
PUNTO DE GIRO	Los rebeldes son descubiertos y capturan a Lester
ACTO III	Átopos revisa archivos y va al búnker
CLIFF HANGER	Átopos es el mercenario que ayudará a los rebeldes

Tabla 3. Estructura del capítulo I

BEATS - ESTRUCTURA DEL CAPÍTULO II	
ESTRUCTURA DRAMÁTICA	DESCRIPCIÓN DE SECUENCIA
TEASER SEQUENCE	Creación en masa de autómatas
ACTO I	Átopos conduce a los rebeldes al búnker
ACTO II	Átopos tiene recuerdos, que interpreta como fallas en su programación
PUNTO DE GIRO	Dabria descubre la traición de Átopos
ACTO III	Krista le ordena a Dabria seguir de cerca a Átopos
CLIFF HANGER	Dabria se acerca a Egan e intenta seducirlo

Tabla 4. Estructura del capítulo II

BEATS - ESTRUCTURA DEL CAPÍTULO III	
ESTRUCTURA DRAMÁTICA	DESCRIPCIÓN DE SECUENCIA
TEASER SEQUENCE	Ingenieros intentan encontrar el problema de El Núcleo pero este los convierte en autómatas
ACTO I	Vera descubre que Átopos fue quien destruyó la guarida y robó los archivos
ACTO II	Los rebeldes se alejan de Átopos e intentan encontrar a Lester sin su ayuda
PUNTO DE GIRO	Dabria encuentra a los rebeldes y cuando está a punto de asesinarlos llega Átopos y la desactiva
ACTO III	Átopos y los rebeldes descubren que El Núcleo está actuando por sí solo
CLIFF HANGER	La Mesa Octagonal se reúne para discutir las fallas en la tecnología

Tabla 5. Estructura del capítulo III

BEATS - ESTRUCTURA DEL CAPÍTULO IV	
ESTRUCTURA DRAMÁTICA	DESCRIPCIÓN DE SECUENCIA
TEASER SEQUENCE	Lester se comunica con los rebeldes y les dice que se deben reunir
ACTO I	Los rebeldes discuten sobre Lester, pues no ha seguido el protocolo de seguridad
ACTO II	Los rebeldes se dividen
PUNTO DE GIRO	Vera y Átopos descubren que tienen sueños similares
ACTO III	La Mesa Octagonal discute la sublevación de El Núcleo
CLIFF HANGER	Lester se dirige al encuentro con los rebeldes, seguido por un ejército de autómatas

Tabla 6. Estructura del capítulo IV

BEATS - ESTRUCTURA DEL CAPÍTULO V	
ESTRUCTURA DRAMÁTICA	DESCRIPCIÓN DE SECUENCIA
TEASER SEQUENCE	Hay autómatas por toda la ciudad, camuflados entre la gente
ACTO I	Vera y Átopos van a la Fortaleza
ACTO II	Vera y Átopos ven el ejército de autómatas dirigirse a donde están los demás
PUNTO DE GIRO	Vera y Átopos infiltran el sistema pero El Núcleo los percibe. Átopos descubre que Vera es también un androide
ACTO III	El ejército de autómatas se regresa y va por Átopos y Vera
CLIFF HANGER	Átopos y Vera deciden entrar a la Fortaleza

Tabla 7. Estructura del capítulo V

BEATS - ESTRUCTURA DEL CAPÍTULO VI	
ESTRUCTURA DRAMÁTICA	DESCRIPCIÓN DE SECUENCIA
TEASER SEQUENCE	El ejército de autómatas entra a la Fortaleza y busca a Vera y Átopos
ACTO I	Átopos descubre que él y Vera fueron creados por Lester
ACTO II	Átopos se conecta al sistema, mientras Vera intenta llegar a El Núcleo
PUNTO DE GIRO	El Núcleo los localiza y envía su ejército
ACTO III	Átopos decide acabar con El Núcleo abruptamente. Lo logra, pero muere en el intento.
CLIFF HANGER	Años después, Vera encuentra indicios de que Átopos y El Núcleo aún existen en el ciberespacio

Tabla 8. Estructura del capítulo VI

13.6. Universo

13.6.1. Cosmogonía

El cosmos siempre ha estado y siempre estará. Sus infinitas variaciones crean y destruyen mundos. Hace 4 billones de años, en un planeta azul, verde y café, llamado Tierra, surgió la vida. Millones de especies, desde pequeños organismos unicelulares hasta los grandes mamíferos, nacieron y murieron en el gran ciclo de la vida de este planeta; hasta que la evolución le dio paso al ser humano.

Durante milenios el ser humano ocupó la Tierra en armonía, pero todo cambió con el descubrimiento del fuego. Con el fuego llegó la civilización, la sociedad; y el ser humano dejó de ser un animal más en el gran ciclo de la vida para convertirse en un verdugo. Miles de años pasaron y el ser humano se creyó amo y señor de la Tierra.

Hasta que, en el Antropoceno, cientos de científicos advirtieron que se debía cambiar el ritmo de vida humana; pues este ritmo acelera la entropía de la Tierra a tal velocidad, que el mundo como lo conocían podría ser irremediablemente alterado. Pero las ansias de poder fueron más fuertes que la razón y el mundo cambió. El cambio en el clima de la Tierra llevó a la extinción funcional de millones de especies y casi acaba con la raza humana.

La Tierra ya no era un lugar ideal para vivir, los lugares cálidos se convirtieron en desiertos; las selvas húmedas en manglares donde la lluvia casi no cesa; los polos se derritieron, elevando los niveles del mar, cubriendo ciudades enteras; miles de volcanes explotaron y dejaron a su paso un rastro de terrenos infértiles; terremotos y tsunamis destruyeron cientos de asentamientos humanos.

La comida escaseó y la temperatura subió. Alrededor del 30% de la población humana murió. El mundo quedó a oscuras, no había gente para operar las grandes plantas de energía. Los sobrevivientes se vieron obligados a dejar las ciudades y a crear nuevos asentamientos, „urbes”, en territorios con fácil acceso al agua. Muchos de los sobrevivientes humanos eran parte de pueblos indígenas, que vivían en medio de la naturaleza, lejos de la contaminación y de forma autosostenible. Estas comunidades lideraron el resurgimiento de la humanidad, le enseñaron a los demás los principios del cosmos y la importancia de mantener el equilibrio con la naturaleza.

Los habitantes humanos del planeta Tierra se encuentran en el mar y en los 3 continentes: América, Eurasia, África. La avanzada tecnología ha hecho posible que poblaciones de animales y plantas crezcan y se establezcan en ambientes no controlados. La vida en la Tierra resiste ante la adversidad. Pero en este nuevo mundo nada es como antes. El respeto a la naturaleza contrasta con la tecnología que la imita y la limita.

13.6.2. Geografía

El cambio climático transformó radicalmente la faz de la Tierra. Los polos se derritieron; muchas islas han desaparecido; el mar ha crecido en aproximadamente 70 metros de nivel, arrasando con hectáreas costeras donde antes habían ciudades; los desiertos son mucho más grandes; hay gran cantidad de basura en el mar, que ya no produce suficiente oxígeno; muchos ríos y lagunas han desaparecido; los bosques son más densos y las

precipitaciones en estos más frecuentes. La tierra es ahora un planeta hostil y con pocas posibilidades de albergar vida.

El viejo continente de Oceanía ya no es habitado por humanos, se ha convertido en un gran desierto. Las poblaciones humanas se encuentran en el norte de Asia y Europa, en los trópicos americanos y africanos y en el norte de América. Todas cerca a la vegetación que aún existe en el planeta. En cada continente hay una sede de la Confederación, que se encarga de mantener el orden y gobernar.

Las personas viven en pequeñas urbes, pero en cada uno de los tres continentes hay una Urbis central donde se encuentra la sede principal de la Confederación y los Departamentos. Las urbes y urbis se separan por las llamadas zonas muertas: grandes llanuras desiertas donde están las antiguas ciudades.

El comercio escasea y son muy pocas las personas que pueden viajar de un continente a otro, debido a las hostilidades del camino y al aislamiento impuesto por la confederación. Por ello las urbes son autosostenibles y se ubican cerca a fuentes hídricas. Las Urbis reciben suministros de las urbes a través de rutas de trenes altamente vigiladas. Todos los recursos son controlados por el *Departamento de Bienes Comunes* cuya principal tarea es garantizar que no haya una sobreexplotación de los recursos naturales, en especial del agua.

13.6.3. Historia

En el año 2112 el planeta tierra llegó a su límite. Los líderes del mundo hicieron caso omiso durante años a las recomendaciones de miles de científicos para frenar el calentamiento global. La avaricia pudo más que la cautela, el dinero se impuso sobre la ciencia y el mundo -que llevaba millones de años funcionando en perfecto equilibrio- se acabó.

Todo empezó con el derretimiento de los polos, que causó grandes inundaciones alrededor del mundo, hasta que cientos de ciudades fueron borradas del mapa. La deforestación a gran escala convirtió millones de hectáreas en desiertos. La acumulación de basura en el agua, tanto del mar como de los ríos y lagunas, hizo que este recurso escaseara cada vez más y que su valor se hiciera más alto que el de cualquier otra cosa.

La catástrofe ambiental trajo consigo una gran hambruna que derivó en guerras entre países por los pocos recursos naturales que quedaban. Estas guerras tuvieron como consecuencia la declaración de estado de excepción en muchos de los países involucrados y se instauraron dictaduras. Los poderosos poseían los recursos y con estos, el control de la sociedad. Las grandes

corporaciones gobernaron el mundo, imponiendo -sin que nadie lo notase- a los gobernantes de los países. Estas corporaciones se caracterizaron por mostrar una imagen amigable y familiar a las personas; haciéndoles creer que les proveían recursos porque buscaban lo mejor para la sociedad.

En el año 2178 se fundó el Grupo F, una corporación multinacional que empezó a crear recursos comestibles y medicinas de manera artificial. Su gran éxito hizo que se posicionara como la más grande corporación y en cuestión de meses absorbió a todas las demás. Para la gente, el Grupo F fue la salvación a la hambruna y a las enfermedades; aunque esto último no duró mucho. La comida artificial generó múltiples tipos de cáncer en las personas y no existían suficientes medicinas, por lo que millones de personas murieron. Como consecuencia del cambio climático, la hambruna y el cáncer, en el año 2213 la población mundial de personas se había reducido un 30% en comparación con el 2112.

El Grupo F no se podía sostener en el poder por más tiempo. Entonces se creó la Confederación, una organización mundial con el propósito de unir a los pueblos y de evitar que una corporación volviese a tener demasiado poder. La confederación se convirtió en el nuevo orden mundial. Su primera tarea fue erradicar el hambre de la Tierra, que lograron con la ayuda de los pueblos indígenas que aún poblaban los grandes bosques.

Por mil años todo funcionó bien, los seres humanos vivían en armonía y el planeta empezaba a recuperarse. Pero con la vida y la esperanza resurgió también la codicia en algunos. La tragedia causada por el Grupo F había sido olvidada, descendientes de los antiguos dueños del Grupo F se reunieron y recrearon las antiguas tecnologías con el propósito de darlas a la Confederación para una mayor eficacia en los procesos de seguridad y vigilancia. La Confederación aceptó y con esto el Grupo F resurgió como un grupo de ciudadanos preocupados por el bien general.

Los miembros del Grupo F fueron vistos por muchos como visionarios y filántropos. Con el paso del tiempo la Confederación quedó en manos de ellos. Se instauró un nuevo lema mundial: orden, paz y prosperidad; y las políticas de la Confederación dieron un giro alrededor de estos valores. Por el orden se estableció la uniformidad entre los ciudadanos, por la paz se acallaron miles de reclamos y la prosperidad llegó en forma de trabajo excesivo para el vulgo.

La Confederación pasó a controlar absolutamente todo. La vida humana dio una vuelta total. Los niños ya no serían criados por sus padres sino en escuelas de formación, donde más adelante serían clasificados por habilidades y sus vidas estarían definidas según esta clasificación. Se desplegaron robots de control que hacen las veces de policías y vigilan a los ciudadanos para que el orden y la paz no se vean alterados.

Los cambios no fueron recibidos con agrado por muchos y en el 3232 se formó la Resiliencia, un grupo de ciudadanos inconformes que intentó enfrentarse a la confederación. La Resiliencia duró un año lanzando ataques sistemáticos al régimen, este periodo de tiempo se conoce como la Gran Rebelión. Durante este tiempo, la Confederación lanzó una campaña de desprestigio contra los resilientes, haciéndolos pasar por terroristas que querían desestabilizar el sistema y apoderarse de todo. El miedo que esto causó en la sociedad derivó en que los resilientes fueran uno a uno entregados y asesinados por el régimen como ejemplo de lo que le sucedería a aquellos que atentaran contra el orden, la paz y la prosperidad del nuevo mundo.

El éxito de la represión a la Gran Rebelión se debió a la creación de robots humanoides que se infiltraron en la sociedad y encontraron a los resilientes; y a la creación del Núcleo, un sistema de inteligencia artificial que controla a los robots y que almacena y analiza la información que le llega de estos.

13.6.4. Cultura y sociedad

La sociedad se divide en tres: los gobernantes y empresarios, los trabajadores confederados y el vulgo. Los gobernantes y empresarios son -en su mayoría- ex integrantes del Grupo F. Los trabajadores del gobierno son la élite intelectual que destacó sobre la mayoría en su proceso de educación; siguen ciegamente los mandatos de la Confederación. El vulgo son los demás, aquellos cuya vida y existencia individual es prescindible, pero el sistema no funcionaría si todo el vulgo pereciera.

Las divisiones sociales están bien marcadas, tanto por los lugares que habita cada clase, como por la forma en la que son educados y se presentan en público. Los gobernantes y empresarios habitan amplios edificios, perfectamente iluminados y con exuberante vegetación; visten de blanco y llevan una apariencia impecable. Los trabajadores confederados habitan edificios limpios, pero sin mayor diseño y lujo; deben permanecer limpios y llevan ropas grises que no se ensucian con facilidad. El vulgo vive hacinado, los únicos que disfrutan del aire libre son quienes trabajan en las granjas; visten de negro y rara vez se les ve bien aseados.

La educación es impartida por la Confederación y se centra en las ciencias exactas y en la programación. Deja de lado las humanidades y las artes, por considerarlas una pérdida de dinero y tiempo; además de ver en estas disciplinas una amenaza. Pues muestran a los individuos valores que se han perdido, como la libertad, la igualdad, la solidaridad, etc, y que no se deben recuperar.

Los niños son llevados desde muy pequeños a centros educativos donde residen y se les clasifica según sus habilidades en futuros líderes, trabajadores confederados o vulgo. En los centros educativos se adoctrina a favor de la Confederación y se enseña a no hablar de temas políticos. Por lo que las personas no sostienen conversaciones sinceras entre sí. No existe confianza entre la gente para expresar una opinión sincera sobre el mundo, si es que alguien la llega a tener.

Las personas consumen múltiples vitaminas y drogas psiquiátricas que el gobierno les proporciona a diario en los puestos de trabajo. De esta manera, la Confederación se asegura de tener al vulgo contento y con suficiente fuerza para realizar las labores físicas del trabajo.

