

KHAMOS: Tropos de la ciencia ficción distópica en el cine y la literatura como insumo para la construcción del mundo ficticio de un guion de largometraje de ficción.

Zully Betancurt Ocampo

Asesor
Juan Pablo Ríos

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

Instituto Tecnológico Metropolitano
Facultad de Artes y Humanidades
Cine

Medellín, Colombia
2025

Tabla de Contenidos

ii

Primera página	1
Genero.....	1
Tema	1
Premisa.....	1
Storyline.....	1
Sinopsis.....	1
Corta.....	1
Larga	2
Información general.....	4
Objetivo general.....	4
Objetivos específicos	4
Pregunta de investigación	4
Introducción	5
Planteamiento del problema.....	8
Marco teórico.....	10
Estado del arte.....	19
Texto argumentativo	26
Capítulo 1: La forja de las nuevas sociedades	26
Una decalcomanía del mundo real.....	26
La versión alterna de la sociedad	30
Los sistemas sociales naturales.....	32
La incidencia del ecosistema	33
La intromisión del humano	37
El colapso y la reconstrucción del mundo	39
Capítulo 2: Sistemas, organización y pensamiento.....	42
Los sistemas sociales humanos.....	42
La primacía de la familia en el tejido social	43
La crisis de la descendencia.....	44
La autodeterminación reproductiva.	48
La mutación del núcleo básico.....	51
Las alteraciones en el entramado social.....	55
La diversidad estructural de las comunidades	58
Capítulo 3: Khamos, escribir un largometraje.	63
Motivación de escritura.....	64
Cosmovisiones indígenas americanas y orientales	64
Kishōtenketsu.....	70
Escaleta	72
KI Introducción.....	72
SHO Desarrollo.....	75
TEN Giro	77
KETSU Conclusión	78
Clanes.....	79
Clanes superiores de Khamos	79
Clanes intermedios de Khamos.....	80

Clanes inferiores de Khamos	8ii
Clanes extranjeros	81
La Genética y la Sangre	82
Bases Genéticas de Khamos	82
La Sangre	84
Jerarquía Genética.....	85
El Concepto de Anomalía	85
La Sangre como pacto con la tierra.....	86
Personajes	86
Árbol genealógico	92
Rituales y tradiciones en Khamos.....	98
Festivales adaptados.....	98
Tradiciones adaptadas.....	100
Herencia sonora: Tambores y Cantos	101
Vestimenta	102
Atuendo cotidiano	103
Atuendo ceremonial	103
Armas.....	104
Armas de entrenamiento	104
Armas emblemáticas.....	104
Pitch deck.....	110
Conclusiones.....	130
Bibliografía	133
Filmografía.....	139

Lista de figuras

Figura 1 Naturaleza como ser vivo o sagrado.....	66
Figura 2 Ciclos, dualidades y equilibrio	67
Figura 3 Espiritualidad cotidiana.....	68
Figura 4 Relación con los ancestros y el mundo espiritual.....	69
Figura 5 Estructura Kishōtenketsu.....	71
Figura 6 Esquema clanes superiores.....	96
Figura 7 Esquema clanes intermedios e inferiores	97
Figura 8 Esquema clanes extranjeros.....	97
Figura 9 Arma Rasshu	105
Figura 10 Arma Wister	105
Figura 11 Arma Hinai	106
Figura 12 Arma Omanthu	106
Figura 13 Arma Rasaki	107
Figura 14 Arma Rume	107
Figura 15 Arma Zentak.....	108
Figura 16 Arma Kaede.....	108
Figura 17 Arma Keshi.....	109
Figura 18 Arma Nami	109

Primera página

Genero

Ciencia ficción distópica, fantasía tribal, drama épico.

Tema

La supervivencia, la herencia cultural y el sacrificio como pilares de un sistema donde la sangre, la tierra y la lealtad determinan el destino de una civilización.

Premisa

Donde la sangre se ofrece como promesa, también germina la culpa como castigo.

Storyline

En una sociedad postapocalíptica donde la sangre decide el derecho a vivir, una guerrera forjada por la tradición debe enfrentar no solo los desafíos de su brutal mundo, sino también la culpa de haber perpetuado el sistema que ahora la atormenta.

Sinopsis

Corta

En Khamos, un territorio donde la vida se honra y se pierde a través de rituales ancestrales, jóvenes guerreros son criados para servir a sus clanes y perpetuar el ciclo de poder que los rige. Tras una sangrienta victoria en el 33° Arkhé, el clan Kaede se alza en supremacía. Diez años después, Kaia Kaede debe enfrentarse a su propia gente cuando se

ve forzada a matar a su joven discípulo en un ritual de traición y renovación. Cargada de culpa, Kaia huye de Khamos, solo para descubrir que su tierra, antes fértil y poderosa, ha caído en la decadencia.

Larga

En las tierras salvajes de Khamos, donde la civilización moderna se extinguió y la naturaleza cubre las ruinas del antiguo mundo, diez clanes se organizan bajo estrictos códigos de sangre, honor y tradición, para sobrevivir en una sociedad donde cada década, un ritual de combate sagrado llamado Arkhé decide qué clan gobernará. La joven Kaia Kaede, Shon Rasshu, Sumin Hinai y otros aprendices son forjados desde pequeños en cuerpo y espíritu a través de rituales de caza, experimentación, sigilo y combate, para honrar sus clanes en este brutal ciclo de renovación.

Cedric Kaede y Otto Hinai luchan en el 33° Arkhé, sellando el destino de Khamos. La victoria de Cedric refuerza la supremacía de su clan, pero mientras los clanes celebran, alianzas ocultas, tensiones políticas y rivalidades personales emergen entre líderes y aprendices. Bajo la aparente estabilidad, germina una silenciosa insatisfacción: las nuevas generaciones comienzan a cuestionar el legado de violencia que alimenta la tierra.

Diez años más tarde, Kaia Kaede es elegida como guerrera para enfrentarse a Shon Rasshu en el 34° Arkhé. Sin embargo, luego de iniciar la batalla, Sumin Hinai revela que Shon no es un verdadero descendiente del clan Rasshu, desatando el caos entre los clanes. En medio de la confusión, Asa Rasshu, un niño y discípulo de Kaia, es forzado a

tomar el lugar de Shon en la arena. Obligada por las leyes de Khamos, Kaia debe matar a Asa, quebrando su espíritu y dejando una herida imborrable en su alma.

Marcada por la culpa y la desesperanza, Kaia abandona Khamos en busca de expiación. Dos años después, atormentada por las memorias del sacrificio, se debate entre regresar o romper para siempre con su pasado. Su única aliada, Crisa, le advierte que el supremo Myodai ha desatado una maldición sobre el territorio, condenándolo a la podredumbre. Aun así, Kaia emprende su regreso, solo para encontrar a Khamos consumido por la ruina, corroído hasta sus raíces.

Información general

Objetivo general

Analizar los tropos predominantes de la ciencia ficción distópica en el cine y la literatura para la construcción del mundo ficticio de un guion de largometraje de ficción.

Objetivos específicos

Identificar cómo se representan las conductas de las sociedades humanas en las historias de ciencia ficción distópica.

Establecer cómo se estructuran los sistemas sociales en el cine y la literatura de ciencia ficción distópica para aplicar los elementos pertinentes en la construcción del mundo ficticio.

Desarrollar una reflexión sobre las sociedades humanas en un guion de largometraje de ficción mediante la apropiación y subversión de los tropos de la ciencia ficción distópica.

Pregunta de investigación

¿Cuáles son los tropos predominantes de la ciencia ficción distópica en el cine y la literatura y cómo se pueden apropiar y subvertir en la construcción del mundo ficticio de un guion de largometraje de ficción?

Introducción

El presente trabajo nace por una constante fascinación por las historias de ciencia ficción, en las que se presentan mundos posibles que muestran formas alternas de estructurar la sociedad y en los cuales los individuos desarrollan nuevas formas de relacionarse. Pero sobre todo por un interés especial en aquellos universos que muestran la naturaleza más primitiva de los seres humanos, aquellas historias en las que el mundo colapsa y entra en decadencia en consecuencia de las acciones y decisiones de los mismos individuos y que se denominan: distopías.

Esta relación intensa procede de mi propia relación con el mundo y mi interés por comprender las conductas de los seres humanos, por lo que en esta investigación se presenta un análisis de las estructuras sociales de los mundos distópicos presentados en formatos literarios (cuentos, novelas, poemas) y audiovisuales (películas, series, video clips), que se entrelaza con una reflexión sobre asuntos y acontecimientos reales que afectan el mundo actual e inspiran los escenarios de las historias de ciencia ficción distópica.

Para esto, fue necesario contar con una base teórica que permitiera abordar los conceptos de ciencia ficción y distopía de forma amplia. Por ende, se hizo uso de la hermenéutica como metodología de investigación para la selección y recopilación de información por medio de la lectura, interpretación y crítica de materiales bibliográficos y videográficos. Es decir, la investigación se sustenta en los datos obtenidos luego de la revisión de material audiovisual y textual como obras literarias, documentos históricos,

revistas, tesis, películas, series y videoclips pertenecientes al subgénero de la ciencia ficción distópica.

Esta investigación tuvo un carácter descriptivo en el que se pretendió establecer los rasgos característicos de la ciencia ficción distópica en formatos literarios y audiovisuales, centrándose en identificar como se representan las sociedades en estos universos distópicos, en cuanto a las conductas humanas y las estructuras de los sistemas sociales. Para luego crear el mundo ficticio del guion de largometraje mediante la apropiación y subversión de los tropos de la ciencia ficción distópica encontrados en el proceso investigativo. De modo que conllevó a la creación de un guion de largometraje de ficción en el que se reflexiona sobre las sociedades humanas.

De esta manera, en el primer capítulo de este trabajo se reflexiona sobre como la distopía es una reproducción de la historia del mundo, un reflejo de la sociedad actual y un presagio del futuro de la humanidad, así como también se abarcan los sistemas sociales naturales y la incidencia del ecosistema en las conductas humanas. En el segundo capítulo se examinan las estructuras de los sistemas sociales humanos, se cuestiona a la familia como núcleo social y se analizan las dinámicas de organización de los individuos en una comunidad. Finalmente, en el tercer capítulo se presenta el componente de creación donde se plasman las memorias narrativas y dramatúrgicas de todo el proceso creativo que, en conjunto con el investigativo dan vida al largometraje Khamos.

Es así como la obra final de este trabajo es el resultado de un proceso de investigación - creación que se realiza de forma simultánea, en el que ambos convergieron para dar origen al universo distópico de Khamos. Un proceso de mutación

durante el cual los planteamientos iniciales evolucionaron y dieron lugar a nuevos enfoques, que permitieron ampliar el mundo ficticio del largometraje y propiciaron conversaciones que incluso crearon nuevas incógnitas.

Planteamiento del problema

La ciencia ficción distópica puede evocar imágenes fatalistas, pues es un subgénero “impulsado por ‘cien años de explotación, represión, violencia estatal, guerra; genocidio, enfermedad, hambruna, ecocidio, depresión [y] deuda’ (Moylan, 2000: xi)” [Fuelled by ‘a hundred years of exploitation, repression, state violence, war; genocide, disease, famine, ecocide, depression [and] debt’ (Moylan, 2000: xi)] (Norledge, 2022, p.3, traducción propia), situaciones y acontecimientos que impactaron de forma profunda a la sociedad y los individuos que la conformaban, por lo que “los relatos distópicos representaron una respuesta crítica a las ‘insuficiencias’ (Booker, 1994: 20) y la inestabilidad de la sociedad contemporánea después de la Primera Guerra Mundial” [dystopian accounts enacted a critical response to the ‘inadequacies’ (Booker, 1994: 20) and instability of contemporary society post-First World War] (Norledge, 2022, p.3).

Adicionalmente, la ciencia ficción distópica tiene la capacidad de abordar temas o dinámicas sociales para desafiar o subvertir ideas tradicionales que determinan o afectan la estructura social; temas que son representados en medios audiovisuales y literarios de forma simbólica para una mejor recepción del lector/espectador y que en consecuencia se despierte su conciencia para dar lugar a un cambio en su pensamiento (Vázquez, 2018).

Así mismo, se ha considera común que las historias de ciencia ficción distópica se asocien en primera instancia con un mercado internacional, como el norteamericano o el europeo, en el que los relatos transcurren en territorios extranjeros o se inspiran en culturas o contextos que se alejan de las tradiciones latinoamericanas, y aunque “durante décadas se ha negado la existencia de la ciencia ficción latina” (Gómez, 2022, párr. 1) en el

contexto actual pareciera crecer un interés por el género. Pues abarcar este tipo de relatos brinda la posibilidad de imaginar y postular otros futuros, de habitar espacios desconocidos, no cotidianos o diferentes de la noción de la realidad que tienen los individuos de su entorno y se ha convertido en un recurso poderoso para generar un sentimiento de desesperanza o su contrario.

En este sentido, los universos distópicos también han presentado desde sus inicios una finalidad: “advertirnos contra las distopías de la vida real y educarnos sobre ellas” [The task of the literary dystopia, then, is to warn us against and educate us about real-life dystopias] (Claeys, 2017, p. 501, traducción propia). Es la presencia de la crítica social que este género presenta, la que demuestra la importancia de que esté tipo de historias se sigan construyendo, para afrontar las realidades actuales y desafiar las estructuras sociales, económicas y políticas que inquietan a los individuos del presente. Es por esto que se hace importante tener una amplia dimensión y contextualización de la forma en que otros autores han aprovechado en sus procesos creativos las herramientas que ofrece este subgénero, de tal manera que ese conocimiento adquirido y entendido, fundamente el proceso de creación de este proyecto, para que la obra resultante sea sólida y compleja, con diferentes dimensiones apreciables.

Marco teórico

Para pensar el género de la ciencia ficción se puede recurrir a la pregunta utilizada por el método científico “¿Qué pasaría si...?”, pues es justo la probabilidad de que existan realidades distintas a la actual lo que brinda las bases e incita el nacimiento de este género. El profesor norteamericano especialista en estudios cinematográficos J. P. Telotte explica en su libro *“El cine de ciencia ficción”* (2001) que la ciencia ficción a través de esta pregunta puede “extrapolar a partir de lo conocido para explicar lo desconocido” (p. 11) o, en otras palabras, puede valerse de la visión actual de la realidad para plantear mundos probables en los que se permitan nuevas formas de percibir el cosmos. De tal manera que sugiera otras respuestas a las incógnitas de la humanidad o plantee una nueva forma de comprender las respuestas ya existentes, pues este género “refleja, mas que construye, nuestras preocupaciones personales” (p.59).

El género de la ciencia ficción se ha difundido durante los últimos años, incrementando su presencia en diferentes medios, desde la literatura a la televisión, los videojuegos y el cine, de tal manera que como género cinematográfico ha logrado establecer un discurso propio que ha hecho que ciertos recursos se conviertan en elementos característicos del mismo. Así lo menciona Telotte (2001) en su libro, en el que comenta que el género de la ciencia ficción utiliza “una iconografía que, de modo inmediato, reafirma una especie de identidad con la que el visitante ocasional medio de las salas cinematográficas está bastante familiarizado – cohetes, robots, ciudades de futuro, encuentros con extraterrestres, tecnología fantástica y científicos” (p. 14),

haciendo posible que exista en la mente de los espectadores una noción más o menos homogénea de las líneas que delimitan este género.

No obstante, Telotte (2001) también afirma que “Las películas de ciencia ficción han demostrado ser, sencillamente, uno de los géneros populares más flexibles y, puede que por esa misma razón, uno de los más útiles culturalmente hablando” (p. 19), pues aunque la ciencia ficción posea elementos fácilmente reconocibles por los espectadores, existe de igual forma una amplia gama de variantes dentro del género que enriquecen la posibilidad de tratar diferentes temas en su narrativa y por consiguiente, plantear reflexiones sobre cuestiones políticas, sociales o económicas que atañen a la sociedad. Razón por la cual “las películas de ciencia ficción parecen ser un intrigante punto de convergencia, una especie de terreno de pruebas para gran parte de la teoría cultural y cinematográfica contemporánea” (Telotte, 2001, p. 46).

De hecho, el género de la ciencia ficción ha logrado concretar una forma estilística, en la que se pueden identificar recursos narrativos específicos para tratar temas cruciales para la sociedad. Según Telotte (2001):

Esas películas parecen, cada vez más, marcar áreas específicas para ciertas cuestiones que son particularmente importantes para la tecnocultura contemporánea: por medio de imágenes de robots, cuestiones sobre la naturaleza del yo; por medio de escenarios apocalípticos, cuestiones sobre la fragilidad de la existencia humana; por medio de los sistemas de realidad virtual, cuestiones sobre la construcción de la cultura, y por medio de las exploraciones genéticas, cuestiones sobre la naturaleza del género. (p. 46)

Adicionalmente, con el fin de exponer una característica esencial de este género cinematográfico, Telotte (2021) analiza y toma como referencia en su libro un ensayo de Bruce Kawin, académico y crítico de cine estadounidense, donde se realiza una particular comparación entre las películas de miedo y las películas de ciencia ficción, así puede luego comentar que “las películas de miedo [...] ‘están dirigidas al inconsciente’, mientras que las de ciencia ficción tratan con el ‘consciente’ ” (sic.) (p. 18). Por ende, postula que la intención de apelar al estado consciente de los espectadores, podría ser el lugar del cual proviene el potencial crítico del que dispone la ciencia ficción; ya que se trata de un género que cuenta con los instrumentos para alentar el cuestionamiento de conceptos existentes y propiciar estados de reflexión que le permitan al espectador expandir su conocimiento. En este sentido explica que “las películas de miedo buscan cerrar la puerta a lo desconocido y sugieren lo peligrosa que puede ser una curiosidad desenfrenada, la ciencia ficción abre esa misma puerta y considera que esa ‘apertura’ es una oportunidad para crecer intelectualmente” (Telotte, 2001, p. 18), estableciendo que la ciencia ficción funciona como lugar de partida para generar pensamientos divergentes.

Con el transcurso del tiempo, la ciencia ficción ha evolucionado y se ha ramificado en subgéneros que poseen características individuales. Estos subgéneros, a través de los elementos propios de la ciencia ficción, buscan centrarse y cuestionar nociones particulares. Este proyecto en particular se centrará en la definición de uno de ellos, el subgénero de la distopía.

El historiador británico Gregory Claeys, reconocido por su trabajo en historia social y política, dedica su monografía al concepto de distopía titulándola “*Distopía: una*

historia natural” [Dystopia: A Natural History] (2017), en este libro Claeys redefine los conceptos centrales y la cronología del subgénero partiendo de una revisión desde los tiempos de la antigua Grecia hasta la actualidad. Así, comienza por definir la palabra distopía desde sus raíces etimológicas diciendo que “la palabra se deriva de dos palabras griegas, dus y topos, que significan un lugar enfermo, malo, defectuoso o desfavorable” [The word is derived from two Greek words, dus and topos, meaning a diseased, bad, faulty, or unfavourable place] (p. 4), y agrega que este es un término que “probablemente apareció por primera vez a mediados del siglo XVIII, pero no se utilizó ampliamente hasta el siglo XX” [It first probably appeared in the mid-eighteenth century, but was not widely used until the twentieth] (Claeys, 2017, p. 4, traducción propia).

Para Claeys (2017) la distopía tiene la capacidad de conjugar el temor de la humanidad por el futuro y su inconformidad por los hechos del pasado, ya que “la distopía describe así pasados y lugares negativos que rechazamos como profundamente inhumanos y opresivos, y proyecta futuros negativos que no queremos pero que podemos obtener de todos modos” [Dystopia thus describes negative pasts and places we reject as deeply inhuman and oppressive, and projects negative futures we do not want but may get anyway] (p.498).

