

03-24: Un largometraje de ciencia ficción que explora el control de las emociones a través de  
la tecnología de ciencia ficción

Laura Vanesa Villegas Ceballos

Diana Marcela Jiménez Jiménez

Asesores

Camilo Molina Rendón

Luisa Milena Cardenas Cano

Trabajo de Grado para la obtención del título de Profesional en Cine

Instituto Tecnológico Metropolitano

Facultad de Artes y Humanidades

Cine

Medellín, Colombia

2024

*“No sé lo que es no tener emociones profundas.  
Incluso cuando no siento nada, lo siento completamente”*

— Sylvia Plath

## Tabla de contenidos

Índice de imágenes.....	5
Primera página.....	6
Pregunta de investigación.....	7
Objetivos.....	7
Objetivo general.....	7
Objetivos específicos.....	7
Introducción.....	8
Capítulo I.....	11
Planteamiento del problema.....	11
Estado del arte.....	13
Ciencia ficción.....	13
Construcción de la “Tecnología de ciencia ficción”.....	16
Sobre las emociones.....	19
Control emocional.....	22
Referentes.....	23
Otras películas visionadas.....	24
Otras series visionadas.....	25
Marco teórico.....	26
Búsqueda de la definición: Ciencia ficción.....	26
Acercamiento al marco conceptual de la Tecnología de ciencia ficción.....	30
Construcción teórica del proceso de modulación y control emocional.....	32
Metodología.....	37
Pesquisa bibliográfica.....	37
Lectura.....	38
Pesquisa filmográfica.....	38
Visionado.....	39
Escritura.....	40
Capítulo II.....	41
El surgimiento de 03-24 en la CF.....	41
Explorando la CF en 03-24.....	44
¿Qué es entonces la tecnología de ciencia ficción?.....	47
La tecnología de ciencia ficción en 03-24.....	51
El brazalete.....	52
La malla láser.....	54
El arma.....	55
Dispositivo de bloqueo: El Acros.....	57
La tableta digital.....	59
Las aturdidoras.....	60
Capítulo III.....	63

La construcción de la modulación y la experiencia emocional en 03-24.....	63
¿Cómo representar visual y narrativamente algo tan intangible como las emociones y sus características de intensidad?.....	67
Alegría/Felicidad.....	68
Tristeza.....	68
Ira.....	69
Sorpresa.....	69
Miedo.....	69
Asco.....	70
El régimen del brazalete.....	72
El régimen emocional.....	74
Capítulo IV.....	78
Severance.....	78
Equals.....	90
Capítulo V.....	94
Conclusiones y reflexiones.....	94
Referencias bibliográficas.....	97
Filmografía.....	101
Videografía.....	102

## Índice de imágenes

Imagen 1.....	39
Captura de pantalla registro de Excel películas y series vistas para el proyecto 03-24.....	39
Imagen 2.....	53
Collage del brazalete de 03-24.....	53
Imagen 3.....	54
Captura de pantalla guion 03-24: Escena 15 - Brazalete.....	54
Imagen 4.....	55
Fotograma del teaser 03-24, malla láser en El Ágora.....	55
Imagen 5.....	55
Captura de pantalla guion 03-24: Escena 2, malla láser.....	55
Imagen 6.....	56
Collage del arma, 03-24.....	56
Imagen 7.....	57
Captura de pantalla guion 03-24: Escena 58, arma.....	57
Imagen 8.....	58
Montaje fotográfico del dispositivo de bloqueo “El Acros” de 03-24.....	58
Imagen 9.....	59
Captura de pantalla guion 03-24: Escena 57, dispositivo de bloqueo “El Acros”.....	59
Imagen 10.....	60
Captura de pantalla guion 03-24: Escena 10, libreta digital.....	60
Imagen 11.....	60
Captura de pantalla guion 03-24: Escena 31, las aturdidoras.....	60
Imagen 12.....	72
Captura de pantalla guion 03-24: Escena 57, Elira y 03-24 se esconden.....	72

## Primera página

**Género:** Ciencia ficción

**Storyline:** En un universo futurista totalitario donde hay un brazalete que modula las emociones, 03-24, una desarrolladora de brazaletes del sistema, se enfrenta a vivir las emociones tras muchos años de represión emocional.

**Premisa:** La tensión entre el control emocional impuesto por el sistema totalitario de La Acrópolis y la lucha de los personajes por recuperar su capacidad de sentir y experimentar la vida desde una experiencia emocional más sensible.

**Sinopsis:** En una sociedad futurista gobernada bajo un sistema totalitario, hay dos espacios, en el primero, la Acrópolis, habitan las personas que usan de manera impuesta un brazalete tecnológico que modula las emociones; en el segundo, el Ágora, habitan quienes dicho dispositivo no les funciona aún, pero están bajo el control del primer espacio. 03-24, perteneciente al primer lugar se encarga de desarrollar un nuevo prototipo de brazalete, pero causa accidentalmente un fallo en el suyo, lo que la lleva a redescubrir la capacidad de sentir y experimentar emociones. A raíz de ello busca a su padre, quien aún siente y vive en el Ágora. 01; quien dirige esta sociedad, nota la ausencia de 03-24, por lo que empieza a buscarla, mientras que ella se encuentra con otras personas y entornos que la llevan a explorar su emocionalidad, pero 01 logra reclutarla nuevamente.

## **Pregunta de investigación**

¿Cómo emplear la tecnología de ciencia ficción como medio de control sobre las emociones de los personajes en la escritura del largometraje 03-24?

## **Objetivos**

### **Objetivo general**

Aplicar la tecnología de ciencia ficción como medio de control sobre las emociones de los personajes en el guion de largometraje de ciencia ficción 03-24.

### **Objetivos específicos**

1. Construir un marco conceptual de la "tecnología de ciencia ficción" desde la teoría de la ciencia ficción cinematográfica, para materializar las invenciones tecnológicas del guion 03-24 en un solo concepto.
2. Explorar la teoría alrededor de la emoción, enfatizando en métodos de control emocional para construir las dinámicas del universo de 03-24.
3. Indagar desde los universos cienciaficcional de *Severance* (2022) de Dan Erickson y *Equals* (2015) de Drake Doremus, el uso de la tecnología de ciencia ficción en el tratamiento emocional de los personajes como referencia de creación narrativa y cinematográfica para 03-24.
4. Emplear la tecnología de ficción como medio de control sobre las emociones de los personajes en la escritura del guion de largometraje de ciencia ficción 03-24.

## Introducción

El 6 de marzo del 2020 llegó a Colombia el primer caso por COVID-19<sup>1</sup> y, dos semanas después se dio la orden nacional de un confinamiento obligatorio, declarando así una distancia física y social para todas las personas. El aislamiento derivado de la creciente dependencia de dispositivos tecnológicos como principales medios de comunicación e información ha transformado profundamente nuestras interacciones sociales. Esta nueva dinámica ha propiciado para algunas personas experiencias más íntimas de soledad, generando que emociones como la tristeza, el miedo y la frustración se manifiesten de manera más intensa. Este fenómeno tuvo repercusiones directas en la salud mental, que influyó para el proyecto de 03-24, la necesidad de abordar de manera consciente y equilibrada el uso de la tecnología para preservar nuestro bienestar emocional.

Por lo anterior, para la presente investigación, se volvió imperativo comprender la experiencia humana desde la óptica de las emociones, especialmente en la era digital. Dispositivos como el celular, los computadores y la televisión han sido fundamentales al permitirnos reflejar las intrincadas interacciones entre nuestro mundo interno y externo. Esta dinámica tecnológica ha brindado en algunos casos, como en el de este proyecto, la posibilidad de explorar y comprender mejor cómo nuestras emociones influyen en nuestras relaciones y en la manera en que nos relacionamos con nuestro entorno. Por consecuencia, esta investigación en un primer momento se pregunta ¿Qué pasaría si se pudiera controlar las emociones por medio de un brazalete tecnológico? Como resultado, surge la escritura de 03-24, un guion de largometraje de ciencia ficción que explora la naturaleza cambiante de las experiencias emocionales controladas en un entorno tecnológicamente avanzado.

---

<sup>1</sup> Los coronavirus (CoV) son una gran familia de virus que causan enfermedades que van desde el resfriado común hasta enfermedades más graves. La epidemia de COVID-19 fue declarada por la OMS una emergencia de salud pública de preocupación internacional el 30 de enero de 2020. (Organización Panamericana de la Salud, s.f.).

El universo de 03-24 se fundamenta en dos espacios dominados por un mismo sistema. La Acrópolis es el lugar donde están todas los personajes que tienen sus emociones moduladas, es decir, completamente inhibidas por el brazalete. Por su parte El Ágora, aunque se encuentra bajo la represión constante de La Acrópolis, habitan los personajes que todavía tienen la posibilidad de sentir sus emociones hasta ser reclutados. Con dicha base narrativa, la construcción del guion se nutre de la evolución de esta investigación.

La estructura de este proyecto se compone de seis capítulos. En el primer capítulo se aborda el planteamiento del problema, el estado del arte, el marco teórico y la metodología.

El segundo capítulo se dedica a construir una exploración conceptual de la *Tecnología de ciencia ficción*, con enfoque desde la ciencia ficción cinematográfica. Este análisis se justifica por la necesidad de unificar en un solo concepto todos los dispositivos ficcionales que pertenecen a las narrativas dentro de dicho género, contribuyendo no solo a una mejor comprensión del término en cuestión, sino también sentando las bases para futuras investigaciones y creaciones en la industria del cine y del audiovisual.

En el tercer capítulo, se plantea indagar por la teoría psico-científica alrededor de las emociones, enfatizando en el control emocional. El objetivo principal es desarrollar una comprensión sobre las emociones para su control tecnológico, tal como se mencionó anteriormente para la elaboración del universo ficcional de 03-24.

En el cuarto capítulo, se indaga en dos obras cinematográficas de referencia. En primer lugar, se examinará "Severance" (2022), creada por Dan Erickson, la cual, a pesar de su formato seriado, aporta elementos significativos en términos estéticos, conceptuales y de actuación. Por otro lado, la película "Equals" (2015), dirigida por Drake Doremus, que también explora un universo centrado en el control emocional, aunque su trama se ve influenciada por un conflicto romántico. Ambas obras se tomarán como guías en la representación de la interacción entre los personajes y la tecnología.

El quinto capítulo presenta las conclusiones y reflexiones derivadas de este proyecto. Y por último, el capítulo sexto materializa la investigación-creación a través de la entrega del guion "03-24", secuenciado y dialogado.

## Capítulo I

### Planteamiento del problema

Uno de los tópicos alrededor de la ciencia ficción es la especulación sobre los posibles escenarios futuros y, tal como se mencionó anteriormente, 03-24 parte de un futuro alterno en el que las emociones están moduladas por un brazalete. Con esto presente, es menester mencionar que en la búsqueda de fuentes que reuniera de manera específica estudios sobre el impacto de los dispositivos tecnológicos ficticiales en el control de las emociones dentro la ciencia ficción, los resultados son escasos. Sin embargo, con la fragmentación del estudio se buscó textos relacionados a la ciencia ficción tanto literaria como cinematográfica, de igual modo tecnología analizada desde el mismo género, y por último, teorías relacionadas a la emoción. Como consecuencia se constituye la necesidad de combinar todo lo anterior para generar una nueva perspectiva teórica y narrativa sobre el tema de interés en este proyecto de investigación-creación.

Por otra parte, en algunas películas de ciencia ficción se observó una tendencia en priorizar el aspecto estético a diferencia de lo narrativo, pues ha dicho género “se le ha criticado constantemente porque se juzga que sus personajes son demasiado planos y predecibles” (Monroy, 2008, p. 77). Este desequilibrio plantea interrogantes fundamentales acerca de la manera en que se desarrollan los detalles en un universo ciencia ficcional, sin embargo, aunque no todos los films caigan en este discurso, la presente investigación también tiene dentro de sus intereses lograr identificar cuáles son las posibles deficiencias en la construcción y caracterización de personajes sin comprometer la riqueza estética del mundo ficcional, para así lograr el equilibrio entre dichos componentes en el guion de 03-24.

Otra de las narrativas usuales es la inclinación a centralizar el tratamiento de las emociones en inteligencias artificiales (IA), donde la atención recae en cómo estas entidades

están en la búsqueda constante del "sentir" humano. Con el fin de ofrecer un cambio de enfoque, este proyecto propone la “deshumanización”<sup>2</sup> de los personajes, limitándoles a ser “máquinas de producción” en respuesta a la fabricación de las necesidades tecnológicas del sistema totalitario de La Acrópolis. Por otra parte, sumado a los desafíos conceptuales y creativos, se identifica que cuando se intenta radicalizar el tratamiento de las emociones, en algunos de los argumentos cinematográficos no hay coherencia entre la premisa y las acciones de los personajes, ya que suelen terminar por dejarse llevar por sus pasiones o demuestran reacciones contrarias a las que se promete en las reglas del universo narrativo.

En suma, a partir de las reflexiones expuestas anteriormente, 03-24 busca no sólo darle un enfoque diferente a los cuestionamientos mencionados, sino también proponer una narración más equilibrada y enriquecedora de la representación emocional en el contexto de la ciencia ficción cinematográfica.

---

<sup>2</sup> Entiéndase el uso del término como la ausencia extrema de las emociones.

## **Estado del arte**

A través de diversas fuentes que se mencionarán posteriormente, se propone llevar a cabo una investigación que aborde el uso de la tecnología de ciencia ficción como medio de control en las emociones de los personajes de 03-24. Para ello, resulta fundamental establecer un marco conceptual en torno a la "tecnología de ciencia ficción", partiendo de la teoría proporcionada por textos sobre la ciencia ficción cinematográfica y literaria. Además, con el fin de obtener una comprensión más completa de la teoría de las emociones, se ha buscado información psicológica, científica y biológica sobre las mismas, con el objetivo de lograr su representación en el metraje. Este enfoque permitirá ejercer un control de las emociones a través del dispositivo principal del universo: El brazalete.

Por esta razón, los documentos seleccionados para el desarrollo de esta investigación se clasificaron con base a las siguientes temáticas: Ciencia ficción, acercamientos a la "tecnología de ciencia ficción", emociones, control emocional y referentes cinematográficos.

### **Ciencia ficción**

El componente central del universo del largometraje 03-24 está construido bajo dinámicas del género cinematográfico de ciencia ficción, por lo que, para abordar en especificidad el cómo se emplea la tecnología de CF<sup>3</sup> como medio de control sobre las emociones, es importante partir desde las convenciones y particularidades del género que permiten dicha aplicación y teorización de los conceptos. Teniendo en cuenta este contexto, los puntos de vista que serán nombrados a continuación permiten proporcionar una visión más global de la CF.

Es indispensable abarcar el género desde la literatura, ya que es su origen y por ende sus bases se encuentran en este formato. Una fuente indudable a la hora de hablar de ciencia

---

<sup>3</sup> A partir de este momento se utilizará la abreviación CF en referencia a Ciencia Ficción.

ficción literaria es Isaac Asimov, quien dejó un precedente a la hora de realizar especulación científica por medio de la ficción. En su escrito *Sobre la ciencia ficción* (Asimov, 1991) plantea diversas reflexiones respecto al género y las obras pertenecientes a este, mediante acercamientos a una definición, la relación entre ciencia y ficción, influencia en la cultura popular, la función social, la manera en que influye en la construcción de la visión del futuro, los avances tecnológicos, entre otros, que conforman lo que, para él, son los elementos más relevantes del género, y le permiten cuestionar el impacto que genera en los humanos.

En la tesis doctoral *Literatura y cine de ciencia ficción. Perspectivas teóricas* (Monroy, 2008) se construye un amplio acercamiento a la historicidad del género, la autora, Monroy, teórica y crítica de CF, explora la genealogía en diversas obras literarias, que le dan paso a abordar la CF como género, modo y fórmula, incluyendo temas como el tipo de ciencia utilizada, los tipos de mundos representados, la vinculación con otros géneros e inclinaciones ideológicas; así como también indaga la posible definición del mismo, valiéndose de múltiples definiciones de teóricos, que, si bien no llega a una definición única, propone una lista de características que resumen los aspectos más relevantes que lo constituyen. Concluyendo así, que la CF es un género textualmente, “polimorfo” (Monroy, 2008, p.281), el cual hace uso de otros géneros para lograr desarrollar sus narrativas y universos, permeado del contexto en el que se crea.

De manera muy similar al anterior, *Nuestro presente, nuestro futuro: La representación del futuro en las películas de ciencia ficción* (García, 2010) plantea el potencial que tiene el cine de CF futurista como una fuente de estudio en la producción historiográfica, presentando como eje principal la capacidad de este tipo de películas para explorar las cualidades de la ciencia y las repercusiones sociales que terminan por materializarse en la realidad. Así como varios autores que serán mencionados en esta investigación, resalta que es difícil encontrar un origen del género por lo flexible qué es y la

delgada línea que hay con otros. Lo estudia desde el enfoque más puro: la ciencia. Partiendo de la pregunta ¿Qué pasaría sí? y lo enlaza con el análisis de: *Metrópolis* (1927) de Fritz Lang, *Una fantasía del porvenir* (1930) de David Butler y *La vida futura* (1936) de William Cameron Menzies, con las cuales, concluye la premisa que pretendía abordar con la tesis, al enfatizar en cómo en cada una de las películas, gracias a sus modos de representación desde el concepto del tiempo alimentaron y crearon el imaginario colectivo de los posibles futuros, ligados a su contexto particular.

Para explorar más teorizaciones respecto a la CF, *Tecnología y ciencia ficción* (Fernández, 2007) y *Ciencia Ficción. Guía de Lectura* (Barceló, 1990) realizan planteamientos por líneas similares, ya que ambos proponen perspectivas en función de conceptualizar el género basado en definiciones planteadas por otros autores. El primero, Fernández, teniendo en cuenta lo anterior, expone y contraria algunas ideas, como en el caso de la definición de la RAE: “género de obras literarias o cinematográficas, cuyo contenido se basa en hipótesis o logros científicos y técnicos del futuro” (Real Academia Española, 2022). Definición con la que está de acuerdo, exceptuando que puntualiza en el aspecto de la temporalidad, puesto que una de las ramas de la CF, la ucronía, se desarrolla principalmente en el pasado. Asimismo, realiza comparativa con otros géneros cinematográficos, e incluso acude a la metodología científica hipotético- deductiva, y a la diferenciación entre ciencia ficción y fantasía, con el fin de proponer su propia definición: “la rama del arte fantástico que especula sobre las posibles reacciones humanas frente al desarrollo científico y tecnológico.” (Fernández, 2007, p.4). Por su lado, Barceló, ingeniero y escritor, concluye que es difícil tener sólo una definición o una concreta, dada la sutilidad de las fronteras entre este género y otros, como la fantasía. Así como también aborda la geografía del género, extensión de la narración, origen del nombre, y los subgéneros pertenecientes, que permiten un panorama más claro de lo que en esencia es el género y sus particularidades.

En *El impacto de las innovaciones tecnológicas en el cine de ciencia ficción* (González, 2014) se exponen las características y catalogación de las películas que pertenecen al género, así como nombra las variadas categorías temáticas que lo componen, las cuales son: elementos científicos, extraterrestres, desastres, monstruos, identidad del ser humano, robots, superhéroes y viajes en el tiempo. Además, se realiza un breve recorrido por la CF literaria debido a su gran influencia y relación con la cinematográfica. Tras abordar estos antecedentes, el texto se centra en el tema principal: las innovaciones tecnológicas. Estas innovaciones, acordes a las diferentes etapas de la CF, se utilizaron con la intención de sumergir al espectador en el universo ficcional y que progresivamente tuvieron un impacto social, viéndose el reflejo en objetos cotidianos y en la elaboración de avances médicos, robots, láseres, o creaciones más complejas como los cohetes, así como también se fueron modificando sus modos de fabricarse, surgiendo los mayores avances gracias a la implementación del ordenador, y más allá de elementos físicos, la influencia que tienen en el imaginario del futuro.

### **Construcción de la “Tecnología de ciencia ficción”**

Basándonos en las fuentes previamente mencionadas y considerando la teorización en torno a la CF tanto en la literatura como en el cine, resulta fundamental abordar uno de los elementos más distintivos en la construcción de dicho género: los artefactos, objetos o dispositivos, nombrados de forma diferente según el autor o la necesidad investigativa. Para el proyecto 03-24 y su estudio de enfoque, resultó imperativo identificar un término que pudiera englobar todos aquellos elementos tangibles e imaginarios que dirigen las narrativas en las producciones de CF, no obstante, es necesario señalar que la información encontrada sobre el término en cuestión es limitada. A partir del texto *Claves estéticas de la ciencia ficción cinematográfica (2014-2019): la representación de lo otro a través del diseño de*

*producción audiovisual* (Cuenca, 2022) se profundizó en el concepto de "novum", que a pesar de posibles similitudes con la tecnología de ciencia ficción, el novum se distingue por su vinculación no sólo con aspectos estéticos, sino también con consideraciones filosóficas. Esta cuestión será examinada con mayor profundidad posteriormente.