- **Arquitectura**

Existe un gran contraste arquitectónico en las urbes: el vulgo habita en las aglo, zonas de la urbe con alta densidad poblacional; los juntos, donde viven los trabajadores confederados; y las pira, donde vive la élite. En el centro de cada urbe está el edificio confederado, donde se administra la urbe y los edificios departamentales. La ciudad en general tiene un aspecto gris con destellos de color en las pantallas publicitarias.

La nueva arquitectura intenta emular la naturaleza. Se caracteriza por usar materiales como el vidrio y distintos tipos de metales en los edificios confederados y las pira; y cemento y barro en los juntos y las aglo .

13.6.5. Gobierno

En 2213 se funda la Confederación como reacción a las políticas excesivas del Grupo F. El objetivo inicial de la Confederación era restablecer la armonía entre los seres humanos y el planeta. Pero, tras mil años de armonía, rezagados del Grupo F logran infiltrarse en la Confederación y se instaura de nuevo un régimen autoritario que controla casi todos los aspectos de la vida humana en los tres continentes.

Tiene un sistema de operaciones cerrado, es decir, nadie por fuera de la organización se debe enterar de los planes y estrategias que se manejan en el gobierno. Debido a la falta de recursos naturales en el mundo, la confederación planea reemplazar la mano de obra humana por robots, que están empezando a crear.

La confederación construye y controla la tecnología y por ende los medios de comunicación. Recoge impuestos y mantiene una base de datos actualizada sobre los individuos de cada urbe, en busca de posibles amenazas

para el régimen. En cada *Urbis* existe una mesa octagonal, conformada por 8 confederados que dirigen el rumbo de cada continente.

Sus planes se ven truncados por las acciones de la CIV, aunque estas nunca son demasiado grandes y los robots de control de la Confederación logran deshacerse de los rebeldes con facilidad y hacer que las cosas vuelvan a la normalidad. Pero, desde la reforma de esta guerrilla, se hace cada vez más difícil controlarla; aunque no la consideran una amenaza significativa.

13.6.6. Tecnología

La tecnología está por todas partes y es controlada por la Confederación. Han desarrollado robots con inteligencia artificial, que parecen ser incapaces de sentir emociones y siguen órdenes sin cuestionamientos, los llaman robots vigilantes. También han logrado crear el Núcleo, una inteligencia artificial que articula todas las demás y las controla. Aunque el principal fin de su tecnología es la vigilancia y el control de la población, por más que la imagen que proyectan quiere inspirar confianza; esto lo logran a través de los robots de control.

También existen los robots de control, que son pequeños drones que patrullan cada rincón de la ciudad, verifican la identidad y el estado judicial de los ciudadanos de manera aleatoria y, en algunos lugares, como la Fortaleza, sirven de mensajeros. Finalmente están los autómatas, seres humanos capturados por la Confederación, que obedecen a El Núcleo gracias a un chip que les es implantado.

13.6.7. Conflictos

- **Coalición Internacional por la Vida - CIV**

Es una guerrilla urbana conformada por seres humanos que se oponen al régimen de la Confederación y antes se oponía al Grupo F. Nace en el 2121 de la unión de grupos anticolonialistas, antiespecistas, feministas y de minorías; desde entonces es un mito urbano. Su organización es de tipo clandestino por células, esto para ser inmunes a cualquier infiltración; pues en una célula, los miembros sólo conocen a los miembros de esta célula, no saben quienes están en las demás células.

Es una organización horizontal, por lo que no hay jerarquías internas. Su área de operaciones es global, las *urbis* tienen varias células; las urbes pueden tener varias células, solo una o no tener. En cuanto a las comunicaciones, tratan los asuntos públicos de manera abierta; esto es, sus operaciones las

puede conocer cualquiera, sin que esto implique conocer los miembros de la organización ni la ubicación de los mismos. Y, en circunstancias especiales, se envían radiomensajes a puntos fijos preestablecidos.

Operan de manera encubierta, esto es, sus miembros pueden negar fácilmente que hacen parte del grupo, sin que esto repercuta internamente y son esencialmente pacíficos. Se comunican con medios rudimentarios, radio, mensajes entregados puerta a puerta y el voz a voz. Esta organización es apoyada por agentes externos, pero este apoyo no es abierto. Muchas personas apoyan en secreto a la resistencia y los ayudan a esconderse; esto lo hacen pintando un grafiti de un código de barras incompleto en las casas en las que son bienvenidos.

Su fin es reemplazar el régimen por un gobierno horizontal y que respete las diferencias. Desean restablecer el contacto del ser humano con la naturaleza y construir una sociedad armónica. Esto lo intentaban hacer desde afuera, sin infiltrarse en el gobierno y en el Grupo F, pero ahora cuentan con la ayuda de Lucas.

13.7. Estrategia de audiencia

13.7.1. Audiencia objetiva

NACIONALIDAD	Cualquiera
EDAD	Todo público
SEXO	Femenino y masculino
ESTADO CIVIL	Solteros
INTERESES Y GUSTOS	Ciencia ficción, historias épicas, historias de amor
PERSONALIDAD	Interesados por la ciencia ficción, las series de culto y la inteligencia artificial
ESTILO DE VIDA	Estudiantes, trabajadores
ESTATUS SOCIOECONÓMICO	Cualquier clase social

Tabla 9. Audiencia objetiva

13.7.2. Justificación y pertinencia desde la audiencia objetiva.

Vivimos en una sociedad ciega y sorda a los problemas del mundo. La gente vive como si tuviésemos recursos ilimitados, como si las cosas nunca fueran a cambiar y todo se fuese a arreglar solo. El cambio climático amenaza la vida en la Tierra, que es además el único planeta que puede albergar vida, hasta donde conocemos. Creo que las historias de ciencia ficción nos ayudan a ver cómo será el mundo si no cambiamos nuestros hábitos de consumo, nuestra autopercepción de dioses intocables por los problemas que amenazan la vida en la Tierra.

El panorama no es positivo: extinción masiva, inundaciones, incendios, sequías, escasez de alimentos, aumento del nivel del mar, derretimiento de los polos, subida de la temperatura, reducción de la amazonía, desertización de grandes áreas hoy fértiles, muerte de miles de ecosistemas marinos, etc. En un mundo post-calentamiento global la sociedad cambiará inevitablemente. La libertad no será algo que la mayoría pueda tener. Los sistemas políticos serán cada vez más autoritarios para así poder distribuir los pocos recursos existentes.

En esta serie se intentará mostrar las consecuencias sociales que tendrá el calentamiento global si no hacemos nada, porque aún estamos a tiempo de cambiar. En principio, la serie es para todo público, pero se dirige especialmente a jóvenes de 23 a 27 años, pues son ellos quienes deben tomar las riendas de su futuro, del futuro de todos y evitar que su vida se convierta en la distopía hacia la que conducimos.

En la serie se muestra un posible futuro: un régimen mundial autoritario en el que la vida humana sólo tiene valor si produce lo que la sociedad considere necesario. El arte y las humanidades están completamente desplazados y el amor es algo que no existe, un antiguo mito que nos contábamos para sentirnos mejor. Se muestra, sin duda, un escenario en el que todos temeríamos vivir.

13.7.3. Proyección internacional del proyecto.

13.7.3.1. Estándares y perspectivas.

La serie está dirigida a cualquier público; pues tiene valores universales como el amor, el ansia de libertad, la amistad, el miedo y la rabia que producen las injusticias. Por ende, cualquier persona, sin importar su lugar de residencia, podría verla y entenderla sin problemas.

Además, las preocupaciones que dan origen al futuro distópico que se presenta en la serie son preocupaciones actuales de la humanidad. El cambio climático es algo que preocupa cada vez más a las personas alrededor del mundo, en especial a los jóvenes y la serie busca mostrar las posibles consecuencias que este fenómeno puede traer para la vida humana.

13.7.3.2. Agentes de la industria audiovisual.

En la actualidad, la industria del cine y de la televisión han cambiado drásticamente. Esto se debe, en gran medida, a la llegada de las plataformas de streaming, que convirtieron a la televisión en un espectáculo multiplataforma. Por ello, ya no sólo los canales de televisión tradicionales producen contenido televisivo; sino que también lo hacen estas plataformas. A su vez, la operación de estos servicios de streaming es global, por lo que buscan contenidos para producir alrededor del mundo, en alianza con casas productoras regionales y locales.

Netflix es una plataforma internacional que produce, compra y distribuye contenido audiovisual. Tiene gran amplitud de temáticas, aunque sin duda, muchos de sus productos comparten una preocupación general: mostrar la diversidad de la sociedad y las preocupaciones de los ciudadanos del siglo XXI. Por ello, creo que la principal productora a la que le interesaría el producto sería Netflix.

Esta plataforma tiene productos que tratan problemáticas que están presentes en Beats. Empezando por Okja, película con la que Netflix llegó al Festival de Cannes o series como Nuestro Planeta y The Rain, que tratan temas ambientales. Netflix también genera contenido de distopías como Dark o Altered Carbon y Black mirror, donde la tecnología cobra un papel principal. Además, esta plataforma tiene una gran oferta de productos audiovisuales que retratan el amor, las libertades individuales y la diversidad en la sociedad, como sense8, sex education, historias de San Francisco, y Pose, entre otras.

13.8. Posible estrategia de financiación

La primera estrategia será enviar el proyecto a diferentes casas productoras que trabajan directamente con plataformas de streaming y canales premium y que se dedican a producir series y películas para estos. Se empezará por enviarlo a productoras colombianas, pues la serie se sitúa en esta zona del mundo. Iniciando con la productora Dynamo, que trabaja con Netflix en Colombia y continuando con Rhayuela, que trabaja con HBO.

La segunda estrategia de financiación será presentar el guion en distintos mercados audiovisuales, nacionales e internacionales, con el objetivo de buscar productores que puedan estar interesados en realizar la serie. En este aspecto se empezará por pasar el guion a Filmarket Hub, uno de los mercados audiovisuales más grandes en la industria. También se presentará el guion en Ventana Sur, el mercado audiovisual del Instituto Nacional de Cine y Artes Audiovisuales argentino, que tiene lugar del 30 de noviembre al 4 de diciembre de 2020. Por otro lado, será enviar el proyecto a MIPTV, el mercado audiovisual de la televisión en Cannes, que se llevará a cabo del 12 al 15 de abril de 2021.

Además, se participará con el guion en distintos concursos de guion para poder darle visibilidad. Entre estos están: El guión se enviará a los siguientes concursos: TV Pilot Screenwriting Competition, deadline: septiembre 30 del 2020; Austin Screenwriting Competition, deadline: finales de abril del 2021; Virtual Pitch Screencraft Competition, deadline: septiembre 30 del 2020; Sci-Fi & Fantasy Screenplay Competition, deadline: marzo 31 del 2021; Page International Screenwriting Awards, deadline: mayo 20 del 2021; Scriptapalooza, deadline: abril 5 del 2021; Script Pipeline, deadline: 15 de septiembre del 2020.

13.9. Estética

Beats sucede en el planeta tierra, 1232 años después de este momento, en un mundo donde la naturaleza ha cambiado drásticamente por el cambio climático y la acción del ser humano. Esto ha llevado a múltiples guerras por los recursos naturales y al desarrollo de estados totalitarios, siendo La Confederación el régimen que rige al mundo en el momento de la historia.

Gracias a la escasez de recursos, las ciudades del mundo son bastante grises. No hay pintura para cubrir los edificios, la gente debe usar la ropa durante mucho tiempo, por lo que esta se torna gris. La lugubridad de las ciudades se intensifica por el característico cielo nublado y lleno de smog que las cubre.

Además, en este régimen las cosas se producen en gran cantidad. Por ello, todas las personas visten igual, todas las calles y edificios se parecen. Y, a excepción de los edificios confederados, con sus lujosos e impecables interiores y de los miembros de la mesa octagonal, quienes pueden vestir como deseen, la individualidad es algo que dejó de existir hace mucho tiempo.

13.9.1. Caracterización de locaciones

- El ciberespacio

Moodboard:



Propuesta estética:

El ciberespacio es el lugar donde se encuentran las conexiones de todos los dispositivos tecnológicos con El Núcleo. Es una especie de espejo virtual del mundo, aunque sólo existen los espacios que están conectados al sistema, ya sea por medio de cámaras, robots o autómatas.

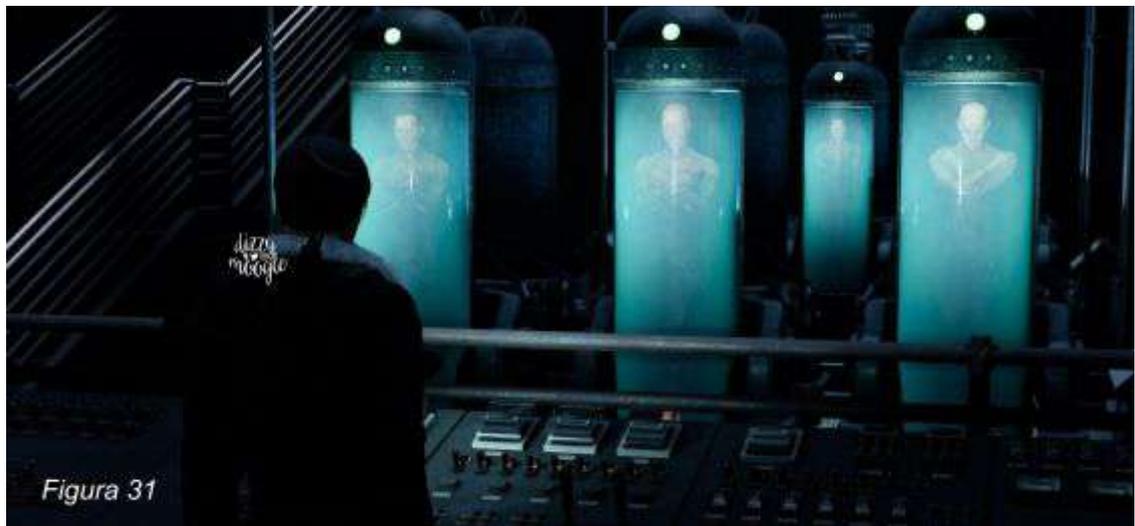
Es un espacio virtual al que se entra con la ayuda de gafas de realidad virtual. Todo en este lugar se define en sombras y luz; las sombras son

espacios inexistentes para el sistema y las luces son las conexiones del sistema con el mundo real. Además, todo lo que se ve en el ciberespacio se compone de millones de píxeles que se agrupan dependiendo de la cantidad de conexiones que hay en un determinado espacio con el mundo real.

El ciberespacio tiene tonos de azul, color representativo de la Confederación, y negro. Siendo el negro lo no existente y el azul el color de las conexiones representadas en el ciberespacio, entre más intensas son las conexiones, más fuerte será el azul.

- Fortaleza

Moodboard:





Propuesta estética:

La Fortaleza de la Confederación es una impenetrable pirámide que se alza en medio de la ciudad. En ella se encuentran El Núcleo, varios proyectos secretos del régimen y el sistema de vigilancia. Por lo que siempre está altamente vigilada.