Así mismo, cuando se piensa en distopía, se pueden evocar imágenes perturbadoras, incómodas e inquietantes, según Claeys (2017) “Vemos paisajes definidos por la ruina, la muerte, la destrucción. Vemos cadáveres hinchados, edificios abandonados, monumentos sumergidos, ciudades en decadencia, tierras baldías, escombros de civilizaciones colapsadas. Vemos cataclismo, guerra, anarquía, desorden,

dolor y sufrimiento” [We see landscapes defined by ruin, death, destruction. We see swollen corpses, derelict buildings, submerged monuments, decaying cities, wastelands, the rubble of collapsed civilizations. We see cataclysm, war, lawlessness, disorder, pain, and suffering] (p. 3). Estas impactantes imágenes tienen el potencial de afectar y trastocar la visión de la realidad del espectador, pues se le plantea un mundo en condiciones extremas, a menudo, alejado del lugar común que habitualmente habita.

Por otro lado, Claeys (2017) encuentra que una forma de exponer el trasfondo de la palabra distopía es presentarla en compañía de su contraparte, la utopía, por lo que afirma que “en el lenguaje común, la palabra funciona como lo opuesto a “utopía”, el lugar malo versus lo que imaginamos que es el lugar bueno, la versión secular del paraíso” [In common parlance, the word functions as the opposite of ‘utopia’, the bad place versus what we imagine to be the good place, the secular version of Paradise] (p. 4). Sin embargo, Claeys (2017) no piensa que todas las distopías sean anti-utópicas, de hecho, considera que tanto la utopía como la distopía surgen del mismo conjunto de preocupaciones, “cómo controlar la industrialización, la pobreza generalizada, la concentración de la riqueza y una tendencia creciente hacia soluciones colectivistas a estos problemas” [how to control industrialization, widespread poverty, the concentration of wealth, and an increasing tendency towards collectivist solutions to these issues] (p. 274). Así mismo algunas distopías solo rechazan algunas formas de utopismo y “surgen de tendencias existentes hacia la dictadura, el monopolio económico, la degradación de los pobres o el colapso ambiental” [grow out of existing trends towards dictatorship,

economic monopoly, the degradation of the poor, or environmental collapse] (Claeys, 2017, p. 274).

En este sentido, en su libro “*El lenguaje de la distopía*” [The Language of Dystopia] (2022), la profesora adjunta de estilística de la Universidad de Nottingham, Jessica Norledge, revisa el subgénero de la distopía en la literatura y también considera que en esta “el alcance del canon distópico es notablemente amplio, con narrativas distópicas que reflejan una variedad de preocupaciones sociales, culturales y políticas inspiradas en las visiones del mundo de sus autores” [The scope of the dystopian canon is notably far-reaching, with dystopian narratives reflecting on a range of social, cultural and political concerns as inspired by their authors’ world-views] (p. 3, traducción propia).

Por esta razón, Norledge plantea al igual que Claeys, que las distopías poseen características que facilitan su identificación como tal y define tres conjuntos en los que considera se pueden agrupar elementos importantes de la distopía, sin tener que limitarse solo a estos. Así, el primer grupo lo denomina como “invenciones u objetos individuales”, en este menciona que “los mundos distópicos (como los de ciencia ficción) a menudo presentan objetos futuristas, avances tecnológicos o científicos que impactan en una sociedad presentada” [Dystopian worlds (like science-fictional ones) often present futur-istic objects, technological or scientific advancements which impact upon a presented society] (Norledge, 2022, p. 17). El segundo grupo lo nombra como “Ubicaciones espaciotemporales” y comenta que “las distopías suelen ser temporalmente distintas del mundo real del lector, situándose considerablemente en el futuro. Sin embargo, [...] este no es siempre el caso, y las articulaciones del tiempo pueden resultar

extrañas en una variedad de otras maneras” [Dystopias are typically temporally distinct from the real world of the reader, being set considerably in the future. However, [...] this is not always the case, and articulations of time can be estranging in a variety of other ways] (Norledge, 2022, p. 17). Por último, define al tercer grupo como “Agentes y/o relaciones” ya que considera que “la ficción distópica presenta una variedad única de personajes, tipos de carácter y relaciones, particularmente entre grupos” [Dystopian fiction presents a range of unique characters, character types and relationships, particularly between groups] (Norledge, 2022, p. 18).

No obstante, para ser entendidas como tal, no todas las distopías deben poseer todas y cada una de las características anteriores, sino que pueden presentar mundos en los que existan algunas de ellas o incluso pueden fusionarse con otros géneros como la fantasía o el terror (por mencionar algunos) y disponer de elementos característicos de estos géneros para la configuración del mundo distópico.

Norledge (2022) también propone que las distopías cuentan con un componente clave y es que guardan una relación con los mundos imaginarios tanto como con el mundo real, en el sentido de que “los mundos distópicos típicamente se refractan, presentando mundos imaginarios reconocibles pero transformados que pueden conectarse de alguna manera con un presente espacio-temporal específico del ‘mundo real’ ” [dystopian worlds are typically refracted, presenting recognisable yet transformed imaginary worlds that can be in some way connected to a specific ‘real-world’ spatio-temporal present] (p. 3). De esta manera no solo se logra que el espectador/lector se

reconozca con facilidad en ese mundo ficticio, sino que, de forma inversa, también se altera su percepción del mundo real. Esto funciona en la manera en que:

Al presentar mundos con futuros creíbles que ofrecen visiones distorsionadas del entorno del autor, los architextos distópicos funcionan para alterar las percepciones de los lectores del mundo real, a través de la refracción, a menudo satírica, de referentes actuales reconocibles, en términos de objetos específicos, personajes y aspectos más amplios. [By presenting believable future worlds that offer distorted visions of the author's environment, dystopian architexts work to alter readers' perceptions of the real world through the often-satirical refraction of recognisable present-day referents, in terms of specific objects, characters and broader thematic concerns] (Norledge, 2022, p.11)

finalmente, para definir ampliamente el término de la distopía es importante considerar al escritor español y doctor en Filosofía de la Universidad de Valencia, Francisco Martorell Campos, quien busca revelar las ambigüedades y contradicciones de la distopía en su libro "*Contra la distopía*" (2021). En este, Martorell (2021) comienza por mencionar que algunos autores entienden la distopía como un "género activista, transgresor y politizador, pedagógicamente poderoso para despertar conciencias, destapar las argucias del poder e informar a la gente corriente de los diversos mecanismos de sometimiento que buscan alienarla en cuerpo y alma" (pp. 14 - 15) y reconoce que "existen títulos distópicos que ofrecen instrumentos valiosos para la denuncia y el desenmascaramiento, incluso para inculcar actitudes de resistencia y descontento" (p. 15).

Sin embargo, la principal intención de Martorell (2021) es enfocarse en acentuar los aspectos negativos de la distopía y afirma que esta “conduce a posiciones despolitizadas o políticamente sospechosas y descafeinadas” (p. 19). En este sentido, Martorell (2021) considera que, aunque la distopía pretende ser un género político, sus relatos “potencian más la estabilidad que el cambio, que no aportan apenas nada a la consecución de los objetivos de la izquierda, sean reformistas o revolucionarios [...]. Antes bien, contribuyen a obstaculizarlos, distorsionarlos o desprestigiarlos” (p. 15). Dejando en claro que el elemento revolucionario no es una característica inherente de la distopía, como tampoco lo es establecer una postura crítica única hacia la sociedad.

Así mismo, Martorell (2021) expresa una de sus preocupaciones con este subgénero y es que la distopía “nos aloja en un fatalismo paralizante que cancela la facultad de imaginar lo venidero en términos constructivos, capaces de originar proyectos transformadores y horizontes compartidos con los que procurar mejorar las cosas” (p. 13); esto se debe a que “nos contamos relatos distópicos que, en contra o no de su voluntad, amplifican el desaliento y la desconfianza” (p. 17). En este caso la distopía se considera como la representación del mal que, además, induce a la propia decadencia de la sociedad.

Según lo planteado anteriormente, el género de la ciencia ficción y el subgénero de la distopía son abarcados desde diferentes ángulos, como el cine y la literatura, para ser definidos de diferentes formas por diversos autores. La finalidad de este apartado fue mostrar las disidencias entre teóricos del tema, de manera que se puedan abordar los conceptos y referirse más adelante a estos con amplitud.

Estado del arte

La ciencia ficción distópica se ha utilizado en diferentes expresiones artísticas para especular diversas visiones del cosmos, así como para plantear posiciones políticas e ideológicas sobre el funcionamiento del mundo, desarrollando una forma particular de representar a las sociedades humanas. A continuación, se enunciarán algunos precedentes que han abordado desde diferentes disciplinas el subgénero de la ciencia ficción distópica.

Dentro de la gran variedad de trabajos que se han acogido a este subgénero para construir sus historias, se encuentra el proyecto de investigación-creación de la Universidad de Antioquia escrito por Kamilo Borja Escobar (2023) titulado “Norbon y el imperio de Morcos. Cuento de ficción especulativa” en el que el autor se propone escribir e ilustrar un universo distópico a través de un cuento de ficción especulativa, en el que se desarrolla una visión ficcional sobre las luchas de poder en un mundo transhumanista. En este proyecto Borja (2023) busca construir un universo con las características propias de la distopía, estableciendo un sistema político, ideológico y tecnológico para las tres grandes naciones que conforman la historia, de tal manera que define a ‘Lartram’ como centro mercantil y militar, el ‘desierto de Bostrom’ como centro político y económico y ‘Epicura’ como el paraíso del placer.

En este proyecto, Borja (2023) también toma como referentes obras literarias como “El Tercer Mundo Después del Sol” (Bastidas, 2021), una antología de ciencia ficción latinoamericana que reúne catorce relatos de los autores más relevantes de este subgénero en la actualidad. Un libro en el que los relatos allí plasmados no buscan seguir

precisamente las convenciones de la ciencia ficción norteamericana, sino apropiarse de la realidad del “tercer mundo” y sus tradiciones; combinando la ciencia, el realismo y la fantasía con saberes ancestrales, cóndores, jaguares, la ayahuasca, los indígenas y el chamanismo.

Así mismo también se hace importante mencionar la trilogía icónica de género distópico conformada por “Fahrenheit 451” (Bradbury, 1953), “1984” (Orwell, 1949) y “Un Mundo Feliz” (Huxley, 1932) que destacan por su visión pesimista y sombría del futuro, donde resalta el consumismo y el control civil por parte del gobierno. Sin embargo, también presentan matices entre ellos, pues cada uno de estos textos se posicionan en ángulos distintos para abordar temas característicos de la distopía.

“Fahrenheit 451” (Bradbury, 1953) se ambienta en un futuro cercano en el que la tecnología domina la sociedad y el gobierno tiene el control total sobre la información y el pensamiento de los ciudadanos. Esta novela explora temas como la censura, la manipulación de la información, el poder de los medios de comunicación para controlar la opinión pública y la importancia de la libertad de pensamiento.

Mientras que “1984” (Orwell, 1949) está ambientada en un mundo totalitario y opresivo donde el gobierno tiene el control absoluto sobre todos los aspectos de la vida de los ciudadanos. En esta sociedad, se manipulan los hechos, se distorsiona la información y se controla el lenguaje para limitar el pensamiento independiente. Esta novela aborda temas como la manipulación de la verdad, el control estatal, la vigilancia masiva, la represión de la individualidad y el pensamiento libre, así como la lucha por la resistencia y la dignidad humana frente a la opresión.

A diferencia de “Un Mundo Feliz” (Huxley, 1932) que toma lugar en un futuro donde la humanidad ha alcanzado una utopía superficial mediante el control total de las emociones, deseos y pensamientos de las personas. En este mundo, las personas viven en un estado constante de entretenimiento y consumismo gracias al uso de una droga llamada "soma", que proporciona una falsa sensación de felicidad y bienestar. La novela se ocupa de temas como la libertad individual frente a la conformidad social, la manipulación de las emociones humanas y la pérdida de la humanidad, creatividad y valores esenciales en la búsqueda de la perfección utópica.

La ciencia ficción se convierte así en una forma para criticar las estructuras y comportamientos sociales, como lo explica Mariana Yolanda Vázquez Pérez Tejada (2018) en su tesis “Discurso cinematográfico de ciencia ficción: el uso de la crítica social en su contenido argumental”. En este trabajo de la Universidad Villa Rica de México, Vázquez (2018) busca explicar la presencia de la crítica social en el cine contemporáneo de ciencia ficción con base en el análisis de cintas de este género. Por lo que, a través de la selección y recopilación de información por medio de la lectura y crítica de libros, revistas, periódicos y fuentes en línea, realizó un recorrido por la historia desde el nacimiento del cine hasta el establecimiento de los géneros cinematográficos y el surgimiento y la evolución la ciencia ficción y sus subgéneros, para concluir que la ciencia ficción aborda temas o dinámicas sociales para desafiar o subvertir ideas tradicionales que determinan o afectan la estructura social; temas que son representados de forma simbólica para una mejor recepción en el espectador y que de esta forma se despierte su conciencia para dar lugar a un cambio en su pensamiento.

Del mismo modo, en la tesis de maestría de la Pontificia Universidad Javeriana escrita por Keidy Lorena Sosa Pineda (2020) titulada “Shikasta de Doris Lessing: un caso excepcional dentro de la Ciencia Ficción” se busca comprender como la ganadora del Nobel de literatura Doris Lessing decide incursionar en el mundo de la ciencia ficción con una obra como “Shikasta” (Lessing, 1979) que presenta un planeta al borde de la aniquilación a causa de las guerras, hambre, enfermedades y los desastres ambientales. Para lograr su objetivo Sosa (2020) analiza el contexto de la autora y las estructuras narrativas utilizadas en el libro, además de que buscó definir las inquietudes que aborda la ciencia ficción para luego encontrar un lugar dentro de este subgénero en donde se pudiera inscribir una obra como “Shikasta” (Lessing, 1979).

La ciencia ficción no solo es utilizada como medio reflexivo en la escritura o el cine, sino que también se ha convertido en una herramienta educacional para la exploración consciente, reflexiva y creativa de diferentes lenguajes artísticos como la plástica, la música, la danza y el teatro, así lo menciona Diana Patricia Gómez Ocampo (1996) en su monografía “Ciencia ficción: un ámbito propicio para el desarrollo del pensamiento reflexivo, crítico y creativo”. En este trabajo de la Universidad de Antioquia se busca propiciar el desarrollo del pensamiento reflexivo de niños entre 9 y 12 años a través de una propuesta de ciencia ficción; la creación de un planeta misterioso a partir de la fantasía, el razonamiento lógico, la sustentación, el análisis crítico, la flexibilidad, el disfrute y la innovación.

De igual manera, las conductas de las sociedades humanas también pueden verse representadas en el arte dramático de ciencia ficción, como lo propone Milthon Haír

Araque Londoño (2022) en su trabajo de grado de investigación-creación de la Universidad de Antioquia titulado “Proceso de montaje de Almas de metal en tiempo de los sentidos”, en el que busca encontrar una manera de llevar a escena las realidades virtuales, las crisis energéticas y el lugar del alma en un mundo hiper tecnificado plasmado en la dramaturgia “@lmas de Metal en tiempo de los sentidos”.

Existen también casos en los que se han combinado la ciencia ficción distópica con conceptos como la redención o la venganza, como se puede observar en la película de ciencia ficción *Blade runner* (1982) dirigida por Ridley Scott, la cual se ha convertido en un clásico del género y ha tenido una gran influencia en la cultura popular. En esta película basada en la novela de Philip K. Dick (1968) titulada "¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?", se visualiza un futuro distópico en el que los replicantes (androides) rebeldes son cazados por Blade runners (agentes especializados) y se desafía la línea entre lo que es real y lo que es artificial, así como se cuestiona sobre la identidad, la moralidad de la creación artificial de vida y se pone en duda la naturaleza de la humanidad en un mundo cada vez más dominado por la tecnología. Sin embargo, David Macarthur (2017) en su artículo para la Universidad de Sydney “A Vision of Blindness: Blade Runner and Moral Redemption” se enfoca en revisar esta película desde otros puntos de vista radicalmente diferentes y se centra en una interpretación fundamentalmente moral y religiosa, en la que propone que *Blade runner* (1982) no solo es sobre lo qué significa ser humano, sino sobre si es posible que el humano se salve de sí mismo, de su aterradora inhumanidad, de su propia ceguera moral.

De la misma manera en el artículo “Afrofuturism and Quest for Black Redemption in Nnedi Okorafor’s *The Book of Phoenix*” de la revista de artes y ciencias sociales de África oriental escrito por Robert Kipkoech Sum, el doctor Justus Kizito Siboe Makokha y la profesora Speranza Ndege (2022), se realiza un análisis a la novela de fantasía científica “*The Book of Phoenix*” (2015) de la autora nigeriana estadounidense Nnedi Okorafor y se afirma que en esta, Okorafor se apropia del espacio futurista como lugar para negociar la redención de los cuerpos negros al recrear las luchas pasadas y contemporáneas de las comunidades afro frente a la opresión despiadada, a través de la explotación, la deshumanización y la esclavitud. Este artículo expone la naturaleza compleja y dinámica de la raza, la explotación y la tecnología y además concluye que el afro futurismo está creando un impacto en el dominio de la ciencia ficción que tradicionalmente ha estado dominado por Occidente.

Por otra parte, existe un amplio catálogo de películas que se han encargado de combinar estos temas para tratarlos desde diferentes puntos de vista, como lo es la saga estadounidense *The Hunger Games* (2012-2023) basada en la serie de libros de Suzanne Collins (2008). Esta saga en su primera entrega dirigida por Gary Ross muestra una sociedad distópica dividida en distritos controlados por el Capitolio, donde los habitantes son seleccionados para luchar a muerte en Los Juegos del Hambre, un evento anual, que le sirve al gobierno para controlar a los distritos y recordarles su lugar en la jerarquía de poder. Esta película y sus secuelas exploran temas de desigualdad social, opresión política, el poder de los medios de comunicación y la resistencia contra un gobierno totalitario. Así como también muestra la lucha de los personajes por mantener su

humanidad y moralidad en un mundo que los obliga a enfrentarse a la violencia y la muerte.

Otro ejemplo que muestra las divisiones sociales y los comportamientos humanos bajo condiciones extremas es la película surcoreana *Snowpiercer* (2013) dirigida por Bong Joon-ho, basada en la novela gráfica francesa "Le Transperceneige" (1982) de Jacques Lob, Benjamin Legrand y Jean-Marc Rochette. Esta película se desarrolla en un tren que circula por un mundo postapocalíptico con una estructura social altamente estratificada y en la que los residentes de los vagones traseros son los menos privilegiados y viven en condiciones miserables, hasta que se rebelan contra los opresivos que ocupan los vagones delanteros. *Snowpiercer* (2013) utiliza el tren como una metáfora para explorar temas sociales y políticos contemporáneos como la lucha de clases y la opresión, el costo humano de la supervivencia, la resistencia y la revolución.

Por último, uno de los mayores exponentes de la redención y la venganza es la película surcoreana *Oldboy* (2003) dirigida por Park Chan-wook y basada en el manga japonés del mismo nombre. Si bien no se sitúa dentro del género de ciencia ficción, sí es un thriller psicológico con una atmósfera oscura y perturbadora que relata la historia de Oh Dae-su, un hombre que es secuestrado y encerrado en una habitación durante 15 años sin razón aparente. Cuando es liberado misteriosamente, busca venganza contra quienes lo encerraron y se ve inmerso en una red de traición y oscuros secretos familiares. Así como también se enfrenta a decisiones morales difíciles y a la búsqueda de redención por sus acciones pasadas.

Texto argumentativo

Capítulo 1: La forja de las nuevas sociedades

Al espectador o lector interesado por los escenarios de ciencia ficción distópica presentados en formatos literarios (cuentos, novelas, poemas) o audiovisuales (películas, series, video clips) se le denominará en este trabajo como Sci-Fier distópico (acortado: Sci_Fier-D).

Una decalcomanía del mundo real

Las historias de ciencia ficción distópica presentan mundos posibles que en primera instancia pueden parecer extraños, peculiares e inusuales en comparación con el mundo real. Pero si se observan estos mundos distópicos con mayor precisión y se examinan los acontecimientos presentados, es posible notar que estos mundos ficticios son más cercanos a la realidad de lo que aparentan inicialmente, de hecho, están conectados con un espacio-tiempo del mundo real (Norledge, 2022). Una conexión que le permite al Sci_Fier-D reconocerse en estos mundos ficcionales en los que encuentra relatos que auguran acontecimientos futuros, presentan hechos actuales o remiten a sucesos históricos del mundo real.