Por otro lado, la investigación presentada por Cuenca, aunque se enfoca en el diseño de producción, examina un corpus específico de algunas películas de CF, tales como *Melancholia* (2011) de Lars von Trier, *Take Shelter* (2011) de Jeff Nichols, *Interstellar* (2014) de Christopher Nolan, *Blade Runner 2049* (2017) de Denis Villeneuve, etc., destacando cómo estas obras comparten claves visuales que se desvían de los parámetros tradicionales del género hacia lo familiar, lo orgánico y lo íntimo. Asimismo, explora cómo la tecnología y los artefactos actúan como símbolos dentro de estas narrativas, ofreciendo una visión sobre la relación de la sociedad con la memoria, la nostalgia y el futuro, siendo clave también para la construcción teórica de la tecnología de ciencia ficción.

Bajo un contexto similar, la tesis *La ciencia ficción como elemento importante en el desarrollo de la tecnología, la electrónica y las comunicaciones* (Plata, 1999) resalta la interacción entre la CF y los avances tecnológicos reales, evidenciando que muchas innovaciones contemporáneas alguna vez fueron concebidas como conceptos o narrativas dentro de este género. Hace hincapié en la capacidad de la CF para anticipar y fomentar el desarrollo de nuevas tecnologías, así como en su impacto sociocultural. Aunque en el caso de 03-24 no se relaciona tanto con las innovaciones que finalmente se materializaron, este estudio permite identificar las invenciones que en algún momento pertenecieron al ámbito de la ficción.

Adicionalmente, con un acercamiento al concepto de la tecnociencia el texto *Tecnología y deshumanización en los cuentos de ciencia ficción "La niña fea" y "Uno menos" de Alicia Yáñez y "De la nueva Liliput" y "De la definitiva Lilitut" de Abdón Ubidia*

(Robles, 2020), se sumerge en la intersección entre avances tecnológicos y sus repercusiones éticas y humanísticas dentro de la CF literaria ecuatoriana. El estudio a partir de los cuentos mencionados en el título, analiza cómo el desarrollo tecnológico puede influir negativamente en nuestra percepción del mundo, deshumanizando las relaciones interpersonales y distorsionando la concepción de lo humano. A pesar de su enfoque algo catastrófico, las ideas presentadas acerca de la interacción entre la ciencia, la tecnología y la sociedad ofrecen la oportunidad de entablar un diálogo paralelo con 03-24. Este diálogo no solo aborda la crítica externa al control tecnológico de las emociones, sino también la representación de personajes “no sintientes” que acaban siendo deshumanizados y reducidos a ser entes de producción.

Finalmente, resulta esencial mencionar la importancia de la novela "Un Mundo Feliz" de Aldous Huxley como una crítica a las tendencias de deshumanización y control a través de la tecnología. En este sentido, el texto *Tratamiento literario de la ciencia, tecnología y lenguaje como mecanismos de control y alienación en la distopía 'Un Mundo Feliz' de Aldous Huxley desde las disertaciones de autores del posestructuralismo y posmodernismo literario* (Doísela, 2020) sirve como un punto de conexión entre la creación del mundo descrito de 03-24 y dicha obra literaria. Esta tesis profundiza en la sociedad controlada y alienada en la que se encuentran los personajes del libro, desglosando aspectos como el sensorama, la hipnopedia, el soma, entre otros, invenciones que funcionan como referencia de construcción no solo de un universo ficcional, sino que también ejemplifican las dinámicas presentes en un sistema totalitario.

### **Sobre las emociones**

Tal como se mencionó anteriormente uno de los dispositivos que mayor injerencia tiene en el guion de 03-24 es el brazalete, ya que además de ofrecer una dinámica de control, divide el universo en dos cuestionamientos: la modulación de las emociones y la experiencia

emocional. A partir de dicho contexto, esta investigación busca comprender las Teorías sobre la emoción, con el objetivo de entender el funcionamiento del mundo emocional y así construir las dinámicas del largometraje, priorizando el pacto ficcional a través de una base psicológica y científica.

A partir de la búsqueda y lectura de fuentes sobre Psicología de la Emoción, se determinó que uno de los intereses de esta tesis no es establecer una definición de *¿Qué es una emoción?*, sino comprender la teoría con el propósito de trasladarla a la ficción. Con dicha aclaración, es menester mencionar que existe todo un debate teórico alrededor de la definición y conceptualización de dicho campo, pues dependiendo del teórico y su corriente existe una interpretación distinta. En *La emoción desde el modelo biológico* (Palmero, 2003) se aborda un análisis primario de la emoción desde perspectivas biológicas y evolutivas, destacando la influencia de Charles Darwin (1809–1882) como pionero en la comprensión de las emociones como elementos innatos y adaptativos. El artículo recorre autores como William James (1842–1910), filósofo y psicólogo; Walter Cannon (1871–1945), fisiólogo; Elizabeth Duffy (1904–1970), psicóloga e investigadora, entre otros, que establecieron la interacción entre componentes biológicos y experiencias emocionales, los cambios fisiológicos y corporales, la neurobiología y las estructuras cerebrales específicas en la generación y regulación de las emociones, instaurando así la complejidad de las respuestas emocionales humanas, además de su relevancia para la adaptación y supervivencia.

Desde la primera exploración se encontró que el fenómeno emocional es interdisciplinario y se aborda desde varios campos. En *Psicología de la emoción: el proceso emocional* (Chóliz, 2005) se plantean las dimensiones, las funciones y las teorías de la emoción desde una perspectiva psicológica. El artículo se centra en las funciones adaptativas, sociales y motivacionales de las emociones, proponiendo la identificación de emociones básicas universales (alegría, tristeza, ira, sorpresa, miedo y asco) desde sus características,

instigadores, actividad fisiológica, procesos cognitivos implicados, función y experiencia subjetiva. Además, resalta la complejidad del estudio emocional y su relevancia para la adaptación y la interacción social, ofreciendo una perspectiva detallada sobre cómo las emociones influyen en la conducta y los procesos cognitivos. Bajo esa misma vía, *Psicología de la emoción (Fernández-Abascal et ál, 2010)* también respalda una visión resumida, pero detallada sobre las emociones, ya que resalta perspectivas conductuales, biológicas y cognitivas, así como la manera en que estas interactúan con la finalidad de responder a los cambios ambientales y de supervivencia, sin perder de vista la diversidad de modelos teóricos propuestos para explicar el proceso emocional.

Para comprender el nivel de inhibición y control del brazalete, la tesis doctoral *Relación entre procesos mentales y sentido háptico: emociones y recuerdos mediante el análisis empírico de texturas (Dezcallar, 2012)*, dividida entre un análisis investigativo y una investigación empírica, da hincapié a cómo la interacción táctil con diferentes texturas puede transmitir información emocional y mnemónica. De esta forma, el planteamiento y construcción del guion de 03-24 pone en cuestión que los personajes pertenecientes a La Acrópolis, es decir, aquellas personas que se encuentran bajo los efectos de la modulación emocional, pierden la relación del sentido del tacto con su experiencia humana. Este contexto claramente establecido desde la verosimilitud en las reglas del universo ficcional de 03-24.

Por otro lado, una de las cualidades más significativas en el metraje es el control político, *La teoría de las Emociones de Martha Nussbaum: El papel de las emociones en la vida pública (Gil, 2014)* examina cómo las emociones, desde la filósofa Nussbaum, están intrínsecamente vinculadas a nuestras valoraciones y juicios, juegan un papel crucial en la formación de las identidades individuales y colectivas, así como en la capacidad para empatizar y actuar éticamente en la sociedad. Este enfoque subraya la importancia de considerar las emociones en el análisis ético y político, incluso enfatiza en el miedo como

impulsor para conseguir el orden legal, siendo clave para toda la construcción política en torno al sistema totalitario de 03-24.

En el momento de abarcar las emociones desde la ciencia ficción uno de los elementos a los que se suele asociar es a la Inteligencia Artificial (IA) a través de robots o androides. En el caso del guion de 03-24 la intención es modificar los valores en la fórmula del género y en vez de buscar una IA que se quiera humanizar, se propone deshumanizar a los humanos convirtiéndolos en “seres no sintientes”, en otras palabras, “robotizarles”<sup>4</sup>. De igual forma es importante señalar que el guion no aborda el tema de la IA. Por lo que, a partir del texto *De las emociones naturales a la emocionalidad artificial (Biscaia, 2021)* propone los elementos para crear todo el proceso de “ausencia emocional”, ya que indaga en una reflexión multidisciplinar desde la neurociencia, la psicología y la filosofía, examinando tanto las posibilidades tecnológicas como las consecuencias biopsicosociales de la emocionalidad artificial, el cómo la IA ya posee capacidades para reconocer y simular emociones, pero enfrenta desafíos significativos en la experiencia auténtica de las mismas.

Las teorías emocionales ofrecen una guía valiosa para construir el universo de 03-24, desde la ambivalencia de la erradicación y la presencia del espectro emocional. Sustentando de esta manera, las complejidades psicológicas que hay detrás de las reacciones emocionales interferidas no solo desde las convenciones ciencia-ficcionales, sino también desde las posibilidades tecnocientíficas.

### **Control emocional**

Un aspecto de gran interés en esta investigación es la búsqueda del control estricto de las emociones en los personajes de 03-24, explorando la dicotomía entre sentir y no sentir.

---

<sup>4</sup> Se especifica que el empleo de esta expresión se centra en señalar que al privarlos de su humanidad mediante el control neurobiológico de sus emociones, terminan comportándose como si fueran autómatas: ejecutando funciones y tareas específicas ordenadas por el sistema, pero sin ninguna intervención robótica.

Los dispositivos dentro de la CF permiten ejercer un control más específico sobre el mundo emocional, sin embargo, es relevante señalar que en 03-24, el enfoque no es tanto ideológico sino neurobiológico, por ello es crucial comprender la construcción del primero para dominar el segundo.

De esta forma, *El análisis político del entramado tecno-cultural y la encrucijada de las emociones* (Hoyos, 2022) analiza cómo desde el miedo, la esperanza, el concepto de privacidad y de seguridad, se puede lograr una dominación emocional de los individuos. Pues la obra se basa en teorías filosóficas y estudios interdisciplinarios para explorar la relación entre tecnología, emociones y poder, proponiendo una reflexión crítica sobre el papel de la tecnología en la configuración de las emociones y comportamientos bajo un contexto socio-político.

Asimismo, relacionado con una comprensión más detallada del control a través de dispositivos, el artículo *Emociones en el uso de la tecnología: Un análisis de las investigaciones sobre teléfonos móviles* (Serrano, 2015) plantea cómo la integración de las tecnologías digitales en la vida cotidiana ha generado una implantación generalizada de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), que van más allá de su función informativa y comunicativa. Pues, estas tecnologías influyen en la interacción social y en la forma en que las personas se relacionan con su entorno emocional, por ejemplo, demuestra que los dispositivos tecnológicos, como los teléfonos móviles, no solo despiertan emociones en los usuarios y sirven como canal para expresar afectos, sino que también tienen un impacto en la modulación y exhibición de dichas emociones, así como en la construcción de la identidad individual. De igual forma, en *Internet y emociones: nuevas tendencias en un campo de investigación emergente* (Serrano, 2016) proporciona un resumen de las investigaciones llevadas a cabo sobre la temática abordada en el título, que incluyen el

estudio de las redes sociales como espacios de interacción emocional, el contagio emocional a gran escala y el análisis de sentimientos en plataformas digitales.

Retomando la relación con la teoría sobre las emociones, *Expresión e inhibición emocional en diferentes culturas* (Fernández et ál, 2016) también destaca la complejidad de definir el concepto de emoción. Sin embargo, brinda un acercamiento estadístico y de evaluación sobre las emociones, poniendo por caso diferencias entre los estados emocionales, como conductas expresivas, reacciones físicas y mentales. Conocer esta información es fundamental tanto para el desarrollo del control emocional mediante el brazalete como para la comprensión de la “pérdida emocional” experimentada por los personajes de 03-24, además de proporcionar un marco más amplio para la manipulación específica de las emociones.

## **Referentes**

Desde el aspecto cinematográfico fue crucial visionar diversos referentes filmicos pertenecientes al género de la CF con temáticas similares a 03-24. Estas temáticas pueden incluir aspectos políticos, sociales, estéticos, de actuación, filosóficos, arquitectónicos, de dispositivos de control, entre otros. Durante la búsqueda se hallaron dos referencias fundamentales para esta investigación:

La primera, la serie *Severance* (2020) de Dan Erickson, que aunque su formato es seriado, es menester mencionar que no se toma como referencia por esa razón, sino que se justifica por sus elementos de ciencia ficción, ya que su trama está centrada en un dispositivo: un chip implantado en el cerebro que separa de forma drástica las memorias de los personajes, dividiéndolos entre una vida laboral y una vida personal.

El segundo, la película *Equals* (2015) de Drake Doremus, que se desarrolla en un mundo utópico donde las emociones humanas han sido erradicadas para mantener la estabilidad y la paz. La trama se centra en Silas y Nia, quienes comienzan a experimentar la

epidemia de Síndrome de Conmutación (SOS), la cual desinhibe la represión emocional, sin embargo, bajo este diagnóstico ambos empiezan a sentir amor por el otro. A medida que su relación se intensifica, luchan por ocultar sus emociones en el entorno opresivo que busca eliminar cualquier forma de amor y conexión humana.

Los siguientes referentes no serán analizados como los anteriores, no obstante, es crucial mencionarlos para reconocer sus premisas vinculadas al tema de estudio de esta investigación. Estas obras se clasifican en la categoría de películas y series.

### ***Otras películas visionadas***

Con un universo utópico donde las emociones humanas han sido suprimidas y la sociedad está controlada por un gobierno autoritario, *The giver* (Noyce, 2014), cuenta la historia de Jonas, quien es seleccionado para ser el "Receptor de la Memoria", un rol que le permite experimentar las emociones y recuerdos del pasado. Cuando descubre la verdad detrás del gobierno, comienza a buscar la liberación de su comunidad de la opresión.

Construida bajo un régimen totalitario, *Equilibrium* (Wimmer, 2002), relata la historia de John Preston, un agente del gobierno encargado de suprimir cualquier forma de arte o emoción. A medida que presencia una serie de eventos empieza a cuestionarse el sistema, en ese proceso termina por unirse a la resistencia logrando derrocar la autoridad y restaurando las emociones en la sociedad.

Desde una mezcla de suspenso psicológico y CF, *Dream Scenario* (Borgli, 2023), narra la vida de Paul Matthews, un profesor universitario en constante búsqueda de atención. Su vida cambia cuando de repente comienza a aparecerse en los sueños de las personas, este suceso y su anhelo de reconocimiento, lo llevan a enfrentar las consecuencias de la fama, para en últimas demostrar que todo fue un invento publicitario de un brazalete que tiene la posibilidad de adentrarse en el mundo onírico de las personas.

### ***Otras series visionadas***

Un referente local que marcó un antes y después en este proceso es la miniserie *Salt* (Tobón, 2020), que explora una sociedad donde las personas no sienten sino hasta que ingieren sales que les activan su sensorio. Ofreciendo una experiencia visual de lo sensorial a través del olfato, el gusto y los sonidos que vive el personaje principal.

Basada en la novela distópica de Aldous Huxley “Un mundo feliz”, la serie *Brave New World* (Wiener, 2020), crea su foco narrativo en Bernard, un Alfa descontento con las normas de la sociedad, en Lenina Crowne, una Beta que comienza a cuestionarse el sistema, y en John, “un salvaje”. Estos personajes se ven envueltos en un conflicto entre el deseo de libertad y el mundo en el que han sido criados. A través de sus encuentros y desafíos, la serie explora temas como la identidad, la libertad individual y los peligros de la conformidad totalitaria.

## Marco teórico

### Búsqueda de la definición: Ciencia ficción

Teniendo en cuenta que en la presente investigación hay un componente altamente teórico respecto a la conceptualización de las emociones, es importante resaltar que el elemento artístico y ficcional que permite trasladar dicha teoría a la creación, es el género de ciencia ficción. Por ello, es importante explorar el género en sus principales definiciones y convenciones, con la intención de tener la información suficiente para apropiarse de las herramientas que brinda, aplicándolas en la narración y estética del universo de 03-24.

Por consiguiente, al haber indagado múltiples definiciones y acercamientos a la definición de CF y no encontrar alguna que logre completamente abarcar todos los elementos que la componen por lo amplio y difuso que es el género, se optó por tomar como base para el resto del proceso de investigación y creación, la lista de características que Monroy (2008) propone:

- Explora al ser humano, sus sociedades, culturas o relaciones con su entorno.
- Explora las posibles repercusiones de los avances científicos y tecnológicos sobre el humano, sus sociedades, su entorno, etc.
- Se vale de la ciencia (exacta, social o humana), existente o extrapolada, el pensamiento, la lógica o el método científicos, como forma de exploración, marco de referencia, elemento significativo o revelador, o método de construcción ficcional.
- Las premisas de sus textos tienen una lógica y coherencia internas en ocasiones otorgadas por la utilización de la ciencia como método.
- Los textos poseen una idea absolutamente novedosa, identificada teóricamente como novum.

- Hay una dislocación del mundo empírico, es decir, en los textos de ciencia ficción no se pretende representar el mundo empírico, sino sólo basarse en él.
- No necesariamente está situada en el futuro.
- Constituye un megatexto genérico, el cual se alimenta y crece con cada nueva incorporación realizada por los distintos autores, tanto literarios como cinematográficos.
- A pesar de constituir narrativas que hacen uso de iconos, éstos suelen ser inestables, es decir, no conservan la misma significación en todos los textos. (p. 235)

Para reafirmar la razón de haber incluido la anterior lista, la siguiente cita respalda también otra exploración teórica sobre el género, González (2014), quien parte de J.P Telotte y su obra de *El cine de ciencia ficción* (2003), proporciona la siguiente definición de CF:

Es un género cinematográfico que utiliza representaciones basadas en la ciencia de los fenómenos que no suelen ser reconocidas por la ciencia convencional, tales como las formas de vida extraterrestre, viajes en el tiempo, naves espaciales, robots, cyborgs, viajes espaciales extra planetarios u otras tecnologías avanzadas. (p. 21)

Si bien parcialmente es completa y acertada, teniendo en cuenta su breve extensión, sigue quedándose corta en función de las necesidades de esta investigación, ya que en contenido y forma, deja por fuera características y pilares fundamentales respecto al presente tema de estudio. Esto mismo sucede con la definición de los escritores de CF, Sánchez y Gallego (2012):

La ciencia ficción es un género de narraciones imaginarias que no pueden darse en el mundo que conocemos, debido a una transformación del escenario narrativo, basado en una alteración de coordenadas científicas, espaciales, temporales, sociales o

descriptivas, pero de tal modo que lo relatado es aceptable como una especulación racional. (p.13)

Así como la de González, se queda corta, y aunque en concepto proporciona muchas claridades, en contenido es algo abstracta, ya que no hay una especificidad de cómo se abordan esas alteraciones, desde el lugar en el que se hace, y más importante, el para qué, porque una de las posturas más importantes en la creación del presente universo, es que la CF es un vehículo narrativo y estético para cuestionar y explorar temas relacionados con la humanidad.

Además de la anterior lista, es importante puntualizar en la conclusión a la que llega Monroy (2008) en su texto *Literatura y cine de ciencia ficción. Perspectivas teóricas*, que cierra la idea y resume la posición que se toma en el presente trabajo de grado.

La ciencia ficción es, así pues, un género polimorfo, capaz de convivir con otros géneros, como anfitrión y como visitante, como género y como modo, e incluso como fórmula. Así, ni la ciencia ficción, ni los géneros en general —valga la redundancia- se presentan como inmóviles e inmutables, sino como campos fértiles de experimentación dotados de vasos comunicantes. (p. 281)

Una vez considerada la definición general de ciencia ficción, es importante resaltar que dentro de todas las posibles aristas que componen el género en cuestión, la que se tomará aquí, acorde a las características y necesidades del guion 03-24, será la línea que contiene aspectos tecnológicos, específicamente en forma de artefactos. Descartando y omitiendo subgéneros como viajes al espacio, catástrofes naturales, ucronías, entre otros, que en este caso no tienen una relación con el tema abordado. En este sentido, se acudirá al texto de *El impacto de las innovaciones tecnológicas en el cine de ciencia ficción* en el que González

(2014) propone la definición de un subgénero que presenta una de las características más relevantes del largometraje.