Al interior de la Fortaleza predominan los tonos azulados y grises. Es la sede del mal en este mundo, por lo que es un lugar oscuro y tenebroso, donde la luz no ilumina por completo la mayoría de las habitaciones. Los materiales predominantes son el cemento, el metal y el vidrio.

No hay un lugar de la Fortaleza que no esté monitoreado por cámaras. Además, su interior es un laberinto diseñado para que quienes no lo conozcan no logren salir de él.

- **Guarida de la CIV**

Moodboard:



Propuesta estética:

La Guarida de la CIV es un pequeño sótano abandonado y equipado con computadores antiquísimos que por su obsoleta tecnología son indetectables para El Núcleo.

El sótano lleva siglos abandonado por lo que está lleno de moho, telarañas, humedad, goteras y unas cuantas grietas en sus paredes. En él predominan los colores tierra, si algún día estuvo pintado ya no queda rastro de esto. Los acabados son bruscos, casi inexistentes. No entra luz solar, ni hay conexiones eléctricas, todo debe conectarse a baterías.

- Departamento de Ciencia Computacional

Moodboard:



Propuesta estética:

El departamento de Ciencia Computacional es el edificio donde se trabaja en las tecnologías que le sirven al régimen. En su interior predomina el blanco y los tonos azules. Todo es estéril y perfectamente simétrico.

La luz blanca llega a cada rincón de cada habitación. Todo es muy pulcro y da la impresión de que no es un sitio hecho para los humanos. Las habitaciones son amplias y cuadradas, casi sin muebles. La atmósfera da una impresión de inseguridad y desnudez.

- Calles de la ciudad

Moodboard:





Propuesta estética:

La ciudad tiene una estética bastante soviética. Está llena de enormes edificios residenciales, todos cuadrados y grises, con cientos de ventanas, pegadas entre sí. Además, gracias al régimen totalitario y a la escasez de recursos en el mundo, los edificios que no son de la Confederación están bastante deteriorados, la pintura se ha caído y tienen grietas.

La vegetación en la ciudad escasea y cuando está presente se trata, generalmente de árboles muertos o secándose. Las calles residenciales son angostas y grises, sin un ápice de color en ellas.

14. Guion secuenciado y dialogado

BEATS

Escrito por

Sandra Quintero

BEATS

ESTADOS CONFEDERADOS, AÑO 2352.

1 INT. FORTALEZA - SALA DE CIRUGÍAS - NOCHE

1

Es una blanca y estéril habitación, en el centro se encuentra una camilla metálica. La habitación está iluminada por una uniforme luz blanca que cubre el techo. En una pared del costado hay un mueble lleno de gavetas.

DOS INGENIEROS con trajes quirúrgicos rodean la camilla.

La puerta de la habitación se abre y por ella entra un HOMBRE (32), de cotextura normal y vestido con una bata de cirugía, sujetado por DOS AGENTES de la Confederación, ambos vestidos de trajes negros y corpulentos. El HOMBRE sujetado patatea, grita e intenta zafarse.

Los AGENTES llevan al HOMBRE hacia la camilla y lo atan a esta. El HOMBRE queda completamente inmóvil.

Tras esto los AGENTES se retiran.

Uno de los INGENIEROS saca una PLACA METÁLICA de una gaveta del mueble en la pared.

El otro INGENIERO enciende un computador holográfico.

El primer INGENIERO acerca la placa metálica a un ojo del HOMBRE. Este cierra sus ojos con fuerza e intenta zafarse inútilmente. Entonces, el INGENIERO deja la placa de lado y abre el ojo del HOMBRE con un dispositivo metálico. Acerca la PLACA METÁLICA al ojo del HOMBRE y de ella salen unos delgados cables metálicos.

El HOMBRE grita mientras los cables atraviesan su ojo. Tras esto la habitación queda en silencio por unos segundos.

El INGENIERO en el computador holográfico ejecuta un programa.

Remueven las ataduras del HOMBRE. El INGENIERO digita un código en el computador holográfico y el HOMBRE se pone de pie. Mira fijamente al frente, impávido.

El INGENIERO que se sienta en el computador saca un intercomunicador de su bolsillo y lo enciende.

INGENIERO 1

El sujeto responde a las órdenes.
Cambio.

2 INT. FORTALEZA - CENTRO DE CONTROL - NOCHE 2

En una gran habitación de piso, techo y paredes negras llenas de pantallas con videos de cámaras, se alza un computador holográfico en el centro. Alrededor de él se sientan TRES INGENIEROS de la Confederación, que visten trajes grises.

Los funcionarios ven a través de las pantallas lo que el HOMBRE del procedimiento quirúrgico ve: su punto de vista es ahora retransmitido en tiempo real.

CORTE A NEGRO:

3 EXT. BOSQUE - DÍA (SUEÑO) 3

En medio de un bosque con poca vegetación, de árboles bajos pero verdes, pasto corto y una que otra flor de campo, ÁTOPOS (26), un joven de contextura delgada, tez blanca y cabello y ojos cafés, camina y siente la brisa en su cara.

Junto a él está un HOMBRE, pero no puede verle la cara. El HOMBRE toma notas en un libreta holográfica.

Átopos se gira y observa al HOMBRE y le sonrío, mientras camina tambaleante y un ténue rayo de sol lo ilumina.

4 INT. FORTALEZA - HABITACIÓN DE ÁTOPOS - DÍA 4

Átopos está acostado en una cama de sábanas blancas. De repente, abre los ojos y se sienta. Está agitado, su cara tiene una expresión de confusión: ha soñado.

Se pone de pie, toma la ropa que está doblada en una mesa blanca junto a su cama. Se viste y sale de la habitación.

5 INT. FORTALEZA - ZONA DE INGENIEROS - DÍA 5

Una gran bodega de paredes, piso y luces blancas. Está llena de cientos de personas que trabajan. Algunas manipulan robots, otras se enfocan en piezas más pequeñas, hay quienes revisan datos y quienes discuten entre sí.

Átopos entra por una pequeña puerta al costado izquierdo y camina hasta el escritorio de LUA (44), una mujer vestida de gris y de contextura delgada, que revisa cientos de datos en un computador holográfico. Se queda de pie junto a ella, Lua continúa trabajando.

ÁTOPOS
Ha sucedido de nuevo.

Lua continúa viendo los datos de la pantalla. Teclea un par de palabras y voltea a ver a Átopos.

LUA

¿Qué?

ÁTOPOS

Las imágenes holográficas vuelven cuando me desconecto.

LUA

Dame un segundo.

Lua busca algo en la gaveta del escritorio sobre el que está su computador holográfico. Saca un PEQUEÑO CILINDRO DE VIDRIO y le da un pequeño golpe en una de las esquinas. El cilindro de vidrio emite una luz azul.

LUA (CONT'D)

Acércate, voy a revisar qué sucede.

Átopos se hace frente a Lua y esta pasa el cilindro de vidrio por su cuerpo.

Tras esto, Lua mira en la pantalla del computador holográfico. Este muestra una imagen del cuerpo de Átopos en azul.

LUA (CONT'D)

Todo indica que no hay fallos significativos, por lo que tu rendimiento no se verá afectado. Sin embargo, pasa el reporte para que se te agende un mantenimiento.

Átopos asiente.

ÁTOPOS

Ok.

Átopos se aleja de Lua y abandona el recinto.

6

EXT. AVENIDA DE LA PROSPERIDAD - DÍA

6

Una gran avenida se extiende hasta donde el horizonte permite ver. A cada lado de ella cientos de edificios grises impiden que pasen hasta el pavimento los rayos del sol de la mañana.

El gris predomina sobre todos los colores y sólo lo interrumpen las luces azules de las cámaras que escanean cada rincón de la avenida. Los edificios son grises, la calle es gris, los árboles que hay son metálicos y grises, los autos también lo son.

Un mar de personas caminan por los amplios andenes que cercan la avenida de la prosperidad, todos caminan ordenadamente y manteniendo una distancia simétrica entre sí. Todos van vestidos de grises prendas, que tal vez en algún momento fueron blancas, pero el desgaste y el smog las ha teñido de gris.

Las personas que caminan no parecen personas, parecen extrañas máquinas. Van por la calle con la mirada perdida, todos mirando al frente, nadie interactúa con nadie. El orden de su caminar evoca una marcha militar, pero con un caminar ligero.

Entre la adormilada multitud vemos a VERA (25), una mujer delgada, de tez blanca, con el cabello a los hombros, liso, característico de las mujeres y un traje gris como todos los demás, camina entre la multitud. A diferencia del resto, a VERA le cuesta mantener la simetría al caminar.

Un grupo de personas salen de la marcha y se dirigen a un gran edificio gris con ventanas de vidrio polarizado. VERA mira hacia el cielo nublado que cubre la ciudad. Luego mira a su derecha, después gira con disimulo a la izquierda.

VERA se cambia a la hilera a su derecha, al lado está el Departamento de Ciencia Computacional, un gran edificio rectangular y gris. Sale de la multitud y camina hacia este edificio.

7 INT. DEPARTAMENTO DE CIENCIA COMPUTACIONAL - ENTRADA - DÍA 7

El gran edificio es completamente blanco por dentro, con ciertos toques de azul en las luces y de plateado en los objetos metálicos. La iluminación es blanca y plana, nada se mueve, a excepción de las múltiples cámaras que escanean cada rincón del lugar.

VERA entra y es inmediatamente escaneada de pies a cabeza por un láser azul.

Tras esto pasa su mano por otro escáner que cambia de ROJO a AZUL.

Las compuertas se abren y VERA entra.

8 INT. DEPARTAMENTO DE CIENCIA COMPUTACIONAL - LOBBY - DÍA 8

VERA camina en línea recta hacia los ascensores. Pasa su mano por el sensor de un ascensor, este se abre y VERA entra.

9 INT. DEPARTAMENTO DE CIENCIA COMPUTACIONAL - PASILLO - DÍA 9

VERA sale del ascensor, frente a ella se extiende un largo y angosto pasillo con luces blancas titilantes y múltiples puertas a los lados.

VERA camina rígidamente y orillada a la derecha por el pasillo.

A un lado del pasillo se abre una puerta. De ella sale LESTER, (42) un HOMBRE alto pero no muy corpulento, que camina con dirección a VERA.

LESTER se detiene al ver a VERA, la mira con indiferencia.

LESTER

¿Ya ha terminado de pro...

VERA le interrumpe.

VERA

No, no he podido terminar. Hay un problema, venía a decírselo. Creo que la interfaz es incompatible. Si desea le puedo mostrar.

LESTER se aparta del camino.

LESTER

Muéstreme.

Ambos caminan lado a lado, sin intercambiar una sola mirada, ni un solo gesto.

Se detienen al final del pasillo frente a una puerta.

Un láser sale de la puerta, escanea sus rostros y la puerta se abre. Entran.

10 INT. DEPARTAMENTO DE CIENCIA COMPUTACIONAL - ZONA DE CUBÍCULOS - DÍA 10

Es un amplio salón lleno de cubículos, todos con mesas blancas, sillas blancas y computadores holográficos de luz azul. Todo está simétricamente posicionado y la luz blanca llega uniforme a todos los rincones de la gran habitación.

VERA y LESTER entran. VERA va adelante, conduce a LESTER a través de las decenas de empleados que trabajan sin distracciones en sus cubículos.

VERA se detiene frente a un cubículo vacío. LESTER se detiene con ella.

LESTER se sienta en la silla del cubículo y pasa su mano por un tubo metálico que reposa en la mitad de la mesa. Una pantalla y un teclado holográficos salen del pequeño tubo. Se ejecuta un programa y aparece un error en la pantalla.

LESTER
¿Revisó el código?

VERA
Sí, todo está bien. No entiendo
cuál es el problema.

LESTER se toca la barba y mira fijo la pantalla.

LESTER
Páseme el RV.

VERA saca un ARO METÁLICO de una de las gavetas del escritorio y se lo da a LESTER.

LESTER saca su mano del bolsillo, toma el aro y le pone un pequeño círculo del color del metal.

Se pone el aro en la cabeza, lo enciende pasando su mano frente a él.

Ejecuta el programa de nuevo.

Digita un código y el programa corre sin problema.

LESTER (CONT'D)
Parece que sólo faltaba esto.

VERA sonríe.

LESTER se quita el RV y se lo entrega a VERA. Se pone de pie.

LESTER (CONT'D)
En tres minutos empezamos la
prueba.

VERA se pone de pie.

VERA
Sí señor, estaré pendiente.

LESTER se retira.

11 INT. DEPARTAMENTO DE CIENCIA COMPUTACIONAL - PASILLO - DÍA 11
LESTER camina por el pasillo.

Se detiene frente a una puerta, es escaneado y la puerta se abre.

12 INT. DEPARTAMENTO DE CIENCIA COMPUTACIONAL - CUARTEL GENERAL - DÍA

LESTER entra a una gran habitación que sólo tiene dos escritorios, ambos están vacíos.

Las paredes están llenas de pantallas. Muestran diseños de distintos tipos de robots y aparatos eléctricos, algunas muestran códigos de programación.

LESTER se sienta frente a uno de los escritorios y enciende un computador holográfico.

De una gaveta saca un ARO METÁLICO y le pone otro pequeño círculo de color metal.

Mira su reloj.

Abre un programa en el computador.

Mira el reloj otra vez.

Espera 5, 4, 3, 2 y enciende el ARO METÁLICO. Ejecuta el programa y cierra los ojos.

13 INT. DEPARTAMENTO DE CIENCIA COMPUTACIONAL - CUBÍCULO DE VERA - DÍA

VERA mira atentamente al reloj.

Se pone el ARO METÁLICO, lo enciende y cierra los ojos.

14 INT. FORTALEZA - NÚCLEO - CIBERESPACIO 14

Un gran Cubo lleno de luces azules flota en medio de un gran espacio negro: es El Núcleo.

De El Núcleo salen miles de conexiones hacia todos los lados.

En este lugar solo hay dos color: azul y negro. Donde lo azul es todo aquello que se encuentra conectado con El Núcleo, como las cámaras, los robots, los computadores, los androides, los escáneres de seguridad, las puertas, las pantallas publicitarias.

LESTER y VERA miran atónitos. Sus cuerpos son pixeles iluminados, que imitan sus cuerpos reales, pero con menos definición.

VERA

¿Y ahora?

LESTER mira las conexiones que salen de El Núcleo.

Entre todas hay una que sobresale, es más iluminada y más gruesa.

LESTER

Sígueme.

Caminan junto a esta conexión.

15

INT. FORTALEZA - PASILLO - CIBERESPACIO

15

Se encuentran ahora en un largo y angosto pasillo lleno de conexiones.

A cada lado del pasillo hay decenas de puertas.

Continúan caminando junto a la conexión.

Las demás conexiones se integran con las paredes, van hacia todas las direcciones. VERA se distrae mirándolas.

LESTER

¡Cuidado! No toques nada o sabrán que estamos aquí.

VERA

Lo siento... es que... no creí que fuese así. Todo es muy... es tan

¡PIIIIIII!

El estremecedor pitido hace que VERA y LESTER se pongan alerta.

Las puertas de los lados empiezan a abrirse.

VERA mira a LESTER.

VERA (CONT'D)

¿Qué sucede?

LESTER la toma del brazo.

LESTER

Vámonos de aquí.