Un Sci_Fier-D puede sentir curiosidad por los escenarios distópicos al percibirlos como novedad, sin embargo, los sucesos narrados en estos universos también se presentan como una adaptación de la historia del mundo, en la que se pueden observar reinterpretaciones de sucesos específicos o la combinación y transposición de grandes hitos del pasado que afectaron negativamente a la humanidad. Los relatos distópicos son

así, el reflejo de años de guerra, represión y explotación (Norledge, 2022) y en libros como “Un Mundo Feliz” de Aldous Huxley (1932) y “1984” de George Orwell (1949) es posible ver la extrapolación de acontecimientos y preocupaciones de la época de los autores a narrativas distópicas como respuesta crítica a los terrores que acechaban a la humanidad.

Aldous Huxley escribió su libro en una época en la que había un creciente interés por la ciencia y la tecnología como medio para mejorar la vida humana y expuso en “Un mundo feliz” (1932) su temor porque estos avances pudieran deshumanizar a las personas, eliminando el libre albedrío y estableciendo una sociedad orientada al materialismo y el hedonismo; una sociedad donde las personas no se cuestionan y priorizan el consumo, la estabilidad y el placer superficial a costa de la libertad individual, la creatividad y el sufrimiento, características necesarias para el progreso humano. Además, Huxley presenció el momento de la historia en el que el totalitarismo estaba en ascenso con dictadores como Benito Mussolini en la Italia fascista y dirigentes como Vladimir Lenin en la unión soviética comunista, por lo que en su libro expresa sus preocupaciones sobre el nacionalismo extremo y la pérdida de la individualidad.

En este mismo sentido, trasladó a su relato el modelo de producción en masa de Henry Ford para exponer su descontento por el uso de la ingeniería genética como medio para lograr la estandarización de los humanos; así como también traslado teorías de condicionamiento conductista, propuestas por el fisiólogo ruso Ivan Pavlov y el psicólogo estadounidense John B. Watson, para proponer en “Un mundo feliz” (1932) una forma de control social y represión violenta en la que la sociedad condiciona psicológicamente a

sus integrantes, convirtiéndolos en seres superficiales y conformistas que no se rebelan y se amoldan al régimen establecido.

George Orwell luchó en la Guerra Civil Española y, al igual que Huxley, también fue testigo del ascenso de regímenes totalitarios. En su libro expuso los peligros del poder absoluto y la pérdida de las libertades individuales y trasladó a su relato varios eventos históricos y políticos que marcaron la primera mitad del siglo XX. Así, *El Partido en "1984"* (Orwell, 1949) es el reflejo de las prácticas de control social implementadas por el nazismo en la Alemania de Hitler y el estalinismo en la Unión Soviética, quienes mantenían oprimidos a sus pueblos a través de la vigilancia masiva, la propaganda, la manipulación de la verdad y la represión política.

Adicionalmente, después de la segunda guerra mundial, Orwell presenció el inicio del conflicto político-ideológico entre Estados Unidos y la Unión Soviética, conocida como la guerra fría (1947-1991), en la que el mundo se polarizó en dos grandes bloques, uno alineado con el capitalismo y otro alineado con el comunismo. Esta división dio paso a la creación de los tres grandes bloques de poder en *"1984"* (Orwell, 1949) donde Oceanía, Eurasia y Asia Oriental representan el concepto de un mundo dividido y gobernado por superpotencias en conflicto permanente.

Del mismo modo, la presión por el control ideológico y el adoctrinamiento, la censura y la monopolización de los medios de comunicación y difusión ejercida por los regímenes totalitarios se vieron plasmados en el Ministerio de la Verdad, el cual Orwell presentó en su relato como el responsable de los medios de comunicación, el entretenimiento, las bellas artes y la educación y cuyo propósito era el de distorsionar la

realidad a través de la reescritura y falsificación de los acontecimientos históricos. Además de que con las telepantallas y la figura del Gran Hermano se evidencia una versión extrema de vigilancia gubernamental y propaganda, poniendo de manifiesto la preocupación de la sociedad por el uso de la tecnología para controlar la población.

Probablemente sea por las intenciones críticas del género que grandes sucesos y catástrofes de la historia del mundo han sido reinterpretados y plasmados en la ciencia ficción distópica. Pero, así como se aprecia una forma de representar el pasado también se representa el mundo actual en toda su complejidad, con las molestias e inconvenientes que trae el mismo hecho de existir, de hecho, actualmente se hace difícil distinguir entre lo que se presenta como ficción y realidad y se ha llegado a un punto en el que “se puede hablar ya de una metadistopía que, además, se acerca peligrosamente a la realidad. O la invade” (Yanke, 2019, párr. 3). El Sci_Fier-D puede reconocer hoy en los universos distópicos una gran cantidad de similitudes y referencias con el mundo real actual, por lo que los acontecimientos que se le presentan en estos universos ficticios dejan de ser sucesos lejanos y ajenos a él y en cambio, se puede encontrar ahora a sí mismo siendo participe de la distopía.

Por otro lado, “Hoy, somos nostálgicos tanto como futuristas” (Turner, 2011, párr. 6) y los universos de ciencia ficción distópica también proponen versiones del futuro de la sociedad, manifiestan las ambiciones y expectativas de sus autores, así como su escepticismo y temor por el porvenir de la humanidad. Pero estos no son solo mundos posibles que intentan predecir y presagiar el estado futuro de la sociedad, sino que efectivamente lo afectan, pues “los relatos que se cuentan a sí mismos los individuos y las

sociedades tienen una importancia capital en la creación de identidades, metas y estados de ánimo” (Martorell, 2021, p.17). Es decir que, las historias a las que los individuos le otorgan su atención, por las que muestran preocupación y a las que dedican tiempo de vida para su apreciación, terminan afectando su percepción del mundo, modifican sus ideales y por ende influyen en la construcción de su futuro.

Es así como “la distopía define cada vez más el espíritu de nuestros tiempos” [dystopia increasingly defines the spirit of our times] (Claeys, p. 498); si bien, antes se veía a la distopía como un lugar distante al que no se aspiraba llegar, en el que se presentaban sociedades opresivas y sombrías que proyectaban un futuro desalentador e indeseable, hoy parece más el lugar del cual no se nos es posible salir. La distopía se ha convertido en una decalcomanía del mundo real: una reproducción de la historia del mundo, un reflejo de la sociedad actual y un presagio del futuro de la humanidad.

La versión alterna de la sociedad

Los creadores de universos distópicos proponen formas alternas de ver y comprender el mundo; suelen introducir al Sci_Fier-D en realidades diversas en las que la sociedad no se configura de la manera tradicional o ha sufrido modificaciones en su estructura social y las conductas humanas, por ende, se han reajustado y son el resultado de la adaptación a estas variaciones. En este sentido, por muy extraña que pueda ser esta nueva variante del mundo real, será posible encontrar una estructura bajo la cual ese nuevo mundo se codifique, pues “todo ser humano pertenece por lo menos a un sistema social” (Bunge, 1995, p. 21) y sin importar que tan aislado parezca estar de la sociedad,

siempre tendrá una relación con su entorno, los individuos o los elementos que lo componen.

Si bien los sistemas sociales establecen estructuras bajo las cuales los humanos se organizan para convivir en sociedad, estos no son estáticos, los sistemas sociales también se autogeneran continuamente, evolucionan con el tiempo y afectan tanto a los miembros que lo componen como el entorno en el que operan. Es esta constante evolución y transformación lo que permite que exista una variedad de representaciones y una multiplicidad de estructuras sociales posibles en los mundos ficticios de los relatos distópicos.

A continuación, se reflexionará sobre las diferentes formas en las que se han estructurado las sociedades de los universos distópicos, teniendo en cuenta tres modos o dimensiones en las que se pueden categorizar los sistemas sociales en función de su origen, naturaleza y grado de intervención humana, siendo estos: “los sistemas sociales naturales, los sistemas sociales humanos y los sistemas sociales artificiales” (Maldonado, 2009, p. 149). Sin embargo, se debe tener en cuenta que las personas también son una combinación de sistemas diferentes (Bunge, 1995) y estas tres categorías planteadas no son completamente independientes, es decir, la existencia de un sistema no obstaculiza la existencia de otro, sino que se relacionan e interactúan entre sí, permitiendo la coexistencia de todos los sistemas en una misma sociedad. De esta manera, los sistemas humanos influyen en los naturales a través de la agricultura o la urbanización y los sistemas artificiales son el resultado de las necesidades y dinámicas de los sistemas humanos, pero a su vez estas grandes corporaciones también modifican las relaciones

sociales de los sistemas humanos, a través de los avances tecnológicos o las redes sociales.

Es importante precisar que, si bien los tres sistemas confluyen, este trabajo centrará su atención en los sistemas naturales y humanos, excluyendo el análisis profundo de los sistemas artificiales.

Los sistemas sociales naturales

Estos sistemas se producen y se desarrollan de manera espontánea, pues son el resultado de procesos biológicos, geológicos y climáticos interdependientes. En este sentido, son sistemas autoorganizados, con estructuras y procesos que evolucionan a través de la selección natural, de acuerdo con las dinámicas biológicas, ecológicas y climáticas características de un ecosistema; además, como consecuencia de la evolución en un territorio específico, caracterizan su ecología y su paisaje hasta definir un escenario propio, reconocible y singularizable (Real Academia Española, s.f.-c). Así mismo, los sistemas sociales naturales se autogeneran y rehabilitan de forma autónoma, y se oponen al sistema artificial en la medida en que no dependen de forma directa de la intervención humana para su existencia, aunque si pueden verse influenciados por las actividades de estos.

Considerando esto, no se debe dejar de lado que desde mucho tiempo atrás se ha postulado la existencia de una conexión del humano con la naturaleza; en la antigua Grecia, que entendía la realidad de forma binaria o dualista, se proponía la concepción del mundo desde diferentes duplas dentro de las que aparecían el hombre-la naturaleza y

las ciencias naturales-las ciencias sociales, por lo que no es extraño afirmar que “las ciencias sociales y humanas nacen teniendo como referente inmediato el modelo naturalista” (Maldonado, 2009, p. 148). Esta conexión entre el humano y la naturaleza se ve reflejada en la forma de vida y organización de cada pueblo, pues los diferentes ecosistemas y sus modificaciones determinan y afectan directamente las conductas de los individuos, las dinámicas preestablecidas y el funcionamiento en general de la sociedad.

La incidencia del ecosistema

Un sistema social natural se genera en consonancia y de forma armónica con las condiciones y características específicas de cada ecosistema, y son estas mismas particularidades del territorio las que determinan las dinámicas y conductas de los individuos que lo habitan, esto debido a que “No solo estamos en el mundo, sino que formamos parte de él” (Arendt, 2019, p. 16); o dicho de otra forma, es el conjunto de relaciones dinámicas entre el humano y su entorno las que cimentan las bases de la sociedad.

En este sentido, los universos de ciencia ficción distópica suelen proyectar escenarios devastadores en los cuales el ecosistema ha sufrido cambios importantes debido a un declive o desastre medioambiental, la fragmentación o división de un estado/territorio, la creación de nuevas infraestructuras o por el uso de tecnologías avanzadas que conducen a la decadencia urbana. En consecuencia, para el Sci_Fier-D “Uno de los aspectos más desfamiliarizadores de las ficciones distópicas es la representación del paisaje, la materialización física de un mundo que de alguna manera

ha cambiado” [One of the more defamiliarising aspects of dystopian fictions is the depiction of the landscape, the physical realisation of a world which has in some way changed] (Norledge, 2022, p. 74), puesto que la transformación del ecosistema conlleva a un cambio en el orden natural de los sistemas sociales naturales que imperan en estos mundos distópicos. Es por esto que las personas que integran y habitan un territorio en decadencia o alterado ambientalmente, ya no se relacionan con el medio de la misma forma, sino que se han tenido que adaptar a las nuevas condiciones y han ajustado sus modos de vida para sobrevivir en esa nueva versión de la realidad.

Existen diversas películas de ciencia ficción distópica en las que se evidencia como la distorsión del ambiente condiciona el comportamiento humano. En *Mad Max: furia en el camino* (2015) dirigida por George Miller, se muestra un desierto postapocalíptico reflejo del colapso ecológico y social de la civilización, en el que la supervivencia depende de la movilidad, y el agua y la gasolina se han convertido en recursos vitales extremadamente escasos. En este ecosistema devastado resalta la ausencia de vida, la fauna no se observa en pantalla y la vegetación es casi inexistente, así como también sobresalen los cañones de roca seca y extensas dunas de arena en las que abundan violentas tormentas eléctricas, acompañadas de relámpagos e intensos tornados de arena capaces de acabar con todo a su paso. En este ambiente inhóspito predominan las guerras por la obtención de los recursos, pues los humanos no se preocupan por la restauración de la naturaleza, sino que la ven como un simple recurso que debe ser explotado.

Este ecosistema árido y hostil no es solamente un escenario, sino que determina el comportamiento y las relaciones entre los individuos. De esta manera, los humanos que habitan este territorio tuvieron que adaptarse drásticamente a ese entorno para sobrevivir, pero al perder el sentido de armonía con la naturaleza, esta sociedad se volcó hacia la explotación, la brutalidad y el abuso, engendrando sistemas jerárquicos opresivos y totalitarios que mantienen el orden a través del miedo y el acondicionamiento ideológico; por lo que en ese mundo las relaciones sociales son violentas, muchas personas han sido esclavizadas y el acceso al agua y alimentos están controlados por un dictador que busca mantener su supremacía y el control sobre sus súbditos. En suma, estos comportamientos reflejan una cultura determinada por las condiciones del ecosistema, marcada por la escasez de recursos y la lucha por la supervivencia.

Caso similar ocurre con la película *Mundo Acuático* (1995) dirigida por Kevin Reynolds, en la que se muestra un mundo postapocalíptico en el que el nivel del mar ha subido de manera catastrófica a causa del derretimiento de los casquetes polares, sumergiendo gran parte del planeta bajo el agua sin dejar tierra firme a la vista. En este ambiente los recursos son escasos; el alimento proviene principalmente de la pesca, y el agua dulce y la tierra seca se han convertido en los bienes más preciados.

En este mundo donde el agua lo domina todo, las reglas de supervivencia han cambiado y responden a las demandas del ecosistema acuático. Los humanos sobreviven en embarcaciones o plataformas flotantes construidas con chatarra proveniente de los restos de la civilización anterior, como partes de barcos hundidos o materiales residuales de las antiguas plataformas petroleras. Las prácticas de comercio y hábitos de consumo

han mutado; se practica el trueque dado que los recursos son extremadamente limitados y los artículos del viejo mundo son muy valorados por su difícil acceso, las comunidades en los atolones son autosuficientes y subsisten recolectando agua de lluvia, purificando el agua de mar y cultivando plantas en pequeñas cantidades de tierra. Sin embargo, el océano se percibe más como un enemigo que como un aliado, provocando que encontrar tierra seca y la consecución de recursos se convierta en una obsesión, por lo que las ciudades flotantes a menudo son atacadas por humeantes en búsqueda de tierra firme, bandoleros marítimos que se dedican a saquear violentamente otras comunidades y vivir de forma destructiva explotando los pocos recursos que quedan.

De esta manera, las personas se han visto obligadas a vivir en el océano infinito y han aparecido mutaciones genéticas en algunos humanos, cuyos cuerpos han evolucionado para adaptarse a las condiciones acuáticas del territorio y han desarrollado branquias y pies palmeados que les facilitan la supervivencia en este mundo cubierto de agua marina.

Estas condiciones drásticas han dado lugar a comportamientos extremos, caracterizados por el pragmatismo, la violencia y la desesperación. Pero todas estas acciones son solo el resultado de un deseo de supervivencia y no se observa un intento real de los humanos por lograr una adaptación sostenible con el ecosistema acuático. La relación con la naturaleza es tensa y los pocos recursos que quedan son explotados al máximo, sin ningún tipo de esfuerzo por restaurar o preservar el entorno.

En estos dos mundos distópicos es evidente como la decadencia del ecosistema transforma radicalmente la relación del humano con el entorno y por ende su percepción

del mundo. Las alteraciones modifican las prácticas y costumbres de las comunidades que habitan estos territorios, condicionando el modo de vida de sus habitantes en concordancia con los recursos a los que tienen acceso. La naturaleza se presenta así, como una fuerza hostil e implacable, reafirmando el papel crucial que juega el ecosistema en la estructuración de los sistemas sociales y su gran impacto en el desenvolvimiento de la cultura en las sociedades.

La intromisión del humano

Los mundos distópicos de *Mad Max: furia en el camino* (Miller, 2015) y *Mundo Acuático* (Reynolds, 1995) sufrieron colapsos ambientales que acabaron con el estado de la sociedad como la conocían, lo que llevo a que los individuos que habitaban los diferentes ecosistemas generaran otras formas de relacionamiento, desarrollaran nuevas dinámicas de convivencia y crearan nuevas estructuras para organizarse y mantener su propio y particular estado de control. En ambos casos y en situaciones completamente opuestas, las sociedades se adaptaron a las condiciones del ecosistema, pero ¿sería posible que no lo hubieran hecho? ¿de verdad está el humano condicionado por el ecosistema o podría este moldear el mundo a su antojo?

Según Hannah Arendt “al destruir el mundo no se destruye más que una creación humana” (2019, p. 103); por lo que el mundo es lo que el humano hace de él. En este sentido, si bien existen unas condiciones básicas inherentes al territorio, la mera presencia humana en este también las modifica. Y más allá de sentirse aprisionado por dichas condiciones, el humano ha encontrado la manera de apropiarse de las características del

medio para su beneficio, llegando a modificar ecosistemas completos, adaptando territorios a las necesidades particulares de los individuos y buscando además obtener beneficios económicos a cuenta de estas transformaciones.

Lugares que antes eran desiertos áridos ahora son grandes ciudades, faro del ocio y el entretenimiento como Las Vegas, Nevada y Los Ángeles, California en el norte de América; o se han convertido en lujosos centros de comercio con arquitectura ultramoderna como la ciudad de Dubái en el golfo pérsico, que incluso cuenta actualmente con un archipiélago de islas artificiales. En los Países Bajos en el noroeste de Europa, áreas extensas del mar han sido drenadas para lograr una expansión geográfica y el mar del Norte se ha convertido en una tierra habitable mediante la construcción de pólderes. Mientras que, en el oriente de Asia y África en países como China y Etiopía se han modificado las condiciones de los terrenos montañosos mediante terrazas, creando nuevos agroecosistemas que contrarrestan las condiciones climáticas intensas y diversas, propias de los territorios.

Estos ejemplos ilustran como el ser humano ha transformado el ecosistema y ha adaptado una variedad de entornos, desde desiertos hasta pantanos, montañas y océanos, para su beneficio o supervivencia. Sin embargo, el humano posee tanto la capacidad de producir como el poder de destruir (Arendt, 2019) y estos cambios traen consecuencias significativas para los ecosistemas locales, pues ninguna acción está libre de efectos. No obstante, son justamente estos ecosistemas radicalmente transformados los que los creadores de los universos distópicos utilizan en sus historias, para exponer así las consecuencias de la intervención humana sobre un mundo que es dado por sentado.

El colapso y la reconstrucción del mundo

En la actualidad “nuestra sociedad globalizada no para de generar y consumir productos culturales distópicos, en los que se recrea un futuro catastrófico. No sólo en las series, también en los libros y hasta en los discos” (Yanke, 2019, párr. 1). Ante esta aglomeración de universos distópicos, el Sci_Fier-D podría sentirse abrumado al observar esa cantidad de entornos decadentes, pero, por el contrario, ha desarrollado una relación de proximidad y simpatía por este tipo de representaciones. En el periódico online *El mundo*, Rebeca Yanke se cuestiona de donde proviene esa afinidad de los individuos por los mundos distópicos y se pregunta por qué a los humanos les atrae y complace imaginar un futuro catastrófico; así pues comenta que esto se debe a que la ciencia ficción distópica “da cuenta de nuestra ansiedad mientras refleja también nuestra realidad” (2019, párr. 9), por lo que la atracción del Sci_Fier-D por estos escenarios en ruina también proviene del hecho de que este tipo de entornos se asemejan a su vida ordinaria, pues elementos de naturaleza distópica forman ahora parte de su cotidianidad.