La identidad del ser humano - Conceptos como reprogramar la mente humana o el transferir a un humano en un aparato electrónico son temas tratados en películas de ciencia ficción. En la búsqueda por la identidad humana y sobre el sentido de la vida se llegan a conclusiones fantasiosas sobre poder manejar la mente de las personas por medio de entrar en sus cerebros para insertarles una idea preconcebida. También el introducir a un ser humano dentro de un elemento informático para manejar a un tercer ser como si de realidad virtual se tratara, es un tema recurrente en este tipo de películas. (p. 27)

Por otro lado, desde las innovaciones tecnológicas Escobar (como se citó en González, 2014) postula que estas son "las que comprenden los nuevos productos y procesos y los cambios significativos, desde el punto de vista tecnológico, en productos y proceso"(p.30). Con base a esa definición, González sugiere que:

Así, se puede llegar a conclusiones sobre la evolución de los inventos; una observación que se hace presente en la gran mayoría de las películas es que se va a incidir, principalmente, en el desarrollo informático. La vida del hombre va a girar alrededor de la tecnología más que en la actualidad, también se va a utilizar esa evolución para la domótica, en donde los robots van a saltar a un plano de ayudantes en los hogares. (p. 33)

Las dos temáticas mencionadas anteriormente, la identidad del ser humano y las innovaciones tecnológicas, dan paso a los dos componentes principales del largometraje: las emociones humanas y la tecnología de ciencia ficción. Estos elementos se definirán más adelante. Sin embargo, es importante señalar que, a diferencia de los dos aspectos abordados

por González, en los que el robot automatiza las funciones de la vida diaria, y adquiere características humanas, en 03-24 se busca atribuir aptitudes robotizadas a lo humano.

Como se evidenció en el Estado del arte y el Marco teórico, la CF está completamente permeada por el contexto en que se desarrolla, así como también termina afectando al contexto que la tiene de espectador. Como se mencionó con anterioridad el contexto bajo el que surgió la idea de 03-24 fue la pandemia del COVID 19, que llevó a realizar cuestionamientos de la humanidad, de manera individual y colectiva. Por lo que, en especificidad en el presente largometraje fue a través de una búsqueda de huir de las “emociones desagradables” que surgieron en la pandemia de manera desbordante, donde la tecnología fue uno de los elementos que más tomó relevancia, y que atravesada por el ya mencionado “¿qué pasaría sí?” resultaron en el universo aquí construido.

### **Acercamiento al marco conceptual de la Tecnología de ciencia ficción**

Es pertinente destacar que para poder hablar de la *Tecnología de ciencia ficción* hay que hacer énfasis en que se encuentra estrechamente vinculada a los “dispositivos de ficción”. No obstante, es importante reconocer que, de acuerdo con el autor, estos elementos pueden recibir distintas denominaciones, como artilugios, aparatos, utensilios, artefactos, entre otros. A partir de este momento será nombrada desde *dispositivo*.

Con el propósito de precisar el uso del término "dispositivo", es necesario clarificar que no se hace referencia en un sentido filosófico, estético, antropológico, político, etc., ni contiene una relación directa con la teoría de Michel Foucault (1926-1984), pues su enfoque proporcionado a partir de las ciencias humanas, como señala García (2011), establece de manera resumida que

Un dispositivo sería entonces un complejo haz de relaciones entre instituciones, sistemas de normas, formas de comportamiento, procesos económicos, sociales,

técnicos y tipos de clasificación de sujetos, objetos y relaciones entre éstos, un juego de relaciones discursivas y no discursivas, de regularidades que rigen una dispersión cuyo soporte son prácticas. (p. 3)

Considerando lo anterior, se hace la invitación al lector a cuestionar si los dispositivos de ficción pertenecientes a la tecnología de ciencia ficción pueden analizarse desde una perspectiva foucaultiana. Por el contrario, la presente investigación esclarece que para comprender el significado alrededor de los dispositivos de ficción, el género desempeña un papel fundamental, dado que “el ámbito de la ciencia ficción se caracteriza por ser el único género que no posee referentes, al tener que idear y diseñar futuros, tecnologías, políticas y sociedades que no existen en el contexto de sus creadores” (Cuenca, 2022, p. 111).

Es entonces que la utilización del término “dispositivo” tiene como base la CF, pues en el contexto que pretende indagar esta investigación, el dispositivo está asociado a toda creación material, tecnológica y ficcional que hay dentro de las narrativas de la CF, ya que como argumenta Espelt (como se citó en Cuenca, 2022) son «mundos y objetos con características irreales, pero que aún así han tenido que ser diseñados» (p. 111).

De igual forma, vale la pena resaltar que estos dispositivos ficcionales ejercen un impacto significativo en el avance de la tecnología en el mundo real, puesto que aunque no lo hagan de forma directa, sirven como inspiración para la creación de nuevas invenciones. Como en el caso de “Las naves espaciales como evolución a los aviones para conquistar planetas son el mejor ejemplo de las películas de ciencia ficción” (González, 2014, p.25). O como exploraba Asimov en: "I Robot", una de sus mejores obras, la cual trata de la vida en el futuro, un futuro utópico en el que los humanos conviven con robots inteligentes que le sirven de compañía y de sirvientes” (Plata, 1999, p.25), postulado no muy alejado de la realidad de las Inteligencias Artificiales en la actualidad.

En última instancia, un término que puede ser asociado con la tecnología de ciencia ficción es el concepto de *novum*, nombrado inicialmente por el filósofo alemán Ernst Bloch (1885-1977) en el texto *The Spirit of Utopia* (1918), estableciendo dicho concepto para el análisis literario desde la Utopía<sup>5</sup>. Allí expone que éste es una *novedad*, en donde el mundo representado es considerablemente distinto al mundo real, pero esto no implica una completa desconexión, sino que se nutre de él como fuente de inspiración (Estereoscopio, 2021). Con esto claro, es menester clarificar que también “El novum de la CF es discontinuo, extraño en sí mismo, ajeno a la realidad empírica aunque pueda estar basado en ella.” (Monroy, 2008).

Con la información expuesta, se hace hincapié que la conceptualización del novum parte de un análisis filosófico y literario. Razón por la cuál será abordado posteriormente en el desarrollo de la presente investigación, con el propósito de aclarar que, si bien está vinculado a la tecnología de ciencia ficción en cuanto a que esta puede ser un elemento perteneciente al novum, en su significado es disímil.

### **Construcción teórica del proceso de modulación y control emocional**

Como se mencionó previamente teorizar la emoción implica propiciar un espacio de discusión y análisis. A la hora de enfrentarse a esta temática, surgió la necesidad de partir de un punto de vista más teórico y riguroso, ya que “casi todo el mundo piensa que sabe lo que es una emoción, hasta que intenta definirla. En ese momento prácticamente nadie afirma poder entenderla” (Wenger, Jones y Jones, como se citó en Biscaia, 2021, p. 108). Por lo que con el objetivo de abordar de forma más precisa el fenómeno conceptual de las emociones, Fernández-Abascal et al (como se citó en Biscaia, 2021) concluye la siguiente definición, que se tomará como base en esta investigación a partir de este momento:

---

<sup>5</sup> Santiago (como se citó en Antolinez, 2021) plantea que la Utopía es una “Obra que describe un futuro estado feliz de la humanidad, en el que cada persona tiene satisfechas sus necesidades y existe un gobierno benévolo que provee de todo lo necesario (o bien el gobierno ha desaparecido absolutamente, tras resultar innecesario)” (p. 13).

Las emociones son un proceso que implica una serie de condiciones desencadenantes (estímulos relevantes), la existencia de experiencias subjetivas o sentimientos (interpretación subjetiva), diversos niveles de procesamiento cognitivo (procesos valorativos), cambios fisiológicos (activación), patrones expresivos y de comunicación (expresión emocional), que tiene unos efectos motivadores (movilización para la acción) y una finalidad: que es la adaptación a un entorno en continuo cambio. (p. 113).

A partir de esta propuesta conceptual de Fernández-Abascal et al, en otras palabras, se comprende que las emociones son un proceso multifacético que permiten la respuesta y adaptación al entorno en transformación, a través de reacciones que involucran diferentes aspectos como procesos de evaluación cognitiva, sentimientos, pensamientos, cambios físicos en el cuerpo, expresiones faciales, etc.

En esa medida es crucial mencionar que para la escritura del guion de 03-24, no se establece rigurosamente una representación literal de dicha teoría, aunque se reconoce que anular, o en su defecto, modular las emociones afecta radicalmente el funcionamiento del ser humano. Se pone por caso el aspecto fisiológico, ya que pueden existir cambios en “el sistema nervioso central (activando o inhibiendo determinadas estructuras neuronales)” (Fernández-Abascal et al, 2010, p. 5). Pues, este sistema “dirige las reacciones de nuestro cuerpo hacia el mundo, y controla también la mayoría de nuestras funciones internas, todo desde el movimiento muscular y la dilatación de los vasos sanguíneos hasta el aprendizaje de los datos anatómicos y fisiológicos.” (Visible Body, 2023, párr. 1). Razón por la cuál extraer o afectar alguna parte del cerebro, planteándolo de forma drástica, sería provocarle la muerte al individuo. Por lo que, conocer esta información, permite que la CF y sus licencias ficticias contribuyan a justificar la modulación de las emociones de una forma más verosímil a través del brazalete.

Asimismo, la construcción de las dinámicas del universo del largometraje parten de que “cualquier proceso psicológico conlleva una experiencia emocional de mayor o menor intensidad y de diferente cualidad. Podemos convenir que la reacción emocional (de diversa cualidad y magnitud) es algo omnipresente a todo proceso psicológico” (Chóliz, 2005, p. 3). Por ello, surge el cuestionamiento de ¿cómo representar visual y narrativamente algo tan intangible como las emociones y sus características de intensidad? Una de las posibles respuestas es con base a la psicofisiología de las emociones.

Los factores psicofisiológicos como la frecuencia cardíaca, la temperatura corporal, el nivel de cortisol, etc., manifiestan la relación entre la mente y el cuerpo durante experiencias emocionales. Por consiguiente, en la construcción de las acciones de los personajes en 03-24 los detalles a cuidar son las reacciones fisiológicas traducidas a sus expresiones faciales y corporales, ya que la expresión emocional permite una comprensión más profunda de las respuestas del cuerpo a diferentes estímulos, eventos o estados emocionales. En ese sentido, Fernández-Abascal et al (2010) argumenta que:

La expresión facial de la respuesta emocional de miedo se caracteriza por la elevación y contracción de cejas, de párpados tanto superior como inferior y tensión en los labios. En el caso de la ira, su expresión facial se caracteriza por unas cejas bajas, contraídas y en disposición oblicua, tensión del párpado inferior y una mirada prominente. Por último, en el caso de la tristeza, su expresión facial está caracterizada por ángulos inferiores de los ojos hacia abajo, piel de las cejas en forma de triángulo y descenso de las comisuras de los labios. (p. 32)

A pesar de que a nivel teórico exista un planteamiento de cómo describir esas posibles reacciones fisiológicas de los personajes, es importante traer a colación que la ventaja de desarrollar un universo ficcional cinematográfico son los recursos de caracterización con los que se construye un personaje. Por ello aunque tengan en común dichas reacciones es

indispensable para el desarrollo narrativo y creativo, crearles matices de personalidad que planteen una singularidad en su experiencia subjetiva con el mundo emocional.

Por otro lado, desde la construcción del *Ágora*, lugar donde habitan aquellos personajes que aún no son controlados por el brazalete, y acorde a las convenciones del universo del metraje, es importante esclarecer que la modulación emocional es instaurada a través de un régimen totalitario, por lo que termina por convertirse en “una sociedad enteramente sujeta a la dominación total, que tras eliminar la espontaneidad propia de los individuos, los reduce a seres capaces solamente de reaccionar ante estímulos” (Di pego, 2016, p. 28). Esto último no sólo establece, en cierta medida, una especie de alteración de la identidad, sino que fortalece la sumisión extrema del ser humano.

Sin embargo, también con el propósito de afianzar la dominación de la emocionalidad en los personajes del *Ágora*, uno de los procesos cognitivos implicados en el miedo es la “Focalización de la percepción casi con exclusividad en el estímulo temido” (Chóliz, 2005, p. 14). De esta forma se establece el miedo como una de las emociones de mayor relevancia y control en el desarrollo de 03-24, pues a partir del terror generado por el constante intento de dominar las emociones, los personajes no solo mantienen su atención en ser modulados a nivel emocional sino también en la posible pérdida de sus seres queridos, teniendo por consecuencia “la aniquilación de los seres humanos sin que sea necesario para ello su eliminación física” (Di pego, 2016, p. 6).

En el caso de *La Acrópolis*, siendo el espacio en el que los personajes están totalmente controlados por el brazalete, es evidente que “no es necesaria la compañía para conseguir alimento, protegerse o procrear” (Robles, 2020), ya que el sistema les proporciona a través de la tecnología avanzada el cuidado de sus necesidades básicas. Asimismo, al estar modulados emocionalmente, la tecnificación no solo aplica desde el componente neurobiológico sino que también permea su relación con el entorno, razón por la cual son reducidos a dos acciones:

productividad y eficiencia. Es entonces que desde el tratamiento del género Robles (2020) sostiene que

Por ello no se debe pensar en la CF como un género superfluo y de mero entretenimiento ya que, mediante la exageración de diferentes aspectos tecnocientíficos, se logra un texto crítico que busca concientizar al lector sobre el desarrollo tecnológico y su influencia en el mundo. (p. 73)

Considerando lo expuesto previamente, se concluye que es factible la dominación narrativa de las emociones mediante el brazalete, ya que al ser concebido como un artefacto tecnológico perteneciente a la tecnología de ciencia ficción, y que se encuentra enmarcado dentro de las licencias ficcionales de la CF, logra potenciar la verosimilitud de la premisa en el guion 03-24.

## **Metodología**

Desde el aspecto investigativo es preponderante profundizar en los contenidos previamente propuestos. Por consiguiente, el método principal de análisis empleado es la herramienta fenomenológica hermenéutica. Esta elección implica la utilización de la fenomenología como marco teórico para comprender cómo trasladar las fuentes bibliográficas al proceso de elaboración del guion de 03-24, por otro lado, el uso de la hermenéutica como método de interpretación de todas las fuentes presentadas. Para lo anterior, las técnicas que se utilizaron fueron las siguientes:

### **Pesquisa bibliográfica**

La primera fase de la investigación se centró en la recopilación de material teórico relacionado con la ciencia ficción tanto literaria como cinematográfica, donde se analizará el género desde su consolidación, historiografía, así como en sus elementos narrativos, iconográficos, estéticos, entre otros. Durante este proceso, se identificaron siete textos fundamentales, divididos temporalmente desde finales del siglo XX hasta producciones más contemporáneas que van desde 1990 hasta el 2014. Estos se clasifican entre artículos, libros y tesis doctorales.

Por otra parte, para construir el marco conceptual de la "tecnología de ciencia ficción" desde la teoría de la CF, fue importante identificar textos relacionados al estudio de aparatos, invenciones, dispositivos y control tecnológico. Como resultado, se limitó la selección de fuentes a tres tesis y un artículo de investigación. Aunque dichas fuentes no guardan una relación directa con el concepto mencionado, ofrecen perspectivas teóricas que resultan relevantes para su construcción.

En cuanto a las emociones, se optó por centrar la búsqueda de información desde una comprensión general de su estudio. Tras un acercamiento preliminar, resultó evidente la

profusión de teorías en torno a este tema, lo que llevó a la decisión de enfocar la revisión de fuentes en aquellas que ofrecieran una guía para traducir y controlar el mundo emocional conforme a la premisa narrativa de 03-24. Como resultado, se identificaron ocho textos que abordan diversas perspectivas sobre la emoción. En esa misma medida, para indagar en la manipulación de la emociones por medio de la tecnología, se encontraron cuatro textos que, de forma muy resumida, evalúan el uso de dispositivos en escenarios de la era digital y su relación con las emociones.

Por último, se observó una escasez de propuestas escritas relacionadas al análisis de las diversas producciones cinematográficas que sirven de referencia para 03-24. Por ello, se destaca el artículo *WALL-E. Humanamente tecnológicos* (Madrid, 2014), el cual proporciona herramientas relevantes para la elaboración de un argumento ciencia ficcional que desarrolla la interacción entre lo humano y la tecnología.

Todos las referencias escritas finalmente escogidas se sistematizaron en un excel, siendo clasificadas según los temas de interés. Estas se encuentran mayormente referenciadas entre el Estado del arte y el Marco teórico.

## **Lectura**

Esta es la herramienta principal, ya que posibilitó la comprensión y reflexión de la teoría del género cinematográfico y del campo emocional; aspectos que convergen en el largometraje de 03-24. Además, facilitó realizar una examinación más profunda sobre el contenido, permitiendo descartar fuentes que no estuvieran alineadas a los objetivos y aproximó el proyecto a una delimitación más precisa de la propuesta investigativa.

## **Pesquisa filmográfica**

Para conocer y profundizar en las formas detrás de los productos cinematográficos fue preponderante comenzar a visualizar películas y series que se encontraran clasificadas o

relacionadas con los siguientes temas: Ciencia ficción, Sistemas totalitarios, Emociones, Control y desarrollo tecnológico, Futurismo, Dispositivos de control. A su vez, aquellos productos que tuvieran una premisa muy parecida a la de 03-24.

A partir de dicha decisión se comenzó a hacer un registro en un documento de excel de todas las producciones visualizadas. Esto permitió hacer un proceso de selección con el objetivo de realizar un filtro final para las referencias cinematográficas de la investigación.

## Imagen 1

*Captura de pantalla registro de Excel películas y series vistas para el proyecto 03-24*

Referentes visualizados	
Películas	Series
Equals (2015) - Drake Doremus	Severance (2022) - Dan Erickson
The giver (2014) - Phillip Noyce	WestWorld (2016) - Jonathan Nolan y Lisa Joy
Salt (2020) - Pablo Tobón Gallo	3% (2016) - Pedro Aguilera
Equilibrium (2002) - Kurt Wimmer	Brave New World (2020) - David Wiener
Wall-e (2008) - Andrew Stanton	The Handmaid's Tale (2017) - Bruce Miller
The Island (2005) - Michael Bay	Mr. Robot (2015) - Sam Esmail
The Sleeper (1973) - Woody Allen	
Fahrenheit 451 (1966) - François Truffaut	
Ex-machina (2014) - Alex Garland	
Brazil (1985) - Terry Gilliam	
Strange Days (1995) - Kathryn Bigelow	
Inside Out (2015) - Pete Docter	
Le Cinquième Élément (1997) - Luc Besson	
Morgan (2016) - Luke Scott	
Passengers (2016) - Morten Tyldum	
パプリカ [Paprika] (2006) - Satoshi Kon	
Spiderhead (2022) - Joseph Kosinski	
Perfect Sense (2011) - David Mackenzie	
Arrival (2016) - Denis Villeneuve	
2001: A Space Odyssey (1968) - Stanley Kubrick	
Blade runner (1982) - Ridley Scott	
Blade Runner 2049 (2017) - Denis Villeneuve	
Dream Scenario (2023) - Kristoffer Borgli	

## Visionado

Fue fundamental la observación de películas y series que se clasificaron dentro de las temáticas expuestas en el apartado de “Pesquisa filmográfica”.

Esta práctica no sólo materializó la comprensión visual de la teoría bibliográfica, sino que también posibilitó la identificación de métodos para desarrollar argumentos narrativos, al tiempo que señaló posibles deficiencias en la creación de los universos cinematográficos.

Brindando formas de expresión desde el lenguaje audiovisual que contribuyeron como referencia sonora, estética, actoral, de caracterización de personajes, entre otros.

## **Escritura**

A través del proceso de escritura se podrá plasmar las ideas detrás de la construcción del concepto de “Tecnología de ciencia ficción”, estableciendo los intereses del proyecto de poder identificar un término que logrará representar los elementos tecnológicos ficticiales dentro de los referentes y 03-24. Además, de generar posturas y filtrar fuentes de información para lograr claridad y coherencia del trabajo investigativo, permitiendo a otros académicos o personas de la industria del cine o el audiovisual comprender, evaluar y cuestionar el campo de estudio.

## Capítulo II

### El surgimiento de 03-24 en la CF

Al profundizar en las perspectivas historiográficas y la conceptualización del género, junto con sus diversas convenciones, elementos y reglas, se evidenció cómo la CF se ve influenciada por el contexto. Para ampliar este análisis, es crucial considerar algunos cambios sociales y políticos que han sido reflejo de la historia mundial, ejemplificando cómo estos terminaron repercutiendo en las narrativas de la CF.

Primeramente, aunque se discuta la localización originaria del género, evitando adentrarse en dicha controversia, es fundamental reconocer que, como señala García (2010):

El nacimiento de una literatura de ciencia ficción durante el siglo XIX es el resultado de un cambio transcendental en la sociedad occidental: la Revolución Industrial, que crea una literatura apropiada para la época, una forma imaginativa para comprender mejor las transformaciones de su mundo y sus implicaciones para una sociedad que cambió radicalmente con la introducción de grandes inventos como la máquina de vapor, la fábrica mecanizada, el gas y la electricidad. (Sección 1.1.2 Literatura de ciencia ficción, párr. 8).