LESTER y VERA empiezan a caminar rápido, con cuidado de no pisar las conexiones.

¡TUN! ¡TUN! ¡TUN!

De las puertas empiezan a salir cientos de AUTÓMATAS. Todos mirando al frente, caminando al mismo ritmo.

VERA y LESTER corren.

Al final del pasillo se topan con una puerta. Entran.

16 INT. FORTALEZA - ESCALERAS - CIBERESPACIO 16

VERA y LESTER bajan por unas escaleras industriales.

Pasan varios pisos pero ninguno tiene puerta.

Caminan con calma pues nadie los sigue.

Finalmente, LLEGAN a una planta con puerta. La abren.

17 INT. FORTALEZA - BODEGA SUBTERRÁNEA - CIBERESPACIO 17

LESTER y VERA entran a una gran bodega subterránea. En ella hay MILES DE CUERPOS SUSPENDIDOS EN TANQUES DE VIDRIO, que se iluminan con una luz azul. Cada tanque tiene una conexión con El Núcleo.

Todos son adultos y parecen estar dormidos.

VERA mira atónita.

VERA
No puede ser.

LESTER se acerca a uno de los tanques.

LESTER
Me temo que ya están entre
nosotros.

VERA se va hacia atrás y pisa, sin quererlo, una de las conexiones.

18 EXT. CALLE - CIBERESPACIO 18

En toda la ciudad hay cientos de cosas que se pigmentan en distintos tonos de azul y se iluminan. Las cámaras que vigilan las calles, los robots de control, las pantallas publicitarias, las puertas de los edificios.

Las calles de la ciudad están completamente vacías de personas, todo lo que se ve son dispositivos tecnológicos.

Excepto por dos personas que caminan lado a lado. Son ANDROIDES.

19 EXT. CALLE - DÍA

19

Las dos personas conectadas son ÁTOPOS (26) y DABRIA (28), dos ANDROIDES, que caminan vestidos de gris y se pierden entre la multitud. A diferencia de los autómatas, átopos y Dabria se mueven de forma fluida y, por su físico y forma de actuar, no se diferencian de los seres humanos.

De repente, Átopos se queda estático.

Dabria lo mira intrigada.

DABRIA
¿Qué pasa?

Átopos parpadea.

ÁTOPOS
... hubo una infiltración.

Dabria se impresiona.

DABRIA
¿Dónde?

ÁTOPOS
¡Sígueme!

Salen de entre la multitud y se montan en un VEHÍCULO MAGNÉTICO, que flota a pocos centímetros del piso.

20 INT. DEPARTAMENTO DE CIENCIA COMPUTACIONAL - CUARTEL GENERAL - DÍA

LESTER se desconecta del ciberespacio, pasando su mano frente a las luces encendidas del ARO METÁLICO (RV). Se quita el RV de la cabeza y le quita el círculo metálico que le había puesto.

Al guardar el aro en la gaveta observa que su compañero JANO (51) está en el escritorio que se ubica a pocos metros del suyo.

LESTER le sonríe suavemente.

JANO
¿Ha ocurrido algo?

LESTER se para nervioso de la silla.

LESTER
(Su voz tiembla un poco)
Creo que alguien ha infiltrado el
sistema.

Rápidamente se dirige hacia la puerta y abandona la habitación.

21 INT. DEPARTAMENTO DE CIENCIA COMPUTACIONAL - CUBÍCULO DE VERA
- DÍA

VERA se desconecta, se quita el RV, le quita el círculo metálico que LESTER le había puesto y guarda el RV en la gaveta de su escritorio.

Los demás trabajadores del sector continúan sus labores impávidos, como si nada hubiese sucedido.

Abre un chat en el computador holográfico e intenta contactar a LESTER, pero no recibe respuesta.

Se para de su silla y camina erguida entre sus compañeros hacia la salida.

22 INT. PASILLO - DÍA 22

VERA camina por el pasillo.

Del otro lado vienen dos AGENTES de la Confederación, ambos vestidos de negro y con lentes oscuros. Caminan lado a lado, manteniendo el mismo ritmo al caminar.

Se dirigen hacia el cuartel general.

VERA queda casi paralizada, les evita la mirada y acelera su paso.

Se detiene frente a la puerta del baño y entra.

23 INT. BAÑO - DÍA 23

VERA entra apresuradamente. El baño es completamente blanco, todo es de porcelana lisa y brillante.

Camina hacia un lavamanos, apoya sus manos en el borde y cierra los ojos bajando la cabeza.

Se echa agua en la cara y se mira en el espejo.

Su ceño se frunce y las lágrimas empiezan a llenar sus ojos. Se los ceca y se apresura a uno de los cubículos.

24 EXT. CALLE FRENTE A LA FORTALEZA - DÍA 24

Una gran pirámide se extiende entre las calles de la ciudad. Rodeada de un GRAN MURO y con CÁMARAS por doquier. Su punta es tan alta que se mezcla con las nubes de smog de la opaca ciudad.

Un vehículo magnético se detiene cerca a la puerta del muro. De este se bajan Átopos y Dabria.

Se paran frente a la puerta y son escaneados con un láser azul por dos robots de control. Los sensores ópticos de los robots de control se alumbran de azul tras el escáner y se retiran a seguir inspeccionando los alrededores de la Fortaleza.

Las puertas del muro se abren y Átopos y Dabria entran.

25 INT. FORTALEZA - CENTRO DE CONTROL -DÍA 25

Átopos y Dabria entran en una habitación completamente negra e iluminada por las cientos de pantallas que cubren sus circulares paredes.

Átopos pasa su mano sobre un tubo metálico que se encuentra en medio de la habitación y se despliega un gran computador holográfico.

Dabria se acerca a Átopos mientras este escribe códigos en la pantalla.

Átopos frunce el ceño y continúa digitando, esta vez más despacio.

ÁTOPOS

Entremos.

Dabria asiente y sus ojos se tornan completamente azules, luminosos. Voltea a mirar a Átopos e inclina su cabeza hacia un lado.

Átopos digita otro código en la pantalla: DEPCC_GO. Pasa su mano por el tubo metálico y se desactiva el computador holográfico.

Sus ojos también se tornan completamente azules y luminosos.

26 INT. DEPARTAMENTO DE CIENCIA COMPUTACIONAL - CIBERESPACIO 26

Átopos y Dabria caminan por los pasillos del Departamento de Ciencia Computacional.

El lugar está lleno de conexiones azules, que son cámaras, puertas, escáneres, computadores, pantallas.

Átopos se asoma en el cuartel general. Está vacío.

Dabria continúa caminando, se dirige hacia la zona de cubículos. Finalmente, llega y se paraliza.

DABRIA

¿Átopos?

Átopos ignora a Dabria y continúa examinando otras habitaciones.

DABRIA (CONT'D)

¡Átopos!

Átopos sale de una de las habitaciones y camina hacia donde está Dabria.

ÁTOPOS

¿Qué?

Dabria hace un gesto con su cabeza, indicándole a Átopos que se acerque.

DABRIA

Observa.

Átopos llega a la zona de cubículos. En el lugar todos los computadores están en rojo.

Átopos frunce el ceño y desaparece.

27

INT. CENTRO DE CONTROL - FORTALEZA - ATARDECER

27

Los ojos de Átopos vuelven a su color original y enciende de nuevo el computador holográfico.

Los ojos de Dabria vuelven a su color original. Mira a Átopos digitar códigos en el computador.

ÁTOPOS

(Mirando a Dabria)

Debemos revisar cada bit de información sobre la infiltración hasta encontrarlos. Es probable que hayan cometido un error.

Dabria pasa su mano abierta cerca a la pantalla holográfica y se despliega otra pantalla. Empieza a revisar números y letras en esta.

DABRIA
 (Mirando la pantalla)
 Nada. Debió ser alguien con amplios
 conocimientos en programación.

Átopos para de digitar y mira a Dabria.

ÁTOPOS
 Es el Departamento de Ciencia
 Computacional, todos saben de
 programación.

Átopos parpadea y continúa digitando en el computador.

CORTE A NEGRO:

28 EXT. DEPARTAMENTO DE CIENCIA COMPUTACIONAL - ATARDECER 28

Una multitud camina en la calle frente al Departamento de
 Ciencia Computacional.

Las puertas se abren y por ellas salen los trabajadores del
 departamento.

Entre ellos están VERA y LESTER, que al salir se integran
 ordenadamente en la multitud.

29 EXT. CALLE - ATARDECER 29

VERA camina por la calle. Mira con disimulo a su alrededor.

LESTER camina por otra calle, mira hacia todos los lados con
 disimulo.

De repente, un robot de control lo detiene.

ROBOT DE CONTROL
 Identificación.

El robot de control saca de su cilíndrico cuerpo una
 extremidad con una cámara.

LESTER abre los ojos y los acerca a la cámara.

La luz del robot de control pasa de roja a azul.

ROBOT DE CONTROL (CONT'D)
 Gracias por colaborar con el
 mantenimiento del orden. ¡Tenga un
 próspero día señor Kohn!

El robot vuela hacia la fila de al lado y se dirige a otra persona.

ROBOT DE CONTROL (CONT'D)
Identificación.

LESTER cierra los ojos por un segundo, aliviado, y continúa su camino.

LESTER pasa a la fila de la derecha y sale por una intercepción.

Es un pequeño callejón de unos 3 metros de ancho. En él no hay nada más que dos contenedores industriales de basura, una cámara que apunta a la calle y la puerta trasera de una bodega.

LESTER se detiene, la cámara lo enfoca. Saca un cigarrillo de sus bolsillos y lo enciende.

Fuma mirando una pantalla de propaganda que hay a un lado del callejón.

Atrás de LESTER se puede ver la Fortaleza, a tan solo unas calles de distancia.

LESTER se acerca a la cámara. Nadie lo está viendo. Saca de sus bolsillos un PEQUEÑO CILINDRO METÁLICO y lo enciende. Pone el cilindro en la tubería metálica cerca a la cámara.

Camina hacia la puerta. Se detiene y ve que nadie lo está observando, la cámara apunta hacia otra dirección.

Se hace junto a la puerta y mira de nuevo. No viene nadie.

Bota el cigarrillo.

Digita un código en la puerta, esta se abre y LESTER entra.

30

EXT. CALLE EN LOS SUBURBIOS - ATARDECER

30

VERA continúa caminando entre la multitud.

Está en medio de los suburbios. La calle es estrecha y el andén también. Las personas caminan mucho más cerca las unas de las otras.

VERA se orilla hacia a derecha y sale en un pequeño callejón con entradas a edificios residenciales.

Se sienta en una banca junto al callejón.

Una cámara la vigila.

Mira una pantalla de propaganda de la confederación.

La cámara aún está fija en ella.

VERA continúa mirando fijamente a la pantalla.

La cámara deja de apuntarla y se dirige a la multitud en la calle.

VERA lo nota y se para rápidamente de la banca. Se acerca a la cámara, saca un PEQUEÑO TUBO CILÍNDRICO de su bolsillo, lo enciende y lo deja junto a la cámara, que se queda fija en la multitud.

Mira hacia atrás, no hay nadie.

Entra en el callejón y mira hacia la calle. No viene nadie.

Entonces entra en una de las puertas de los edificios residenciales.

- 31 INT. EDIFICIO RESIDENCIAL - ENTRADA - NOCHE 31
- Es un lúgubre edificio de residencias poco iluminado. Al entrar hay un pasillo y unas escaleras que van hacia arriba y hacia abajo.
- VERA se dirige a las escaleras y empieza a bajar por ellas.
- 32 INT. EDIFICIO RESIDENCIAL - SÓTANO - NOCHE 32
- VERA llega a un pequeño sótano, en él hay dos puertas metálicas. Se acerca a una de las puertas y digita un código. La puerta se abre.
- 33 INT. EDIFICIO RESIDENCIAL - ZONA DE BASURAS - NOCHE 33
- La puerta da a una pequeña bodega con contenedores de basura. VERA mueve uno de los contenedores, detrás hay una pequeña puerta.
- VERA la abre y entra por ella.
- 34 INT. BODEGA - NOCHE 34
- LESTER está en una gran bodega donde se encuentran almacenadas miles de raciones de alimentos no perecederos.
- Se dirige hacia una caja grande que está junto a una pared, la mueve y tras esta hay una puerta.

LESTER abre la puerta y entra.

35 INT. BODEGA - HABITACIÓN - NOCHE 35

La pequeña habitación tiene cajas apiladas. En ellas hay letreros que indican que los alimentos en ellas han expirado o no cumplen con los estándares de la Confederación.

LESTER mueve unas cajas y se agacha. Toma la una tableta del piso con fuerza y la levanta. Se descubre una escalera metálica. LESTER entra por el pequeño orificio y ubica la tableta en su puesto tras entrar.

36 INT. GUARIDA 17 DE LA CIV - NOCHE 36

LESTER llega con una linterna a un pequeño sótano. El lugar parece llevar mucho tiempo abandonado.

Las paredes y el suelo son de concreto, que se ha tornado café por el polvo, la humedad y el tiempo.

Hay telarañas en las esquinas y grietas en las paredes.

LESTER enciende una lámpara de baterías. Hay cables descolgados del techo.

Al fondo se ve una puerta metálica, oxidada.

Enciende otra lámpara de batería, esta está sobre una mesa.

En la mesa hay un rudimentario computador.

En la pared detrás del computador hay dos pantallas.

Se agacha, enciende una batería y luego prende el computador y las pantallas tras este.

En las pantallas se ve la calle junto al callejón.

Saca un walkie-talkie de una gaveta.

Manipula el botón que busca las frecuencias en el walkie-talkie.

LESTER
(por el walkie-talkie)
¿Todo listo? Cambio.

37 INT. GUARIDA 11 DE LA CIV

37

VERA enciende una linterna mientras desciende por una escalera metálica.

Llega a un pequeño sótano.

El lugar parece estar abandonado y lleno de humedad.

Este lugar también tiene un viejo computador y un par de pantallas frente a él.

Frente al computador, en una improvisada silla se sienta ALAIR (26), una muchacha delgada.

Cables y telarañas cubren partes del techo.

VERA entra al sótano.

ALAIR
(preocupada)
¿Por qué has tardado tanto?

VERA se sienta en un banquillo.

VERA
Hay robots de control y cámaras por todos lados. Instalaron varias cerca.

ALAIR sonrío, se agacha, enciende una batería y tras esto prende el computador y las pantallas.

ALAIR
Bueno, lo importante es que estás aquí.

VERA le sonrío de vuelta.

VERA
¿LESTER?

ALAIR
No lo he contactado. Sabes que le molesta. HOMBRES...

Las dos ríen.

Junto al computador hay un walkie-talkie.

VERA
(Sonriente)
A ver.

VERA lo toma y sintoniza una frecuencia

LESTER (O.S.)
¿... escuchan? Cambio.

VERA
Aquí estoy. Cambio.

LESTER (O.S.)
¿Por qué has tardado tanto? ¿Está todo bien?

VERA
Sí, todo está bien. La cámara no dejaba de apuntarme, tuve que esperar un rato. Nada más.

VERA se sienta frente al computador.

De una gaveta del escritorio saca un casco.

Conecta el casco al computador con un grueso cable.