Es tan alto el estado de deterioro y el nivel de decadencia en el que ha entrado el mundo real, que es sencillo encontrar a través de la historia múltiples ocasiones en las que el humano, de forma consciente o inconsciente, ha intentado acabar con el mundo, atentado además contra su propia especie. Desde ataques nucleares como los bombardeos atómicos de Hiroshima y Nagasaki, ordenados por el trigésimo tercer presidente de los Estados Unidos Harry S. Truman, contra el Imperio del Japón en el contexto de la segunda guerra mundial; hasta múltiples episodios de violencia como los bombardeos y masacres en la franja de Gaza, resultado de décadas de tensiones étnicas, territoriales,

religiosas y políticas entre Israel y Palestina, agravadas por el control del movimiento de resistencia Islámica - Hamás, la rivalidad entre facciones palestinas, y las políticas de Israel y Egipto.

Estos conflictos, no solo han impactado negativamente al mundo en un ámbito social y político, sino que también han afectado ambientalmente las zonas donde estas guerras han tomado lugar, causando un incremento exponencial en las emisiones de gases de efecto invernadero, provocando un impacto climático y agravando el calentamiento global (Europa Press, 2024), así como dejando hectáreas de tierra contaminadas con partículas radioactivas, produciendo mutaciones en la flora y fauna de los ecosistemas locales (Comisión Nacional de los Derechos Humanos [CNDH], s.f.).

Cada uno de estos acontecimientos catastróficos, entre otros sucesos trágicos ocurridos a través de la historia no solo han servido como combustible e inspiración para la creación de universos distópicos, sino que se han convertido en la raíz de la conexión profunda del Sci_Fier-D con estos mundos ficticios. De hecho, se podría afirmar que hoy en día se le facilita más al humano imaginar un mundo devastado que uno en armonía y prosperidad. Es justo por esto que actualmente los mundos distópicos resuenan cada vez más fuerte en las mentes del público en general, pues al Sci_Fier-D ya no solo le parece verosímil dentro de la narración que el mundo esté agonizando, sino que además percibe esta realidad alterna como algo posible y cercano, una ficción factible y tangible.

Sin embargo, lo realmente preocupante es que pareciera que al humano no le importara la probabilidad de que se extinga el mundo que habita y al que le debe su subsistencia. Es así, que en múltiples películas de ciencia ficción es común encontrar

futuros cercanos donde se presentan mundos en ruinas en los que el ecosistema ha sufrido daños significativos a causa del comportamiento humano. En *WALL-E* dirigida por Andrew Stanton (2008), es posible observar un mundo devastado por la contaminación y la acumulación masiva de desechos, una tierra en condiciones atmosféricas hostiles, cubierta por escombros, con territorios sin vegetación, animales o agua limpia, reflejando así un sistema colapsado por la falta de equilibrio ecológico. Mientras que en *Elysium* (2013) dirigida por Neill Blomkamp se presenta un mundo deteriorado, sobrepoblado y en una profunda desigualdad socioambiental, la tierra ha sido devastada por la sobreexplotación de recursos y la negligencia ambiental, y la naturaleza ha sido destruida dejando un entorno pobre, corroído y estéril.

Pero estos dos universos distópicos no solo tienen en común el colapso de la sociedad o una relación insostenible con el ecosistema, sino también la capacidad de reconstruir el mundo, pues ante la disminución en la calidad de vida y las condiciones adversas del ambiente, la población mundial de *WALL-E* (Stanton, 2008) y *Elysium* (Blomkamp, 2013) optó por buscar fuera de la atmósfera terrestre otros lugares donde pudieran establecerse y viajaron al espacio exterior para continuar con sus vidas en naves o lujosas estaciones espaciales. Los humanos de estos universos distópicos abandonaron el mundo en lugar de restaurarlo o regenerarlo, ignorando su responsabilidad ambiental con la tierra, pero también dejaron al descubierto que es la misma fuerza que acaba con el mundo, la que puede reconstruirlo, pues “lo que los hombres producen pueden destruirlo otra vez, lo que destruyen pueden construirlo de nuevo” (Arendt, 2019, p. 103). En estos dos casos queda en evidencia que el humano puede quedarse sin mundo, pero no perderá

su capacidad para configurarlo; siempre podrá generar un nuevo sistema, régimen o estado, incluso en lugares inhóspitos.

Capítulo 2: Sistemas, organización y pensamiento

Los sistemas sociales humanos

En estos sistemas sociales, creados y mantenidos por los seres humanos, los individuos desarrollan un vínculo en conjunto y buscan satisfacer sus necesidades colectivas dentro de un entorno determinado, definido por un marco de reglas, recursos y limitaciones. Se basan en la capacidad humana para establecer relaciones complejas, así como en su habilidad para construir instituciones y crear culturas y normas que guíen el comportamiento colectivo. Además, se caracterizan por ser dinámicos, adaptativos y complejos (Gómez, 2017), ya que están influenciados tanto por factores internos, como las relaciones sociales, la cultura y las estructuras de poder; como por factores externos, como el ecosistema, el estado político, el entorno económico o los avances tecnológicos.

En este sentido, es posible remitirse a la definición de Bunge, en la cual afirma que “un sistema social humano es un sistema social compuesto por seres humanos que dependen del trabajo propio o ajeno para subvenir a sus necesidades y satisfacer sus deseos” (1995, p. 19), pero este también adiciona que estos sistemas pueden ser espontáneos o formales, dependiendo de la forma en la que se originan. Por lo que, si son autoorganizados y emergen espontáneamente por asociación o reproducción, son considerados espontáneos, como las familias o los grupos de amigos. Pero si son organizados y sostenidos con base en finalidades, reglas u objetivos en común, son

considerados formales, como las organizaciones o comunidades que se generan en las iglesias, escuelas o empresas.

La primacía de la familia en el tejido social

Dado que “el mundo está organizado de tal modo que en él no hay ningún refugio para el individuo, para el más diverso” (Arendt, 2019, p. 44), aquel sujeto que se perciba como particularmente peculiar o cuyas características difieran de lo canónico, de lo establecido, de lo tradicional, le resultará más difícil vincularse a grupos organizados o ser bienvenido en comunidades establecidas dentro de un sistema social estricto. Es por esto que el humano, casi por instinto de supervivencia, luchará por relacionarse y encontrar un espacio donde pueda sentirse seguro y aceptado, o más bien, anhelará ubicarse en un lugar donde pueda sentirse acogido y protegido. Es ante esta situación que, “Las familias se fundan como albergue y fortificación en un mundo inhóspito y extraño en el que uno desea establecer parentescos” (Arendt, 2019, p. 44); convirtiéndose esta en ese primer ente que le otorga al sujeto una sensación de pertenencia, una posibilidad de encajar a un grupo determinado, a pesar de los diferentes matices, características o preferencias de quienes la conforman.

Sin embargo, “se considera que los parentescos pueden, por un lado, unir a los más diversos y, por otro, permitir que figuras similares a individuos se distingan las unas de las otras” (Arendt, 2019, p. 44); por lo que el concepto de familia gana peso dentro de los sistemas sociales humanos, en tanto que tiene el poder de agrupar como de segregar a los individuos desde su nacimiento. Así mismo adquiere un nivel de supremacía tal que

se le ha llegado a denominar el núcleo básico de la sociedad, pero este título no solo se le otorga por el hecho de influir en la forma de relacionamiento entre los individuos, sino porque también se le considera como el lugar de origen y formación del humano, pues es visto como un “importante escenario de socialización de valores, actitudes y pautas de conducta” (Balbuena, 2007, p. 115), en el cual el individuo desarrolla las bases de su identidad bajo el yugo de sus parientes.

Adicionalmente, la familia no solo es un agente fundamental en el proceso de enseñanza-aprendizaje, sino que también propicia la renovación generacional que garantiza la continuidad de la raza humana. Esta renovación generacional “permite la preservación de las naciones, la generación y creación de riqueza, el aumento de la productividad, el desarrollo de las instituciones políticas, sociales, etc.” (Plataforma Unidos por la Vida Colombia, s.f., p. 2), pero, no solo se trata de la expansión de la raza humana, sino que, además, este núcleo se asegura de mantener una transmisión intergeneracional de las tradiciones para resguardar el legado de sus antepasados y preservar el orden del sistema establecido.

La crisis de la descendencia

Las afirmaciones anteriores dejan en claro el importante papel que cumple la familia como entidad dentro de la sociedad que se encuentra hoy establecida, sin embargo, cuando el Sci_Fier-D se sumerge en un mundo distópico, puede entender y relacionarse con este concepto de una forma radicalmente distinta. Esto se debe a que a los autores de ciencia ficción distópica les interesa indagar, imaginar y postular lo que

sucedería si un concepto tan firmemente arraigado como este se diluye, se modifica o se elimina dentro de un sistema determinado. Es así que es usual encontrar universos distópicos en los cuales no se presenta a la familia como aquella entidad que provee los soportes bases de la sociedad, sino que más bien se centran en mostrar lo que podría suceder si esos cimientos fueran destruidos.

Una muestra de esto es la película *Niños del hombre* (2006) dirigida por Alfonso Cuarón, en la que se observa una sociedad sombría y caótica que ha entrado en crisis debido a la infertilidad global que ha azotado al mundo por 18 años. En esta, se presenta al Reino Unido como uno de los últimos estados que aún sigue en pie, sin embargo, la incapacidad de reproducirse ha fracturado no solo la estructura social de la Londres de 2027, sino la de todo el mundo; causando que las naciones colapsen y adopten gobiernos autoritarios y represivos que, en medio de una crisis migratoria, recurren a la fuerza policial militarizada para mantener el orden, optando además por políticas brutales hacia los inmigrantes y desencadenando respuestas violentas por parte de los ciudadanos que tratan de sobrevivir en un ambiente de guerra.

Esta crisis mundial de infertilidad también ha afectado profundamente las relaciones humanas en esta sociedad; los individuos han perdido la motivación para generar conexiones emocionales, pues al enfrentarse a la extinción y encontrarse ante la imposibilidad de imaginar y construir un futuro, se ha despertado una sensación de desesperanza y nihilismo en la humanidad, provocando que la apatía y el individualismo prevalezcan en la sociedad. En este sentido, la infertilidad no solo destruye la capacidad

de reproducción, sino que también arrasa con las estructuras sociales y destroza las conexiones emocionales que mantienen unidas a las comunidades.

Sin embargo, si “La Familia es esencial para ser y permanecer la humanidad en el tiempo” (Plataforma Unidos por la Vida Colombia, s.f., p. 3), una de las consecuencias más trascendentales de la infertilidad es la pérdida de la descendencia, que además ocasiona que el concepto de familia quede obsoleto, despojando a los individuos de sus roles tradicionales relacionados con la crianza y la familia, desintegrando por completo los vínculos filiales y generando una sensación de vacío colectivo. Esta ausencia de nacimientos provoca además que en *Niños del hombre* (Cuarón, 2006) la sociedad rinda culto nostálgico a los últimos niños nacidos antes de la infertilidad, tratándolos como reliquias que deben ser aisladas y protegidas, pues se han convertido en la última reminiscencia de lo que antes concebían como el núcleo de la sociedad.

Desde este punto de vista, Cuarón plantea en *Niños del hombre* (2006) un futuro posible que muestra la respuesta de la humanidad ante un temor globalizado, pero esta no es la única obra audiovisual que muestra los límites que los seres humanos estarían dispuestos a sobrepasar para garantizar su descendencia. En la serie de televisión *El cuento de la criada* (2017–presente) creada por Bruce Miller y basada en la novela distópica homónima publicada en 1985 por la escritora canadiense Margaret Atwood, también es posible observar como el declive de la población y la baja fertilidad alteran la estructura social del mundo, haciendo que los individuos estén dispuestos a esclavizar sexualmente a las mujeres fértiles para asegurar su permanencia como especie.

En *El cuento de la criada* (Miller et al., 2017–presente) la historia transcurre en Gilead, una nación que surge tras el colapso de Estados Unidos y cuya sociedad se encuentra bajo un régimen totalitario, profundamente patriarcal y teocrático, que surge luego de que un grupo extremista tomara el control de gobierno y estableciera las leyes de la nación en base a una interpretación extrema de los textos bíblicos. En este sistema opresivo la población se encuentra fuertemente jerarquizada, los roles sociales son impuestos por el estado y están definidos por el género, la capacidad de engendrar y la posición social. Además, esta estructura despoja a los individuos de sus identidades previas, por lo que los vínculos pasados son eliminados y las relaciones humanas son redefinidas para que puedan ajustarse a este sistema estricto.

En esta serie el concepto de familia se desdibuja pues los vínculos filiales se destruyen y se ejercen roles familiares de forma forzada, dando paso a relaciones de parentesco artificiales. Esto se debe a que las esposas de los comandantes no engendran a sus hijos pues, aunque ocupan un lugar de prestigio en la sociedad, usualmente son infértiles. Por esta razón cada casa de Gilead tiene asignada una criada, estas son mujeres fértiles que han sido privadas de su libertad, adoctrinadas mediante la violencia y forzadas a concebir hijos para las familias de los comandantes en un ritual que involucra abusos físicos y psicológicos al implementar la violación sexual sistemática. De esta manera el gobierno de Gilead no solo controla los cuerpos y regula la descendencia, sino que también priva a las personas de sus lazos más íntimos, impidiendo la generación de nuevas conexiones emocionales. Estas condiciones fracturan las relaciones humanas fundamentales, creando un entorno de alienación, desesperación y resistencia.

Así, en *Niños del hombre* (Cuarón, 2006) y *El cuento de la criada* (Miller et al., 2017–presente), el Sci_Fier-D solo se encuentra con dos de las posibles respuestas de la humanidad ante una crisis de infertilidad, sin embargo, son suficientes para entender como la incapacidad de procrear afecta profundamente el estado político, económico, social y emocional de una sociedad.

La autodeterminación reproductiva.

En estas dos obras audiovisuales las consecuencias de la infertilidad son devastadoras y aunque estos mundos distópicos pueden sentirse como futuros muy distantes, la verdad es que estas realidades no están tan alejadas del estado actual de la humanidad; donde “A escala internacional, la fecundidad se ha reducido de un promedio de 5 nacimientos por mujer en 1950 a 2,3 en 2021” y en la que, además, “se prevé que la fecundidad descienda a 2,1 nacimientos por mujer en 2050” (Fondo de Población de las Naciones Unidas [UNFPA], s.f., párr. 9). De hecho, algunos países ya están siendo afectados por crisis demográficas y se encuentran lidiando con el descenso de sus poblaciones, ocasionado en gran medida por la disminución de las tasas de natalidad en sus territorios.

Una muestra de esto es la situación que atraviesa Corea del sur, donde el presidente Yoon Suk-yeol declaró en junio de 2024 la emergencia demográfica nacional debido a su baja tasa de natalidad, la cual con un 0,7 figura como la más baja del mundo desarrollado y se encuentra por debajo del 2,1 necesario para el crecimiento poblacional del país (Deutsche Welle [DW], 2024a). Sin embargo, la baja natalidad no es la única

preocupación del gobierno surcoreano, sino que también se enfrentan a una sociedad superenvejecida, pues según el ministerio del interior de Corea del sur “el 20 por ciento de la población del país -es decir, 10,24 millones de personas- tiene 65 años o más” (DW, 2024a, párr. 1), lo que hace que Corea del sur se sume a la lista de países superenvejecidos donde también se encuentran otros países desarrollados de Europa y Asia.

Caso similar ocurre en otros países industriales como Japón, que detrás de Mónaco se posiciona como el segundo país con la población más envejecida y cuyo índice de natalidad del 1,2 también se encuentra por debajo de la tasa necesaria para mantener el nivel de la población (Deutsche Welle [DW], 2024b). Ante esta situación, el primer ministro de Japón Shigeru Ishiba considera a “la baja natalidad y despoblación que vive el país como ‘una emergencia silenciosa’” (DW, 2024b, párr. 1), dado que la disminución de la población pone en peligro la seguridad nacional y afecta considerablemente el futuro desarrollo del país.

Así, la escasez de niños por la baja tasa de fecundidad mundial y la abundancia de la población longeva por el continuo aumento en la esperanza de vida generan preocupación a nivel global, pues se anticipa que “pronto será imposible gestionar sociedades envejecidas” (UNFPA, s.f., párr. 5), dado que el envejecimiento y la disminución de la población acarrearán consecuencias que afectan a “casi todos los sectores de la sociedad, entre ellos, el mercado laboral y financiero, la demanda de bienes y servicios, como la vivienda, el transporte y la protección social, así como la estructura

familiar y los vínculos intergeneracionales” (Organización de las Naciones Unidas [ONU], s.f., párr. 2).

Es por esto que los gobiernos de estos países se han comprometido a destinar sus esfuerzos y recursos para evitar que un colapso demográfico afecte de forma irremediable a sus sociedades y a los individuos que la conforman. El gobierno de Corea del sur, por su parte, ha ejecutado diferentes proyectos para fomentar la natalidad, al mismo tiempo que las grandes corporaciones se han sumado a la iniciativa y han desarrollado incentivos para promover el nacimiento de los hijos de sus empleados. En conjunto, han logrado implementar programas de bienestar de vivienda para familias con recién nacidos, subsidios para la licencia remunerada por cuidado infantil, horarios laborales flexibles para extender el tiempo libre de los padres (Kreimer, 2024), además de tratamientos de fertilidad y subsidios para congelar óvulos (DW, 2024a). Sin embargo, estas prácticas aún no han dado los resultados esperados, por lo que ante la emergencia poblacional el gobierno coreano se plantea la creación de un ministerio de población que se encargue de los asuntos relacionados con la natalidad y el envejecimiento de la población (DW, 2024a).

De la misma manera, según el periódico El Herald de México (2025), el gobierno japonés también ha puesto en marcha diversas estrategias para contrarrestar la reducción de los nacimientos, como la implementación de programas de cuidado infantil ampliados, el otorgamiento de subsidios para hogares con niños y la entrega de apoyos económicos a parejas jóvenes, además actualmente analiza la posibilidad de establecer horarios de trabajo más flexibles (DW, 2024b) que permitan un balance entre la vida

personal y profesional. No obstante, al igual que en Corea del sur, estas estrategias no han sido efectivas para frenar el descenso de la población. Además, el gobierno japonés sostiene que otro problema que surge ligado a la baja tasa de natalidad es el hecho de que “muchas personas jóvenes en Japón son reacias a casarse o formar familias. Desanimadas por las dificultades económicas, el alto costo de vida y la falta de conciliación en el trabajo y la vida familiar en las empresas japonesas” (El Herald de México, 2025, 1m30s), por lo que Japón se encuentra en una situación crítica y continúa en búsqueda de otras alternativas que mitiguen esta crisis demográfica.

Las dinámicas sociales de estas naciones se han visto afectadas profundamente por la crisis demográfica, pero, a diferencia de los mundos distópicos de *Niños del hombre* (Cuarón, 2006) y *El cuento de la criada* (Miller et al., 2017–presente), la disminución en los nacimientos y la escasez de niños en la sociedad del mundo real no es ocasionada por la incapacidad biológica de procrear en una civilización infértil, sino que más bien se debe a los cambios socioeconómicos y culturales de las naciones, que provocan que los ciudadanos decidan de forma individual, abstenerse de engendrar niños en una sociedad competitiva que no está diseñada para albergar a los más débiles.