Así queda en evidencia cómo la Revolución Industrial marcó el desarrollo de la CF introduciendo historias relacionadas al progreso tecnológico, la distopía industrial, la relación entre humanos y máquinas, las consecuencias sociales y éticas de la innovación tecnológica, entre otras.

En forma similar, para continuar conociendo otros cambios sociopolíticos que han impactado en la CF, se puntualiza desde la posición de Clute y Nicholls (como se citó en Monroy, 2008), quienes sostienen que el boom de la CF tuvo lugar en la década de los cincuenta (p. 48). En ese momento la Guerra Fría (1945-1991) entre las dos principales

potencias, Estados Unidos y la Unión Soviética, y la amenaza nuclear, crearon un clima de incertidumbre y especulación sobre el futuro de la humanidad, dando paso a que el miedo fuera el vehículo de construcción de algunas películas producidas en ese momento. Poniendo por caso uno de los films mencionados por Monroy (2008), que en sus palabras simboliza “los miedos a las amenazas exteriores que se vivían en Estados Unidos” (p. 48). La autora ejemplifica la película *The War of the Worlds* (Haskin, 1953), adaptación de la novela escrita por H. G. Wells (1866-1946), que narra la repentina invasión de la Tierra por parte de seres extraterrestres provenientes de Marte. Allí los personajes principales; Forrester y Sylvia, buscan desesperadamente encontrar una forma de resistir y contraatacar a los invasores, enfrentándose a desafíos tanto físicos como emocionales en la lucha por la supervivencia territorial. Por lo que es necesario mencionar que posterior a dicha guerra, sobre todo para el caso de la CF estadounidense, los discursos cinematográficos comenzaron a tener relevancia desde un tono más político e ideológico.

En otro sentido, en el caso de los años 60's y 70's, los cambios incluyeron activismo social, como el movimiento por los derechos civiles, el movimiento feminista, la contracultura y la oposición a la guerra de Vietnam. Además, se manifestaron avances en la tecnología, cambios en las actitudes hacia la sexualidad y una mayor conciencia sobre cuestiones medioambientales (Monroy, 2008). Estos cambios abrieron paso a narrativas ciencia ficcionales con nuevos enfoques, como historias que exploraban la diversidad, la libertad individual, la rebelión contra el sistema y, como siempre, la preocupación por el futuro de la humanidad. Un gran ejemplo de esto, fue la influyente escritora de literatura, Ursula K. Le Guin (1929-2018), que toma relevancia a finales de los 60 's con sus obras *A Wizard of Earthsea* (1968) y *The Left Hand of Darkness* (1969). Le Guin es reconocida por contar historias que abordan temas como la diversidad cultural, la comunicación

interplanetaria, la antropología social, la identidad de género, el poder, etc., logrando entrelazarlos a través de la especulación científica y los elementos fantásticos.

Partiendo entonces de los contextos brevemente presentados se evidencia la correlación entre la CF y el contexto social, político e incluso ambiental que esté atravesando al autor y que termina siendo materializado en su obra, debido a que logran trascender los límites de la ficción, reflejando en sus narrativas las inquietudes, temores y esperanzas de su época.

Para el caso de 03-24, además de la información anteriormente presentada, escuchar la conferencia “La historia de las emociones en el inicio de una nueva era: cuidados, riesgos y esperanzas” (Soberón, 2023), permitió comprender cómo la realidad que se estaba viviendo durante la concepción del proyecto, es decir la Pandemia de COVID-19, se materializó de forma inconsciente en la idea del guion. Dado que en la conferencia la Doctora en Historia, Estela Rosselló Soberón, describe cómo la Peste Negra, ocurrida en la Edad Media, en pleno siglo XIV, las personas experimentaron miedo, confusión, incertidumbre, tristeza, aflicción, entre otros malestares, por la enfermedad y sus desastrosas consecuencias. Aunque reconoce que en el caso del Covid-19

está en aquel relato el miedo al contagio y a la aterradora eminencia de la muerte pero también la desconfianza hacia los otros los deseos de escapar la entrega al gozo inmediato así como la búsqueda de aislamiento en aras de recuperar la sensación de seguridad. (15:05-15:19)

De tal manera enfatiza que las dos epidemias pueden encontrarse en el punto común de haber experimentado los riesgos inherentes a la enfermedad y la mortalidad, pero es importante reconocer que se enmarcan a nivel social, político y económico, en contextos históricos diferentes. De modo que, cada crisis sanitaria conlleva dinámicas propias que

exigen ser abordadas desde su propia perspectiva histórica. Con esto claro, Soberón sostiene que

nada fue igual después de la muerte de la peste negra y parecería que nada será lo mismo después del covid-19 en ambos casos el contacto cercano cotidiano y constante con el riesgo tocó y movilizó a los seres humanos al recordarnos o hacernos mucho más conscientes de una condición común para todas y todos nuestra enorme fragilidad tanto en el siglo XIV como en el siglo XXI la experiencia del dolor y la constante amenaza de la muerte abrió para la humanidad un horizonte lleno de incertidumbre (27:02 - 27-36).

En síntesis, si bien ambos sucesos históricos representaron un hito para la humanidad, en el caso particular de 03-24 no es casual que su narrativa cuestione las emociones. Debido a que el proyecto, como se mencionó en un principio, surgió en el contexto pandémico del COVID-19, que atravesado por la plena era digital del siglo XXI, donde los dispositivos tecnológicos fueron el escape de la incertidumbre que se vivía en el momento, y sumado al malestar generado por el aislamiento social, fueron las coincidencias necesarias para tener como resultado escribir una historia de ciencia ficción en torno a un brazalete electrónico que modulara las emociones, proporcionando una narrativa que invita a la introspección de la vulnerabilidad humana.

### **Explorando la CF en 03-24**

Las posibilidades son inimaginables cuando se habla de CF, ya que desde su amalgama ha permitido contar historias de todo tipo, de viajes en el tiempo, de extraterrestres, de posibles catástrofes climáticas, de zombies, de guerras entre planetas, entre otros. En la historia que le compete a esta investigación, y tal como se mencionó anteriormente, 03-24 se desarrolla en un universo futurista centrado en la búsqueda de la

dominación neurobiológica de las emociones. Por lo tanto, para profundizar en la construcción de este universo, resulta crucial ampliar el conocimiento sobre sus dos espacios principales: El Ágora y La Acrópolis. Espacios que se encuentran dominados bajo el régimen totalitario de 01.

Sin embargo, antes de entrar en la contextualización de estos dos lugares, es relevante señalar que El Ágora se encuentra inspirado en el contexto colombiano, por esta razón a continuación se explora uno de los elementos de mayor relevancia para el universo ficcional de 03-24.

El Ágora, en otras palabras, constituye una representación simbólica y metafórica del fenómeno de la desaparición forzada<sup>6</sup> que ha atravesado la historia de Colombia. Pues, en el caso de 03-24, los personajes no experimentan literalmente una desaparición física<sup>7</sup>, pero al ser sometidos a la inhibición emocional, separados de sus relaciones familiares y sociales, y trasladados a La Acrópolis, terminan representando esta compleja problemática sociopolítica. Que en otras palabras en las reglas contextuales de la sociedad colombiana, busca expresar en otro modo de violencia la forma abrupta de la ruptura del tejido social, donde se establece dinámicas de control que no se quedan solo en el ámbito ficcional, sino que se acerca a formas reales inhibitorias del carácter propio del sentir, como en el caso del Estado frente a la negación de ciertos procesos y hechos que invalidan todo lo ocurrido a nivel histórico, como en el dolor de las víctimas que aún no han podido acceder a un proceso de reparación.

Aunque esta similitud contextual entre Colombia y El Ágora pueda ser analizada profundamente, vale la pena resaltar que el nombramiento de la misma en esta investigación, es función de reconocer que “Para el caso colombiano (...), se hace un llamado a apoyar,

---

<sup>6</sup> “La desaparición forzada es una de las más ominosas violaciones a los Derechos Humanos y al Derecho Internacional Humanitario, pues conlleva un sufrimiento permanente en los familiares al no tener certidumbre o conocimiento acerca del paradero de sus seres queridos: las personas víctimas de desaparición forzada. Esto, a su vez, imposibilita efectuar procesos de duelo y de reparación moral y simbólica.” (Observatorio Distrital De Víctimas Del Conflicto Armado et al, 2020).

<sup>7</sup> La desaparición física que sucede en el universo de 03-24 hace referencia a que dejan de habitar el Ágora ya que fueron reclutados por la Acrópolis, y por ende sus seres queridos no pueden volver a verlos, ya que están “encarcelados” en dicho lugar.

reconocer y escuchar a las víctimas y su dolor, dolor que requiere de acciones de restitución y dignificación” (Antolinez, 2021). Y en tanto a la CF, como “forma de expresar las preocupaciones de la sociedad a través de narraciones fantásticas” (García, 2010), puesto que como género ha permitido representar un malestar social que inspiró 03-24.

De este modo, aclarando lo expuesto previamente, se procede a detallar sobre El Ágora y La Acrópolis.

En El Ágora, como se especificó en un principio, habitan los personajes a los que aún no les ha funcionado el brazalete, pero que se encuentran bajo la represión constante de La Acrópolis. Como parte de los mecanismos de control establecidos, cada mañana se lleva a cabo el "Protocolo", acto en el que los habitantes están obligados a salir de sus hogares para probarse prototipos de brazaletes, con el fin de modular sus emociones. Esta actividad es supervisada y ejecutada por los agentes de La Acrópolis, quienes están equipados con armas de rayos láser y tanquetas blindadas. Al finalizar, a aquellos a quienes les haya funcionado el brazalete, son reclutados y montados en las tanquetas para su inserción en La Acrópolis.

Por otro lado, en La Acrópolis residen los personajes cuyas emociones se encuentran completamente moduladas, dedicándose netamente a la producción de tecnologías para el sistema. Alienados a seguir las reglas dictaminadas por 01 y los dispositivos pertenecientes a la tecnología de ciencia ficción del universo.

Por tanto, teniendo presente las dinámicas de El Ágora y La Acrópolis, y como se expresó en el marco teórico, Monroy (2008) propone una lista de características pertenecientes a la identificación de relatos en la CF. Se retoman puntualmente las cinco en las que se puede clasificar la pertenencia de 03-24 al género:

- Explora al ser humano, sus sociedades, culturas o relaciones con su entorno.
- Explora las posibles repercusiones de los avances científicos y tecnológicos sobre el humano, sus sociedades, su entorno, etc.

- Se vale de la ciencia (exacta, social o humana), existente o extrapolada, el pensamiento, la lógica o el método científicos, como forma de exploración, marco de referencia, elemento significativo o revelador, o método de construcción ficcional.
- Las premisas de sus textos tienen una lógica y coherencia internas en ocasiones otorgadas por la utilización de la ciencia como método.
- Hay una dislocación del mundo empírico, es decir, en los textos de ciencia ficción no se pretende representar el mundo empírico, sino sólo basarse en él. (p. 235)

Incorporando estos elementos de manera significativa se reconoce entonces que en la trama de 03-24 se prioriza las repercusiones del uso del brazalete, en tanto que afecta las emociones como la libertad individual. Con esto se rescata la posición de González (2014) frente a la identidad del ser humano en relación a la evolución de los inventos, que si bien lo expone desde la incidencia de estos elementos, que pasan de la pantalla a pertenecer a la realidad, si enfatiza que son creados en función de “reprogramar la mente humana o el transferir a un humano en un aparato electrónico” (González, 2014, p. 27). De esta manera se concluye que, extrapolar los avances tecnológicos en la manipulación del comportamiento humano a través de la ciencia y la tecnología, facilitan la construcción narrativa del largometraje, permitiendo el control emocional de los personajes por medio de dispositivos pertenecientes a la tecnología de ciencia ficción.

### **¿Qué es entonces la tecnología de ciencia ficción?**

A medida que se desarrollaba el proyecto de 03-24 surgió la necesidad de crear elementos tecnológicos que no solo facilitarían los procesos y dinámicas dentro de dicho universo futurista, sino que también fueran visualmente innovadores y permitieran ejercer control sobre los personajes a través de sus características. Sin embargo, en el mencionado proceso, aunque se encontraba inspiración en innovaciones tecnológicas recientes, como la

pantalla microled de Samsung, los audífonos FreeClip de Huawei y las Apple Vision Pro, entre otros aparatos novedosos, no se evidenciaba una identificación o pertenencia frente a las creaciones más imaginarias, pero que se caracterizaban por estar fundamentadas en la tecnología de punta. Por esta razón, se hizo necesario encontrar un término que englobara todos esos elementos tecnológicos con particularidades ficticias que le dan sentido a la trama de la historia, dando lugar así a la "tecnología de ciencia ficción".

De esta forma, es necesario considerar que en el marco de ese proceso de conceptualización, se encontró el término anteriormente referido como "novum". Por lo que, retomando su teorización se reintroduce al filósofo Ernst Bloch (1885-1977) que, como se mencionó en el marco teórico, había establecido el "novum" como una *novedad*.

Estereoscopio (2021) subraya la importancia de considerar que dicha "novedad" responde a un anhelo de transformación del mundo real que el creador está experimentando. Esto conlleva que el mundo ficticio desarrollado sea radicalmente novedoso y no se asemeje a la realidad, aunque si bien se inspire en ella (4:17- 4:56) . Teniendo esto presente, para los literatos y teóricos del género de CF, como Darko Suvin; profesor, escritor y crítico canadiense, resultó relevante retomar el término de "novum". De tal forma que, como señala Cuenca (2022):

Suvin (1979) considera que la ciencia ficción está definida esencialmente por la presencia narrativa del novum, un elemento facilitador del extrañamiento y el distanciamiento que introduce lo innovador y lo desconocido en el relato para que el espectador experimente el contraste con respecto a su experiencia inmediata y a las leyes que conoce. (p. 48)

Con lo relacionado al extrañamiento se enfatiza que lo extraño hace referencia a que el mundo creado no parte del carácter mítico o fantástico, sino que se basa en lo lógico de la ciencia (Estereoscopio, 2021, 7:25- 7:44). De ahí que, en el caso de 03-24, pueda existir una

correlación con el novum, en tanto que el brazalete es la materialización del control radical de las emociones. Considerando que “el artefacto también se utiliza como novedad ... pero en un sentido diferente: no como innovación tecnológica sino como apertura del mundo a una realidad mucho más vasta y compleja” (Cuenca, 2022, p. 308). Pues aunque en la actualidad exista un control de los individuos desde lo político, social, cultural, etc., por medio de las innovaciones tecnológicas, y también se apele a sus emociones para lograr dinámicas de poder. El novum de 03-24 es gracias a lo ficcional del brazalete, en razón de que el espectador puede vivir narrativa y cinematográficamente la inhibición neurobiológica de las emociones en un sentido absoluto, logrando quitar matices de individualidad, colectividad, y sobre todo humanidad. Lo que puede ser una experiencia disruptiva al conocer de forma contundente lo que es no poseer emociones.

Por otra parte, en oposición a esa perspectiva, la tecnología de ciencia ficción se diferencia del novum, debido a que esta se asocia de manera directa con el brazalete como un elemento material dentro del universo, mientras que el novum, como se ha especificado, es un elemento proveniente de una idea que hace que el mundo creado sea innovador, y no necesariamente se vea reflejado en un objeto material, sino que también puede ser elaborado por medio de un concepto, una experiencia estética, incluso como menciona Peregrina (como se citó en Cuenca, 2022) puede ser “un agente fundamental que actúa como «mediador entre lo literario y lo extraliterario, entre lo crítico y lo empírico»” (p. 79). De ahí que la diferenciación recaiga entre que el novum es “desde lo más básico, la invención discreta, como un aparato y sus consecuencias, hasta un nivel mayor, un ámbito espacio-temporal, un agente ajeno o nuevos tipos de relaciones” (Peregrina, cómo se citó en Cuenca, 2022, p. 79), mientras que la tecnología de ciencia ficción se limita a lo tangible.

Por lo anterior, en alusión al marco conceptual vinculado a la tecnología de ciencia ficción, resulta imperativo fragmentar su composición, entendiendo el significado individual

de tecnología, ciencia y ficción. Para lograr así una aproximación más específica al objeto de estudio en cuestión y posibilitando una comprensión más profunda de sus particularidades.

En lo que respecta a la definición de "tecnología", para encontrar una conceptualización acorde a los propósitos de la investigación, se recurrió para ello a una enciclopedia especializada en CF. En este sentido, Stableford (2006) propone que la tecnología puede entenderse como:

The application of science, especially in a \*mechanical sense. The term is often used in a narrow sense to refer specifically to the design, construction, and use of machines, but its broader meaning takes in the whole range of applied knowledge; "technics" is sometimes preferred when emphasising that the refer-ence includes agricultural methods and other bio-technologies. (p. 515)

Esta concepción, derivada de una fuente directa del campo de la CF, permite enmarcar un elemento esencial en la construcción de la tecnología de ficción, y es la utilización de la ciencia desde una perspectiva puramente mecánica. Por este motivo, para el caso de la definición de "ciencia" y ficción", González (2014) refiere que la

Ciencia es el conocimiento estructurado y se obtiene mediante la observación de unos patrones regulares, de una serie razonamientos y también de experimentación en ámbitos específicos. A raíz de estos patrones se genera el método científico "Es la estrategia de la investigación para buscar leyes..." (Mario Bunge, 2000), que consiste en elaborar una hipótesis para deducir una serie de principios que, de ser comprobados, se convierten en leyes. Por otro lado, ficción, que es el mundo virtual, la simulación de la realidad. Un mundo imaginario creado por un autor aunque pueda llegar a ser plausible. (p. 20)

Esta perspectiva permite delimitar a la ciencia como un medio a través del cual se desarrollan y materializan las innovaciones tecnológicas ficcionales. Por lo tanto, las

definiciones en cuestión facilitan el establecimiento de un marco conceptual más preciso para la tecnología de ciencia ficción, que para para el presente estudio, se definirá como:

Todo aquel dispositivo físico, tangible, compuesto por elementos mecánicos, que fue pensado a partir de fundamentos científicos, imaginarios y ficcionales, que se integra de manera orgánica y verosímil en el universo narrativo de metrajes de ficción. Dicho dispositivo funciona como un medio que permite el desarrollo de la premisa argumental, algunas veces incidiendo en la caracterización de los personajes o las dinámicas del universo especulativo, con el propósito de preservar principalmente el pacto ficcional entre el espectador y el mundo creado.

Para ejemplificar, se presentan algunas producciones visionadas que tienen dispositivos pertenecientes a la tecnología de ciencia ficción: el brazalete de *Dream Scenario* (Borgli, 2023), que permite adentrarse en los sueños de las personas con fines publicitarios; en *Strange Days* (Bigelow, 1995), el SQUID, un dispositivo ilegal que al ser adherido a la parte craneal de la cabeza, permite experimentar los recuerdos y sensaciones grabados por diferentes personas; en *Spiderhead* (Kosinski, 2022), el MobiPak, un dispositivo compuesto por diversos viales que contienen drogas psicodélicas con el objetivo de que al ser activado, alteren el estado de ánimo. Este se coloca en la columna vertebral de los personajes, impidiéndoles el acceso directo a él.

### **La tecnología de ciencia ficción en 03-24**

Con el propósito de ampliar el análisis previo e identificar los dispositivos característicos dentro del ámbito de la tecnología de ciencia ficción de 03-24, se procederá a nombrar algunos de ellos que desempeñan un papel fundamental en la construcción de la escritura del largometraje. Esto, sustentado a su vez, por capturas de pantallas extraídas directamente del guion.

## El brazalete

Es un dispositivo electrónico en forma circular de apariencia minimalista compuesto por una tira de luz led color azul, cubierto por un material parecido al metal. En su interior, además de tener pequeños cables, circuitos y un nanochip, cuenta con un sistema integrado de carga inalámbrica para mantenerse siempre con carga, sensores de composición corporal, que miden parámetros fisiológicos de forma no intrusiva, como la frecuencia cardíaca, la presión sanguínea y la sudoración. Al tener contacto con la piel, se activa un sistema de transmisión de energía que mide en mayor escala las características del organismo, como estructuras cerebrales pertenecientes al sistema límbico, los neurotransmisores (la dopamina, serotonina y norepinefrina) y la respuesta fisiológica, logrando de esta forma su principal función: modular neurobiológicamente las emociones.

Sin embargo, su funcionamiento puede verse afectado por factores epigenéticos<sup>8</sup>, razón por la cuál existen diversos prototipos de brazaletes que intentan dominar las diferencias epigenéticas, tratando de estudiar la información individual de los habitantes de El Ágora, ya que no solo están expuestos constantemente a los cambios ambientales generados por la explotación tecnológica de recursos naturales, sino que también hay un cambio en la relación con su cuerpo y comportamiento, pues tienen cambios en su alimentación según lo que les proporcione el sistema, además de vivir en un constante estado de alerta por los protocolos y el miedo a estar completamente modulados, al ser reclutados por La Acrópolis.