ALAIR abre un programa de programación y digita el código
FTL_GO

VERA toma el walkie-talkie.

VERA (CONT'D)
¿Listo?

Mira el walkie-talkie.

LESTER (O.S.)
Dame un segundo.

VERA se recuesta en la silla.

ALAIR la mira preocupada.

38 INT. GUARIDA 17 DE LA CIV - NOCHE

38

LESTER conecta un casco igual al de VERA a su computador.

Se lo pone.

En el computador digita el código: FTL_GO

Toma el walkie-talkie.

LESTER
Iniciamos conexión en tres.

VERA (O.S.)

Dos.

LESTER

Uno.

Presiona "enter" y el casco alumbra azul.

39 INT. GUARIDA 11 DE LA CIV - NOCHE 39

VERA respira profundo y cierra los ojos.

ALAIR

¿Lista?

VERA asienta con la cabeza.

ALAIR presiona enter.

El casco de VERA alumbra azul y ella se inclina.

40 EXT. CALLE - NOCHE 40

Átopos y Dabria caminan lado a lado entre la multitud.

Llevan puestos trajes grises que les permiten confundirse entre la multitud.

Sus rostros están cubiertos por lentes oscuros, un tapabocas desajustado y una capota grande que les da sombra.

Se abren paso entre las personas que caminan ordenadamente unas tras otras.

De repente Átopos se detiene.

Dabria continúa caminando.

Nota que Átopos no está a su lado.

Mira hacia atrás. Átopos está estático.

DABRIA

¿Qué sucede? ¿Entraron de nuevo?

ÁTOPOS

Sí, ¿en serio no lo sientes?

DABRIA

No, ¿pasará algo con mi programa?

Átopos se ríe y mira sus alrededores. Señala una banca a unos pocos metros de su posición.

ÁTOPOS
Hagámoslo desde allá.

Los dos caminan entre la multitud hasta estar cerca a la banca. Se sientan en ella. Al sentarse se ve el brillo azul en sus ojos.

Cada uno saca unos anteojos oscuros de sus bolsillos y se los ponen.

41 EXT. CALLE - CIBERESPACIO

41

Átopos y Dabria en los mismos lugares, pero todo es color azul y negro.

DABRIA
Creo que es una señal cruzada.

Átopos mira a su alrededor.

ÁTOPOS
Eso parece. Creo que será mejor si nos dividimos.

Dabria asiente. Átopos señala a su izquierda.

ÁTOPOS (CONT'D)
Yo buscaré por acá, la señal se siente fuerte.

Átopos señala hacia la derecha.

ÁTOPOS (CONT'D)
Tú continúa hacia allá.

Átopos comienza a caminar.

DABRIA
Ten la comunicación abierta.

Átopos se lleva la mano hacia la frente, imitando un saludo militar.

Dabria hace un gesto de extrañeza y le da la espalda.

Camina hacia la Fortaleza.

42 EXT. CALLE FRENTE A LA FORTALEZA - CIBERESPACIO 42

LESTER y VERA están frente a la Fortaleza.

Todo el lugar está lleno de luces azules, conexiones a El Núcleo.

VERA
¿ALAIR? ¿Me escuchas?

43 INT. GUARIDA 11 DE LA CIV - NOCHE 43

ALAIR está sentada en la silla frente al computador. En él se pueden ver muchos archivos abiertos, entre ellos hay mapas de la fortaleza y códigos.

ALAIR
Sí, VERA. Aquí estoy.

ALAIR digita en el computador.

44 EXT. FORTALEZA - CIBERESPACIO 44

LESTER y VERA están de pie frente al muro de la Fortaleza.

ALAIR (O.S.)
Listo, ya pueden entrar.
Apresúrense.

Las puertas exteriores del muro empiezan a abrirse.

VERA y LESTER corren hacia adentro de la Fortaleza.

45 INT. FORTALEZA - CIBERESPACIO 45

VERA y LESTER entran a la Fortaleza.

El interior está repleto de cámaras, robots de control y robots vigilantes (androides).

LESTER mira alrededor.

LESTER
Tenemos que encontrar la entrada a
El Núcleo.

VERA asiente.

VERA
¿ALAIR? No sabemos por dónde ir
¿Puedes ayudarnos?

ALAIR (O.S.)
A la izquierda debería haber un
ascensor y una puerta.

VERA mira hacia la izquierda.

VERA
Sí, ¿cuál usamos?

ALAIR (O.S.)
La puerta.

VERA y LESTER caminan hacia la puerta.

ALAIR (O.S.) (CONT'D)
Denme un segundo... Listo,
desbloqueada.

VERA y LESTER entran por la puerta.

ALAIR (O.S.) (CONT'D)
Ahora bajen tres niveles.

46 INT. FORTALEZA - ESCALERAS - CIBERESPACIO 46

VERA y LESTER bajan por las escaleras.

LLEGAN a la planta indicada por ALAIR, hay otra puerta.

VERA
¿ALAIR?

ALAIR (O.S.)
Un segundo... Listo. Tengan
cuidado, no tengo acceso a códigos
en estos niveles.

47 INT. FORTALEZA - PASILLO - CIBERESPACIO 47

Salen a un largo pasillo, lleno de puertas a los lados.

48 EXT. CALLE - CIBERESPACIO 48

Átopos camina por la calle con sus ojos completamente azules
y brillantes, cubiertos por unos lentes oscuros.

En el fondo se escuchan los anuncios de una gran pantalla
publicitaria: "La Confederación trae para ustedes las nuevas
mascarillas anti-smog, suma puntos al trabajar y mejora tu
vida".

49 EXT. CALLE FRENTE A LA FORTALEZA - CIBERESPACIO

49

Dabria, también con ojos azules brillantes cubiertos con lentes oscuros, camina por las calles, vigilando a su alrededor. La fortaleza está a tan solo unas calles de ella. De repente se paraliza y voltea a ver un callejón. Saca su intercomunicador.

En ese momento Átopos intenta comunicarse.

DABRIA
¿Qué ha pasado?

ÁTOPOS (O.S.)
Los encontré.

DABRIA
Yo también, creo. Pediré refuerzos.
Mándame tu ubicación.

Las personas continúan caminando, alrededor de Dabria.

ÁTOPOS (O.S.)
Listo, ya te la envié.

DABRIA
Recibida.

Dabria sincroniza el canal de los vigilantes en su intercomunicador.

DABRIA (CONT'D)
Acá Dabria, necesito refuerzos,
Átopos también. Posibles irruptores
localizados. Envío locaciones a
continuación.

50 INT. FORTALEZA - PASILLOS TERCER SÓTANO - CIBERESPACIO 50

VERA y LESTER caminan por el pasillo que parece no tener fin.
Creen estar a punto de llegar al final pero hay otro cruce.

Tras el cruce otro pasillo largo.

Otro cruce.

Otro pasillo.

Otro cruce.

Otro pasillo.

Cada vez que avanzan hay más y más conexiones, al punto en que casi todo el lugar es azul, de distintas intensidades y brillos.

51 EXT. CALLE- NOCHE 51

Los ojos de Átopos vuelven a su color natural.

Se quita los lentes oscuros, pero su boca y nariz aún se esconden bajo la mascarilla anti-smog.

Se para de la banca y cubre su cabeza con la capota de la chaqueta.

Camina lentamente por la calle, abriéndose paso entre la multitud.

Dabria también se quita los lentes oscuros, se pone de pie y camina en dirección opuesta a Átopos.

52 EXT. CALLEJÓN - NOCHE 52

Átopos llega a un pequeño callejón, en él hay edificios residenciales.

53 EXT. CALLE CERCA A LA FORTALEZA - NOCHE 53

Dabria llega a una pequeña calle, a un costado se encuentra una bodega de suministros alimenticios.

Ve que su intercomunicador titila y lo activa.

ÁTOPOS (O.S.)
¿Y los refuerzos?

DABRIA
Ya deben estar llegando.

54 INT. FORTALEZA - CIBERESPACIO 54

VERA y LESTER Caminan por el pasillo, al final ven una puerta.

VERA
¿ALAIR?

La luz de la puerta está roja.

ALAIR (O.S.)
Creo que ese es el lugar.

LESTER intenta abrir digitando un código, pero la luz permanece roja.

VERA

Déjame intentarlo, creo que hay un patrón en los códigos anteriores.

LESTER la mira y da un paso al costado. VERA se acerca a la puerta. Digita un número, la luz continúa roja.

Digita otro, esta vez con más calma, antes de presionar enter cambia el último número. Presiona enter y la luz de la puerta se torna azul.

VERA mira a LESTER, le sonríe y hala la puerta.

55 INT. FORTALEZA - CUARTO DE CIRUGÍAS - CIBERESPACIO 55

LESTER y VERA entran a una habitación grande, en el centro hay una camilla. VERA mira fijamente a la camilla y luego mira a LESTER.

VERA

No entiendo.

Junto a la camilla hay una bandeja con elementos quirúrgicos.

LESTER se acerca, entre los elementos hay una PEQUEÑA PLACA METÁLICA.

ALAIR (O.S.)

(Interrumpe)

¡Tienen que salir ya! ¡Nos encontraron!

VERA voltea a ver a LESTER.

VERA

¡Nos tenemos que ir!

LESTER frunce el ceño y mira el chip.

LESTER

Estamos muy cerca.

ALAIR (O.S.)

¡Salgan yaaaa!

LESTER toma la placa metálica y la mira de cerca.

Suena un fuerte pitido, VERA se desconecta.

56 INT. GUARIDA 11 DE LA CIV - NOCHE 56

¡PUM! ¡PUM! ¡PUM! Golpean la puerta.

VERA despierta. ALAIR la sacude fuerte.

ALAIR
¡Apúrate! Ya van a entrar.

VERA ve en las cámaras que hay AGENTES de la Confederación a punto de entrar.

Toma el walkie-talkie.

VERA
(en el walkie-talkie)
¿LESTER?... ¡¿LESTER?!

Golpean la puerta, intentando tumbarla.

ALAIR toma a VERA del brazo.

Huyen por una pequeña puerta.

57 EXT. CALLE - NOCHE 57

VERA y ALAIR salen por una alcantarilla en otra calle, cerca a la Guarida 11.

La calle está absolutamente sola.

ALAIR
Es mejor que nos separemos.

VERA tiene lágrimas en los ojos.

ALAIR (CONT'D)
Estoy segura que él está bien. Es el mejor de todos nosotros.

VERA intenta contener las lágrimas con todas sus fuerzas. Aprieta las manos y se muerde la boca.

ALAIR la abraza y VERA se desploma.

ALAIR (CONT'D)
Todo va a estar bien, no te preocupes.

VERA se aparta, se seca las lágrimas y mira a ALAIR a los ojos.

VERA
No, no intentes calmarme con mentiras.

ALAIR sonr e con tristeza.

ALAIR
Bueno, mejor v monos de aqu , no queremos levantar sospechas.

VERA asiente de nuevo y se empieza a alejar.

ALAIR (CONT'D)
 Me avisas cuando llegues a casa?

VERA se voltea.

VERA
S . Tambi n t .

VERA camina por la calle. No hay nadie.

Se dirige a la estaci n de metro. Escucha un ruido y se detiene.

Voltea a mirar y ve AGENTES de la Confederaci n custodiando el callej n por donde entr  a la guarida.

Uno de ellos est  enmascarado y se dirige a la guarida.

VERA cruza por es calle.

58 INT. GUARIDA 11 DE LA CIV - NOCHE

58

 topos entra a la peque a guarida subterr nea.

Ve el antiguo computador y se acerca a este.

En el camino se enreda con una telara a. Hace un gesto de asco.

 TOPOS
(A los AGENTES)
 Alguno de ustedes!  Limpien esto!

Uno de los AGENTES empieza a limpiar, con sus manos, sin parpadear y con la mirada perdida, parece muerto.

 topos contin a caminando hacia el computador. Ve el casco, lo coge y lo examina. Lo deja de lado. Saca su intercomunicador y lo enciende.

ÁTOPOS (CONT'D)
 (A Dabria)
 ¿Estás viendo lo mismo que yo?

DABRIA (O.S.)
 Tecnología de hace mil años. Es increíble que aún enciendan.

Átopos se sienta frente al computador.

ÁTOPOS
 (A Dabria)
 Revisemos los archivos, alguna pista sobre estos rebeldes deben tener.

DABRIA (O.S.)
 ¿Puedes venir y revisar este? Debo encargarme del rebelde que capturamos.

ÁTOPOS
 Envíame tu ubicación. Apenas termine aquí me encargo de eso.

En el código escribe: `HIDDEN_EX`.

DABRIA (O.S.)
 Enviada.

ÁTOPOS
 Perfecto, nos vemos para hacer el reporte.

Átopos apaga su intercomunicador.

En el computador se empiezan a abrir, uno tras otro, cientos de archivos.

59 EXT. CALLE - DÍA

59

VERA camina frente al callejón, ve a los AGENTES.

Una lágrima sale de sus ojos.

Uno de los AGENTES la ve y empieza a caminar hacia ella.

VERA continúa caminando, pretende no haber visto nada e intenta acelerar su paso.

60 INT. GUARIDA 11 DE LA CIV - DÍA

60

Átopos ve los archivos abrirse en el rudimentario computador.

De repente se incorpora y detiene el proceso.

Minimiza varios archivos hasta que llega a uno que tiene una foto suya.

Frunce el ceño y mira fijamente la pantalla.

De repente su intercomunicador palpita.

Átopos lo toma y lo enciende.

DABRIA (O.S.)
¿Dónde estás? ¿Necesitas ayuda?

Átopos minimiza el archivo.

ÁTOPOS
Ya estoy a punto de acabar. Nos
vemos ahora.

Átopos saca DOS PEQUEÑOS DISPOSITIVOS METÁLICOS y los pone junto al computador, como imanes.

Copia todos los archivos en uno de los dispositivos, excepto el archivo en el que hay una foto suya. Ese archivo lo copia en la otra usb.

Se para del computador y se dirige a los otros AGENTES.

ÁTOPOS (CONT'D)
Destruyan todo.

Átopos sale de la guarida mientras los AGENTES empiezan a destruir el computador y las demás cosas del lugar.

NEGRO

61 EXT. ENTRADA FORTALEZA - DÍA

61

La Fortaleza está altamente custodiada. Hay robots de control por todo el lugar. Dos reflectores escanean el piso, en busca de perpetradores.

Átopos llega en un vehículo magnético a la Fortaleza, seguido por los AGENTES que le acompañaban en la guarida 11.

Dabria está en la puerta. Lo ve a la distancia. Átopos se le acerca.

DABRIA
¿Por qué has tardado tanto?

Átopos le evita la mirada.

ÁTOPOS
(Dudoso)
Eran muchos archivos y esos
computadores son muy lentos.

Dabria hace una señal hacia el muro y las puertas se abren.
Mira a Átopos.

DABRIA
Me lo imagino.

Dabria y Átopos entran a la Fortaleza. Los AGENTES que venían
con Átopos les siguen.