La mutación del núcleo básico

Si se piensa en el ámbito social, es muy probable que la crisis demográfica actual cambie la forma en la que se relacionan los individuos, así como afectará la conformación de las familias, comunidades y naciones, especialmente por el hecho de que “se calcula que, a lo largo de los próximos decenios, la migración se convertirá en el

único factor que impulsará el crecimiento demográfico en los países de ingreso alto” (UNFPA, s.f., párr. 8). Teniendo en cuenta estos posibles cambios en la población, podría esperarse que las familias del futuro sean mucho más diversas y no solo estén ligadas de manera estricta por vínculos de reproducción con el fin principal de asegurar la descendencia y continuidad de un legado, sino que más bien se convertirán en un lugar común donde individuos afines podrán coincidir y compartir experiencias de vida. Es decir que se puede vislumbrar un futuro en el que las familias se caracterizarán más por surgir de vínculos por asociación que reproducción; lo cual, si se analiza de forma más profunda, en realidad no distaría del significado amplio que posee la palabra Familia. Pues pensar que el concepto de familia se limita a los vínculos de parentesco más estrechos (relaciones paternas/maternas y filiales), es de hecho definirlo solo desde un punto de vista conservador, reduciendo su significado y adaptándolo a un contexto tradicional específico, cuando en realidad este concepto es bastante amplio y se ha caracterizado por mutar en el tiempo.

Al revisar la historia se evidencia que, en diferentes periódicos históricos desde la Antigüedad hasta el Medioevo y parte de la Edad Moderna, donde las castas sociales distinguían entre aristócratas y vulgo, conformar familias involucraba otro tipo de carga social, en la medida en que se veían involucradas estrategias de dominancia política y económica en búsqueda de estatus y poder, influenciadas además por instituciones religiosas jerárquicas como la iglesia católica. En estas épocas era necesario establecer lazos con otras familias nobles para asegurar apoyo mutuo, por lo que eran comunes los matrimonios forzados como parte de alianzas estratégicas que les permitirían conservar la

riqueza y el prestigio, así mismo existía una presión por preservar el linaje y cumplir con el deber de tener hijos varones para mantener la posición de las familias (De Rê, E, 2025). Estas condiciones convirtieron a las familias de la aristocracia en instituciones con reglas estrictas y obligaciones públicas, que cargaban además con el peso de mantener un legado. Sin embargo los vínculos de sangre no constituían en toda ocasión un vínculo familiar legal y aunque los hijos bastardos tuvieran un vínculo en primer grado de consanguinidad con su progenitor de la nobleza, esta no era considerada como condición suficiente para ser reconocidos legítimamente como hijos de una familia aristócrata, pues al haber sido concebidos por fuera del matrimonio y ser fruto de vínculos secretos o vergonzosos, representaban “una degeneración o un empobrecimiento de su origen o su naturaleza” (Editorial Etecé, 2025b, párr. 1). Así, a pesar de contar con un parentesco consanguíneo “Los hijos bastardos carecían usualmente de los derechos formales y legales que otorga el lazo familiar” (Editorial Etecé, 2025b, párr. 3), por lo que se les relegaba y eran ubicados en una situación de inferioridad, donde eran tratados como sirvientes, criados o incluso vendidos como esclavos, perdiendo además la posibilidad de heredar legalmente títulos y tierras tras la muerte del progenitor.

Aun así, no es indispensable recurrir a eras ancestrales para constatar que las familias han tenido orígenes y estructuras circunstanciales que han ido mutando según su entorno, pues en este nuevo milenio la noción de familia también ha tenido cambios y el concepto se ha adaptado a las nuevas dinámicas de una sociedad industrializada y tecnológica. Si bien en la 22.^a edición del diccionario de la lengua española publicada en el 2001 se definió como familia al “Conjunto de ascendientes, descendientes, colaterales

y afines de un linaje” (Real Academia Española, s.f.-b, definición 2), implicando la importancia de un vínculo de sangre o un origen en común para la configuración de una familia y la clasificación de sus integrantes; para la 23.^a edición publicada en el 2014 el concepto fue ampliado y se definió como un “Grupo de personas vinculadas por relaciones de matrimonio, parentesco, convivencia o afinidad” (Real Academia Española, s.f.-a, definición 1), es decir que esta asociación entre individuos no solo se genera por vínculos de consanguinidad, demostrando que para la conformación de una familia en la edad contemporánea también se ven implicados otros tipos de lazos, como los vínculos generados mediante la adopción, la unión entre individuos afines o asociaciones a través de otro tipo de relaciones estables, que, sin ser un requisito indispensable, a menudo suelen implicar una conexión o relación afectiva.

La actual laxitud en los límites que definen a una familia y la normalización de esta variedad de lazos es lo que ha dado paso en el presente a la multiplicidad de modelos familiares y sus derivados donde se pueden encontrar hermandades y hasta familias multiespecie, que demuestran los vínculos tan estrechos que pueden desarrollar los humanos con otras especies de animales, al grado de considerarlos parte de su estructura familiar (García, 2023). Por consiguiente, al priorizar los vínculos emocionales y las uniones por afinidad sobre otro tipo de conexiones biológicas, los humanos ahora tienen la facultad de decidir de forma independiente a quienes denominar familia, lo cual sumado a los cambios tecnológicos que atraviesa el mundo y combinado con una sociedad cada vez más envejecida donde nadie parece tener tiempo, genera inquietud por descubrir cómo se vincularán los humanos y se constituirán las familias en un futuro. De

hecho, según la empresa EX Robots es probable que en el futuro sean los robots humanoides quienes acompañen y satisfagan las necesidades afectivas de los humanos (DW, 2023), lo que daría paso a familias multientidad donde se involucrarían seres artificiales u otros desarrollos tecnológicos en la estructura familiar; transformando una vez más la noción del concepto de familia, confirmando su capacidad de adaptación y maleabilidad en el tiempo.

Las alteraciones en el entramado social

Los creadores de los mundos distópicos presentan en sus historias las diferentes mutaciones que surgen cuando se da una variación en el origen, estructura o reglas de un grupo social consolidado, mostrando la facilidad con la que la modificación de una unidad social puede alterar el orden establecido; provocando cambios en las formas de actuar de los individuos, implicando modificaciones en las estructuras de poder y por ende transformando los sistemas organizacionales ya instituidos. Pero lo más relevante en estas historias es que muestran la capacidad de las unidades sociales de mantener su influencia en los entornos económicos, políticos y socioculturales, exponiendo el poder que cada una posee como institución en diversos contextos sociales. No obstante, las historias de ciencia ficción también permiten imaginar un futuro alternativo donde las bases conocidas de la sociedad sean modificadas y una gran fuerza dominante desaparezca como organismo de autoridad e incluso sea suprimida de la estructura social; como sucede en la serie de televisión *Un mundo feliz* (Falvey et al., 2020), donde el concepto

de familia es eliminado y se sustituye por un sistema tecnológico de reproducción y condicionamiento que garantiza la estabilidad social y felicidad de Nueva Londres.

En esta serie creada por David Wiener y basada en la novela distópica homónima de Aldous Huxley (1932), se observa un nuevo mundo en el que se ha establecido una sociedad utópica-distópica con un sistema estricto por castas. Este sistema moldea las relaciones humanas y controla la reproducción de los individuos por medio de ingeniería genética, por lo que los humanos son creados artificialmente y diseñados genéticamente con atributos físicos e intelectuales para pertenecer a una casta específica (alfas, betas, gammas, deltas o épsilons), asimismo todos los individuos son condicionados psicológicamente para aceptar su posición en la jerarquía social y están programados para mantener la economía en funcionamiento, a través de una cultura de consumo que perpetua el conformismo.

En este mundo ficticio se problematiza a la familia como unidad esencial dentro de una sociedad, pues en épocas anteriores se percibía a la familia como “la única institución capaz de velar, cuidar, amparar, proteger y apoyar a los más débiles de la sociedad” (Plataforma Unidos por la Vida Colombia, s.f., p. 2), pero en *Un mundo feliz* (Falvey et al., 2020) no existen vínculos familiares, los roles de madres y padres son obsoletos y se consideran figuras ajenas e innecesarias dentro del cuerpo social, por lo que con gran facilidad la familia deja de ser el único refugio para los individuos en este mundo ficticio. Asimismo, en esta serie, la sociedad busca erradicar la insatisfacción y el sufrimiento para mantener la estabilidad social, por lo que los ciudadanos evitan el conflicto y cualquier emoción negativa con ayuda de una droga llamada Soma, sin

embargo, esto los lleva a la búsqueda del placer inmediato, impidiendo que puedan tener momentos de introspección o cuestionamiento que les permitan un desarrollo personal o crear conexiones profundas con otros individuos.

Adicionalmente, la individualidad es un concepto extraño en este mundo, pues la comunidad es el núcleo de Nueva Londres y utilizan como lema central "Todo el mundo pertenece a todo el mundo". Así, desde el nacimiento cada humano se convierte en un engranaje más del cuerpo social, al unirse a una red neuronal colectiva avanzada que conecta a todos los ciudadanos de Nueva Londres. Este sistema online permite compartir emociones y experiencias en tiempo real, por lo que cada acción realizada por los individuos es pública y el consejo monitorea y controla cada uno de sus movimientos para asegurarse de que nada esté por encima del orden social y se logre la armonía colectiva. Si bien esta red consigue democratizar el conocimiento, niega completamente cualquier noción de privacidad y, en consecuencia, se pierde toda libertad individual. En este sentido, la sociedad está diseñada para priorizar la estabilidad y el bienestar colectivo sobre cualquier deseo personal, por lo que cada individuo solo existe en función de su contribución al orden y continuidad del sistema, que le exige además una completa lealtad hacia el cuerpo social.

La eliminación de la familia, la prohibición de la reproducción natural y la privación de emociones profundas despoja a las personas de este mundo de elementos que se han considerado esenciales para que un individuo conserve su humanidad. Sin embargo, esta nueva forma de sociedad también demuestra el poder de las comunidades y su relevancia, no solo en *Un mundo feliz* (Falvey et al., 2020), sino en el mundo actual,

donde las agrupaciones de personas con gustos afines y las asociaciones de individuos con objetivos en común, se han convertido en albergues que brindan abrigo y acogen a los más diferentes, conformando comunidades en las que se protegen y defienden entre sí con mayor vehemencia y tenacidad que cualquier otro tipo de unidad social.

La diversidad estructural de las comunidades

Se denomina comunidad al conjunto de personas que se agrupan de forma espontánea o intencionada por compartir elementos en común como principios, costumbres, visión del mundo, tareas, roles, estatus social, religión, idioma o espacio geográfico (Editorial Etecé, 2025a, párr. 1). De esta manera, al tener la capacidad de formarse en torno a distintos elementos, cada una de las comunidades también desarrolla una identidad propia y distintiva que hace posible su diferenciación unas de otras, lo que posibilita una multiplicidad de tipos de comunidades (Editorial Etecé, 2025a, párr. 3).

En los universos de ciencia ficción distópica, el Sci_Fier-D puede notar que las comunidades se han convertido en un recurso narrativo frecuente que, además, define la estructuración de los sistemas sociales y políticos de estos mundos ficticios. Esto se debe a que los escritores de las historias distópicas han encontrado la forma de apropiarse de este concepto para expresar sus visiones del mundo y utilizarlo como herramienta discursiva para abordar los temas específicos que les despiertan inquietud. Es así, que se pueden mencionar diferentes tipos de comunidades que han sido representadas en series y películas de ciencia ficción distópica con la intención de abordar temas profundos, como lo son:

Las comunidades educativas, que usualmente reflejan sistemas de control y adoctrinamiento, en los que los personajes pocas veces son libres, como sucede en la película japonesa *Juego sangriento* (2000) dirigida por Kinji Fukasaku y basada en la novela homónima de distopía ucrónica de Koushun Takami (1999). En esta se muestra un futuro cercano donde factores como una gran recesión económica y una alta tasa de desempleo han provocado que el gobierno totalitario japonés apruebe el Battle Royal, un evento anual, en el que un grupo de estudiantes de noveno grado son obligados a luchar entre sí hasta la muerte como parte de un programa educativo para frenar la delincuencia juvenil de la nación. Mostrando lo que el ser humano está dispuesto a hacer por sobrevivir, incorporando temas como el autoritarismo y los dilemas morales.

las comunidades científicas, que frecuentemente son presentadas como las élites, sociedades rígidas y excluyentes o como grupos que investigan al margen de la ley o al servicio de un poder mayor. Estas usualmente están expuestas a entornos con tecnología avanzada, en los que se mezclan la ciencia con el control corporativo para moldear el mundo. Este tipo de comunidad se puede observar en la película *Resident Evil: El huésped Maldito* (2002) dirigida por Paul W.S. Anderson y basada en la serie de videojuegos del mismo nombre. Esta película ambientada en un mundo postapocalíptico presenta a la corporación Umbrella, una megaempresa biotecnológica que opera laboratorios secretos subterráneos, donde una comunidad de científicos trabaja de manera aislada, desarrollando armas biológicas, sin límites éticos ni control externo. Esto termina por desencadenar una pandemia zombi, que revela la fría estructura de una comunidad

científica que prioriza los resultados sobre las vidas, exhibiendo como el estado de ese mundo es el resultado de su codicia y experimentación.

Las comunidades religiosas, que revelan cómo la fe, los dogmas y el control espiritual son usados por los organismos de poder como instrumentos de control social, pues se utiliza a la religión como excusa para sostener todo el sistema social y justificar la manipulación y opresión de la población. Sin embargo, en los mundos distópicos es igualmente posible que surjan nuevas creencias cuando las antiguas instituciones desaparecen, en cuyo caso la fe y las creencias también pueden ser utilizados por las comunidades como método de resistencia o refugio en mundos en ruinas o controlados, lo que conduce a nuevas religiones oficiales, sectas disfrazadas de fe o líderes que son adorados como dioses. Una obra audiovisual que engloba estas dos posibilidades es la serie de televisión *Criado por lobos* (Scott et al., 2020–2022) creada por Aaron Guzikowski, en la que se observa un mundo postapocalíptico en el que la humanidad y seres andróides viven una guerra ideológica, pues el mundo está dividido en dos comunidades extremistas; los ateos, que rechazan cualquier creencia espiritual y se guían solo por la lógica y la ciencia, y la comunidad Mitraica, una secta teocrática militarizada que adora a un dios solar llamado "Sol" y basa su jerarquía en la fe ciega. Esta serie muestra los límites de la fe y el fanatismo, a la vez que explora el conflicto entre el racionalismo y la creencia religiosa extrema en una nueva civilización marcada por el apocalipsis de su mundo anterior.

En estas obras audiovisuales también se puede notar que las comunidades deben adaptarse a las situaciones cambiantes que los afectan como grupo, las cuales propician

un ambiente de cooperación en el que los individuos desarrollan un sentido de pertenencia por la comunidad que integran, y aunque estos individuos se encuentran en escenarios tensionantes y de alta incertidumbre al tratarse de historias distópicas, también se detectan interacciones en las que se confirma que los “Los impulsos que motivan a las personas son lazos de sentimientos afectivos positivos y de respeto por las tradiciones establecidas de la comunidad a la cual pertenecen” (Editorial Etecé, 2025a, párr. 20). Asimismo, al valorar las costumbres y dinámicas particulares de cada comunidad, los individuos no solo desarrollan de forma voluntaria y paulatina un sentido de arraigo, sino que también se origina un deseo por defender lo que sus comunidades representan, por lo que se esmeran por mantener la estabilidad y bienestar del grupo, incluso si eso significa enfrentarse a su propia muerte.

Por otro lado, aunque las comunidades se conforman en torno a elementos que los individuos tienen en común y bajo los cuales luego se forma su identidad como grupo (Editorial Etecé, 2025a), también existen comunidades que inicialmente no coinciden en valores, aficiones o castas, sino que se conforman debido a situaciones extremas que los llevan unirse por cuestión de supervivencia, convirtiéndose el deseo por permanecer con vida en el factor compartido que los unifica. Así sucede en la película *Maze Runner: Correr o morir* (2014) dirigida por Wes Ball y basada en la novela distópica homónima escrita por James Dashner (2009), donde un grupo de chicos adolescentes, cuya memoria ha sido borrada, deben encontrar la manera de sobrevivir en un mundo hostil y desconcertante, pues se encuentran confinados en un microcosmos cerrado conocido como el Área, un territorio verde cercado por muros de concreto y rodeado por un

laberinto con muros móviles plagado de monstruos, al que deben ingresar todos los días para encontrar la salida del lugar. Ante estas condiciones, los jóvenes se unen para mantener el orden y construyen una micro sociedad autosuficiente basada en normas universales de cooperación y justicia, en la cual cada persona tiene un rol asignado según sus habilidades y donde el grupo prioriza la supervivencia colectiva sobre los deseos individuales.

En esta comunidad no se valora en extremo la identidad individual, sin embargo, existe un nivel de tolerancia por las diferencias de cada uno de sus integrantes, ya que los roles que ejecutan cada uno de los miembros son importantes para la supervivencia en el área y todos trabajan para el bien común. De esta manera la estructura social del Área está basada en roles definidos y normas compartidas, por lo que “los lazos de la comunidad se basan fundamentalmente en la racionalidad que cada uno de sus participantes tiene y ejerce por sí mismo, y sobre la cual colabora para unificarse y actuar de forma asociada” (Editorial Etecé, 2025a, párr. 19). En este sentido, la identidad individual está profundamente ligada a la pertenencia al grupo, así como las relaciones humanas y los lazos emocionales dependen del cumplimiento del rol, la confianza y la cooperación.

En este mundo la comunidad se caracteriza por ser dinámica y adaptarse a las condiciones del medio que habitan, así como surge de la necesidad de poner orden frente al caos, lo que demuestra que la estructura social es un mecanismo de organización que los individuos persiguen instintivamente en búsqueda de seguridad y pertenencia. De hecho, en las obras audiovisuales anteriormente mencionadas hay un elemento en común,

y es que estas comunidades se rigen bajo leyes inquebrantables, costumbres estrictas o ritos rigurosos que determinan la estructura social, regulan el comportamiento de los individuos y mantienen el equilibrio de la comunidad.

Capítulo 3: Khamos, escribir un largometraje.

Si bien este proyecto de investigación-creación nace al notar la austera presencia de largometrajes latinoamericanos dentro del género de ciencia ficción distópica, también se transformó y remodeló a medida que el proceso investigativo-creativo avanzaba. Muestra de ello es el hecho de que la historia de Khamos no inicia como un largometraje sino como un cortometraje; una historia corta en una locación única en la que se generaría una conversación profunda entre dos personajes sobre el deseo de retornar al hogar. Pero el cambio y la complejidad que adquiere este proyecto se da en gran medida porque nunca he considerado correcto verme como una creadora, sino como una transformadora; por lo que, al emprender un viaje creativo, inicio también la búsqueda de elementos que sirvan de inspiración o base para crear el mundo, los personajes, el ritmo y los sonidos que luego identificarán la obra que se está construyendo. En este caso, cuando empiezo a imaginar Khamos me encuentro con un concepto japonés: el Hanakotoba, el lenguaje simbólico de las flores en la cultura japonesa, un sistema donde se asignan significados específicos a las flores, permitiendo expresar emociones, sentimientos, intenciones o mensajes sin palabras. Este sistema termina por inspirar las identidades de los personajes y clanes de Khamos, ampliando la complejidad de cada uno de ellos, provocando que lo que en un inicio se imaginó como una historia corta se transformara

en la creación de todo un cosmos, con cultura, múltiples personajes y rituales que dieron vida al largometraje de Khamos.

Así mismo, las historias nacen de un lugar específico o un deseo particular, por lo que a continuación se muestra de forma más íntima y sincera la motivación de escritura que condujo el desarrollo de este guion de largometraje de ciencia ficción distópica.

Motivación de escritura

Debo admitir que nunca he entendido el mundo; constantemente me incomoda la autoenajenación de los países y la exclusión de lo no familiar o desconocido, me molesta la opresión y la falta de autonomía, y me desconcierta la alta incidencia del hombre sobre la naturaleza y su nulo respeto por ella, pero sobre todo me disgusta vivir en un mundo en el que esto es aceptado, común y frecuente. Y, sin embargo, siempre he buscado comprenderlo. Veo patrones y motivos en las conductas humanas, los entiendo. Pero también me cuestiono constantemente por ello y no quiero ser la única que lo haga.