---

<sup>8</sup> Según el diccionario de genética del NIH, la epigenética es el “Estudio de los cambios que activan o inactivan los genes sin cambiar la secuencia del ADN, a causa de la edad y la exposición a factores ambientales (alimentación, ejercicio, medicamentos y sustancias químicas). Estos cambios modifican el riesgo de enfermedades y a veces pasan de padres a hijos.” (NIH, Instituto Nacional del Cáncer. (s.f.). *Epigenética*. Instituto Nacional del Cáncer. <https://www.cancer.gov/espanol/publicaciones/diccionarios/diccionario-cancer/def/epigenetica> )

## Imagen 2

*Collage del brazalete de 03-24*



Nota: El diseño original del brazalete de La Acrópolis fue realizado por Valentina López Parra, estudiante de Ingeniería en Diseño Industrial del ITM. Y el collage está compuesto por imágenes extraídas directamente del teaser de 03-24.

En el caso de 03-24, el brazalete “actúa como elemento detonante para que el protagonista asuma que no posee un conocimiento real y completo del mundo que habita, *trastornando* su contexto y haciendo que la realidad que cree conocer se revele mucho más profunda e inabarcable” (Cuenca, 2022, p.312). Pues en la escena quince, el brazalete de 03-24 sufre una falla a raíz de un cortocircuito, lo que conlleva a que deje de estar en un estado de inhibición emocional y comience a experimentar la gama de las emociones.

### **Imagen 3**

#### *Captura de pantalla guion 03-24: Escena 15 - Brazalete*

15. INT. OFICINA DE 03-24, ACRÓPOLIS - DÍA  
03-24 sentadx rígidamente trabaja en su escritorio, desarma un brazalete sobre la superficie y revisa los planos. Toma un nanochip blanco, lo inserta en un brazalete, digita un código en la mesa y mientras presiona las teclas, el chip hace cortocircuito, generando una onda electromagnética que apaga su brazalete, dejando de emanar luz. Sin notar que está apagado, arroja el prototipo en un compartimiento, sigue trabajando, parpadea desorientada un par de veces, de a poco, su postura corporal y su expresión facial deja de estar rígida. Revisa algunos brazaletes de la mesa.

### **La malla láser**

La malla láser es una valla de seguridad gigante construida por La Acrópolis en su frontera con El Ágora, se construyó en medio del bosque árido, un lugar desértico afectado ambientalmente por la explotación tecnológica. Fue creada a partir de “La optoelectrónica ... que se encarga del estudio de los dispositivos y formas de propagación de sistemas relacionados con la luz, tomando en cuenta emisores como los generadores de láser, diodos láser, fuentes de luz” (Plata, 1999, p. 63). De esta forma, la malla está compuesta por un láser de alta potencia color azul, capaz de causar daños severos a la piel y los tejidos en caso de contacto, siendo una barrera mortal. Solo se desactiva por unos pocos segundos para el paso de las tanquetas.

## Imagen 4

*Fotograma del teaser 03-24, malla láser en El Ágora.*



En el guion se puede ver evidenciada en la escena 2.

## Imagen 5

*Captura de pantalla guion 03-24: Escena 2, malla láser*

05-78 cierra la puerta de otra casa y pone el símbolo de la Acrópolis en holograma. Lxs agentes toman de los brazos a las demás personas reclutadas, entre ellos, a Luis y les montan a la tanqueta junto a otras personas que también portan el brazalete. La tanqueta arranca en dirección a una malla láser de color azul que encierra el lugar, y deja entrever un bosque árido, mucho más al fondo se ven edificios altos: la Acrópolis.

## El arma

Está construida con un metal ligero y de alta resistencia, que en su interior tiene compuestos nanotecnológicos, como nanofibras, nanotubos y delgadas capas de material a

escala nanométrica con aplicaciones en sensores, principalmente en sensores de movimiento. Estos permiten que el control, tanto de su estructura como de su funcionalidad, sea más preciso.

Su función es electrocutar e inmovilizar cualquier objetivo en movimiento, generando un fuerte dolor en todo el cuerpo, principalmente en la zona que se recibe el impacto, ya que en la parte superior posee un láser de alta frecuencia que al ser disparado, genera ondas de choque que logran afectar los objetivos a distancia. Por otro lado, su sistema avanzado está configurado para ayudar a los agentes a cumplir sus funciones y adaptar su comportamiento, haciéndoles dependiente de la misma para poder defenderse en caso de ataque.

## Imagen 6

*Collage del arma, 03-24*



Nota: El collage está compuesto por un fotograma directo del teaser de 03-24, una fotografía de la claqueta con el arma, y de fondo, la foto de la calle de El Ágora.

## **Imagen 7**

*Captura de pantalla guion 03-24: Escena 58, arma*

Lxs agentes aparecen frente a 06-11 y lx toman de los brazos, quien aún con los ojos cerrados intenta zafarse y logra soltarse de unx de lxs agentes, 09-22 acciona el arma, electrocutandolx, 06-11 cae desplomadx en el suelo. La tanqueta se acerca al cuerpo y lo suben a esta.

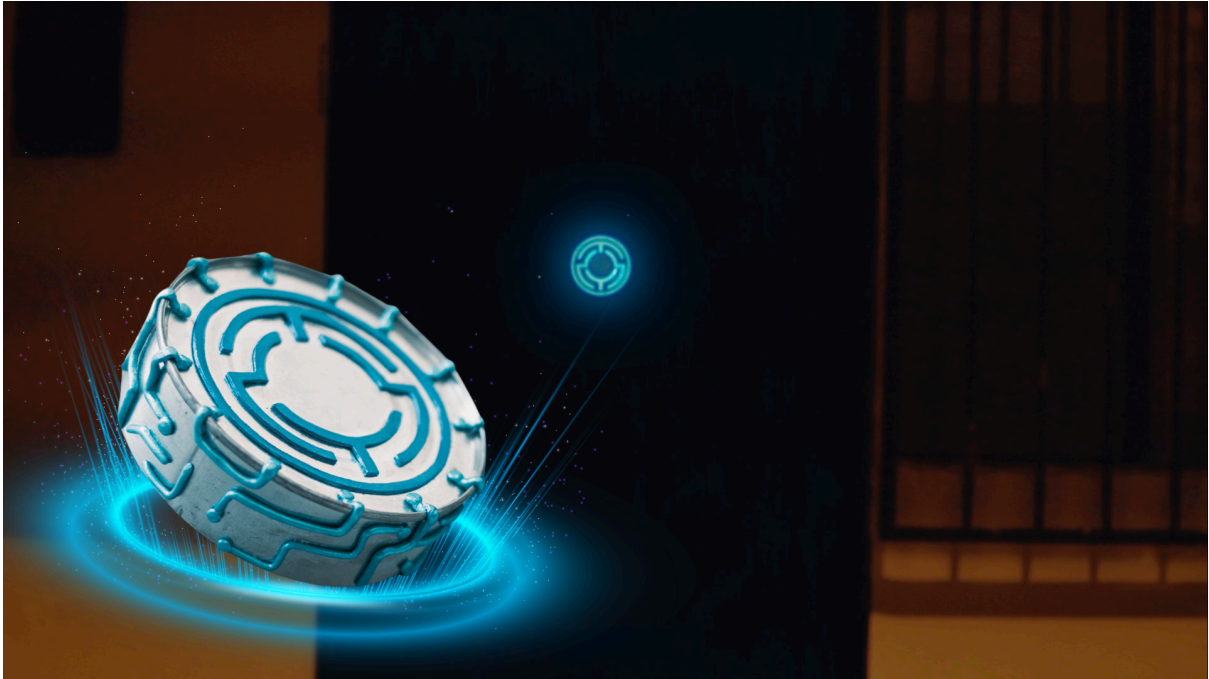
La tanqueta arranca y el dron les sigue el rumbo.

### **Dispositivo de bloqueo: El Acros**

Es un imán con componentes multifuncionales que se adhieren a los diversos materiales de las puertas (madera, aluminio, acero, vidrio, etc.). Su carcasa es de metal con detalles de circuitos, que al hacer contacto con la superficie emanan un holograma protector que bloquea la puerta para que no pueda abrirse, ni desde adentro ni afuera. Funciona también como un sello que permite a los agentes identificar qué casas han sido completamente desalojadas.

## Imagen 8

*Montaje fotográfico del dispositivo de bloqueo “El Acros” de 03-24*



Nota: El montaje está compuesto por un fotograma del teaser de 03-24, una fotografía del prop de arte que representaba “El dispositivo de bloqueo” y un “Neon Light Podium”, elemento diseñado por @klyaksun en Canva.

## Imagen 9

*Captura de pantalla guion 03-24: Escena 57, dispositivo de bloqueo “El Acros”*

Los agentes se paran frente a María y le prueban el brazalete. Este se enciende y sale un holograma con su número de identificación. Un agente revisa en su libreta: RESIDENTES FALTANTES DE LA VIVIENDA: 0. Se acerca a la puerta y pone un dispositivo redondo con el símbolo de la Acrópolis, de este sale un holograma que bloquea la puerta permanentemente. Lxs agentes suben a varias personas a la tanqueta, guardan sus libretas y se retiran.

## La tableta digital

Es una pantalla de apariencia transparente y minimalista, de tamaño portable en el bolsillo. Al ser encendida muestra un menú holográfico donde hay diversos íconos que representan los diferentes canales de La Acrópolis. Dependiendo de la función del individuo para el sistema hay algunos canales que son de acceso general y otros que solo están habilitados para acceso específico. Con dicha aclaración se encuentran canales como: las diferentes bases de datos del sistema, registros de proyectos, directorio de comunicación, acceso al perfil e historial individual de cada persona. También tiene la posibilidad de recibir llamadas, conexión con otros dispositivos como la cabina de salud, emite imágenes holográficas y está equipada con tecnología NFC. Sin embargo, su batería es agotable, razón por la cual se debe dejar en el puerto de carga y está netamente habilitada para usar en espacios laborales. La única persona que tiene acceso sin restricción es 01.

A continuación, una escena que ejemplifica el uso de la tableta.

## **Imagen 10**

*Captura de pantalla guion 03-24: Escena 10, libreta digital.*

En la pantalla de la mesa hay unas estadísticas decrecientes que muestran cuántas personas han reclutado con cada prototipo. 01 les muestra unos planos en la pantalla y se los envía a su libreta digital, todxs reciben la información y se retiran del lugar.

## **Las aturdidoras**

Son unas esferas transparentes con luces azules en su interior, con la capacidad de levitación aérea. Su función primordial radica en la emisión de ondas sonoras de elevada intensidad, las cuales pueden ser emitidas lo suficientemente cerca al objetivo como para generar una sensación de aturdimiento, sin llegar a provocar daños auditivos permanentes.

Se utilizan usualmente como un mecanismo de respuesta ante intentos de manifestación, aglomeraciones, disturbios o acción revolucionaria por parte de los habitantes del Ágora. Por esta razón, este dispositivo es esencial como forma de control, ya que no solo les afecta en tanto que les genera miedo y por ende se activa su sistema fisiológico poniéndolos en un estado de huida, sino que también contribuye a la construcción de una ideología que refuerza el poder ejercido por La Acrópolis sobre la población.

A continuación una escena que ejemplifica la importancia de dicho dispositivo en la construcción narrativa del largometraje 03-24.

## **Imagen 11**

*Captura de pantalla guion 03-24: Escena 31, las aturdidoras*

ELIRA

(Suspirando)

Cuando llegan las aturdidoras es insoportable..  
Hacen un ruido que nunca se te olvida,  
duele adentro, por toda la cabeza, sientes  
que se te explota, duele en el cuerpo entero.

03-24

¿Cómo son?

03-24 empieza a caminar lentamente mientras observa cada cosa  
con curiosidad.

ELIRA

Las transportan en unas barras de metal gigantes,  
cuando menos piensas las ves llegar por los aires y ¡Pum!  
despliega un montón de esferas que son las que producen el  
sonido.

Después de haber nombrado algunos dispositivos de tecnología de ciencia ficción importantes para el desarrollo escrito de 03-24, se concluye que como afirma Domínguez, (como se citó en Cuenca, 2022), la ciencia ficción y lo tecnológico comparten un vínculo estrecho, en tanto que gran parte de la iconografía del género «tiene sus bases en la tecnología y el desarrollo científico» (p. 258). De igual manera, cabe destacar que la tecnología de 03-24 en La Acrópolis, a visión del espectador, pretende ser una tecnología futurista, que deleve las secuelas y extremos del progreso tecnológico, y se evidencie cómo es habitar la vida a través de un “espacio hiper-digitalizado y tecnificado” (Cuenca, 2022, p. 264). Mientras que en El Ágora, se busca que el espectador logre una identificación con la tecnología actual, pero que para los personajes de dicho lugar se ha quedado obsoleta, estancada en el tiempo. Esto con la intención de profundizar en la relación humano-tecnología.

Por último, se resalta que el brazalete también cumple “un papel simbólico, por un lado como puente y umbral para el protagonista, pero por otro, como detonante para la

experiencia crítica del público” (Cuenca, 2022, p. 314). Si bien es un dispositivo ficcional, logra representar un viaje a través de la ambivalencia de la modulación emocional y la experiencia sensible de las emociones. Esto permite al espectador comprender la complejidad de la condición humana, viviendo de forma cinematográfica la posibilidad de percibir lo humano sin la experiencia de las emociones, desde el proceso de introspección personal en torno a la propia vulnerabilidad, hasta en la observación de los intentos de los personajes por convivir con la ambivalencia.

### Capítulo III

#### La construcción de la modulación y la experiencia emocional en 03-24

La ciencia ficción a menudo se ha centrado en la exploración de cuestiones existenciales como la identidad, el porvenir, la ética y la moral, entre otras. Para 03-24 fue importante cuestionar el papel de las emociones, tratando de comprender cómo los avances tecnológicos y científicos pueden afectar la experiencia emocional desde inhibirla hasta habitarla. Por ello, para entender mejor cómo se abordarán las emociones en el proyecto 03-24, es importante hacer un breve reconocimiento de algunas conclusiones teóricas alrededor de las emociones.

De esta manera, una de las primeras preguntas en aparecer es *¿qué es una emoción?*. Como se ha indicado anteriormente, en el momento que se plantea esta incógnita se abre una cantidad inimaginable de teorías que intentan dar respuesta a este interrogante. Por lo tanto, es pertinente reiterar la definición que se tomó de fundamento en esta investigación. Fernández-Abascal et al (como se citó en Biscaia, 2021) precisa este fenómeno conceptual como:

Las emociones son un proceso que implica una serie de condiciones desencadenantes (estímulos relevantes), la existencia de experiencias subjetivas o sentimientos (interpretación subjetiva), diversos niveles de procesamiento cognitivo (procesos valorativos), cambios fisiológicos (activación), patrones expresivos y de comunicación (expresión emocional), que tiene unos efectos motivadores (movilización para la acción) y una finalidad: que es la adaptación a un entorno en continuo cambio. (p. 113).

De modo que, tomando la conceptualización de Fernández-Abascal et al, se entiende que las emociones constituyen un conjunto de respuestas que se experimentan por estímulos

específicos, acompañadas de sentimientos y pensamientos, variaciones en la fisiología corporal, manifestaciones faciales y expresiones comunicativas. Estas respuestas poseen un carácter motivacional que incitan a la conducta, buscando fundamentalmente la adaptación al entorno que está en transformación continuamente.

Por lo que, es crucial resaltar las siguientes características construidas a partir del estudio de otros teóricos, como Darwin o la filósofa Martha Nussbaum, donde Gil (2014) concluye que

1) que las emociones son útiles para la supervivencia, y que, en consecuencia, tienen un valor adaptativo; 2) que poseen un rol comunicativo a través de las expresiones faciales y otras formas de conducta; 3) que es muy probable que las emociones, o por lo menos algunas de ellas, sean innatas, y por lo tanto universales y reconocibles en todas las culturas; 4) que existe un conjunto de emociones básicas del tipo mencionado en el punto anterior (innatas y universales), y otro conjunto secundario de emociones más heterogéneas, que se desarrollan a lo largo de la vida mediante la combinación de emociones básicas y la interacción con el entorno; y 5) que existe algún tipo de relación entre la expresión de las emociones y la intensidad con que éstas se experimentan. (p. 46)

Mediante este listado, aunque se expresa de manera concisa, se reconocen los aspectos que son claves para representar el control de las emociones. De forma que, se resalta particularmente la quinta característica en relación al tratamiento emocional de los personajes de 03-24, sobre todo para el caso de El Ágora, pues, como se señaló en el marco teórico, “cualquier proceso psicológico conlleva una experiencia emocional de mayor o menor intensidad y de diferente cualidad.” (Chóliz, 2005, p. 3).

Con esto se resalta entonces que en el proceso de escritura del guion, para el desarrollo de los personajes del Ágora y de 03-24 como protagonista, es preponderante tener

presente la *intensidad* en la experiencia emocional, logrando evidenciar para el espectador que sin importar cuál sea la emoción igualmente existe una reacción emocional en menor o mayor medida. Por ejemplo, si el personaje está experimentando calma, la intención es transmitir que de igual forma existe una actividad interna y externa, evidenciando esto a través de reacciones corporales, faciales o verbales. Esta decisión con la intención de que para el espectador quede claro que no siempre se tiene que estar en un “extremo” de la emoción para poder vivirla o sentirla, y respetando que “la emoción tendría una dimensión subjetiva ligada a la propia experiencia de los sentimientos, a los recuerdos o a la imaginación.” (Gil, 2014, p. 53).

En el caso de La Acrópolis, es fundamental resaltar la ausencia emocional cuando funciona el brazalete. Razón por la cual, no se hará énfasis en esa *intensidad* emocional, aunque teóricamente exista, ya que Ekman (como se citó en Gil, 2014) estableció la respuesta emocional a modo de algo “breve, y con frecuencia, rápido, complejo, organizado y difícil de controlar”. Por eso, los personajes de La Acrópolis no demostrarán una respuesta frente a ningún estímulo o condiciones estimulares, marcando desde el gesto una inexpressión facial y desde lo corpóreo una rigidez, con el fin de que la modulación emocional sea más notoria.

Por tanto, para entender el impacto de controlar las acciones desde lo corpóreo, Fernández-Abascal, E. G. et. al. (2010) establece que

*La expresión corporal* Se refiere a la comunicación y exteriorización de las emociones mediante la expresión facial y otra serie de procesos de comunicación no verbal tales como los cambios posturales o la entonación. Además, la expresión emocional cumple otras funciones como la de controlar la conducta del receptor, ya que permite a éste anticipar las reacciones emocionales y adecuar su comportamiento a tal situación. (p. 32).

Por lo que respecta entonces al planteamiento de La Acrópolis afectar estas posibilidades de reacción, conlleva a que los personajes se limiten a responder solamente a funciones específicas, sin interactuar más allá de lo necesario y sin sentir conexión frente a los comportamientos del otro, independiente de los juicios de valor — positivo o negativo — que implique la acción.

Por el contrario, para el caso de El Ágora, la interacción humana o con el entorno, es motivo suficiente para poner en funcionamiento el proceso emocional, considerando que como postula Fernández-Abascal, E. G. et. al. (2010):

la condición desencadenante no tiene por qué ser la aparición de un estímulo concreto, sino que puede ser un conjunto de condiciones estimulares que aparecen simultáneamente en un momento dado y que presentan globalmente una saliencia que no poseen individualmente. (p. 26)

Postulado que pone en evidencia que la respuesta emocional se puede ver desencadenada por un cambio percibido. De modo que, la percepción, como un proceso que refleja la naturaleza subjetiva con la realidad, es explorada teóricamente por Dezcallar (2012) como

el proceso por el cual los estímulos sensoriales se traducen en una experiencia organizada. Richard Gregory (1995), señala que los sentidos se pueden describir como transductores", los cuales "aceptan y señalan patrones de energía del mundo exterior, como mensajes codificados, mensajes que lee el cerebro para deducir el estado de actividad del mundo y de los propios estados del cuerpo". (p. 23)

Es decir, la percepción puede entenderse como el proceso que permite interpretar y otorgarle significado a los estímulos que se captan a través de los sentidos: vista, oído, tacto, gusto y olfato; formando así las experiencias subjetivas y la relación de estas con la dimensión afectiva en torno al ambiente. En suma, para los habitantes de El Ágora, la

experiencia emocional es una vivencia inevitable, pues la más mínima manifestación de movimiento<sup>9</sup> implica una reacción emocional.

Tras el recorrido conceptual que proporcionó un acercamiento más claro a la teorización psico-científica de las emociones, resulta imperativo presentar el siguiente apartado, que analiza posibles respuestas a la incógnita que se planteará.