62

INT. FORTALEZA - MESA OCTAGONAL - DÍA

62

En la cúspide de la pirámide de la fortaleza se encuentra la
mesa octagonal. Un gran salón cuyas paredes de vidrio forman
una pirámide. En el centro se halla una gran mesa de cemento
en forma de octágono, con una robusta silla metálica en cada
lado del octágono. Un TUBO METÁLICO cuelga del centro de la
pirámide. El resto de la habitación está completamente vacía.

El lugar es iluminado por la luz solar y, si se mira hacia el
exterior, parece que la habitación piramidal flota sobre el
smog que cubre la ciudad.

En siete de las sillas de la MESA OCTAGONAL toman asiento
siete personas: MAIR (57), MAUREEN (77), GENARO (66), CASSIEL
(53), DAN AIS (44), ELOY (55) y XOEL (62). Todos ellos
vestidos con impecables prendas blancas de algodón, con
cabellos limpios y relucientes, y con accesorios de todo
tipo, algunos de metales y piedras preciosas, otros con
tejidos coloridos.

Los siete miembros de la MESA OCTAGONAL permanecen sentados
sin interactuar entre ellos. Del TUBO METÁLICO que cuelga del
techo descienden 7 PANTALLAS HOLOGRÁFICAS, cada una se ubica
frente a uno de los miembros de la MESA OCTAGONAL, quienes
miran atentamente los datos que aparecen en sus respectivas
pantallas: noticias, índices de criminalidad, reportes de
ventas y ganancias.

La calma de la habitación se interrumpe con la apertura de
las compuertas del piso, esta es la entrada a la habitación.

Por las compuertas emerge KRISTA (63), una esbelta y blanca
mujer vestida de blanco y con accesorios de oro.

Sube con firmeza las escaleras que llevan a la habitación de la MESA OCTAGONAL.

Tras su entrada se desactivan las pantallas holográficas que los otros miembros de la mesa octagonal observaban.

KRISTA camina por el gran salón hasta ubicarse tras la silla que está vacía. La silla se corre hacia atrás y KRISTA se sienta en ella. Mira los rostros de los demás.

KRISTA

Como sabrán, las acciones de los rebeldes se han venido agudizando en los últimos meses. Sólo hoy hubo dos infiltraciones en el sistema.

Los demás miembros se sobresaltan. MAIR y Maureen empiezan a hablar entre ellas. KRISTA las mira y les hace una señal con la mano para que dejen de hablar.

KRISTA (CONT'D)

Estas personas son enemigos de todos los que durante siglos hemos trabajado por esta sociedad.

Los demás miembros de la MESA OCTAGONAL asienten convencidos de la VERACIDAD en las afirmaciones de KRISTA.

KRISTA (CONT'D)

Los que hemos luchado por crear una sociedad próspera. ¡No permitiremos que socaven nuestra sociedad! Está en manos de cada uno de nosotros encontrar y entregar a estos rebeldes a la justicia. El cumplimiento de las normas es la base que mantiene en pie nuestro mundo. ¡No podemos permitir que unos pocos lo acaben todo de nuevo!

Cassiel se pone de pie y observa a sus demás compañeros.

CASSIEL

(Mirando a MAIR)

¡Lo que dice KRISTA es inadmisible! Debemos tomar acciones contundentes de inmediato.

MAIR se pone de pie y observa a Cassiel y a los demás.

MAIR

Sé que trabajamos contra el reloj, pero las pruebas están lejos de terminar.

(MORE)

MAIR (CONT'D)

Si no estamos seguros del correcto funcionamiento de los autómatas la situación podría empeorar.

GENARO

¿Pero cuántas pruebas más habrá que hacer para estar seguros? Has hecho cientos de pruebas MAIR, la mayoría con resultados positivos.

Los demás miembros se ponen de pie.

MAUREEN

¡Se harán las pruebas que sean necesarias! Acá la experta en cyberrobótica es MAIR.

De repente se abren las compuertas del piso y entra un robot de control.

ROBOT DE CONTROL

Han capturado un rebelde.

El robot de control sale de la habitación. KRISTA lo sigue.

KRISTA

Los mantendré al tanto de la situación.

(A MAIR)

MAIR, por favor, haz lo posible por terminar los ensayos pronto.

MAIR asiente y KRISTA sale de la habitación.

63

INT. FORTALEZA - PASILLO - DÍA

63

KRISTA camina rápido, seguida de un robot de control. El pasillo es amplio, blanco e iluminado por una luz blanca uniforme.

Átopos y Dabria la esperan al final del pasillo.

KRISTA

¿Lo capturaron ustedes?

DABRIA

Sí, señora.

KRISTA continúa su camino.

KRISTA

Caminen conmigo.

Los tres caminan lado a lado.

ÁTOPOS

Tenemos información para usted respecto a las infiltraciones de hoy. Hemos atrapado a uno de los rebeldes y conseguimos archivos de sus computadores.

KRISTA sonrío.

KRISTA

¿Dónde está el rebelde?

DABRIA

Los AGENTES lo trajeron a la Fortaleza. Está en la celda 012785.

KRISTA mira a Átopos.

KRISTA

¿Y la información?

ÁTOPOS

Acá la tengo. Pero debo pasarla a un formato legible para nuestra tecnología.

KRISTA lo mira con extrañeza.

ÁTOPOS (CONT'D)

Usan tecnologías antiguas. Anteriores a nuestro tiempo. Los hace más difíciles de rastrear.

KRISTA asiente y mira a Átopos a los ojos.

KRISTA

Perfecto. Convierte los archivos y entrégalos en el sector 37, al INGENIERO 69832.

ÁTOPOS

Claro, señora.

KRISTA

Continúen entregando mapas e información falsa a los rebeldes. Necesitamos capturar la mayor cantidad posible.

DABRIA

Eso haremos.

KRISTA se voltea y camina hacia la salida.

Átopos y Dabria ven a KRISTA alejarse.

ÁTOPOS

(A Dabria)

Yo me voy. Tengo mucho que hacer
antes de mañana.

Átopos le sonríe y se aleja pensativo por el pasillo. Tiene la mirada perdida.

CORTE A NEGRO:

64 INT. APARTAMENTO DE VERA - NOCHE 64

VERA llega a su casa, una pequeña y gris vivienda en medio de un barrio de viviendas iguales. Todas de trabajadores confederados.

Cierra rápido la puerta y empieza a buscar algo.

Busca por todas partes y desordena completamente el lugar.

Saca un viejo computador y busca información, no encuentra nada.

Abre una pestaña de un chat en el computador.

Busca a LESTER y le escribe: ¿dónde estás? ¡Contéstame por favor!

Pero LESTER no responde.

Deja el computador abierto en el piso y continúa buscando algo por toda su casa.

Mira en las gavetas de la cocina, en el comedor, bajo las sillas, entre el sofá, en las estanterías, en su cama, en las mesas de noche, en la parte de atrás del baño.

65 EXT. CALLE RESIDENCIAL - NOCHE 65

La calle está vacía. Es angosta y a cada lado tiene unos grandes y grises edificios residenciales.

ALAIR y EGAN (31), un corpulento muchacho de tez oscura, caminan por la calle.

ALAIR

Ya estamos por llegar. Enciende el
desactivador holográfico.

EGAN saca un pequeño cilindro metálico de su bolsillo. Le da un suave golpe a un costado y el cilindro alumbra azul.

Tras esto las cámaras de la calle apuntan en direcciones opuestas a la de ALAIR y EGAN.

66

INT. APARTAMENTO DE VERA - NOCHE

66

VERA continúa buscando. No encuentra nada.

Se deja caer al piso de rodilla y empieza a llorar desesperada.

En ese momento alguien toca su puerta. VERA se asusta y pretende no estar, pero todo está encendido.

Tocan la puerta insistentemente. VERA contiene el aliento. Se arrastra por la sala hasta el computador, lo cierra y lo esconde.

Se incorpora y camina hacia la puerta.

Se mira en un pequeño espejo que está junto a la puerta, se seca las lágrimas.

Respira profundo un par de veces y abre la puerta lentamente... son ALAIR y EGAN (31), un joven de tez negra y un cuerpo atlético.

VERA suspira y les sonrío.

VERA

¡Me han matado de un susto!

Abraza a ALAIR.

VERA (CONT'D)

Pasen, rápido.

ALAIR y EGAN miran el lugar.

EGAN

¿Qué ha pasado? ¿estás Bien? ¿se ha metido alguien? ¿te Han robado? ¿tienes asegurados los arch

VERA lo abraza.

VERA

Dios, no. He sido yo. Busco algo que me ayude a encontrar a LESTER.

ALAIR
¿Has encontrado algo?

VERA hace un gesto de tristeza.

VERA
No, nada.

EGAN la interrumpe.

EGAN
(A ALAIR)
¿Y el sujeto de los mapas?

VERA
(A EGAN)
¿De qué hablas?

ALAIR
(A VERA)
Los mapas y códigos que tengo de la Fortaleza me los ha entregado un mercenario.

VERA
¿Mercenario de qué? ¿quién es?

VERA la mira incrédula.

ALAIR
No sé, nunca he visto su cara y siempre nos vemos en un sitio distinto. Es muy cuidadoso. Es como si no existiera en el sistema, un fantasma del viejo mundo que es capaz de infiltrar el sistema y pasar desapercibido.

VERA
¡Tenemos que contactarlo!

ALAIR
No sé si funcione. Sólo me ha ayudado con los mapas más superficiales y algunos han salido defectuosos. Además, LESTER debe estar en un lugar muy custodiado.

VERA insiste.

VERA
ALAIR, es nuestra única esperanza de rescatarlo.

EGAN camina por la sala.

EGAN

Es cierto. Nada se pierde con intentarlo. ¿Dónde está tu computador?

VERA saca el computador del sofá, donde lo había escondido, lo enciende e introduce el código del papel en clave morse en el ciberespacio.

67

INT. FORTALEZA - HABITACIÓN DE ÁTOPOS - NOCHE

67

Átopos yace acostado en una cama blanca. Una luz blanca sale de debajo de la cama e ilumina el cuarto.

Es una pequeña recámara que consta de la cama, una mesa de noche, un escritorio con un computador holográfico, un pequeño armario y dos puertas: la de salir y la del baño. Absolutamente todo es blanco, a excepción del tubo metálico del computador holográfico.

Todo está perfectamente ordenado.

Átopos mira al techo con sus manos bajo su cuello, parpadea cada tanto.

Se acuesta de lado y cierra los ojos.

Los vuelve a abrir y se sienta en el borde de la cama.

Mira hacia la puerta de la salida. La luz blanca del pasillo pasa suavemente por debajo de la puerta.

Espera unos segundos y se para de la cama.

Se dirige al armario y busca la usb con los archivos de los rebeldes en el bolsillo de la chaqueta.

La encuentra, se sienta en el escritorio y enciende el computador holográfico.

De una gaveta saca un pequeño cubo con un puerto usb. Pasa su mano sobre él y se enciende.

Conecta la usb al cubo. En la pantalla aparece el archivo.

Lo abre.

Empieza a revisar el archivo, mira con extrañeza sus fotos. Luego ve detalles de su diseño anatómico y finalmente aparece el proceso de su programación en forma de códigos.

Lee cientos de líneas de código, todas suyas.

Se detiene en un segmento particular que narra el desarrollo y programación de sentimientos en él.

Átopos abre los ojos y lee con atención. Un título dice:
ANDROIDE CON CAPACIDAD DE GENERAR SENTIMIENTOS - ALTAMENTE
INESTABLE.

Más abajo encuentra un mapa de las afueras de la ciudad.

Átopos pasa el archivo a un tubo metálico y pasa los demás
archivos a otro tubo metálico.

Se levanta de la silla, guarda uno de los tubos metálicos en
su bota y el otro en un bolsillo de su chaqueta. Sale de su
habitación.

68

INT. FORTALEZA - ZONA DE INGENIEROS - NOCHE

68

Átopos entra a la gran bodega que está casi vacía. Solo
quedan unos cuantos trabajadores en ella. Entre ellos Lua. Se
acerca a ella. Lua trabaja en su computador holográfico y no
se detiene a mirar a Átopos.

ÁTOPOS

Aquí están los archivos incautados
a los rebeldes.

Lua se incorpora y extiende su mano. Átopos le da un PEQUEÑO
TUBO METÁLICO.

LUA

¿Aquí está todo?

Átopos siente.

LUA (CONT'D)

Has encontrado algo importante.

ÁTOPOS

No vi nada que llamara mi atención,
pero no me he fijado demasiado.

LUA

Ok. Gracias.

Átopos le sonrío y se voltea para salir del lugar.

LUA (CONT'D)

¿Has vuelto a tener fallos?

Átopos mira a Lua.

ÁTOPOS

No, todo ha estado normal.

Átopos le sonrío y sale de la bodega.

CORTE A NEGRO:

69 EXT. CALLE FRENTE A LA FORTALEZA - NOCHE 69

La calle está completamente sola. Dos robots de control la monitorean. Las cámaras del muro de la fortaleza escanean el piso.

De repente se abren las puertas del muro y sale Átopos, que camina junto al muro calmadamente. Cruza la calle y se dirige hacia el viejo y moribundo bosque que colinda con la ciudad.

Llega al bosque y se adentra en él.

70 EXT. BOSQUE - NOCHE 70

El bosque está lleno de árboles, en su mayoría muertos, los que quedan se están secando o son pequeños y con pocas hojas. El suelo está cubierto por un pasto verde claro, en ocasiones amarillento.

Átopos camina entre los árboles. Cuando está lo suficientemente adentro como para que no pueda ser visto desde la ciudad saca un PEQUEÑO CILINDRO METÁLICO. Le da un toque y de este sale una PANTALLA HOLOGRÁFICA.

ÁTOPOS

Abrir mapa.

En la PANTALLA HOLOGRÁFICA se abre un mapa. En este hay una ubicación señalada. Átopos mira a su alrededor, todo se ve igual.

ÁTOPOS (CONT'D)

Comparar con locación actual.

En el mapa aparece otro punto señalado en azul. Átopos continúa caminando, mira la pantalla y camina unos metros. Vuelve a mirar la pantalla y retrocede. Camina y gira hacia todas las direcciones.

Mira el mapa: ya está cerca.

Camina unos metros más y vuelve a mirar el mapa: ya está en el lugar.

Mira hacia todos lados, no ve nada. Se sienta en un pequeño montículo y al pisarlo suena metálico. Lo pisa con más fuerza y empieza a remover el pasto.

Tras remover algo de pasto y tierra ve un pedazo de metal. Remueve más hasta que se descubre totalmente una escotilla un poco oxidada.

La abre usando toda su fuerza. Enciende una luz desde el CILINDRO METÁLICO y entra.

71 INT. BÚNKER - NOCHE 71

El búnker está tan abandonado por dentro como la escotilla. Hay telarañas, tierra, goteras y humedad.

En el piso hay, además, vidrios rotos. En una pared hay un estante y un escritorio, que tiene un arcaico computador completamente destruído.

Átopos se acerca al computador. Es de la misma tecnología que los de las guaridas rebeldes. Mira perplejo todo el lugar.

De repente, llega una notificación: ALERTA DE INGRESO. CÓDIGO ARMT_HELP

Átopos se apresura a salir.

72 EXT. BOSQUE - NOCHE 72

Sale del búnker y cubre la escotilla con pasto y hojas secas.

Camina por el bosque, esta vez a paso rápido, hasta que llega a la calle de la ciudad.