Quiero manifestar mi descontento por la forma en que se estructura la sociedad y poner en duda los motivos por los que seguimos las costumbres, leyes o principios de un sistema impuesto, con el fin de que otros también se cuestionen el mundo que habitan. Quiero que al ver esta historia el espectador se pregunte por que se comporta como lo hace, y si es que actuamos con autonomía o si solo reaccionamos por acondicionamiento.

Cosmovisiones indígenas americanas y orientales

Es así como, luego de esclarecer lo que profundamente motivaba la escritura de esta historia, surgió un fuerte deseo por demostrar que las angustias humanas son

transversales a todos los territorios, pues independientemente de las diferencias culturales, cada individuo continúa haciendo parte de la misma especie humana. Por lo que surge la idea y se emprende la tarea de crear un universo en el que coexistieran las diferentes culturas del mundo; un futuro alterno donde luego del apocalipsis se erigiera una sociedad en la que los sobrevivientes de cada uno de los países del mundo se unieran y conformaran comunidad, mezclando las tradiciones y costumbres que cada individuo trae como herencia cultural, y que luego esas interacciones conllevaran a la creación de una cultura propia de un territorio, derivada del proceso de transformación y adaptación de los individuos a su nueva realidad.

Sin embargo, luego de investigar las culturas de las civilizaciones más antiguas (Civilización del Valle del Indo, Sumeria, Egipto antiguo, Caral, Olmeca, Minoica, Elam, Dinastía Xia y Shang) para tener una base sólida bajo la cual moldear el mundo, se comprendió que combinar todas las culturas no solo era un deseo osado sino, además, complejo por la multiplicidad étnica y cultural del mundo. No obstante, el proceso investigativo también reveló que una posible forma de unir las culturas sería a través de puntos de encuentro entre las cosmovisiones de las culturas indígenas americanas y orientales (como la china, japonesa o hindú), las cuales comparten una profunda conexión con la naturaleza, la espiritualidad y el equilibrio del todo.

A continuación, se presentan algunos de los puntos de encuentro que inspiraron las bases culturales de Khamos y que promovieron la creación de una distopía verde.

COSMOVISIÓN INDÍGENA AMERICANA	COSMOVISIÓN ORIENTAL
<p>La Pachamama (Andes es madre y proveedara, se le hacen ofrendas</p> <p>Los pueblos amazónicos ven el bosque como un ser consciente.</p>	<p>El Tao (taoísmo) fluye como la naturaleza, armónía con los ciclos</p>
	
<p>El maíz es sagrado (maya, mexicana, quechua).</p> 	<p>En el shinto japonés, los kami (espíritus) habitan montañas, ríos, árboles</p> <p>El arroz es sagrado (Asia), símbolo de vida y energía espiritual</p> 

Figura 1 Naturaleza como ser vivo o sagrado

Nota. Elaboración propia.

COSMOVISIÓN INDÍGENA AMERICANA	COSMOVISIÓN ORIENTAL
<p>Día/noche, seco/ lluvioso, masculino/ femenino; el equilibrio rige todo</p> <p>Las cuatro direcciones son sagradas (norte, sur, este, oeste)</p>  <p>El tiempo es circular, no lineal (calendarios mayas, rituales andinos)</p> 	<ul style="list-style-type: none"> • Yin y Yang: opuestos complementarios, no enemigos • Los cinco elementos (agua, madera, fuego, tierra, metal) en equilibrio vital • El tiempo también se ve como un flujo ciclico, no como progreso constante 

Figura 2 Ciclos, dualidades y equilibrio

Nota. Elaboración propia.

COSMOVISIÓN INDÍGENA AMERICANA	COSMOVISIÓN ORIENTAL
<p data-bbox="370 720 743 915">Cantar al sol, danzar a la lluvia, agradecer a la tierra: todo es espiritual.</p>  <p data-bbox="370 1320 792 1598">No se separa lo "sagrado" de lo "práctico". No se separa lo "sagrado" de lo "práctico"</p>	<p data-bbox="829 720 1219 915">Ceremonias del té, ikebana, jardinería zen: actos diarios llenos de conciencia espiritual</p> <p data-bbox="829 947 1203 1142">En el zen y el taoísmo, la sabiduría se halla en los actos simples y naturales</p> 

Figura 3 Espiritualidad cotidiana

Nota. Elaboración propia.

RELACIÓN CON LOS ANCESTROS Y EL MUNDO ESPIRITUAL	
COSMOVISIÓN INDÍGENA AMERICANA	COSMOVISIÓN ORIENTAL
<p>Ritos de conexión con los ancestros que guían y protegen</p> <p>Chamanes o sabios mediando entre el mundo visible e invisible</p>	<ul style="list-style-type: none"> • El culto a los ancestros es vital en China, Corea y Japón • Monjes, chamanes, sabios taoistas conectan con "lo invisible"
	

Figura 4 Relación con los ancestros y el mundo espiritual

Nota. Elaboración propia.

Kishōtenketsu

Uno de los objetivos principales de este proyecto era desarrollar una historia de ciencia ficción distópica en la que se reflexionara sobre las sociedades humanas, que tuviera un carácter crítico y mostrara una visión personal sobre el mundo. Por lo cual se emprende la búsqueda de una estructura narrativa que permitiera no solo mostrar una posición en contra de un sistema opresor, sino que también permitiera seguir un flujo emocional y temático que se estructurara de forma más contemplativa o reflexiva, con un enfoque más en la revelación o el cambio de perspectiva de los personajes que en la resolución de un enfrentamiento.

Es por esto que, para la construcción de este guion se utilizó la estructura narrativa Kishōtenketsu. Una estructura narrativa tradicional de origen chino, popularizada en Japón y Corea, que se centra en mostrar cómo el mundo afecta el personaje y organiza una historia en cuatro partes:

Ki: Introducción – Se presentan la situación y los personajes.

Shō: Desarrollo – Se amplía o profundiza en lo presentado, pero sin conflictos.

Ten: Giro – Ocurre un cambio inesperado, un giro que recontextualiza todo.

Ketsu: Conclusión – Se resuelve el giro, cerrando la historia de manera coherente.

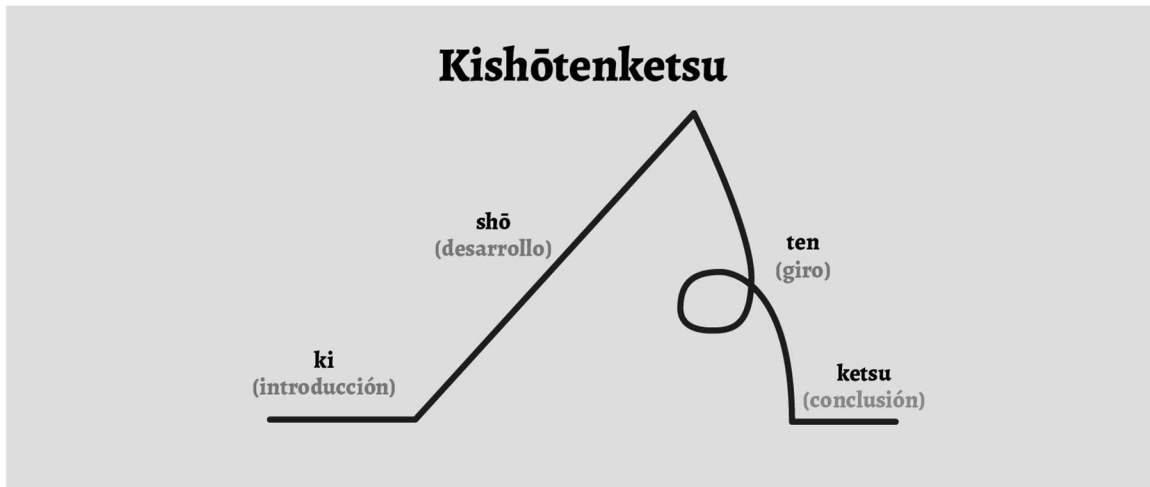


Figura 5 Estructura Kishōtenketsu.

Nota. De *kishōtenketsu*, por Studio Ghibli Weblog, 14 de abril de 2024.

<https://studioghibliweblog.es/kishotenketsu/>

A diferencia de las estructuras occidentales clásicas (como el "conflicto-resolución"), el kishōtenketsu no depende del conflicto para avanzar; su fuerza está en la sorpresa del giro y en cómo todo encaja al final. En este sentido, el kishōtenketsu y las distopías parecen opuestos a primera vista, pues el género distópico en occidente está muy ligado al conflicto, por lo que el modelo de tres actos es más dominante. Sin embargo, no es que no exista conflicto en el kishōtenketsu, el conflicto puede existir, sino que la estructura no está basada en él, el eje está en el mundo, en la experiencia, está en lo que afecta y transitan los personajes. Parte de la experimentación o de la experiencia que genera un mundo y de la angustia que genera el cambio de este (Síncresis, 2021).

Aunque la estructura kishōtenketsu es poco común en la ciencia ficción distópica, es posible observar su funcionamiento en películas como:

Pale Cocoon (2006), un cortometraje atmosférico y melancólico, dirigido por Yasuhiro Yoshiura, que presenta un futuro donde los humanos viven bajo tierra, tras un desastre ecológico que supuestamente destruyó la superficie. Esta obra tiene un tono más cercano a la introspección que al conflicto tradicional, con un cierre reflexivo, no triunfalista.

Nausicaä del Valle del Viento (1984), un largometraje con un mensaje ecológico y profundamente espiritual, dirigido por Hayao Miyazaki y ambientado en un futuro postapocalíptico que muestra a la tierra cubierta por un bosque tóxico y habitada por insectos gigantes como los Ohmu, mientras la humanidad sobrevive en pequeños reinos aislados, luchando entre sí por recursos y territorio. Su narrativa no está centrada en un conflicto directo clásico, sino en la exploración del mundo, el cambio de perspectiva y una resolución profundamente simbólica.

Estas películas priorizan el descubrimiento y la revelación sobre el conflicto directo. En lugar de mostrar rebelión, se muestra el despertar o la resignación y en lugar de vencer al sistema, se observa cómo el individuo cambia dentro de él, ofreciendo una resignificación o una resolución introspectiva, permitiendo centrarse en el paisaje emocional o simbólico y no necesariamente en la acción directa.

Escaleta

KI Introducción

[Presentación. Estado - Situación actual de los personajes. Establecimiento del escenario]

Entrenamiento de los aprendices y tradiciones de Khamos.

- Una mujer asesina a una ardilla.
- Los aprendices de todos los clanes de Khamos entrenan juntos.
 - Kaia Kaede (14) entrena combate con Sumin Hinai (18).
 - Nikko Rasaki (13) y los demás jóvenes aprendices de los clanes Rasaki y Rume exploran la biodiversidad del territorio.
 - Rentaro Keshi (13) y otros jóvenes aprendices del clan Keshi aprenden con Hikari Rume (35) la preparación de venenos, pócimas y construcción de explosivos.
 - Azura Zentak (14) y otros jóvenes aprendices de los clanes Zentak y Nami fabrican armas rudimentarias.
 - Shon Rasshu (16) es instruido por Killian Wister (38) en el arte de la guerra.
 - jóvenes aprendices de los clanes Omanthu y Wister son formados en el arte del sigilo por Julius Nami (30).
- Los 10 clanes se reúnen en el festival del sol de medianoche. Costumbres y tradiciones relacionadas con el nacimiento, la unión de parejas y lealtad al clan suceden.
 - El ritual iniciación y conmemoración es llevado a cabo en la noche por Izara Hinai (38), Émeri Rasshu (40) y Lyriss Rasaki (38).
 - Al día siguiente, todos los habitantes de Khamos disfrutaron del festival. Cedric Kaede (25) lucha cuerpo a cuerpo con un joven del clan Nami.

- Otto Hinai (22) hace una demostración de grima colombiana con su hermano Ambrose Hinai (15) mientras que Shivani Omanthu (29).
 - Las personas ríen, beben, cantan y bailan. Paul Zentak (35) bebe con Hikari Rume.
 - Cyrus Keshi (33) tatua a Kaia Kaede.
 - Lyon Kaede (38), Julius Nami y Killian Wister hablan sobre las habilidades de Otto Hinai y Cedric Kaede.
 - Los ancianos ofrecen un festín para todos los habitantes de Khamos.
 - Mavros Rasshu (44) conversa con Kiiro Hinai (40).
 - El ritual de bendición de las armas y despedida de los viejos es llevado a cabo. Los ancianos realizan el seppuku.
- Kaia le pide al Myodai que la bendiga.
 - Los habitantes (adultos) de Khamos dan sus opiniones en la elección de guerreros para el Arkhé.
 - Kaia observa la señal de humo que indica el resultado de la elección para el Arkhé.
 - Los Kaede se reúnen para celebrar la elección de Cedric (el primo de Kaia) como guerrero para el Arkhé.
 - Lyon y Niara Kaede (39) dialogan sobre lo reñida que estuvo la votación y los cambios que atraviesa Khamos.
 - Dos hombres Kaede dialogan sobre los 10 años que tendrán de mandato si Cedric gana el Arkhé

- Cedric promete a su clan matar a Otto Hinai y ganar el Arkhé
- Los habitantes de Khamos y los clanes extranjeros asisten al 33° Arkhé para observar la ofrenda que se dará al supremo Myodai.
 - Las personas entran a la Arena.
 - Llegan los clanes extranjeros Renji y los Baki.
 - Los Rasshu saludan a los Renji.
 - Kiuro y Aisha Hinai (42) dialogan sobre el pasado con los clanes extranjeros.
 - El ritual del Arkhé comienza y la Khan (regente actual) del clan Rasaki da la bienvenida y presenta la nueva línea de futuros guerreros. Todos los aprendices muestran sus habilidades en combate.
 - Los clanes extranjeros deciden no pelear en el Arkhé
 - Cedric gana el Arkhé y Otto Hinai es alabado y entregado como ofrenda al supremo Myodai.

SHO Desarrollo

[Más tiempo para el desarrollo de personaje y construcción del mundo. Situaciones en las que se desarrollan los vínculos de los personajes y su relación con el entorno]

Tensiones entre los habitantes, costumbres de Khamos.

- Crisa Horien (25) siembra en el cultivo de la cabaña acompañada por una mujer.

10 años después:

- Kaia Kaede (24) busca a Asa Rasshu (12) para entrenar.

- Kaia es la maestra de Asa
 - Kaia y Asa dialogan sobre la historia de Khamos (el derecho de los clanes extranjeros y el funcionamiento del ADN).
 - Asa es débil en combate, Kaia lo reprende y le recuerda su deber con el Myodai.
- Cassian Rume (8) y los demás niños de Khamos juegan en el bosque bajo la supervisión de Sumin Hinai (28) (se nota la fuerza con la que son criados).
- Sumin Hinai cuenta la historia del Myodai y los clanes extranjeros.
 - Izara Hinai (48) le entrega un tótem a Sumin.
 - Rentaro cuestiona las leyes de Khamos
- Sumin escucha la conversación de su padre Kiiro Hinai (50) con un anciano Rasaki (se insinúa el secreto de los Rasshu).
- Asa entrena con Shon (26).
 - Niara Kaede (49) alaba las destrezas de Shon y juzga a Asa.
 - Lyon Kaede (48) los observa (guardan un secreto)
- Elección de los dos clanes que pelearan en el Arkhé
 - Los adultos de Khamos se reúnen para la elección.
 - Shivani Omanthu (39) pelea con los 5 representantes de los clanes superiores en su última demostración de destreza con el arma del clan.
 - FLASHBACK: el consejo de los Kaede descubre el secreto de los Rasshu
 - FLASHBACK: Izara le muestra el camino a tierras extranjeras a Sumin.

- Votación, se eligen a los guerreros de los clanes Kaede y Rasshu (se reafirma que los clanes elegidos no pueden ser cambiados).
- Cedric Kaede (35) dialoga con Kaia sobre el Arkhé.

TEN Giro

[BIG change. Meeting with the devil. Aparece un nuevo elemento / personaje que hasta ese momento estaba fuera de la historia]

Kaia se convierte en asesina en el 34° Arkhé.

- La mujer joven se lanza a la cascada.
- Sumin es amenazado por los miembros del clan Baki en tierras extranjeras
- Inicia el 34° Arkhé
 - Kaia espera mientras los habitantes de Khamos y los clanes extranjeros se acomodan en el lugar.
 - FLASHBACK: el consejo Kaede decide guardar el secreto de los Rasshu.
 - Inicia la batalla entre Kaia y Shon.
 - Sumin irrumpe en el recinto y revela el secreto: Shon no es descendiente de los Rasshu. Se revela la alianza Hinai-Baki.
 - Los clanes extranjeros murmuran sus planes secretos. Se revela la alianza Rasshu-Renji.
 - Shon sostiene que la afirmación es falsa y embiste a Sumin.
 - FLASHBACK: Asa recuerda la conversación con Shon sobre el Arkhé.
 - Shon intenta matar a Kaia, pero es detenido por los guerreros de Khamos.

- Los clanes de Khamos exigen que el ritual continúe, Asa desciende para tomar el lugar de Shon en el Arkhé.
- FLASHBACK: Lyon se opone al plan de Niara, pero el consejo Kaede la apoya.
- Asa y Kaia pelean fervientemente. Asa muere a manos de Kaia. Khamos Celebra.

KETSU Conclusión

[Entrelaza etapas anteriores. Refuerza el tema. Concluye la historia, pero no necesariamente el 'conflicto', se deja en tensión]

Kaia comparte en el exilio con Crisa. Se entera de la maldición sobre Khamos.

- La mujer joven deambula por tierras extranjeras durante 1 año. Se descubre que ella es Kaia Kaede (25).

2 años después del 34° Arkhé:

- Kaia (26) comparte en el exilio con Crisa Horien (25).
- Kaia se entera por palabras de Crisa que el supremo Myodai ha desatado una maldición sobre Khamos.
- Kaia emprende su regreso a Khamos y se encuentra con una tierra podrida. Los habitantes de Khamos han sufrido la desdicha por dos años.

Clanes

En un intento por conectar directamente a los personajes con la tierra, todos sus nombres y los de sus clanes proceden o se inspiraron en nombres de flores, árboles u otras plantas. Nombres que terminaron por definir el carácter de cada uno de los personajes.

Clanes superiores de Khamos

Los clanes superiores son líderes, guerreros de élite, poseen poder militar y político.

- Kaede
- Rasshu
- Hinai
- Rasaki
- Zentak

Inspirados en Kaede – Arce, los Kaede son guerreros agresivos, símbolo de fuerza implacable y dominio estratégico. Son respetados y temidos por su capacidad de asegurar victorias a cualquier costo.

Inspirados Rasshu – Juncos, los Rasshu son calculadores y disciplinados. Son maestros de la estrategia militar y la diplomacia en tiempos de tensión.

Inspirados en Hinagiku – Margaritas, los Hinai son tradicionalistas, defensores del linaje puro. Valoran el honor de sangre y la conservación de sus raíces más que cualquier otra cosa.

Inspirados en Sumire – Violeta, los Rasaki son espirituales y energicos. Combaten no solo con armas sino también con una profunda conexión ritual con la naturaleza y el pasado.

Inspirados en Take – Bambu, los Zentak son rudos, resistentes, expertos en forja y manufactura de armas. Su fuerza proviene del dominio del metal y del trabajo físico extremo.

Clanes intermedios de Khamos

Los clanes intermedios son mediadores entre los superiores y los inferiores; sus decisiones se fundamentan en el conocimiento y capacidad de adaptación.

- Wister
- Rume
- Omanthu

Inspirados en Wisteria – Glicina, los Wister son sabios, protectores del conocimiento antiguo. Sus habilidades giran en torno a la estrategia política y la recopilación de saberes.

Inspirados en Ume – Ciruela, los Rume son curanderos y alquimistas. Custodios de los secretos de la vida, la medicina y el veneno.