### **¿Cómo representar visual y narrativamente algo tan intangible como las emociones y sus características de intensidad?**

El componente que ofrece una mayor cantidad de elementos que son trasladables para la escritura del guión es la psicofisiología de las emociones. Fernández-Abascal, E. G. et. al. (2010) sostiene que “La importancia de las variables psicofisiológicas arranca de la concepción de James (1884) de que la emoción aparece como consecuencia de la percepción de los cambios fisiológicos producidos por un determinado evento.” (p. 24). Estos cambios se pueden ver representados a nivel biológico y corporal, incluyendo “una serie de sistemas de respuesta distintos: respuestas musculoesqueléticas, faciales, vocales y otros comportamientos adaptativos” (Gil, 2014 , p. 53).

En otras palabras, en el campo de las emociones, la psicofisiología analiza los patrones de activación, es decir, los cambios y fluctuaciones en el organismo, teniendo presente variables como la frecuencia cardíaca, la presión sanguínea, la actividad muscular y la actividad cerebral que acompañan a las diferentes experiencias emocionales. Este conocimiento permite una comprensión más específica del fenómeno emocional en función de cómo representarlo desde la ficción. Por consiguiente, a continuación se presenta un recuento muy breve, elaborado a partir de los aportes de Chóliz (2005) y Fernández-Abascal

---

<sup>9</sup> Entiéndase movimiento como la manifestación constante de cambio en el entorno, ya sea reflejado a través de detectar los cambios de posición y desplazamiento de algún objeto o persona, escuchar un ruido, percibir un olor en particular, tocar una textura inusual, entre otros.

et al. (2010), sobre las reacciones fisiológicas asociadas a las emociones básicas: alegría/felicidad, tristeza, ira, sorpresa y asco.

### **Alegría/Felicidad**

Esta emoción, nombrada por Chóliz (2005) como felicidad, establece desde su actividad fisiológica el:

- Aumento en actividad en el hipotálamo, septum y núcleo amigdalino (Delgado, 1992)
- Aumento en frecuencia cardíaca, si bien la reactividad cardiovascular es menor que en otras emociones, como ira y miedo (Cacioppo y cols., 1993).
- Incremento en frecuencia respiratoria (Averill, 1969). (p. 10)

Mientras que para Darwin, según Fernández-Abascal et al. (2010), la alegría tiene como uno de sus rasgos más notorios “la elevación de la comisura de los labios. (p. 7)

### **Tristeza**

Para Fernández-Abascal et al. (2010) las reacciones fisiológicas tienen lugar en el sistema nervioso central, periférico y endocrino, por lo que relaciona que

los efectos fisiológicos de la tristeza se producen sobre el sistema nervioso autónomo y se concretan en moderadas elevaciones de la frecuencia cardíaca, ligeros aumentos de la presión arterial..., incrementos en la resistencia vascular, elevaciones de la conductancia de la piel...y reducciones en la salida cardíaca, el volumen sanguíneo y moderados descensos de la temperatura periférica... Así mismo, se producen efectos sobre el sistema somático tales como elevaciones en la tensión muscular general y cambios en la amplitud de la respiración sin alteraciones en su frecuencia. (p. 33)

## **Ira**

Continuando con lo anterior alrededor del planteamiento de Fernández-Abascal et al. (2010), se argumenta que

Los cambios fisiológicos que acompañan a la respuesta emocional de ira se producen sobre el sistema nervioso autónomo y se concretan en importantes elevaciones de la frecuencia cardíaca; de la presión arterial...; de la salida cardíaca, aunque en menor grado que el visto en el caso del miedo; y de la fuerza de contracción del corazón... En lo referente a los efectos producidos sobre el sistema somático, aparecen elevaciones en la tensión muscular general y aumentos de la frecuencia respiratoria... ( p. 33)

## **Sorpresa**

Para Chóliz (2005) la actividad fisiológica relacionada a la sorpresa se sostiene en:

- Patrón fisiológico característico del reflejo de orientación: disminución de la frecuencia cardíaca,
- Incremento momentáneo de la actividad neuronal. (p. 18)

## **Miedo**

Para el caso de esta emoción, manteniendo el planteamiento de Fernández-Abascal et al. (2010), las respuestas fisiológicas del miedo:

tienen su efecto sobre el sistema nervioso autónomo, en forma de respuestas fásicas, y se concretan en importantes elevaciones de la frecuencia cardíaca, las mayores de todas cuantas se producen en respuesta a una situación emocional; de la presión arterial..., también de una gran magnitud; de la salida cardíaca; de la fuerza de contracción del corazón; de la conductancia de la piel que es un indicador de descargas de la rama simpática del sistema nervioso autónomo... Reducciones muy

marcadas en el volumen sanguíneo y la temperatura periférica, ... lo que es especialmente evidente en la palidez de la cara, produciendo la típica reacción de miedo de quedarse "helado" o "frío". Así mismo, se producen efectos sobre el sistema somático tales como elevaciones físicas en la tensión muscular, que generalmente afecta a todo el cuerpo, y aumentos de la frecuencia respiratoria, ... , es decir, se produce una respiración superficial e irregular. (p. 33)

### **Asco**

Respecto a esta emoción la actividad fisiológica según Chóliz (2005) se constituye en:

- Aumento en reactividad gastrointestinal
- Tensión muscular ( p. 19)

Sin embargo, es menester mencionar que desde el enfoque que plantea Gil (2014) el asco es una emoción reconocible en la expresión facial, aunque, "de ello no podemos deducir qué fue exactamente lo que le provocó esa reacción; eso dependerá de la socialización en usos y costumbres en que se haya visto inmersa la persona, y de sus propias experiencias personales." (p. 55).

Si bien en la construcción previa se esbozaron de manera concisa las reacciones fisiológicas, es preciso señalar que existen ciertas emociones que pueden manifestarse a partir de "un patrón visceral y fisiológico similar" (Choliz, 2005, p. 24). Dentro de estas, se encuentran comúnmente la alteración de la frecuencia cardíaca, de la frecuencia respiratoria, la tensión muscular, entre otros indicadores. Como resultado, es necesario que en el proceso de escritura del guion se logre construir una identificación de estos factores fisiológicos. Por ejemplo, en el caso del ritmo cardíaco, este puede justificarse a través de que la acción del personaje sea colocar su mano sobre el pecho, y mediante lo sonoro, se perciba una alteración en el ritmo respiratorio, o incluso recurrir al uso del sonido prototípico de la frecuencia del

corazón. Además, se pueden agregar detalles más descriptivos, como la sudoración, la cual puede lograrse a partir de la caracterización del maquillaje del actor.

En síntesis, estos elementos se distinguen fácilmente por el espectador desde un punto de vista visual, ya que permiten una experiencia inmersiva, no solo a través del diseño sonoro, sino también mediante la identificación colectiva de ciertas reacciones fisiológicas. Pues, ¿a quién no se le ha acelerado el corazón en algún momento debido a un susto espontáneo?

Asimismo, en este proceso resulta significativo confiar en la capacidad del subtexto, dado que, si bien existe una respuesta común en dichas reacciones, la intención es que el espectador logre reconocer cuál es la emoción experimentada gracias al contexto situacional que la denota. De ahí la importancia de las expresiones faciales y corporales de los personajes y del contexto que las propicie.

Adicionalmente, otro elemento vinculado a la identificación externa de las emociones es la forma de afrontamiento. Esta perspectiva se apoya en los planteamientos de Fernández-Abascal et al. (2010), quienes señalan que

el afrontamiento típico del miedo es la huida o la evitación. En el caso de la ira, la agresión o la defensa. Para la sorpresa, la vigilancia y la curiosidad. Para el caso del asco, la retirada y la evitación. En el caso de la tristeza, la reflexión y la reintegración. Por último, para la alegría su afrontamiento típico es el disfrute y el acercamiento. (p. 33)

Desde este enfoque, la manera en que los personajes hacen frente a las situaciones también puede develar la emoción que están experimentando. Por ejemplo, en la construcción de la escena 57, ya que logra observarse cómo el miedo moviliza la acción de huida y la reacción fisiológica de la alteración respiratoria por parte de 03-24.

## Imagen 12

*Captura de pantalla guion 03-24: Escena 57, Elira y 03-24 se esconden*

ELIRA

Están entrando a las casas,  
no nos podemos quedar aquí.

Ambas corren por el pasillo de la casa, mientras observan los cuartos, entran a uno en el que hay un closet y se meten a este. Quedando una al lado de la otra. 03-24 respira dificultosamente.

### **El régimen del brazalete**

La idea del universo planteado en el guion de 03-24 surge como un presente alterno de la realidad colombiana con modificaciones de algunas dinámicas sociales y políticas, atravesadas a su vez por un planteamiento futurista. De esta forma se ilustra:

En Colombia el año 2025 las élites empresariales, en concordancia con el Ministerio de Trabajo y el Ministerio de Ciencia, Tecnología e Innovación, presentaron un proyecto de ley al Congreso de la República que permitía la intervención tecnológica de los trabajadores para un mayor rendimiento en el espacio laboral. Tras ocho meses de estudios y experimentaciones, y bajo la dirección de 01; quién estaba tras la propuesta del proyecto, ya que pertenecía al viceministerio de Conocimiento, Innovación y productividad, se lanzó la “Propuesta Legislativa de Modulación Emocional para la Mejora de la Productividad”, que constaba de un brazalete construido con tecnología de punta que podía modular las emociones de los trabajadores con el fin de mejorar su rendimiento en la producción laboral, sin generar afectaciones físicas ni intervenciones robóticas en el cuerpo humano.

Tras demostrar que el brazalete aumentaba la eficiencia de los trabajadores, el Congreso de la República junto con la sanción del Presidente de la República, aprobaron el proyecto como Ley. Esto conllevó a hacer alianzas internacionales para la obtención de más recursos de tecnología de punta a cambio de ofrecer al país como materia prima principal en la explotación de recursos desde el agua hasta las reservas de los combustibles fósiles.

De forma que para inicios del año 2028 la mayor parte del sector empresarial había implementado el uso del brazalete en la jornada laboral. Todo este proceso fue liderado por 01, que al ver los frutos de su invención, junto con el intento de evitar malestares emocionales de su vida personal, comenzó a realizar alianzas políticas en función de liderar la producción masiva del brazalete. Con el paso del tiempo, 01 fue ganando más poder y posicionándose al nivel de establecer el “Protocolo”, muchos personajes políticos de los rangos más altos se vieron implicados en él.

Con el paso de los años, quedaban menos personas que no estuvieran moduladas, razón por la cual 01 logra consolidar un régimen totalitario donde divide el territorio en dos. Nombra La Acrópolis; a partir de su gusto por la Historia Griega, edificando el lugar desde una estética brutalista, elevada y fortificada, con minimalismo y detalles tecnológicos. Estableciéndolo como el lugar donde habitan todas las personas que ya tienen el brazalete.

Mientras que para el espacio donde quedan aquellos que aún son “sintientes”, lo nombra como El Ágora, con la ironía de que para la Antigua Grecia constituía el epicentro de la actividad cívica y social, dejando así los restos de lo que fue Colombia estéticamente en algún momento.

El régimen de modulación emocional logra ser consolidado mayormente en el 2050, no sólo por los amplios conocimientos y estudios de 01 relacionados a la Ingeniería en Nanotecnología, Ingeniería informática de hardware, Mecatrónica e Ingeniería genética, sino que también el brazalete como dispositivo tecnológico logra modular todo el proceso

emocional, desde no percibir los estímulos hasta no generar reacciones fisiológicas. Pues su proceso de construcción tecnomecánico logra afectar, por medio de la energía eléctrica en conjunción con la electricidad biológica, las estructuras cerebrales pertenecientes al sistema límbico, los neurotransmisores (la dopamina, serotonina y norepinefrina) y la respuesta fisiológica, que son los componentes más importantes del organismo a la hora de abordar las emociones.

### **El régimen emocional**

Hoy en día es inevitable que con la creciente integración de la tecnología en diversos ámbitos de la vida contemporánea la configuración de la subjetividad emocional no se viera influenciada. Puesto que la manipulación de las emociones se ha convertido en un instrumento de poder, capaz de influir en la conducta y la toma de decisiones de los individuos, desde el monitoreo del estado de ánimo de los trabajadores hasta la manipulación de las reacciones emocionales de los consumidores, reconfigurando así las relaciones de poder y las estructuras de control social. Este punto de vista se apoya en Dezcallar (2012), dado que por ejemplo la

carencia de tacto que sufre el mundo, Montagu (1986), lo atribuye en parte a la tecnología. Los seres humanos han convertido el mundo en tecnológico, donde la imagen y las palabras han sustituido al contacto físico. La vida es más impersonal y produce a seres intocables, dice. Somos extraños entre nosotros y cualquier contacto físico innecesario se evita. (p. 68)

Abordar este tipo de cuestionamientos permitió comprender cómo lograr desde lo ficcional construir la relación de poder que hay en torno a los dispositivos tecnológicos y las influencias de éstos en el ámbito emocional. Como consecuencia se expone a continuación las dinámicas de poder alrededor de las emociones desde el brazalete en 03-24.

Tal como se ha examinado previamente, las emociones se encuentran relacionadas con la noción de *intensidad*. En este sentido, Serrano (2016) señala que "un régimen emocional tecnológico es, sobre todo, un régimen de intensidades emocionales, en el que importa la cantidad de emoción" (p. 21). Partiendo de esta premisa, el tratamiento de las emociones se divide a partir de los dos extremos que se han planteado a nivel narrativo: La Acrópolis y El Ágora.

La mera conceptualización de estos dos espacios como polos opuestos, no solo los refleja como antagónicos, sino que también permite construir una tensión a nivel sociopolítica, particularmente para los personajes pertenecientes al Ágora en contraposición a 01, quien ocupa la mayor posición de autoridad y mandato. Con esta tensión clara, una emoción que se presenta como un medio eficaz para ejercer control es el miedo.

El miedo tiene dos funciones: la protección y la supervivencia. Según Fernández-Abascal, E. G. et. al. (2010) este funciona para:

- Facilitar la aparición de respuestas de escape o evitación ante situaciones peligrosas.
  - Focaliza la atención casi exclusivamente en el estímulo temido, facilitando de este modo que el organismo reaccione rápidamente ante el mismo.
  - Movilizar una gran cantidad de energía, lo que permitirá ejecutar respuestas de manera mucho más intensa y rápida, que como lo haríamos en condiciones habituales.
- (p. 21)

De esta forma, se evidencia que para los personajes del Ágora el miedo se puede ver representado a partir de las dinámicas del protocolo y las respuestas de represión frente a la manifestación de inconformidad, pues al estar sometidos a las reglas del régimen y no contar con formas de expresión, se ven reducidos a los dictámenes de la figura autoritaria de 01. Debido a que como advierte Gil (2014), "existe un miedo de los ciudadanos al poder del Estado, porque, habiéndole entregado a éste nuestros poderes individuales, le hemos dado

capacidad de castigarnos” (p. 332). En otras palabras, estas dinámicas demuestran un desequilibrio de poder donde los personajes del Ágora experimentan temor ante la posibilidad de, por un lado, ser modulados emocionalmente, y por el otro, sufrir represalias por parte del sistema, llevándoles a delegar no sólo su capacidad de autonomía sino también a la renuncia a su identidad frente al funcionamiento del brazalete. Por esta razón, entre más miedo experimenten con el sistema, mayor será la sumisión, de “tal manera que consideran al objeto alienante [el brazalete] como un complemento que les totaliza” (Robles, 2020, p. 58). Puesto que, se suma al temor de ser controlados como individuos, la posible ruptura de sus vínculos personales de toda índole al ser reclutados por La Acrópolis. Generando múltiples duelos a quienes pierden sus familiares, sin tener posibilidad de acceder a información sobre los mismos y tener que aceptar a la fuerza su ausencia. Siendo peor incluso para las personas que deben ver a sus seres queridos ser “agentes de La Acrópolis” realizando los protocolos de prueba de brazalete en El Ágora mientras portan el brazalete, completamente deshumanizados y alienados, sin poder tener ningún contacto real, debido a que no hay un reconocimiento o conexión con su vida previa a portar el brazalete.

Lo que evidencia que al 01 imponer el uso de dicho dispositivo de manera dictatorial, básicamente genera una relación de subordinación, dado que “La alienación inicia cuando se decidió rasgos definitorios de la vida de otra persona, y se deshumaniza al establecer de forma implícita una relación asimétrica entre la persona intervenida y su creador.” (p. 65).

No obstante, si bien esta dinámica funciona como la principal forma de control en El Ágora, no determina que la experiencia colectiva no logre construir una relación empática frente al malestar generado por la opresión. De este modo, al sentir una identificación con su comunidad por la vivencia compartida del temor social, los personajes del Ágora pueden brindarse cuidado mutuo cuando alguno de sus allegados ha quedado aislado a causa del reclutamiento y la fragmentación de sus vínculos por parte del protocolo.

Esta capacidad de generar solidaridad y apoyo comunitario en medio de las condiciones adversas representa una forma de resistencia y agencia por parte de los personajes del Ágora, que pese a estar sometidos a las dinámicas de control y vigilancia, logran construir redes de contención y acompañamiento emocional de forma horizontal, permitiéndoles hacer frente colectivamente de los malestares. Así, la experiencia compartida del miedo se convierte en un catalizador para la movilización y el fortalecimiento de los lazos sociales dentro del espacio simbólico de cuidado.

Por parte de La Acrópolis, para los ciudadanos que habitan allí, aunque no sean conscientes debido a la inhibición emocional, se les establece un proceso de deshumanización y pérdida de la experiencia humana, privándoles de autonomía. Por lo que, para el espectador se cuestiona, si la imposición del brazalete modula la experiencia emocional, entonces ¿dónde queda la esencia de ser *humano?*, debido a que ya sería conocedor de *qué pasaría sí...* se pudiera controlar las emociones por medio de un brazalete.

Aquí, “la ciencia ficción nos muestra un mundo donde realmente somos diferentes, tanto por dentro como por fuera; y en el cual todas las suposiciones anteriores forman parte de una realidad cotidiana” (Robles, 2020 , p. 62). Pues, La Acrópolis es la representación, en cierta medida, de “una nueva moral deshumanizada y deshumanizante en la que no hay esa empatía y sentido de valor implícito en las personas” (Robles, 2020 , p. 64), dado que es innegable no mencionar que en la actualidad existe una desconexión de la experiencia sensible a causa del consumo tecnológico.

Se concluye que, por parte del Ágora es acertado utilizar el miedo como forma de control, dado que funciona para comprender las implicaciones emocionales y políticas que se desarrollan en el contexto narrativo de los personajes que se encuentran sometidos en este lugar, en razón de que “el miedo es la infantilización perpetua de las personas, ya que, maneniéndolas en un estado de fragilidad las somete a una servidumbre voluntaria con el afán

de conservar el ser” (Hoyos, 2022, p. 102). Mientras que en el caso de La Acrópolis se destaca la pérdida de la subjetividad, de la experiencia humana desde la emocionalidad, y de la consciencia sobre las relaciones de poder y estructuras de control social.

## Capítulo IV

En este punto del estudio se reconoce que la CF ofrece una cantidad de posibilidades inimaginables a la hora de crear un universo en torno a las emociones humanas. Por tanto, es menester indagar alrededor de dos obras representativas del género que tienen un acercamiento a la premisa de 03-24. Esta decisión, con la intención de reconocer de qué manera han abordado el uso de la tecnología de ciencia ficción en el tratamiento emocional de los personajes, o en su defecto, cómo han construido la relación de los mismos con lo científico y tecnológico de sus propios universos creados.

### Severance

¿Qué pasaría si te ofrecieran la oportunidad de separar tus memorias laborales de las personales por 8 horas al día?

A partir de este *¿Qué pasaría sí?*, se construye la historia de la serie de televisión *Severance*, lanzada en 2022 por Apple TV+, creada por Dan Erickson y dirigida por Ben Stiller y Aoife McArdle. Esta consta de nueve capítulos, que de forma progresiva, nos cuenta la historia de cuatro personajes: Mark, como el protagonista, Helly, Irving y Dylan. Los cuatro trabajan como refinadores en una empresa misteriosa llamada “Lumon Industries” en el Departamento de refinamiento de Macrodatos, identificando códigos numéricos de una cuadrícula basándose en la respuesta emocional propia. Para poder trabajar allí, han sido sometidos a un “procedimiento de separación”: una cirugía irreversible en la que se les

inserta un chip en su cerebro que logra dividir completamente las memorias del trabajo y la vida personal.

Al aceptar dicho procedimiento, se generan dos versiones de sí, estas son nombradas como “Intus” y “Exus”<sup>10</sup>. Las primeras son las versiones de cada uno de ellos dentro de la empresa, y no tienen posibilidad de tomar decisiones más allá de lo que se les ofrece en su departamento de trabajo; mientras que los segundos, son sus versiones externas, “reales”, con una vida e identidad propia. De este modo, esta versión es la que decide si su “Intus” debe continuar trabajando para Lumon, situación que termina develando el deseo en los Intus de querer salir de allí.