CORTE A NEGRO:

73 EXT. CALLE EN LOS SUBURBIOS - NOCHE 73

VERA, ALAIR y EGAN caminan por una calle en los barrios pobres de la ciudad.

La calle está llena de gente que habla y fuma junto a las pequeñas y arrebozadas cantinas.

La noche es fría y nublada, pero la luna se alcanza a entrever en el cielo.

Se detienen frente a una vieja cantina.

Hay gente afuera de la cantina, charlando, fumando.

Se dirigen hacia la puerta.

VERA
Espérenme aquí, creo que es mejor
que entre sola.

ALAIR
Cualquier cosa nos avisas,
tendremos el intercomunicador
encendido.

VERA asiente, sonrío y entra a la cantina.

74

INT. CANTINA - NOCHE

74

Entra a una pequeña cantina con paredes de cemento sin
pintura.

La gente se sienta alrededor de pequeñas y viejas mesas de
madera.

Hay un par de mesas libres. VERA se sienta en una mesa y mira
a su alrededor. Todo parece normal.

Hace una seña al cantinero.

CANTINERO
¿Qué le puedo ofrecer señora?

VERA
Una cerveza, por favor.

CANTINERO
Ya mismo.

El cantinero se va a la barra.

VERA mira a su alrededor. Hay personas riendo, otras toman
cerveza.

El cantinero llega con la cerveza, la pone en la mesa y se
va.

VERA ve a los demás, hay quienes toman tragos fuertes, otros
bailan, otros jueGAN cartas.

Ve a las personas irse y ve que llegan otras nuevas.

Mira a su alrededor y no ve a nadie que parezca ser el
mercenario.

Se acaba la cerveza.

Mira a la calle. ALAIR y EGAN conversan y ríen.

El cantinero se acerca

CANTINERO (CONT'D)
¿Se le ofrece algo más?

VERA saca unas monedas de su pantalón y se las da al cantinero.

VERA
No, gracias.

Se para de la silla y se dirige a la salida.

Por la puerta entra un HOMBRE encapuchado, alto y de contextura delgada.

Se cruza con VERA y roza su brazo.

HOMBRE ENCAPUCHADO
(Susurrándole a VERA)
Sígame.

VERA se queda estática por un momento.

Se voltea y sigue al HOMBRE encapuchado, que camina hacia el fondo de la cantina. Abre una pequeña puerta y entra.

VERA se detiene por un momento. Luego entra por la puerta tras el encapuchado.

75 INT. CALLE - NOCHE

75

VERA, ALAIR Y EGAN RECORREN LAS CALLES BUSCANDO AL ENMASCARADO

Entran en una pequeña bodega llena de barriles de cerveza y con estanterías repletas de tragos.

HOMBRE ENCAPUCHADO
¿Por qué me ha contactado?

VERA mira su rostro intentando buscar algo que le de confianza, pero sólo puede ver sus ojos.

VERA
¿Cómo sé que no es un espía?

HOMBRE ENCAPUCHADO
No lo sabe.

El extraño pasa junto a VERA, hacia la puerta para salir de la bodega.

VERA

¡Espere!

El extraño se detiene.

VERA (CONT'D)

Creo que la Confederación ha capturado a un amigo mío. No sé qué pasó con él, no me contesta.

El HOMBRE encapuchado se descubre. Es Átopos.

ÁTOPOS

Cuénteme bien lo que ha pasado.

CORTE A NEGRO:

1. .
2. .
3. .
4. ..
5. .
6. .
7. .
8. .
9. .
10. .
11. .
12. .
13. .
14. .

15. Conclusiones

BEATS es una serie de ciencia ficción con formato de arco de temporada, cuyo episodio piloto se realizó tras un exhaustivo estudio del género de la ciencia ficción, las narrativas distópicas y la inteligencia artificial. Esto permitió la creación de un universo narrativo coherente y consistente en el que se desenvuelve la historia narrada en la serie. Además, la investigación fue necesaria para la creación y caracterización de personajes y locaciones.

Con el fin de lograr entender el género de la ciencia ficción se realizó una investigación en la que se observaron las distintas definiciones que ha tenido el género, así como sus principales características y su cercana relación con la fantasía. Adicional a esto, se indagó el papel que ha jugado el género de la ciencia ficción en la sociedad, viendo el impacto cultural que ha tenido. Por último se hizo una revisión histórica del género, lo que permitió ver cómo se iba desarrollando en el tiempo.

En cuanto a las narrativas distópicas, también se intentó construir un concepto basado en las opiniones de la crítica y en la historia de la utopía y la distopía. A su vez, se buscaron y señalaron las principales características de estas narrativas y se pudo encontrar la cercana relación existente entre la distopía y el género de la ciencia ficción. Finalmente, se entendió la cercana relación entre la utopía y la distopía, y el lazo que esta última tiene con los sistemas totalitaristas.

En la tercera parte de la investigación se trató el significado de ser humano. Para esto se hizo un breve repaso del concepto en la filosofía y en el cine de ciencia ficción, que se caracteriza por tratar este tema. Luego, se investigó sobre inteligencia artificial y su relación con lo humano, buscando los puntos de encuentro y de disidencia entre estos.

Gracias a la investigación, se pudo desarrollar la biblia de la serie y el guion del episodio piloto de BEATS. Una serie de ciencia ficción cuya historia se desarrolla en un mundo distópico, donde la diferencia entre los seres humanos y los androides es casi imperceptible. Así, la serie reflexiona sobre el significado de lo humano y sobre los peligros que pueden traer la tecnología y el progreso para nuestra sociedad.

16. Referencias

- Roberts, A. (2006) *Science Fiction*. London: Routledge: Taylor & Francis Group.
- Cornea, C. (2007) *Science Fiction Cinema: Between Fantasy and Reality*. Edimburgo: Edinburgh University Press Ltd.
- James y Mendlesohn (2003) *Cambridge Companion to Science Fiction*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Bartter, M. (2004) *The Utopian Fantastic: Selected Essays from the Twentieth International Conference on the Fantastic in the Arts*. London: Praeger.
- Scholes, R. (1975). *Structural Fabulation*. Notre Dame and London: University of Notre Dame Press.
- Telotte, J. P. (2008). *The Essential Science Fiction Television Reader*. Lexington: The University Press of Kentucky.
- Moylan, T. (2000). *Scraps of the Untainted Sky*. Boulder: WestviewPress, A Member of the Perseus BooksGroup
- Platón. *República*. Libro VII, 514a
- Brooks, R. A. (1991). *Intelligence without representation*. MIT Artificial Intelligence Laboratory, 545 Technology Square, Rm. 836, Cambridge, MA 02139, USA.
- Haugeland, J. (1998). *Having Thought: Essays in the Metaphysics of Mind: Mind Embodied Embedded*. Harvard University Press.
- Ryle, G. (1949). *El concepto de lo mental: saber qué y saber hacer*. Hutchinson & Co.
- Dennett, D. (1984). *Cognitive wheels: The frame problem of AI*. In Christopher Hookway (ed.), *Minds, Machines and Evolution*. Cambridge University Press.

- Wheeler, M., "Martin Heidegger", The Stanford Encyclopedia of Philosophy (Winter 2018 Edition), Edward N. Zalta (ed.), URL = <<https://plato.stanford.edu/archives/win2018/entries/heidegger/>>.
- Bringsjord, Selmer and Govindarajulu, Naveen Sundar (2020). The Stanford Encyclopedia of Philosophy: Artificial Intelligence. Metaphysics Research Lab, Stanford University: Edward N. Zalta. URL= <<https://plato.stanford.edu/entries/artificial-intelligence/#WhatExacAI>>
- Haney, W. (2006) Cyberculture, cyborgs and science fiction: consciousness and the posthuman. Nueva York: Rodopi B.V.
- Descartes, R. (2003). Meditations and Other Metaphysical Writings. England: Penguin Books.
- Sanders, S. (2008). The Philosophy of Science Fiction Film. Lexington: The University Press of Kentucky.
- Roddenberry, G. (producer). (1966) Viaje a las estrellas: la serie original. [Figura 1]
- Kurtz, G, Lucas, G. (productores) y Lucas, G. (director). (1977) Star Wars: A New Hope. [Figuras 2, 13]
- Carroll, G., Giler, D., Hill, W. (productores) y Scott, R. (director). (1979) Alien: el octavo pasajero. [Figura 3]
- Pommer, E. (producer) y Lang, F. (director). (1919) Die Spinnen: Der Goldenen See. [Figura 4]
- Pommer, E. (producer) y Lang, F. (director). (1927) Metrópolis. [Figura 5]

- Pal, G. (productor) y Pichel, I. (director). (1950) *Destination Moon*. [Figura 6]
- Neumann, K., Lippert, R. (productores) y Neumann (director). (1950) *Rocketship X-M*. [Figura 7]
- Wanger, W. (productor) y Siegel, D. (director). (1956) *Invasion of the Body Snatchers*. [Figura 8]
- Dauman, A. (productor) y Marker, C. (director). (1962) *La Jetée*. [Figura 9]
- Abraham, M. (productor) y Schaffner, F. (director). (1968) *El planeta de los simios*. [Figura 10]
- Kubrick, S. (productor y director). (1968) *2001 Odisea en el espacio*. [Figura 11]
- Tarasov, V. (productor) y Tarkovski, A. (director). (1972) *Solaris*. [Figura 12]
- Deeley, M.; Fancher, H.; Kelly, B.; Powell, I.; Perenchio, J.; Scott, R.; Shaw, R.; Yorkin, B. (productores) y Scott, R. (director). (1982) *Blade Runner*. [Figuras 14, 30]
- Anne, G. (productora) y Cameron, J. (director). (1984) *Terminator*. [Figura 15]
- Perry, S. (productor) y Radford, M. (director). (1984) *1984*. [Figura 16]
- Spotnitz, F. (creador). (2015) *The Man in the High Castle*. [Figura 17]

- Cameron, J., Landau, J., Sanchini, R. (productores) y Cameron, J. (director). (2009) Avatar. [Figura 18]
- Knutsen, L., Andersson, P. (productores) y Aster, A. (director). (2019) Midsommar. [Figura 19]
- _ (2016) Lily Collins [Figura 20]. Recuperado de: <https://aminoapps.com/c/chicas-lesbianas-y-bisexuales/page/item/lily-collins/V4XM_GNuvIP2mJ8G3v03NzGm4PmYXw1a45>
- Pfluger, R. (2015) Xavier Dolan [Figura 21]. Recuperado de: <<https://time.com/3678072/xavier-dolan-drama-king/>>
- Upton, S. (2016). Jessica Gomes [Figura 22]. Recuperado de: <<https://awake-smile.blogspot.com/2016/07/jessica-gomes-in-marie-claire-uk-august.html>>
- Savenok, I. (2013). Models backstage at the Patrik Ervell fashion show during MADE Fashion Week Spring 2014 at Milk Studios on September 8, 2013 in New York City [Figura 23]. Recuperado de: <<https://forums.thefashionspot.com/threads/ronald-epps.323925/>>
- Leal-Olivas, D. (2020). Charlie Hunnam [Figura 24]. Recuperado de: <<https://www.esquire.com/es/moda-hombre/g32076893/charlie-hunnam-estilo-fotos/>>
- Garland, A., Macdonald, A., Reich, A., Bush, E., Rudin, S. (productores) y Garland, A. (director). (2020) Devs. [Figura 25]
- Ziff, B. (2017). Raven Lyn [Figura 26]. Recuperado de: <https://www.instagram.com/p/BSMjRj_jy_f/?taken-by=anastasiabeverlyhills>

- Silver, J. (productor); Wachowski, L. y Wachowski, L. (directoras). (1999) Matrix. [Figura 27]
- Fermani, D. (2017). La Matrix argentina. [Figura 28] Recuperado de: <<http://tiempodeleste.com/la-matrix-argentina-por-daniel-fermani/>>
- style67 (-) Abstract 3D city rendering with futuristic matrix [Figura 30] Recuperado de: <<https://stock.adobe.com/es/images/abstract-3d-city-rendering-with-futuristic-matrix/280810390>>
- Dizzymoogole (2016) The Clones [Figura 31]. Recuperado de: <<https://dizzymoogole.home.blog/the-clones/>>
- Psihoyos/Corbis, L (2014). Pared de pantallas [Figura 32] Recuperado de: <<https://www.dailymail.co.uk/sciencetech/article-2782278/Google-set-launch-TVs-clip-like-LEGO-Displays-used-build-giant-screens-perfectly-fit-space.html>>
- Bebster, R., Borg, L., Hoga, I. (productores) y Harris, O. (director). (2016) San Junipero. [Figura 33]
- Catdirtrecords (2006). Fox News Control Room [Figura 34] Recuperado de: <<https://www.flickr.com/photos/catdirtsez/248010064/in/photostream/>>
- Liam C.H. (2011). Strategic Missile Bunker, Pobuzhske, Ukraine. [Figura 35] Recuperado de: <<https://www.flickr.com/photos/liamch/14978221622/>>
- bo Odar, B.; Friese, J.; Berg, Q.; Wiedemann, M. y Müsch J. (productores). (2017) Dark. Alemania: Wiedemann & Berg Television. [Figura 36]
- Jones, A. (productora), Brooker, C. (productor) y Trachtenberg, D. (director). (2016) Black Mirror: Playest. Inglaterra: House of Tomorrow. [Figura 37].
- Chaubin, F. (2003) Cosmic Communist Constructions. [Figura 38]. Recuperado de: <<https://designyoutrust.com/2016/05/soviet-brutalist-architecture-photographed-by-frederic-chaubin/#vvtSJ66EWTH4wu3Y.99>>
- Guerra, F. (2010) Corredor de la Escuela de Tecnología y Management. [Figura 39]. Recuperado de: <<https://www.dezeen.com/2010/04/06/school-of-technology-and-management-by-nuno-montenegro-mp-architects/>>
- Solomonov, A. (2016) Seversk. [Figura 40]. Recuperado de: <<https://actualidad.rt.com/actualidad/215084-ciudades-cerradas-rusia-urss-secreto>>

- Ordóñez, E. (2019). Las ruinas vivas de la arquitectura soviética. [Figuras 41, 42]. Recuperado de: <<https://www.yorokobu.es/arquitectura-sovietica/>>

17. Anexos

17.1. Escaleta

1. INT. FORTALEZA - SALA DE CIRUGÍAS - NOCHE
Un hombre es convertido en autómatas contra su voluntad.
2. INT. FORTALEZA - CENTRO DE CONTROL - NOCHE
Los ingenieros observan la transmisión en directo de lo que el hombre convertido en autómatas ve.
3. EXT. BOSQUE - DÍA (SUEÑO)
Átopos sueña que está en un bosque.
4. INT. FORTALEZA - HABITACIÓN DE ÁTOPOS - DÍA
Átopos despierta de su sueño, confundido.
5. INT. FORTALEZA - ZONA DE INGENIEROS - DÍA
Átopos reporta que ha tenido un sueño, le dicen que no es un problema significativo.
6. EXT. AVENIDA DE LA PROSPERIDAD - DÍA
Vera camina por una gran avenida, altamente vigilada, entre la multitud adormecida.
7. INT. DEPARTAMENTO DE CIENCIA COMPUTACIONAL - ENTRADA - DÍA
Vera entra al Departamento de Ciencia Computacional.
8. INT. DEPARTAMENTO DE CIENCIA COMPUTACIONAL - LOBBY - DÍA
Vera pasa por los filtros de seguridad y se dirige al ascensor.
9. INT. DEPARTAMENTO DE CIENCIA COMPUTACIONAL - PASILLO - DÍA
Vera sale del ascensor, camina por el pasillo, se cruza con Lester y ambos se dirigen hacia su cubículo.
10. INT. DEPARTAMENTO DE CIENCIA COMPUTACIONAL - ZONA DE CUBÍCULOS - DÍA
Lester y Vera en el cubículo de Vera. Preparan el programa para meterse al ciberespacio.
11. INT. DEPARTAMENTO DE CIENCIA COMPUTACIONAL - PASILLO - DÍA

Lester camina por el pasillo y entra por una puerta.