Inspirados en Kinmokusei - Osmanthus naranja, los Omanthu son agiles, de espíritu libre, especialistas en movimiento y adaptabilidad. Su rol como clanes intermedios los obliga a buscar respeto mediante la acción.

Clanes inferiores de Khamos

Los clanes inferiores son la mano de obra, experimentación y base social de Khamos.

- Nami
- Keshi

Inspirados en Sakura - Flor de cerezo, los Nami son silenciosos y pacientes.

Especialistas en técnicas de sigilo, infiltración y control interno de energías.

Inspirados en Hana Keshi – Amapola, los Keshi son innovadores arriesgados. Son los encargados de la experimentación química, explosivos y artefactos peligrosos. Su impulsividad a veces pone en riesgo a Khamos.

Clanes extranjeros

Los clanes extranjeros son la representación de lo extraño y foráneo, buscan alianzas y poder en otros territorios para expandir sus dominios. No solo dinamizan las relaciones en el mundo de Khamos, sino que contrastan las diferencias entre culturas y tradiciones de los clanes según sus territorios.

- Jiseo
- Renji
- Baki
- Horien

Inspirados en Tsutsuji -Azaleas, los Jiseo proceden de un territorio aislado y helado.

Se caracterizan por su sabiduría ancestral y dominio de técnicas de combate olvidadas.

Inspirados Renji Oniyuri - Lirio de tigre: Ricos y refinados, con gran tradición en joyería, artefactos preciosos y comercio diplomático. Su respeto por el linaje los conecta con los Rasshu.

Inspirados en Tsubaki - Camelia, los Baki son pueblos costeros, duros y resilientes. Maestros del combate con exoesqueletos marinos y técnicas de resistencia extrema.

Inspirados en Yadorigi / Horii - Muérdago, los Horien son nómadas ligados a la tierra y al viento. Resilientes y profundamente espirituales, rechazaron la estructura de clanes rígidos de Khamos.

Inspirados en Sakurasō - Prímula, los Prisha son reconocidos por su habilidad para formar alianzas y manipular las estructuras sociales de los territorios que visitan. Los Prisha valoran la astucia, la adaptabilidad y la diplomacia por encima de la fuerza bruta.

La Genética y la Sangre

Bases Genéticas de Khamos

En Khamos, la capacidad de reproducción y la herencia de poder están determinadas estrictamente por la genética. Los diez clanes originarios se organizan en tres grandes grupos de ADN:

SUP (Superiores)

INT (Intermedios)

INF (Inferiores)

El ADN de los clanes Intermedios e Inferiores es compatible entre sí, permitiendo la fusión de linajes. De estas uniones pueden nacer hijos que heredan el color de ojos de

uno de los padres o, en casos excepcionales, presentan heterocromía, una anomalía rara aún no explorada en esta primera etapa de la historia.

El ADN de los clanes Superiores, sin embargo, posee una fuerza dominante: en uniones con Intermedios o Inferiores, el ADN SUP tiende a reemplazar completamente el material genético más débil durante el embarazo, asegurando así descendencia puramente SUP.

No obstante, los clanes Superiores no pueden unirse genéticamente entre sí. La incompatibilidad biológica entre sus ADN provoca que un niño nacido de dos linajes SUP sufra un conflicto interno a nivel celular: una guerra genética que suele llevar a la muerte en la infancia. De sobrevivir, dicho ser sería considerado una criatura perfecta o una abominación, aunque hasta ahora no existen casos registrados en Khamos.

También se considera una anomalía genética cuando un SUP no logra reemplazar por completo el ADN de un INT o INF, resultando en un linaje inestable o incompleto. Inicialmente, el caso de Shon Rasshu es percibido como una de estas anomalías, sembrando dudas sobre su legitimidad y su lugar en el equilibrio de Khamos.

Además de sus habilidades físicas y su posición social, cada persona en Khamos es identificada por el color de sus ojos, que refleja su clan de nacimiento y su linaje genético. El color de los ojos se transmite como un emblema vivo de la sangre, de la tierra y de la herencia espiritual:

Kaede - rojo oscuro

Rasshu - azul oscuro

Hinai – gris

Rasaki – morado

Zentak – verde oscuro

Wister – negro

Rume – blanco

Omanthu – café oscuro

Nami – rosa oscuro

Keshi – naranja

En cuanto a los clanes extranjeros, también llevan su linaje marcado en sus ojos, diferenciándolos claramente de los habitantes de Khamos:

Jiseo – azul claro

Prisha – lila

Renji – dorado

Baki – verde lima

Horien – amarillo

En Khamos, los ojos no son solo ventanas al alma: son estandartes genéticos, recordatorios permanentes de las alianzas, traiciones y sacrificios que cada clan arrastra a través de generaciones.

La Sangre

En Khamos, la sangre no es solo un símbolo espiritual: es la base real de poder, identidad y supervivencia. El linaje define el lugar de cada persona en la estructura social, determina su clan y asegura la continuidad de la cultura. Si bien existe una base genética, la herencia genética no se entiende de manera científica moderna, sino como una fuerza

sagrada, un eco físico y espiritual que conecta a los vivos con sus ancestros y con el territorio mismo.

La transmisión de la sangre es vista como un pacto inquebrantable: nacer de un clan es portar en la sangre su memoria, su fuerza y su deuda con la tierra.

Jerarquía Genética

La sociedad de Khamos está dividida en tres niveles de linaje:

Clanes Superiores: Su genética es considerada la más "pura" y fuerte. Su sangre puede dominar o reemplazar la de otros clanes si se mezcla, asegurando su supremacía natural. Son los llamados a gobernar y proteger el territorio.

Clanes Intermedios: Su sangre es respetada, pero no lo suficientemente fuerte como para imponerse. Pueden mezclarse entre sí o con clanes inferiores, adaptándose al sistema sin aspirar a dominarlo.

Clanes Inferiores: Vistos como jóvenes en términos espirituales. Su sangre es valorada por su resiliencia y su capacidad de cambio, pero no como herencia de poder.

La calidad de la sangre se percibe en los ojos (color distintivo por clan), las habilidades físicas o mentales y la afinidad espiritual con la tierra.

El Concepto de Anomalía

Cuando alguien nace con una sangre que no corresponde al linaje esperado (como Shon Rasshu), representa una grieta peligrosa: un ser que rompe el equilibrio del pacto ancestral.

Estas anomalías no solo debilitan la legitimidad política de un clan, sino que se consideran ofensas vivas al supremo Myodai, capaces de provocar la decadencia o la maldición del territorio.

La Sangre como pacto con la tierra

Desde el nacimiento, cada miembro de Khamos lleva una deuda sagrada: su sangre pertenece al territorio. La tierra les da cosechas, fuerza y vida, pero a cambio exige sacrificios periódicos, sellados con sangre durante rituales como el Festival del Sol de Medianoche y el Arkhé.

El ciclo es simple pero brutal:

- La sangre alimenta la tierra.
- La tierra bendice a los vivos.
- Los vivos deben renovarse o ser consumidos.

Negarse a sacrificar o alterar el ciclo es visto como traicionar no solo al clan, sino al mismísimo equilibrio natural de Khamos.

Personajes

- Kaia Kaede
- Lyon Kaede
- Niara Kaede
- Cedric Kaede
- Shon Rasshu

- Asa Rasshu
- Mavros Rasshu
- Émeri Rasshu
- Sumin Hinai
- Kiiro Hinai
- Izara Hinai
- Otto Hinai
- Ambrose Hinai
- Aisha Hinai
- Nikko Rasaki
- Lyris Rasaki
- Paul Zentak
- Azura Zentak
- Rentaro Keshi
- Cyrus Keshi
- Hikari Rume
- Cassian Rume
- Killian Wister
- Julius Nami
- Shivani Omanthu
- Crisa Horien
- Jafari Renji

- Talía Prisha
- Milo Baki
- Riven Jiseo
- El supremo Myodai (Deidad del continente)

Kaia Kaede (14 - 24 años) Akaibara - Rosa rojas. Una joven guerrera del clan Kaede, fuerte, disciplinada y profundamente leal al código de Khamos. Sin embargo, tras ser forzada a matar a Asa, su discípulo y protegido, su fe en el sistema que la formó comienza a desmoronarse. Su viaje interno es el de una luchadora que pasa de ser ejecutora de la tradición a ser su mayor cuestionadora.

Shon Rasshu (16 - 26 años) Kaneshon - Clavel. Criado como heredero del clan Rasshu, Shon es impulsivo, determinado y obsesionado con probar su valor. Su identidad, basada en su linaje, se resquebraja cuando se revela que no pertenece realmente a su clan. Representa la fragilidad de las estructuras que Khamos cree inquebrantables.

Sumin Hinai (18 - 28 años) Jasumin - Jazmín. Discípulo del clan Hinai, astuto, reservado y con una visión crítica del sistema. Sumin se convierte en catalizador del caos al revelar la verdad sobre Shon. Más que un revolucionario abierto, actúa como un saboteador silencioso que prefiere desatar la caída del sistema desde dentro.

Asa Rasshu (xx - 12 años) Asagao ni - Gloria de la mañana. Hermano menor de Shon, Asa es inocente, estudioso y cuestionador. Fascinado por el conocimiento y más inclinado al pensamiento que a la guerra, Asa encarna la posibilidad de un nuevo Khamos, menos violento, que nunca llega a realizarse por culpa de las reglas que Kaia debe obedecer.

Niara Kaede (39 - 49 años) Benibara - Rosa roja. Guerrera veterana y estratega del clan Kaede. Niara representa la generación que consolidó el sistema actual: firme, leal a los clanes y profundamente desconfiada del cambio. Aunque en apariencia apoya a Kaia y los suyos, su visión pragmática prioriza la continuidad del poder sobre cualquier dilema moral.

Lyon Kaede (38 - 48) Hashidoi – Lila japonesa. Guerrero veterano, pragmático y duro. No cree en la supervivencia a cualquier precio. Padre de Kaia.

Cedric Kaede (25 – 35) Sugi - cedro japonés. Arrogante, carismático y temible. Simboliza la gloria y el peso de la supremacía Kaede.

Émeri Rasshu (40 – 50) Momo - Flor del melocotón. Matriarca protectora, portadora del peso de las expectativas y la tradición.

Mavros Rasshu (44 – 54) Kosumosu – Cosmos. Guerrero estoico. Leal al clan, intenta mantener unida a su familia pese a las tensiones.

Kiïro Hinai (40 – 50) Kiïroibara - Rosa amarilla. Conservador extremo, guarda rencores profundos hacia los clanes rivales. Su orgullo lo ciega ante el cambio.

Izara Hinai (38 – 48) Amaririsu – Amaryllis. Miko de Khamos. Figura de autoridad ceremonial, lidera los rituales de sangre y renovación.

Otto Hinai (22 - xx) Hachisu - Loto. Guerrero noble y feroz, el mejor de su generación, cuyo asesinato marca el inicio del dominio Kaede.

Ambrose Hinai (15 – 25) Amuburoshiā - Ambrosía. Aprendiz impulsivo, representa la juventud sacrificada en los juegos de poder.

Aisha Hinai (42 – 52) Aster - Shion. Estratega analítica, hermana de Kiuro, madre de Otto y Ambrose, más pragmática en sus visiones sobre el futuro de Khamos.

Lyris Rasaki (38 – 48) Lycoris Radiata Higanbana - Flor del infierno. Antigua Khan de Khamos, reconocida voz ceremonial que conecta el pasado con el presente.

Nikko Rasaki (13 – 23) Kuchinashi - Gardênia. Joven sigiloso, curioso y observador. Destaca por su habilidad para leer el entorno natural.

Paul Zentak (35 - 45) Botan - Peonías. Forjador de armas, rudo y apasionado, cree firmemente en la ley de la fuerza.

Azura Zentak (14 – 24) Suikazura - Madreselvas. Aprendiz fuerte y tenaz, profundamente orgullosa de sus orígenes.

Rentaro Keshi (13 – 23) Yotsuba no Kuroba - Trébol de cuatro. Joven torpe pero valiente. Busca superar las expectativas puestas sobre los clanes inferiores.

Cyrus Keshi (33 – 43) shirasaba - Saúco. Rebelde, sarcástico, dispuesto a jugar con los límites de la autoridad.

Hikari Rume (35 – 45) Himawari - Girasol. Maestra de las ciencias ocultas y las pócimas. Representa la tradición alquímica de Khamos.

Cassian Rume (xx – 8) Kakutasu - Cactus (flor). Niño ágil e inteligente, hijo de Hikari futuro guardián de los secretos de su clan.

Killian Wister (38 – 48) Tenjikubotan - Dalia. Mentor frío y distante. Custodio del conocimiento y manipulador silencioso del destino de Khamos.

Shivani Omanthu (29 – 39) Kuchinashi - Gardenia. Líder de movimientos subterráneos, pragmática y con una visión dura de la supervivencia.

Julius Nami (30 – 40) Hyakunichisou - Zinnia. Experto en sigilo, estrategias indirectas y control emocional. astuto y pragmático que entiende mejor que nadie la naturaleza cíclica de Khamos.

Crisa Horien (xx – 25) kiku crisamento - Crisantemo amarillo. Mujer de tierras extranjeras. Conocedora de la decadencia de Khamos, se convierte en la voz que advierte a Kaia sobre el colapso inevitable.

Jafari Renji (xx – 60) Furijia - fresias. Representante del clan Renji. Arrogante y orgulloso de su linaje, observa con desdén la decadencia de Khamos.

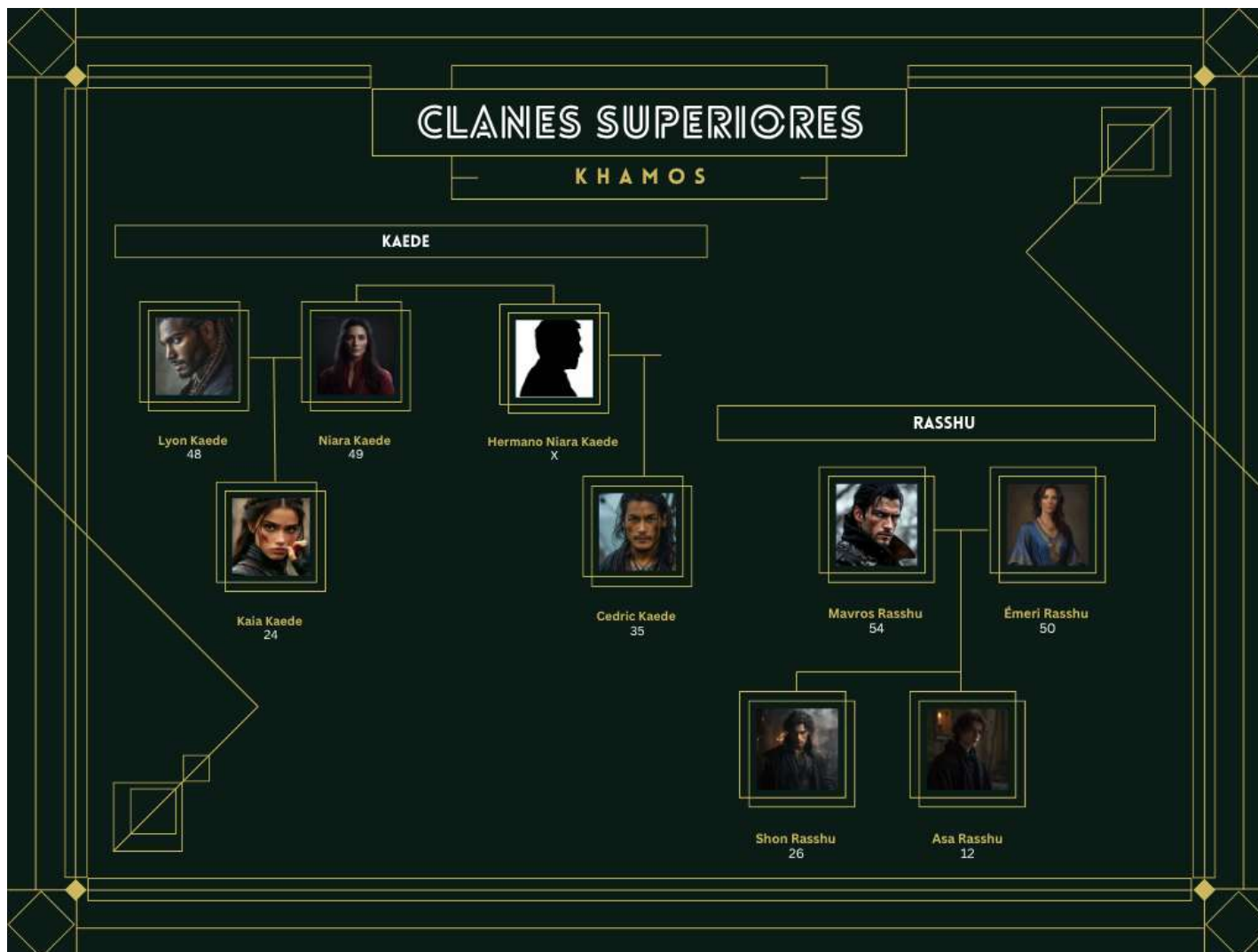
Talía Prisha (xx – 40) Chūrippu - Tulipan. Diplomática del clan Prisha. Astuta y ambiciosa, maestra en leer las fracturas de los sistemas ajenos.

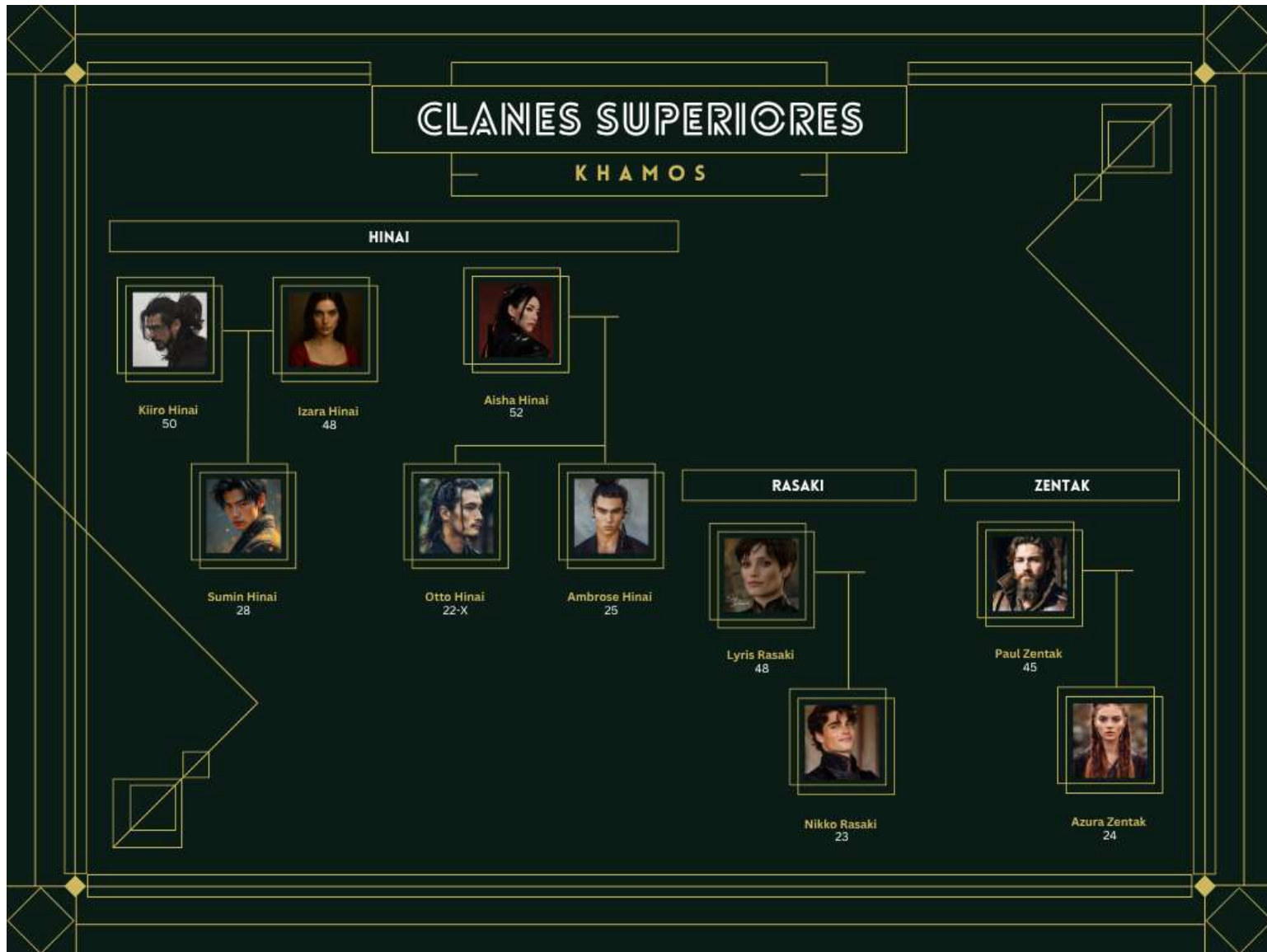
Milo Baki (xx – 30) Daffodil - Suisen. Guerrero Baki, endurecido por el mar y la adversidad, desconfiado de la estructura de Khamos.