Mark, quien conduce mayormente el hilo de la serie, solía ser profesor de Historia, enfocado en la Segunda Guerra Mundial. Tenía una vida hogareña y llena de amor al lado de su esposa, Gemma, que tras un supuesto accidente, fallece. Esta situación marca un antes y un después en la vida de Mark, donde renuncia a su trabajo como docente y se sumerge en la tristeza y el dolor. Tal es su motivación para evitar el malestar de la pérdida, que comienza a trabajar en Lumon, sometiéndose al “proceso de separación”. Allí, gracias a su Intus, descubre que su esposa todavía continúa viva, siendo este el clímax de la temporada.

De Helly, se conoce poco, la serie comienza con ella dormida sobre una mesa, sin saber quién es y cómo se llama. En su proceso de inserción, conocemos que su “Exus”, Helena Eagan, fue quien decidió su pertenencia al lugar. Reacia ante esto, intenta de diversas formas terminar con el proceso de separación. Sin embargo, al final de la trama, se revela que en realidad es hija del Director ejecutivo de Lumon; Jame Eagan, y decidió someterse al procedimiento en busca de mejorar la mirada del público hacia la empresa, pues, en general, la población tiene una perspectiva entre curiosa y escéptica sobre la práctica de separación.

---

<sup>10</sup> Según la traducción hispanohablante.

Sobre Irving, se conoce que es el empleado más antiguo, teniendo conocimiento a cabalidad de cada una de las reglas y principios de Lumon. De su Exus, se muestra que es un hombre acompañado solamente por la presencia de su perro, y que cada noche se sienta en la sala de su casa a pintar siempre el mismo cuadro: el pasillo que conduce al piso de pruebas en Lumon. Aunque no sea consciente de qué es lo que pinta, ya que las memorias se encuentran supuestamente separadas, este elemento devela que las memorias laborales pueden ser exteriorizadas de forma inconsciente. Al final, cuando su Intus se despierta en su casa, descubre que su Exus ha estado investigando a Lumon, desde los empleados despedidos, sus direcciones personales, las funciones que ejercieron en dicho lugar y cada periódico que posea noticia alguna sobre la empresa.

A Dylan, le muestran como el trabajador más comprometido con sus funciones, al nivel de que suele ser el ganador de la fiesta trimestral de gofres. Sin embargo, descubre que hay posibilidades de que su Intus se despierte por fuera de la jornada laboral, gracias a que Milchick — supervisor de los Departamentos de Refinamiento de Macrodatos, de Óptica y de Diseño — lo despierta en su casa para preguntarle dónde había dejado una tarjeta que se robó del Departamento de Diseño. Con ello, se conoce que es padre de tres niños, razón por la cual su Intus termina tomando conciencia sobre la vida de su Exus. Este detonante lo lleva a ejecutar un plan junto con los demás de despertar a sus “Intus” fuera de Lumon.

Basado en el contexto narrativo anterior, se puede clarificar que, para el presente estudio, el formato seriado no resulta relevante. En su lugar, se toma *Severance* como referente en cuanto a la construcción de un universo ficcional desde el ámbito de la CF, desde sus elementos narrativos, visuales, sonoros y tecnológicos, considerándola como un ejemplo clave para la ejecución del universo de "03-24".

Por tanto, una de las temáticas más relevantes a considerar es la representación de la tecnología de ciencia ficción en *Severance*. De esta manera, la distinción entre los mundos

exterior e interior se profundiza mediante la utilización de diversos dispositivos ficcionales, que son desarrollados directamente por Lumon. Uno de los más importantes, tanto para el universo como para la narrativa, es el chip utilizado en el proceso de separación. Este es introducido quirúrgicamente en los cerebros de los empleados, a través de una operación corta y segura. Minutos después de su implantación, divide las memorias y conciencias entre las versiones "Exus" e "Intus". Este chip es activado automáticamente en las zonas autorizadas por Lumon, y a su vez, es controlado remotamente desde el cuarto de control, dejando la posibilidad de activarlos o desactivarlos a voluntad de la propia empresa. Este planteamiento demuestra que existe un dominio total de Lumon en sus trabajadores, aunque su discurso se base en: "habilitado únicamente durante ocho horas al día".

Otro dispositivo relevante para el control laboral es el ascensor, donde se activa el chip, cambiando el estado y consciencia de los personajes a sus "Intus". Además este espacio está equipado con "un detector de códigos" metálico que funciona para reconocer símbolos escritos, independiente de la superficie, papel o cuerpo humano. Así los empleados no pueden realizar tráfico de datos de ningún tipo por fuera de Lumon. Esto permite que la comunicación sea mucho más restringida y controlada.

El tercer dispositivo son las tarjetas de acceso que portan los Intus para moverse por las instalaciones de Lumon. Ya que no solo son el elemento que les permite acceder a ciertas especificidades, sino que narrativamente son usadas por "los Intus rebeldes" para ingresar al mencionado cuarto de control, un espacio lleno de interruptores, luces y palancas desde donde se maneja todo el sistema de segregación de recuerdos y vigilancia dentro de Lumon.

Aunque puntualmente no pertenezca a la tecnología de ciencia ficción, los computadores y el programa de trabajo de los personajes principales también marcan una clara distinción con el aspecto de las invenciones tecnológicas. Estos equipos tienen una estética y tecnología de los 70, con un software aparentemente futurista que les obliga a

clasificar una matriz de números según las sensaciones que les provocan, en otras palabras, agrupan cada línea de código numérico y lo ordenan equitativamente entre cinco grupos digitales. Los datos llegan cifrados y para poder categorizarlos, funciona de la siguiente manera: cada categoría de números se presenta en tal orden que genere una respuesta emocional en el refinador. Básicamente, los números se categorizan según la emoción que les generan, relacionándolas con conceptos como la aflicción, la alegría, el temor y la malicia. Este sistema de clasificación emocional de datos parece ser la tarea principal de los refinadores en Lumon, sin embargo, aunque la serie da pistas e información subtextual del tratamiento de las emociones, en los nueve capítulos disponibles no se menciona en concreto los objetivos tras cada una de las funciones laborales y su relación con las mismas.

En suma, el tratamiento estético de la tecnología y de los dispositivos de ciencia ficción en Severance representa una fusión entre innovaciones características de la década de los 70 y programas informáticos con una apariencia más “futurizada”. Esta elección creativa permite que el universo ficcional construido se perciba como cercano a la realidad del espectador, a pesar de tratarse de un contexto imaginario, contribuyendo así a la verosimilitud del mundo ficticio presentado en la serie.

Por otro lado, si bien Severance no presenta una narrativa idéntica a 03-24, se pueden identificar elementos similares, como las secuelas del proceso de separación con los efectos del brazalete. En el primer episodio de Severance, este fenómeno se introduce a través del personaje de Helly, a quien se le plantean las siguientes cinco preguntas:

1. ¿Quién eres?
2. ¿En qué Estado o territorio de Estados Unidos naciste?
3. Nombra cualquier estado o territorio de los Estados Unidos
4. ¿Cuál es el desayuno favorito del Sr, Eagan?
5. ¿De qué color son o eran los ojos de tu mamá? (02:55 - 4:08, Ep. 1)

Ante dicha situación, Helly demuestra confusión y aflicción, incapaz de responder adecuadamente a ninguna de las interrogantes que se le plantean. Esta reacción evidencia su falta de entendimiento sobre el lugar en el que se encuentra y el contexto en el que despierta, generando así un estado de desorientación y angustia en el personaje. Este elemento es similar con el brazalete de 03-24, en tanto que, cuando los personajes experimentan el funcionamiento del brazalete, se ve reprimida su percepción identitaria. Así, mientras que en Severance, los Intus mantienen cierto grado de conciencia y pueden experimentar emociones aún con su búsqueda de identidad, en 03-24 se evidencia una ausencia más marcada de dichos componentes.

Un aspecto narrativo de gran relevancia en la construcción del guión de Severance es el uso de pistas sutiles que revelan gradualmente el devenir de los personajes y el clímax de la serie. Un ejemplo de ello se observa cuando Milchick le dice a Helly "bienvenida, me emociona lo bien que te estás adaptando. La oficina está completa" (13:26 - 13:27, Ep. 2). A medida que avanza la trama, se genera un creciente interés en torno al cuidado y la adaptación de Helly dentro de Lumon. Finalmente, al concluir la serie, se muestra que su Exus es Helena Eagan, lo cual evidencia que la precaución en torno a su adaptación y permanencia en la organización no es casual. Este factor narrativo funciona en 03-24 en la medida que los personajes del Ágora conversan entre líneas de la situación de Esteban en relación con su historia y vínculo con 01.

Identificar lo anterior, desde el uso cuidadoso de pistas y detalles que van develando gradualmente información relevante sobre los personajes y la trama principal, es un aspecto narrativo de gran valor en la construcción del guión de 03-24. Dicha estrategia permite generar un creciente interés en el espectador con suspenso e incertidumbre, contribuyendo de manera significativa a captar y mantener la atención en la historia.

Por otra parte, resulta relevante destacar la interrelación entre el aspecto ideológico y las prácticas implementadas por Lumon para ejercer control sobre los Intus. La empresa parece valerse de un componente ideológico como parte de sus estrategias de manipulación y sujeción de los empleados. Por ejemplo, la estética minimalista dentro de los espacios busca minimizar los estímulos para los empleados, ofreciendo recompensas mínimas que, aunque proporcionan pequeños destellos de libertad, están considerablemente limitadas en comparación con la libertad experimentada por los Exus. Evidenciado en una situación tan simple como el uso limitado de dos monedas por parte de cada Intus para que puedan acceder a los productos de la máquina expendedora, aunque son detalles aparentemente menores, denotan una estrategia minuciosa por parte de la empresa para mantener un estricto dominio sobre las actividades y recursos a los que pueden acceder los refinadores.

La sumisión total de los Intus también se puede ver evidenciada en situaciones como la de Helly, donde la repetición de una frase en un contexto cercano a una tortura psicológica la lleva a asumir una responsabilidad ficticia, a pesar de su búsqueda genuina de libertad. Pues el discurso que debe repetir es:

Perdóname por el daño que le he causado al mundo, nadie más que yo repararé mis acciones, y solo en mí habrá de caer esta culpa. Estoy agradecida de haber sido atrapada y que mi fallo haya sido detenido por aquellos que son más hábiles. No puedo más que lamentarme, es todo lo que puedo sentir. (45:20 - 47:29, Ep. 3)

Discurso que es nombrado en la serie como “Declaración de compulsión”, que además de denotar la sumisión que deben de tener frente a las dinámicas laborales, habla de cuáles actos y emociones están permitidos en el trabajo. Este aspecto se afianza cuando, a través del lenguaje cinematográfico, se presenta un plano detalle de un electrocardiograma, un elemento que permite medir la reacción fisiológica en términos de la frecuencia cardíaca.

Dicha representación visual sugiere un mayor nivel de control ejercido sobre las respuestas emocionales y fisiológicas frente a la situación impuesta.

Incluso, el uso del recurso de la exposición prolongada al discurso repetitivo funciona cómo una forma de control frente a modificar las creencias, actitudes y comportamientos de Helly, dejando entrever las intenciones de Lumon frente a la modificación forzada de la conducta y la personalidad. Realidad no muy alejada de 03-24, donde 01 está en la búsqueda continúa de la erradicación emocional, pero planteando el cambio de conducta desde un extremo, sin la necesidad de recurrir a este tipo de prácticas que son más de un corte conductual. Sin embargo, reconocer este planteamiento en *Severance*, que involucra tanto elementos discursivos como técnicas de monitoreo fisiológico, evidencia mecanismos de control y subyugación presentes en el contexto narrativo, permitiendo tener un referente directo de los mismos.

Finalmente, en el intento por desafiar las rígidas imposiciones laborales, el libro "The You You Are", descubierto de manera accidental, se convierte en una referencia clave para los Intus en su búsqueda de autonomía. Este libro les brinda conocimientos y esperanzas de poder recuperar el control sobre sus propias vidas, ofreciendo así un contrapunto a los principios y la filosofía impuesta por Lumon. Esto los lleva a ejecutar un plan para despertar a sus Intus fuera del horario de trabajo, elemento que marca un *cliffhanger* en el final de la temporada, dejando en suspenso el destino de los personajes.

Otro de los ejes temáticos de relevancia para esta investigación se desarrolla en torno a la dimensión emocional. En *Severance* se utilizan las emociones en función de regular y someter los comportamientos de los Intus, dentro de Lumon son muy enfáticos en cómo deben abordar las emociones "placenteras" y "displacenteras". En el capítulo dos, titulado "Half Loop" Irving es enviado a la Sala de bienestar, allí la Sra. Casey comienza la sesión con el siguiente discurso:

“Esta bien, Irving. Me gustaría compartir contigo algunos datos sobre tu Exus, porque tu Exus es una persona ejemplar. Estos datos deberían resultarte agradables. Ahora relaja tu cuerpo y ábrete a tu verdad. Intenta disfrutar cada dato por igual. Estos datos no deben compartirse fuera de esta sala. Pero ahora son tuyos, disfrútalos.”

Esta dinámica en un principio busca crear una sensación de confianza y generar una disposición positiva en Irving. Lo anterior se identifica como una posible estrategia para facilitar la aceptación de la información que se le proporcionará. De esta manera, desglosando el discurso, la instrucción de "relaja tu cuerpo y ábrete a tu verdad" y "disfrutar cada dato por igual" sugiere un esfuerzo por inducir en Irving un estado mental más vulnerable y receptivo, apuntando a un intento de manipular sus procesos cognitivos y emocionales. Asimismo, la advertencia de que los datos "no deben compartirse fuera de esta sala" y que "ahora son tuyos" refuerza el carácter exclusivo y confidencial de la información, lo cual puede generar un sentimiento de pertenencia o lealtad hacia el espacio, fortaleciendo así el vínculo de control y subordinación por parte de las dinámicas laborales. Así, identificar estos elementos también establecen que, al ser Irving el empleado más antiguo del Departamento de refinamiento de Macrodatos, no es gratuito su conocimiento y defensa por las políticas de Lumon.

Continuando con la descripción de la escena, Sra. Casey le menciona:

...Tu Exus es fuerte y ayudó a alguien a levantar un objeto pesado. Tu Exus asiste a muchos bailes y es popular entre los asistentes. A tu Exus le gustan las películas y tiene una máquina que las reproduce. Tu Exus es espléndido y sabe nadar bien y con estilo...

En este momento Irving refleja en su rostro satisfacción y su postura pasa a ser más recta, al identificarlo la Sra. Casey le dice inmediatamente: “Lo siento. Por favor, disfruta cada dato por igual, no muestres preferencia por ninguno sobre los demás. Son 10 puntos de

descuento, te quedan 90". Irving queda perplejo, y le responde: "¿Puntos?", a lo que la Sra. Casey menciona: "Por favor, no hables. Tu Exus ganó un partido hace dos semanas. Tu Exus valora el agua. Una foto de tu Exus con un trofeo se publicó una vez en un periódico..."

La Sra. Casey continúa mencionando características positivas y agradables hasta que Irving vuelve nuevamente a reaccionar, ella reitera: "Lo siento. Por favor, no respondas a ningún dato en específico. Son diez puntos menos", Irving intenta justificarse, pero ella le interrumpe: "Por favor, no hables más, o los puntos se reducirán y la sesión de bienestar terminará." (44:45 - 47: 20). Irving retoma su postura, y plano consiguiente se muestra que están grabando sus reacciones faciales. De esta manera controlan su reacción emocional frente a la escucha del discurso.

En conjunto, este discurso y las dinámicas dentro de la Sala de bienestar evidencian el uso de técnicas de persuasión y regulación emocional, que en cierta medida intentan debilitar la independencia y habilidad para pensar de manera crítica de Irving, promoviendo un "adoctrinamiento pasivo" según los intereses de Lumon. Además, con el avance de la trama conocemos la contrariedad narrativa en torno al discurso, pues el Exus de Irving es aparentemente un hombre solitario que pasa su tiempo entre pintar, leer y sacar a su perro.

En cambio, por parte de la expresión de las "emociones displacenteras" dentro de Lumon, son utilizadas en función de nombrar el malestar, pero como una estrategia de manipulación emocional y racionalización del acto. Se pone por caso cuando la Sra. Cobel le dice a Mark: "Sé que puedes afrontar lo que acabo de hacer y que te ayudará a madurar. Lo que acabas de hacer ha sido muy doloroso para mí, espero que de corazón te sirva" (25:29 - 25:45, Ep. 3). Al tener ella una posición de poder y autoridad busca culpar o responsabilizar a Mark de toda la situación relacionada a los comportamientos desafiantes de Helly, además, la declaración de que lo ocurrido "ha sido muy doloroso" sugiere una falsa empatía o

preocupación de su parte. Esta situación denota que, aunque pueda nombrar su malestar, este está direccionado en mantener su posición de autoridad y manipular a Mark.

En últimas, otro factor relevante en el tratamiento de las emociones en Severance, es cómo las emociones movilizan y determinan las acciones de los personajes. Un ejemplo claro de ello se observa en el caso de Mark, quien ingresa a trabajar en Lumon motivado por la incapacidad de afrontar el malestar generado por la pérdida de su esposa, Gemma. Este aspecto se evidencia en la escena de presentación del personaje de Mark, donde se muestra llorando antes de acudir a su puesto de trabajo, así como cuando Petey le menciona que su Intus llegaba con los ojos enrojecidos por el llanto. En esencia, el dolor manifestado a través de emociones como la tristeza, la culpa, la nostalgia y la confusión, entre otras, impulsaron a Mark a someterse al proceso de separación.

De igual manera, cuando Irving se entera de que Burt se jubiló; y también es conocedor de cómo el sistema de separación es selectivo dentro de una empresa en la que no sabe nada más allá que su función, se observa una evolución en su estado emocional a lo largo de su trayecto de regreso a la oficina. Inicialmente, su rostro refleja una expresión de tristeza, la cual progresivamente se transforma en una contención de la ira, como se evidencia a través del diálogo en el que expresa: "Vamos a quemar este lugar hasta los cimientos" (42:30 - 42:34, Ep. 7). De este modo, la tristeza y la rabia movilizan a Irving a dar luz verde al plan de despertar a sus Intus por fuera de las instalaciones de Lumon.

La identificación de estas acciones, que vinculan los estados afectivos con las motivaciones y comportamientos de los personajes, permite generar una interpretación más profunda de los factores que motivan y moldean el comportamiento a través de Lumon y sus dinámicas de poder.

A modo de cierre, desde el lenguaje cinematográfico, los dispositivos pertenecientes a la tecnología de ciencia ficción, junto a la construcción estética de Severance contribuyen a

crear una atmósfera claramente separada y diferenciada del mundo exterior-interior, del trabajo - la vida personal, enfatizando en el aislamiento y control total al que están sometidos los personajes. Pues, dentro de Lumon, los movimientos de cámara son estables y controlados, en contraste con una cámara más dinámica y agitada en el mundo exterior. Los planos exteriores, especialmente aquellos que enfocan a personajes como Mark, transmiten los momentos de angustia del personaje, acentuando aún más la disparidad entre ambos entornos.

En el ámbito sonoro, la serie establece una clara distinción auditiva entre Lumon y el mundo "real". Dentro de Lumon, los ambientes sonoros cuidadosamente seleccionados transmiten una sensación de tranquilidad, mientras que en el mundo exterior, el ruido y el caos predominan, generando una atmósfera abrumadora y desordenada. Esta diferenciación, continúa reforzando la separación entre los dos mundos y contribuye a la inmersión del espectador en la experiencia narrativa.

En definitiva, los diversos elementos tecnológicos, visuales, narrativos y sonoros presentes en Severance se entrelazan de manera verosímil para establecer una evidente separación entre los dos mundos experienciales de los personajes: el de su "Intus" dentro de la organización Lumon, y el de su "Exus" en la vida exterior. Esto explica que la representación de la "separación" constituye un eje central en la estructura narrativa de la serie, sirviendo como herramienta clave para reflejar el dominio de lo laboral y lo personal, generando como consecuencia la diferenciación entre los estados cognitivos y emocionales de los personajes en cada uno de estos entornos. Así, la indagación alrededor de esta serie ha contribuido a comprender el manejo y manipulación de las emociones en un entorno que busca el adoctrinamiento constante de los personajes, volviéndose referente clave para la construcción de la dicotomía entre La Acrópolis y El Ágora, así como para examinar la

relación de los personajes con un espacio tecnológico que opera como un mecanismo opresor de las dinámicas emocionales.