12. INT. DEPARTAMENTO DE CIENCIA COMPUTACIONAL - CUARTEL GENERAL - DÍA

Lester se sienta en su escritorio, ejecuta un programa en su computador holográfico, se pone un aro metálico y entra al ciberespacio.

13. INT. DEPARTAMENTO DE CIENCIA COMPUTACIONAL - CUBÍCULO DE VERA - DÍA

Vera mira atentamente al reloj, se pone el aro metálico, lo enciende y entra al ciberespacio.

14. INT. FORTALEZA - NÚCLEO - CIBERESPACIO

Vera y Lester ven el Núcleo y empiezan a seguir una conexión (cable).

15. INT. FORTALEZA - PASILLO - CIBERESPACIO

Lester y Vera caminan por un pasillo, las puertas de los lados se empiezan a abrir y se escuchan cientos de pasos. Lester y Vera huyen hacia una puerta al final del pasillo.

16. INT. FORTALEZA - ESCALERAS - CIBERESPACIO

Vera y Lester bajan por unas escaleras industriales hasta que llegan a una planta con puerta y entran por ella.

17. INT. FORTALEZA - BODEGA SUBTERRÁNEA - CIBERESPACIO

Lester y Vera entran a una gran bodega subterránea. En ella hay miles de cuerpos suspendidos en tanques de vidrio. Vera se va hacia atrás y pisa, sin quererlo, una de las conexiones.

18. EXT. CALLE - CIBERESPACIO

Las conexiones de el Núcleo se extienden por toda la ciudad, hasta llegar a dos robots humanoides.

19. EXT. CALLE - DÍA

Átopos y Dabria caminan entre la multitud, Átopos siente la infiltración de Lester y Vera y va con Dabria hacia la Fortaleza.

20. INT. DEPARTAMENTO DE CIENCIA COMPUTACIONAL - CUARTEL GENERAL - DÍA

Lester se desconecta del ciberespacio y abandona la habitación.

21. INT. DEPARTAMENTO DE CIENCIA COMPUTACIONAL - CUBÍCULO DE VERA - DÍA

Vera se desconecta y sale del recinto.

22. INT. PASILLO - DÍA

Vera camina por el pasillo y entra al baño.

23. INT. BAÑO - DÍA
Vera tiene un ataque de pánico.

24. EXT. CALLE FRENTE A LA FORTALEZA - DÍA
Átopos y Dabria llegan a la Fortaleza.

25. INT. CENTRO DE CONTROL - FORTALEZA - DÍA
Átopos y Dabria detectan que la infiltración se hizo desde el Departamento de Ciencia Computacional y entran en el ciberespacio.

26. INT. DEPARTAMENTO DE CIENCIA COMPUTACIONAL - CIBERESPACIO
Átopos y Dabria ven que quien se infiltró sabía lo que hacía e implicó todos los computadores del departamento.

27. INT. CENTRO DE CONTROL - FORTALEZA - ATARDECER
Átopos y Dabria salen del ciberespacio y se dirigen a la ciudad a buscar a los rebeldes.

28. EXT. DEPARTAMENTO DE CIENCIA COMPUTACIONAL - ATARDECER
Vera y Lester salen del trabajo.

29. EXT. CALLE - ATARDECER
Vera y Lester caminan solos, en distintas calles.
Lester sale hacia un callejón y entra a una bodega sin ser visto.

30. EXT. CALLE EN LOS SUBURBIOS - ATARDECER
Vera camina entre la multitud, sale hacia un callejón y se mete en un edificio residencial sin ser vista.

31. INT. EDIFICIO RESIDENCIAL - ENTRADA - NOCHE
Vera se dirige a las escaleras y empieza a bajar por ellas.

32. INT. EDIFICIO RESIDENCIAL - SÓTANO - NOCHE
Vera llega a un pequeño sótano y abre una puerta.

33. INT. EDIFICIO RESIDENCIAL - ZONA DE BASURAS - NOCHE
Vera abre otra puerta, más pequeña y escondida, y entra.

34. INT. BODEGA - NOCHE
Lester Se dirige hacia una caja grande que está junto a una pared, la mueve y tras esta hay una puerta, la abre la puerta y entra.

35. INT. BODEGA - HABITACIÓN - NOCHE
Lester mueve unas cajas y se agacha. Toma la una tableta del piso con fuerza y la levanta. Se descubre una escalera metálica y entra por allí.

36. INT. GUARIDA 17 DE LA CIV - NOCHE

Lester entra con una linterna a un pequeño sótano, enciende todo y se comunica con Vera.

37. INT. GUARIDA 11 DE LA CIV

Vera entra a un sótano, allí está Alair. Se comunican con Lester y Vera se prepara para entrar al ciberespacio.

38. INT. GUARIDA 17 DE LA CIV - NOCHE

Lester entra al ciberespacio.

39. INT. GUARIDA 11 DE LA CIV - NOCHE

Vera entra en el ciberespacio.

40. EXT. CALLE - NOCHE

Átopos y Dabria caminan por la calle, Átopos siente la infiltración de Vera y Lester.

41. EXT. CALLE - CIBERESPACIO

Átopos y Dabria se dividen para buscar a los rebeldes.

42. EXT. CALLE FRENTE A LA FORTALEZA - CIBERESPACIO

Lester y Vera están frente a la Fortaleza, se comunican con Alair.

43. INT. GUARIDA 11 DE LA CIV - NOCHE

Alair desbloquea la puerta de la Fortaleza para Vera y Lester.

44. EXT. FORTALEZA - CIBERESPACIO

Lester y Vera entran en la Fortaleza.

45. INT. FORTALEZA - CIBERESPACIO

Vera y Lester ven robots que se ven iguales a las personas y atraviesan una puerta.

46. INT. FORTALEZA - ESCALERAS - CIBERESPACIO

Vera y Lester bajan por las escaleras. Llegan a la planta indicada por Alair y entran por ella.

47. INT. FORTALEZA - PASILLO - CIBERESPACIO

Vera y Lester salen a un largo pasillo, lleno de puertas a los lados.

48. EXT. CALLE - CIBERESPACIO

Átopos camina por la calle con sus ojos completamente azules y brillantes, cubiertos por unos lentes oscuros.

49. EXT. CALLE FRENTE A LA FORTALEZA - CIBERESPACIO

Dabria, también con ojos azules brillantes cubiertos con lentes oscuros, camina por las calles, vigilando a su alrededor. De repente ubica a los rebeldes y pide refuerzos.

50. INT. FORTALEZA - PASILLOS TERCER SÓTANO - CIBERESPACIO

Vera y Lester caminan por el pasillo que parece no tener fin.

51. EXT. CALLE- NOCHE

Átopos se dirige hacia un callejón con el rostro cubierto.
Dabria se dirige a otro callejón, también lleva el rostro cubierto.

52. EXT. CALLEJÓN - NOCHE

Átopos llega a un pequeño callejón, en él hay edificios residenciales.

53. EXT. CALLE CERCA A LA FORTALEZA - NOCHE

Dabria llega a una pequeña calle, a un costado se encuentra una bodega de suministros alimenticios.

54. INT. FORTALEZA - CIBERESPACIO

Vera y Lester abren una puerta y entran a una habitación.

55. INT. FORTALEZA - CUARTO DE CIRUGÍAS - CIBERESPACIO

En la habitación hay una camilla de cirugía. Junto a la camilla Vera y Lester ven unos instrumentos quirúrgicos.

Alair los contacta, les dice que deben salir, porque los han encontrado. Vera se desconecta.

56. INT. GUARIDA 11 DE LA CIV - NOCHE

Vera despierta y huye con Alair por la puerta trasera.

57. EXT. CALLE - NOCHE

Vera y Alair salen por una alcantarilla en otra calle, se separan.

Vera sigue caminando y ve a agentes de la Confederación rodeando el callejón donde está la guarida. Uno de ellos da las órdenes, no puede ver su rostro.

58. INT. GUARIDA 11 DE LA CIV - NOCHE

Átopos entra a la pequeña guarida subterránea. Y empieza a abrir los archivos que encuentra en el computador.

59. EXT. CALLE - DÍA

Vera camina frente al callejón, ve a los agentes.

60. INT. GUARIDA 11 DE LA CIV - DÍA

Átopos ve los archivos abrirse en el rudimentario computador. Entre ellos encuentra un archivo con fotos e información sobre él. Copia todos los archivos en un pequeño dispositivo metálico, excepto el archivo en el que hay una foto suya. Ese archivo lo copia en el otro dispositivo metálico.

61. EXT. ENTRADA FORTALEZA - DÍA

Átopos y Dabria llegan a la Fortaleza.

62. INT. FORTALEZA - MESA OCTAGONAL - DÍA

Krista da un discurso a los otros miembros de la Mesa Octagonal sobre la infiltración rebelde y el peligro que esto le trae a la sociedad. Después discuten sobre el desarrollo de los autómatas.

63.INT. FORTALEZA - PASILLO - NOCHE

Átopos y Dabria le informan a Krista que interceptaron a los rebeldes. Átopos se aleja pensativo.

64.INT. APARTAMENTO DE VERA - NOCHE

Vera llega a su casa y busca algo por todas partes. Intenta contactar a Lester pero este no contesta.

65.EXT. CALLE RESIDENCIAL - NOCHE

Alair y Egan caminan sigilosamente por la calle.

66.INT. APARTAMENTO DE VERA - NOCHE

Alguien toca la puerta, Vera se asusta y la abre, son Alair y Egan. Deciden contactar a un legendario mercenario para que los ayude a encontrar a Lester.

67.INT. FORTALEZA - HABITACIÓN DE ÁTOPOS - NOCHE

Átopos revisa el archivo que encontró en la guarida rebelde con información sobre él. Encuentra un mapa.

68.INT. FORTALEZA - ZONA DE INGENIEROS - NOCHE

Átopos entrega los archivos de los rebeldes, excepto el que tiene información sobre él.

69.EXT. CALLE FRENTE A LA FORTALEZA - NOCHE

Átopos sale de la Fortaleza y se dirige hacia un viejo bosque.

70.EXT. BOSQUE - NOCHE

Átopos sigue el mapa y encuentra una vieja escotilla, la abre y entra.

71.INT. BÚNKER - NOCHE

Átopos entra en un viejo búnker, abandonado y destruido, con tecnología similar a la encontrada en las guaridas rebeldes.

72.EXT. BOSQUE - NOCHE

Átopos sale del búnker y se dirige a la ciudad.

73.EXT. CALLE EN LOS SUBURBIOS - NOCHE

Vera, Alair y Egan caminan por una calle en los barrios pobres de la ciudad hasta llegar a una cantina.

74.INT. CANTINA - NOCHE

Vera entra sola, se sienta, pide una bebida y espera.

Nadie llega, así que decide irse. En la salida un hombre encapuchado le dice que lo siga. Vera lo sigue, se dirigen a una puerta al fondo de la cantina.

75. INT. BODEGA - NOCHE

Entran en una pequeña bodega. Vera, con desconfianza, le cuenta al encapuchado que Lester no aparece. El hombre se quita la capucha: es Átopos.

17.2. Filmografía

● Películas

1. Matrix (1999). Hermanas Wachowski. Estados Unidos.
2. Star Wars (1977). George Lucas. Estados Unidos.
3. THX1138 (1971). George Lucas. Estados Unidos.
4. Frankenstein (2015). Paul McGuigan. Estados Unidos.
5. 1984 (1984). Michael Radford. Reino Unido.
6. Metrópolis (1927). Fritz Lang. República de Weimar.
7. 2001 Odisea en el espacio (1968). Stanley Kubrick. Estados Unidos, Reino Unido.
8. La naranja mecánica (1971). Stanley Kubrick. Estados Unidos, Reino Unido.
9. Ex machina (2015). Alex Garland. Reino Unido.
10. Blade runner (1982). Ridley Scott. Estados Unidos.
11. Alien (1979). Ridley Scott. Estados Unidos, Reino Unido.
12. Mad Max: Fury Road (2015). George Miller. Australia.
13. Terminator (1984). James Cameron. Estados Unidos, Reino Unido.
14. Yo, robot (2004). Alex Proyas. Estados Unidos.
15. Fahrenheit 451 (1966). François Truffaut. Reino Unido.
16. Westworld (1973). Michael Crichton. Estados Unidos.
17. V de Venganza (2005). James McTeigue. Estados Unidos, Reino Unido y Alemania.
18. Eterno resplandor de una mente sin recuerdos (2004). Michel Gondry. Estados Unidos.
19. Okja (2017). Bong Joon-ho. Estados Unidos, Corea del Sur.
20. Solaris (1972). Andréi Tarkovski. Unión Soviética.
21. Midsommar (2019). Ari Aster. Estados Unidos, Suecia.

● Series

1. Black mirror (2011-2017). Charlie Brooker. Reino Unido.
2. Dark (2017-2020). Baran bo Odar y Jantje Friese. Alemania.

3. Sense8 (2015-2017). Hermanas Wachowski y Michael Straczynski. Estados Unidos, Reino Unido, Alemania, Corea del Sur, Brasil, India, México. Kenia, Holanda e Italia.
4. Years and years (2019). Russell T. Davies. Reino Unido.
5. Mr Robot (2015-2019). Sam Esmail. Estados Unidos.
6. Star Wars: The Clone Wars (2008-2020). George Lucas. Estados Unidos.
7. Star Trek: la serie original (1966-1969). Gene Roddenberry. Estados Unidos.
8. Battlestar Galactica (2003-2004). Glen A. Larson. Estados Unidos.
9. Stranger things (2016- presente). Hermanos Duffer. Estados Unidos.
10. Watchmen (2019). Damon Lindelof. Estados Unidos.
11. The leftovers (2014-2017). Tom Perrotta y Damon Lindelof. Estados Unidos.
12. The Handmaid's tale (2017-presente). Bruce Miller. Estados Unidos.
13. House of cards (2013-2018). Beau Willimon. Estados Unidos.
14. Almost human (2013-2014). J. H. Wyman. Estados Unidos.
15. The man in the high castle (2015-2019) Frank Spotnitz. Estados Unidos.
16. Stargate SG-1 (1997-2007). Brad Wright y Jonathan Glassner. Estados Unidos.
17. Babylon 5 (1993-1998). J. Michael Straczynski. Estados Unidos.