### **Equals**

Parecida a la premisa de 03-24, la película dirigida por Drake Doremus, "Equals" (2015) presenta un mundo donde las emociones son meticulosamente controladas y suprimidas. En este contexto, la trama se centra en la historia de Silas y Nia, dos individuos que trabajan en la misma empresa y que, a pesar de las restricciones impuestas por el sistema, comienzan a desarrollar sentimientos el uno por el otro bajo, entendido en la trama como la enfermedad conocida como Síndrome de Switched-On Syndrome, abreviada como SOS. Esta enfermedad provoca el despertar de las emociones en las personas. A medida que su relación florece en secreto, ambos se enfrentan al desafío de ocultar sus emociones ante un sistema donde la expresión de sentimientos es prohibida y castigada. Sin embargo, cuando su romance es descubierto, se ven obligados a emplear un plan de huida para salvar sus vidas y vivir libremente de sus emociones.

Para los fines de esta investigación, resulta crucial reconocer que, si bien existe cierta similitud con la premisa narrativa de 03-24, en la ejecución de la película Equals se identificaron deficiencias en el desarrollo de las reglas que establecen el universo ficcional. Esto se debe a que la trama recurre principalmente al relato prototípico del amor romántico, dejando de lado las posibilidades de explorar temas más profundos y complejos inherentes al género de CF, tales como la búsqueda de identidad a partir de la exploración emocional, el enfrentamiento a los conflictos de habitar en un espacio de constante represión, o la experiencia de cómo es sentir amor sin saber qué es el amor, entre otros. Además, el desarrollo del amor entre los protagonistas se presenta sin una justificación clara de la conexión emocional entre ellos, ya que se recurre a la mera condición de ser compañeros de

trabajo y unas pocas interacciones previas, tanto así que desde el primer contacto físico se reduce la experiencia emocional a una intimidad mucho más romántica que desde la curiosidad de sentirse por primera vez.

Otro motivo para reconocer la falta de desarrollo narrativo en el universo, es la exploración de Silas cuando padece las etapas del “SOS”, ya que el recurso cinematográfico para mostrar este proceso se reduce al uso de la voz en off y un plano secuencia que cuenta los síntomas de forma muy resumida. La falta de una exploración más profunda de las etapas del síndrome limita la comprensión del proceso emocional que atraviesa Silas, razón que descarta ser un referente directo para 03-24 en la exploración profunda de la experiencia emocional.

Es importante destacar que hay un elemento de la película que en función de 03-24 se usó como un referente de “qué no hacer”, debido a que inicialmente se plantea una premisa que promete una sociedad en la que no hay emociones, pero en el transcurso de la trama vemos a diversos personajes reaccionar a estímulos externos que les genera expresiones faciales, corporales, fisiológicas, etc., sin padecer la enfermedad que en efecto en la trama sí podría generar esto y ser verosímil. Lo anterior se ejemplifica en una escena en la que un personaje se quita la vida saltando de un edificio y los demás personajes que lo evidencian reaccionan a dicho acto; con sorpresa y horror, incluso frenando sus actividades cotidianas. Lo previamente mencionado, es algo que, según el universo que se plantea, se considera un error o descuido en cuanto a la rigurosidad en función de la premisa, y por lo que, cuidadosamente se intentó no caer en ello en la construcción del guion del presente proyecto de investigación.

Una deficiencia relacionada con las dinámicas de poder dentro del sistema de Equals es la falta de contextualización adecuada sobre el entorno laboral y las actividades desempeñadas por los personajes. Esto desdibuja la importancia de conocer a los personajes a

través de su labor y el rol que ocupan en el contexto profesional del universo presentado. Por ejemplo, no se evidencia la razón por la cual el personaje de Silas tenía la capacidad de cambiar de actividad laboral mediante una simple negociación con otro compañero, o comprender la lógica tras su reubicación como jardinero, si al principio de la historia se le había establecido como un ilustrador. En consecuencia, el filme se ve restringido a una representación más convencional y menos desafiante de las posibilidades que ofrecen las dinámicas radicales de poder.

Sin embargo, pese a dichas falencias narrativas, los elementos estéticos funcionan como referente para la construcción de La Acrópolis pues, allí es donde Equals destaca, por su impresionante y cuidadosa puesta en escena. La dirección de arte y la fotografía crean un mundo visualmente cautivador y coherente con la narrativa distópica. La paleta de colores “apagados o neutrales”, predominantemente en tonos grises, azules y blancos, transmite eficazmente la sensación de frialdad, esterilidad y falta de emociones que supuestamente caracteriza a la sociedad retratada. Asimismo, la composición de los planos y el manejo de la cámara refuerzan la idea de vigilancia y control constante sobre los personajes.

De igual manera, otro aspecto destacable desde el punto de vista estético es el diseño de producción. Los espacios interiores, con sus líneas limpias y acabados minimalistas, junto con la iluminación uniforme y la ausencia de elementos decorativos, contribuyen a transmitir una atmósfera de limpieza y sobriedad.

Otro elemento a destacar en la sociedad distópica de la película es que los ciudadanos están sometidos a un control total por medio de dispositivos pertenecientes a la tecnología de ficción, principalmente las tabletas, que son importantes tanto en el entorno laboral como en el hogar. Estas herramientas se integran perfectamente con la estética minimalista y tecnológica de la sociedad. Además, los apartamentos, con una estructura modular, se adaptan a las necesidades, pero también restringen la libertad al controlar los espacios

disponibles, lo que refleja la opresión y la uniformidad en el diseño arquitectónico. Adicional a esto, el videojuego al que hacen referencia es una actividad que los ciudadanos realizan sin un verdadero disfrute, más bien como una parte de la rutina que se les impone, destacando la falta de emoción genuina en su vida cotidiana.

Continuando con el uso de dispositivos, los ciudadanos llevan un lector en la muñeca de sus manos, que sirve para controlar y monitorear sus actividades y estado de salud. Este dispositivo registra información sobre su salud física y emocional, y es utilizado por las autoridades para mantener el control sobre la población. Sobre este mismo control existen elementos como la cura para el virus SOS, se presenta como un tratamiento médico avanzado que suprime las emociones y restaura “la ausencia emocional” de los individuos. Visualmente, la cura puede representarse como una sustancia clara y estéril que se administra mediante inyección, transmitiendo la idea de control y autoridad sobre la condición emocional de los personajes.

En resumen, la fuerza visual de la obra la convierte en un referente estético relevante para la presente tesis de grado, ya que ofrece un ejemplo sólido de cómo el lenguaje cinematográfico puede reforzar y amplificar la narrativa. Sin embargo, también presenta una serie de deficiencias en la construcción de su premisa, que afectan la coherencia, profundidad y credibilidad de la trama, lo que termina por limitar el potencial de la película a la hora de ofrecer una experiencia cinematográfica satisfactoria y significativa del espectro emocional.

## Capítulo V

### Conclusiones y reflexiones

03-24 es una mezcla entre una ciencia ficción basada en la tecnofilia, y al mismo tiempo, íntima y poética, de un viaje emocional que apela a “lo nostálgico, la memoria y el recuerdo de lo familiar” (Cuenca, 2022, p. 4).

En el proceso investigativo, se ha podido evidenciar que el largometraje de 03-24 no se limita únicamente a la características de un universo avanzado a nivel tecnológico y científico. Por el contrario, al partir de una premisa emocional, se construye una reflexión interior y un cambio en su mirada sobre el mundo exterior desde la rigidez que implica un régimen tecnológico emocional. Esto le permitirá al espectador cuestionarse su relación tanto con su entorno externo como con su mundo interno, sin centrarse exclusivamente en la tecnología o los aparatos, sino más bien en las conexiones en torno a las experiencias sensibles de lo que significa habitar la humanidad.

Además, se reconoce que el viaje emocional de 03-24 como protagonista implica la aceptación de las diversas dimensiones que ofrece el espectro emocional. Y que como personaje, a pesar de experimentar los procesos cognitivos y fisiológicos asociados a las emociones, decide continuar sintiendo y explorando esta faceta de la condición humana. Por tanto, esta combinación de elementos tecnofílicos y la introspección emocional representa una construcción narrativa compleja y multidimensional, que invita a reflexionar cómo abordar desde la escritura de un guion de largometraje la forma en que la tecnología permea y redefine la experiencia subjetiva y las conexiones con el mundo que rodea a los personajes cuando hay una constante de represión emocional por medio de un brazalete.

Asimismo, el planteamiento de Fernández-Abascal, E. G. et. al. (2010) sobre *La expresión corporal* permitió comprender que esta cumple, en cierta medida, la función de

controlar la conducta del receptor. Esto se evidencia en las escenas en las que 01 interactúa con los habitantes de La Acrópolis, ya que la ausencia de una reacción emocional por parte de estos dificulta el proceso de gestión emocional de 01. A diferencia de la vida real, donde la interacción entre dos personas genera una acción-reacción, en cambio, en el caso de 01 solo se observa una acción unidireccional, debido a que dichos personajes presentan un comportamiento modulado por el brazalete y, por lo tanto, carecen de una respuesta emocional o de algún gesto que pueda acompañar la emoción de 01, reforzando así la constante represión que busca.

Por otro lado, gracias al presente proceso investigativo se ha permitido reconocer que la tecnología de ciencia ficción puede ser empleada como un medio para ejercer control sobre las emociones de los personajes en la escritura del largometraje de 03-24, debido a que ofrece herramientas que, a partir de las convenciones y posibilidades propias del género de CF, posibilitan la creación de dispositivos ficcionales capaces de explorar las dinámicas inherentes al universo en cuestión.

De esta forma se reconoce que, la CF brinda un marco narrativo en el cual la tecnología puede ser concebida y desarrollada como un medio para manipular, controlar o incluso convivir con las manifestaciones emocionales de los personajes. Esto permite en la escritura del guion ahondar en las implicaciones éticas, sociales y políticas de dichas prácticas, sin estar necesariamente condicionadas por los límites de lo tecnológicamente posible de la realidad. En definitiva, el camino recorrido en la construcción teórica, abrió nuevas posibilidades para explorar las fronteras entre lo humano y lo tecnológico, así como las consecuencias de la integración de estos dos elementos con la experiencia emocional.

Por otro lado, desde la perspectiva teórica de Robles (2020) sobre la noción de "objeto alienante", se plantea el cuestionamiento de cómo en la CF este elemento puede influir en el desarrollo de la trama y generar un sometimiento en los personajes. Como ejemplo

prototípico, en algunas narrativas de CF el objeto alienante pueden ser las naves en las historias de extraterrestres, pues estas suelen asociarse con terror e invasión, llevando a los personajes no solo a intentar proteger su territorio, sino que también puede provocar momentos de total sumisión a lo largo de la trama. Por esta razón, el uso del *objeto alienante* en las películas de CF puede servir para amplificar y explorar cuestiones relacionadas con el totalitarismo, la vigilancia o la pérdida de autonomía individual, como el caso de 03-24 con el brazalete. Así, se establece que este objeto va más allá de la mera acción o la intriga, y se convierte en una posible herramienta para ejercer poder en sociedades ficticias. Por lo tanto, se plantea el cuestionamiento de si ¿el objeto alienante es un recurso recurrente en las películas de CF?

En suma, la CF se revela como un género narrativo capaz de trascender lo meramente tecnológico, para adentrarse en las complejidades del ser humano y su relación con el mundo que lo rodea.

## Referencias bibliográficas

Antolinez, O. (2021). *Descifrando "1984" y "Fahrenheit 451" en clave colombiana: Entre las distopías y la utopía* [tesis de maestría, Universidad Santo Tomás]. Repositorio Institucional Universidad Santo Tomás. <https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/34468/2021oscarantolinez.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Asimov, I. (1981). *Sobre La Ciencia Ficción* (s. benesdra, Trad.). Nightfall Inc (Trabajo original publicado en 1999)

Barceló, M. (1990). *Ciencia Ficción Guía de lectura* (1.a ed.). Ediciones B, S.A.

Biscaia Fernández, J. M. (2021). De las emociones naturales a la emocionalidad artificial. Cuadernos salmantinos de filosofía, 48, 105-139. <https://revistas.upsa.es/index.php/cuadernossalmantinos>

Chóliz Montañés, M. (2005). *Psicología de la emoción: el proceso emocional*. [www.uv.es/=cholz](http://www.uv.es/=cholz)

Cuenca García, C. (2022). *Claves estéticas de la ciencia ficción cinematográfica (2014-2019): la representación de lo otro a través del diseño de producción audiovisual* [Tesis doctoral, Universitat Politècnica de València]. Repositorio Institucional UPV. <https://riunet.upv.es/handle/10251/190242>

Dezcallar Sáez, T. (2012). *Relación entre procesos mentales y sentido háptico: emociones y recuerdos mediante el análisis empírico de texturas* [tesis doctoral, Universidad Autónoma de Barcelona]. Base de datos Dialnet. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=102631>

Di Pego, A. (2016). Totalitarismo. En Porcel, B. y Martin, L. G. (comp.), *Vocabulario Arendt* (pp. 195-209). Homo Sapiens Ediciones

Fernández Delgado, M. A. (2007). Tecnología y ciencia ficción. *Revista Digital Universitaria*, 8(9). <https://www.revista.unam.mx/vol.8/num9/art68/int68.htm>

Fernández-Abascal, E. G. et. al. (2010). Procesamiento emocional. En Fernández Abascal, E. G. (Ed.), *Psicología de la emoción* (pp. 16-34). Editorial univesitaria Ramón Areces

Fernández, I., Zubieta, E., y Páez, D. (2000). Expresión e inhibición emocional en diferentes culturas. En D. Páez & M. M. Casullo (Comps.), *Cultura y Alexitimia: ¿cómo expresamos aquello que sentimos?* (pp. 73-98). Paidós Ibérica.

García Fanlo, L. E. (2011). *¿Qué es un dispositivo?: Foucault, Deleuze, Agamben*. A Parte Rei, (74), 1-8. <https://www.smujerescoahuila.gob.mx/wp-content/uploads/2020/05/fanlo74-1.pdf>

García Mera, L. M. (2010). Nuestro presente, nuestro futuro: La representación del futuro en las películas de ciencia ficción. 1917-1936 [tesis de pregrado, Pontificia Universidad Javeriana]. Repositorio Institucional Javeriano. <https://repository.javeriana.edu.co/handle/10554/6615>

Gil Blasco, M. (2014). *La teoría de las emociones de Martha Nussbaum: El papel de las emociones en la vida pública* [tesis doctoral, Universitat de València]. Base de datos Dialnet. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=92963>

González Sánchez, L. (2014). *El impacto de las innovaciones tecnológicas en el cine de ciencia ficción* [tesis de Pregado, Universidad de Valladolid]. UVaDOC Repositorio Documental. <http://uvadoc.uva.es/handle/10324/8566>

Hoyos Contreras, S. A. (2022). El análisis político del entramado tecno-cultural y la encrucijada de las emociones. En H.A. Feruglio Ortiz, C.F. Álvarez González (comp.), *Imaginario Tecno-cultural. Cartografías sobre medios, comunicación y sensibilidad* (pp.

91-104). Teseo Press, Universidad Nacional de Catamarca-UNCA y Universidad de Pamplona

Instituto Nacional del Cáncer. (s.f). *Definición de epigenética - Diccionario de cáncer del NCI* - NCI.  
<https://www.cancer.gov/espanol/publicaciones/diccionarios/diccionario-cancer/def/epigenetica>

Madrid Brito, D. (2014). WALL-E. Humanamente tecnológicos. *Animation. Stop-Motion*, (4), 98-108. <http://dx.doi.org/10.4995/caa.2014.2165>

Novell Monroy, N. (2008). *Literatura y cine de ciencia ficción. Perspectivas teóricas* [tesis doctoral, Universitat Autònoma de Barcelona]. Base de datos Dialnet. <https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/4892/nnm1de1.pdf>

Observatorio Distrital de Víctimas del Conflicto Armado. (2020). *Diagnóstico de la Desaparición Forzada en Colombia*. Secretaria General de la Alcaldía Mayor de Bogotá D.C.  
[https://observatorio.victimabogota.gov.co/sites/default/files/documentos/Diagnostico\\_Desaparicion\\_Forzada\\_ODV.pdf](https://observatorio.victimabogota.gov.co/sites/default/files/documentos/Diagnostico_Desaparicion_Forzada_ODV.pdf)

Organización Panamericana de la Salud. (s.f.). *Enfermedad por el Coronavirus (COVID-19)*. <https://www.paho.org/es/enfermedad-por-coronavirus-covid-19>

Palmero, F. (2003). La emoción desde el modelo biológico. *Revista electrónica de motivación y emoción*, 6 (13).  
<http://reme.uji.es/articulos/apalmf5821004103/texto.html#:~:text=Seg%C3%BAAn%20Darwin%2C%20las%20expresiones%20emocionales,aprendidos%20hasta%20los%20rasgos%20heredados>

Peñate, W., Roca-Sánchez, M. J., y Del Pino-Sedeño, T. (2014). Los nuevos desarrollos tecnológicos aplicados al tratamiento psicológico. *Acta Colombiana de Psicología*, 17 (2), 91-101. <http://www.dx.doi.org/10.14718/ACP.2014.17.2.10>

Plata Marroquin, N. (1999). *La ciencia ficción como elemento importante en el desarrollo de la tecnología, la electrónica y las comunicaciones* [tesis de maestría, Universidad Autónoma de Nuevo León]. Repositorio Institucional UANL. <http://eprints.uanl.mx/6369/1/1080098232.PDF>

Psychology's Feminist Voices. (s.f.) *Profile Elizabeth Duffy*. <https://feministvoices.com/profiles/elizabeth-duffy>

Robles Soto, A. A. (2020). *Tecnología y deshumanización en los cuentos de ciencia ficción “La niña fea” y “Uno menos” de Alicia Yáñez y “De la nueva Liliput” y “De la definitiva Lilitut” de Abdón Ubidia* [tesis de maestría, Universidad Andina Simón Bolívar]. Repositorio UASB. <http://hdl.handle.net/10644/7785>

Salto Doísela, D. E. (2020). *Tratamiento literario de la ciencia, tecnología y lenguaje como mecanismos de control y alienación en la distopía “Un Mundo Feliz” de Aldous Huxley desde las disertaciones de autores del posestructuralismo y posmodernismo literario* [Tesis de licenciatura, Universidad Central del Ecuador]. Repositorio Insitucional Universidad Central del Ecuador. <https://www.dspace.uce.edu.ec/entities/publication/afb14621-5c89-4a49-a383-6cd52a790f5f>

Serrano Puche, J. (2015). Emociones en el uso de la tecnología: Un análisis de las investigaciones sobre teléfonos móviles. *Observatorio (OBS\*) Journal*, 9(4), 101-112. <https://obs.obercom.pt/index.php/obs/article/view/895>

Serrano Puche, J. (2016). Internet y emociones: nuevas tendencias en un campo de investigación emergente. *Revista Científica de Educomunicación*, 24(46), 19-26. <https://doi.org/10.3916/C46-2016-02>

Stableford, B. (2006). *Science Fact and Science Fiction an Encyclopedia*. Taylor & Francis Group, LLC

Velásquez Serna, L. J. (2009). Distopías: pesadilla política desde el cine ¿fantasía hiperbólica o profecía?. *Estudios De Derecho*, 66(147), 103–135. <https://doi.org/10.17533/udea.esde.2411>

Visible Body. (2023). *Encéfalo y nervios: Cinco claves para "destrabar" el sistema nervioso*. <https://www.visiblebody.com/es/learn/nervous/system-overview>

### **Filmografía**

Bigelow, K. (director). (1995). *Strange Days* [película]. Lightstorm Entertainment

Borgli, K. (director). (2023). *Dream Scenario* [película]. A24

Doremus, D. (director). (2015). *Equals* [película]. Freedom Media; Infinite Frameworks Studios; Route One Entertainment; Scott Free Productions.

Erickson, D. (creador). (2022). *Severance* [serie de televisión]. Red Hour Productions; Fifth Season

Haskin, B. (director). (1953). *The War of the Worlds* [película]. Paramount Pictures

Kosinski, J. (director). (2022). *Spiderhead* [película]. The Rebel Fleet; Screen Arcade; Conde Nast Entertainment; Reese Wernick Productions; Grand Electric; The New Yorker

Noyce, P. (director). (2014). *The giver* [película]. Tonik Productions; Asis Productions; Canada Film Capital; Department of Trade and Industry of South Africa; The Weinstein Company; Walden Media.

Tobón Gallo, P. (director). (2020). *Salt* [micro serie]. Paulo Restrepo; Creative Studio; Rueda sonido.

Wimmer, K. (director). (2002). *Equilibrium* [película]. Dimensions Films

## **Videografía**

Estereoscopio. (2021, 11 de marzo). En la ciencia ficción, ¿qué es el NOVUM? -- Un concepto muy importante ¿Ya sabes de qué trata? [vídeo]. Youtube. <https://youtu.be/g4Ek2CI31Gc>

Roselló, E. y Sosenski, S. [UNAM-Históricas]. (2023, 26 de abril). 1/8 Ciclo de conferencias [video]. Youtube. <https://youtu.be/38iAOw5P56c>