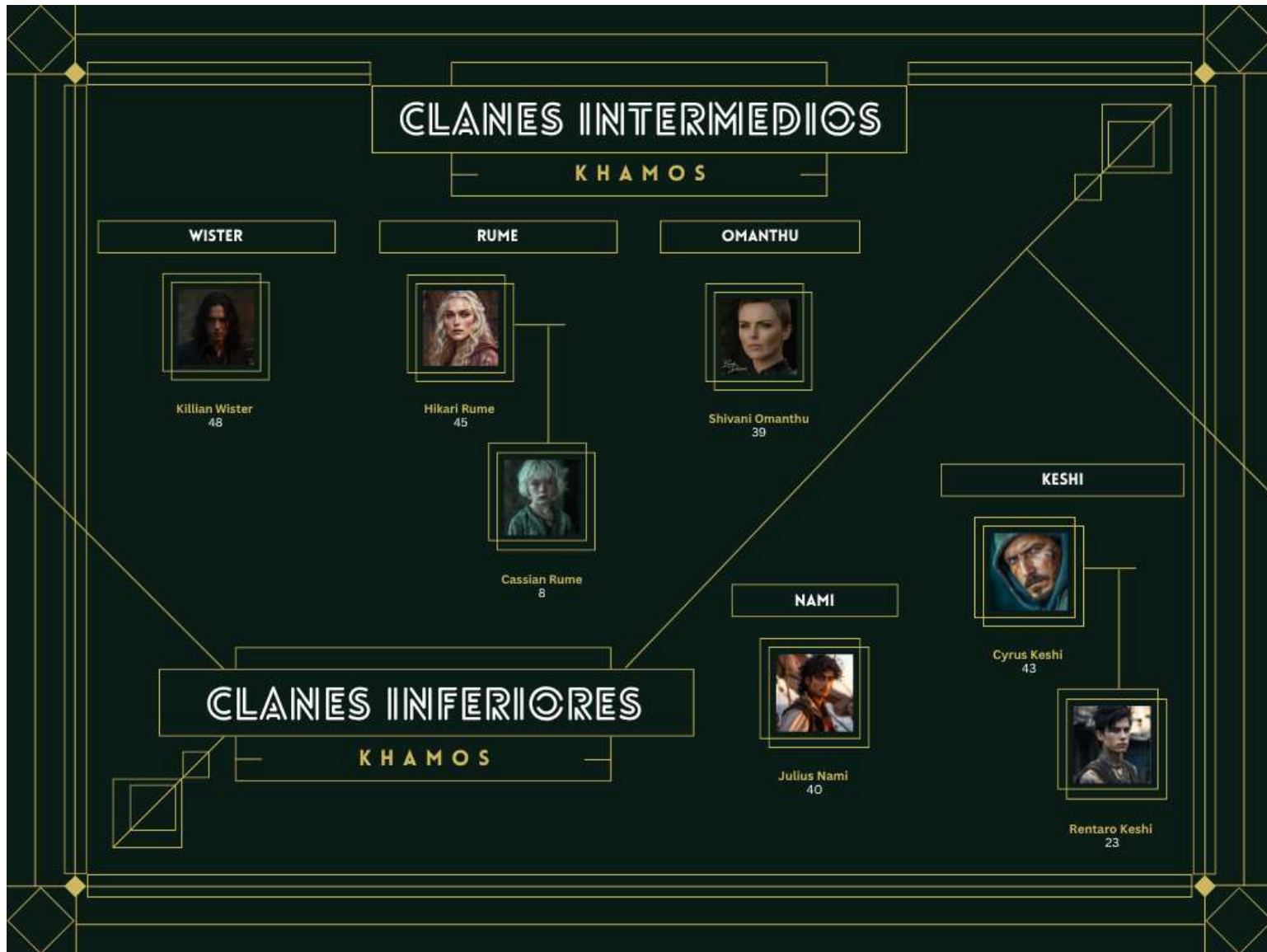
Riven Jiseo (xx – 20) Ēderuwaisu - Edelweiss. Sabio errante de Jiseo. Portador de saberes olvidados y técnicas ancestrales de resistencia.

El supremo Myodai - daimyō. Deidad central de Khamos. Simboliza el equilibrio entre vida, muerte, sacrificio y renacimiento. Su bendición es la justificación espiritual para los rituales de sangre y el dominio de los clanes.

Árbol genealógico









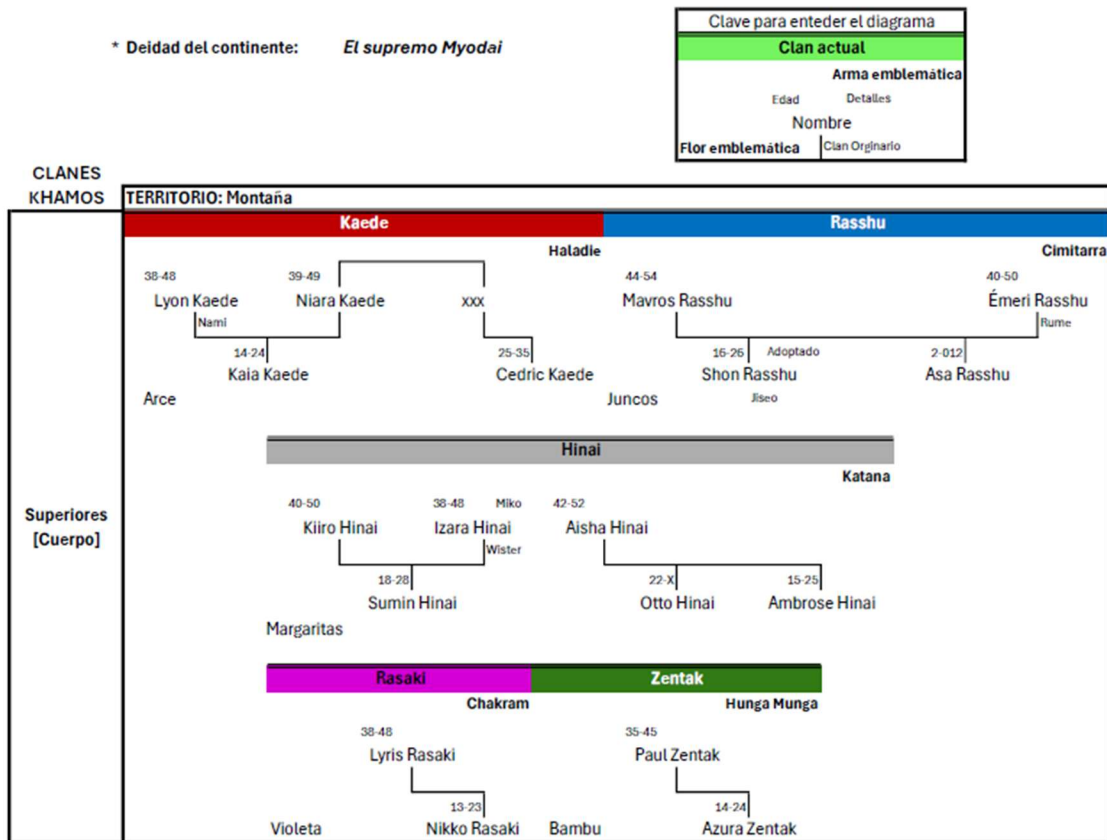


Figura 6 Esquema clanes superiores

Nota. Elaboración propia.

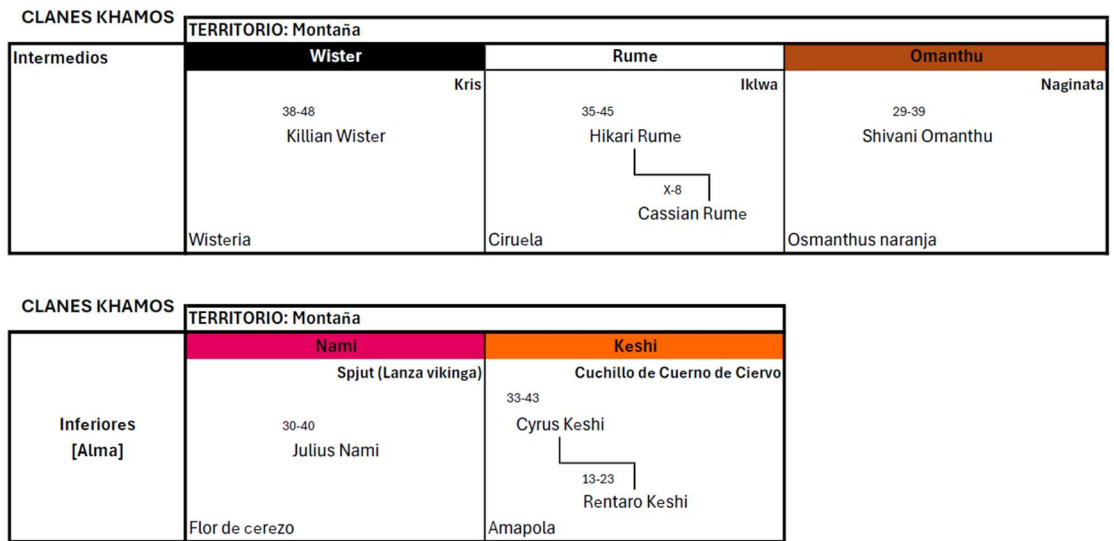


Figura 7 Esquema clanes intermedios e inferiores

Nota. Elaboración propia.

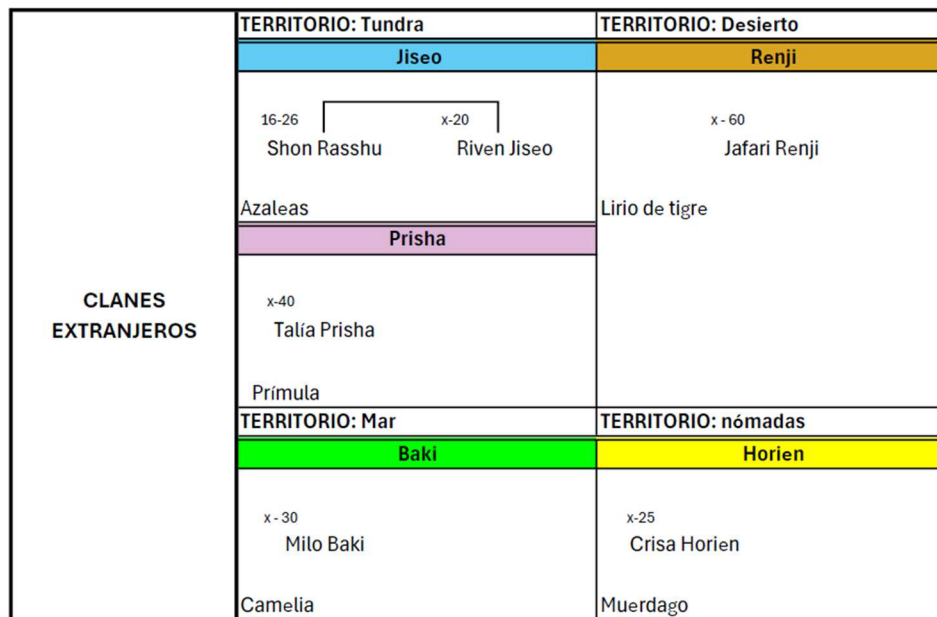


Figura 8 Esquema clanes extranjeros

Nota. Elaboración propia.

Rituales y tradiciones en Khamos

Durante el Festival del Sol de Medianoche, Khamos revela su verdadera esencia. No es solo una celebración de unidad, sino una reafirmación colectiva del pacto entre la sangre, la tierra y los ancestros. En este festival, los clanes no solo comparten alimentos, cantos y rituales; exhiben sus tradiciones más antiguas, recordando que su existencia misma está tejida a partir de sacrificios y resistencia.

Cada danza, cada ceremonia, cada marca trazada en la piel es una ofrenda viva que honra la continuidad de los clanes. El festival sirve como un espejo: muestra tanto la belleza como la brutalidad que sustentan a Khamos, recordando a cada generación que su identidad está inseparablemente ligada a la sangre que se ha derramado y a la tierra que los alimenta.

Festivales adaptados

Para la creación de este festival se tomaron como referencia distintos festivales del mundo, que luego fueron apropiados y transformados para crear un ritual único para Khamos.

A continuación, se mencionan los festivales y las costumbres incorporadas.

Festival del sol de medianoche día 1.

Festival de Yi Peng (Tailandia). Lanzar linternas de papel al cielo: llamadas khom loi, las linternas simbolizan la esperanza, la renovación espiritual y la liberación de los deseos y problemas.

Diwali (India – Hindúes y Sijes). Encender diyas (lámparas de aceite): Simbolizan la luz triunfando sobre la oscuridad.

Lughnasadh (Celtas – Irlanda y Escocia). Rituales en colinas sagradas: Se subían montañas para encender fogatas y hacer ofrendas.

Festival de Mabon (Neopaganismo y Wicca). Ritual del equilibrio: Se medita sobre lo recibido y lo que se debe soltar en la vida.

Festival del sol de medianoche día 2.

Diwali (India – Hindúes y Sijes). Entrega de regalos: Especialmente ropa nueva y dulces entre familiares y amigos. Decoración con rangoli: Diseños coloridos con polvos y flores en las entradas de las casas. Banquetes familiares: Se comparten dulces como el laddu y el barfi.

El Festival de la Primera Caza (Inuit – Ártico). Comida en comunidad: Se reparten las primeras presas entre todos, asegurando que nadie pase hambre. Purificación de herramientas de caza: Se bendicen los arpones y lanzas para la próxima temporada.

Festival de Homowo (Ghana – Ga). Esparcir comida al suelo: Se ofrece a los espíritus y ancestros como símbolo de gratitud.

Lughnasadh (Celtas – Irlanda y Escocia). Unión de parejas: Era un momento propicio para matrimonios o pactos temporales de pareja. Juegos de competencia (Tailteann Games): Incluían carreras, lucha, lanzamiento de troncos y otros desafíos físicos. Danzas y música: Para celebrar la fertilidad de la tierra. Sacrificio simbólico del

rey: En algunos relatos, se realizaban sacrificios (humanos o de animales) para asegurar la fertilidad del próximo año.

Festival de Mabon (Neopaganismo y Wicca). Decoración con símbolos otoñales: Calabazas, manzanas, hojas secas y velas doradas.

Tradiciones adaptadas

Durante esta celebración también se adoptan y reinterpretan tradiciones de otras culturas, como la ejecución del seppuku. Un ritual de suicidio japonés por desentrañamiento para restaurar el honor perdido, que se realizaba de la siguiente manera: el samurái se vestía con un kimono blanco (símbolo de pureza). Se arrodillaba y escribía un poema de despedida (Jisei) que expresaban su último pensamiento. Con un tanto (daga), se abría el vientre en un corte en forma de cruz y un kaishakunin (asistente) le decapitaba para evitar un sufrimiento prolongado.

Así, los rituales de muerte en Khamos siguen principios similares. El suicidio ritual es practicado como una de las formas más honorables de morir. Para los habitantes del territorio, ofrecer el propio cuerpo a la tierra no es un acto de desesperación, sino un acto sagrado de agradecimiento para fertilizar la tierra con la sangre propia. Cuando un guerrero o miembro de un clan llega a su vejez, se prepara para morir con resignación, desapego e incluso con cierta alegría, aceptando su destino como parte del ciclo de vida y muerte que sostiene al territorio.

En Khamos, la muerte por seppuku no es vista como un fin trágico, sino como una última oportunidad de servir a la tierra, a la comunidad y a los ancestros. El individuo

que ofrece su vida de esta manera se convierte en parte del ciclo de renovación: su sangre alimenta la tierra, su memoria fortalece a su clan, y su sacrificio se eleva como ejemplo para las generaciones futuras.

Estas prácticas externas son integradas como manifestaciones del mismo principio que rige Khamos: la sangre, el arte y la muerte como vías para renovar el ciclo de la vida.

Herencia sonora: Tambores y Cantos

La música en Khamos no es un mero adorno cultural: es una herramienta sagrada de conexión entre los vivos, la tierra y los ancestros. Durante los rituales, celebraciones y ceremonias, los tambores y los cantos no solo acompañan los actos, sino que sostienen el ritmo espiritual de la comunidad, marcan los ciclos de la sangre y acompañan el tránsito entre la vida y la muerte.

Cada clan emplea tambores de distinta forma y resonancia, elaborados artesanalmente con pieles y maderas sagradas. Los patrones de percusión representan no solo su identidad, sino también sus plegarias a la tierra.

Juntos a los tambores, se integran cantos melódicos de tonos bajos y los cantos guturales que son practicados por los clanes como manifestación de fuerza, resistencia y comunión espiritual. Estas voces agudas, ásperas y potentes, imitan los sonidos primordiales de la tierra: el viento entre las montañas, el rugido de los ríos, el eco de las cavernas.

La combinación de tambores, kulnin y cantos guturales expresa la diversidad cultural de Khamos y su reverencia a los orígenes. Cada sonido, cada golpe, cada vibración en el aire, es una ofrenda: un modo de recordar que en Khamos, tanto el cuerpo como la voz pertenecen a la tierra.

Durante eventos como el Festival del Sol de Medianoche y el Arkhé, la música ritual no solo acompaña las acciones, sino que las convoca: marca el inicio de las batallas, honra a los caídos y renueva el pacto sagrado de sangre que mantiene vivo al territorio.

Vestimenta

La vestimenta de los personajes representa cada una de las áreas en las que son instruidos desde pequeños. Estas forman parte de su identidad y reflejan su compromiso con Khamos y el respeto de sus tradiciones, pues todas se encuentran marcadas por los símbolos de los clanes a los que pertenecen. Cada una de ellas es utilizada en momentos específicos y varían según las actividades que realizan, como ceremonias, reuniones o entrenamientos. Así mismo se recurre a los colores y las estaciones para simbolizar las diferentes etapas de la vida, separándolos por edades de la siguiente manera:

0 – 12 años: Verde como la primavera.

13 – 29 años: Amarillo seco como el verano.

30 – 49 años: Rojo óxido como el otoño.

50 – 75 años: Blanco ceniza como el invierno.

Atuendo cotidiano

Combate: uniforme de contienda con el símbolo del clan.

Caza y rastreo: uniforme de cinegética con el símbolo del clan.

Experimentación: uniforme de experimentación con el símbolo del clan.

Conocimiento: uniforme de armisticio con el símbolo del clan.

Producción: uniforme de producción con el símbolo del clan.

Sigilo: uniforme del sigilo con el símbolo del clan.

Niños (-12): uniforme de color verde oscuro con el símbolo del clan.

Atuendo ceremonial

Miko: Hakama rojo carmesí y Kosode azul naval con el símbolo del clan Hinai

Acompañantes ceremoniales (tambores): vestimenta ceremonial azul naval con el símbolo de cada uno de sus clanes.

Elección del guerrero y Arkhé: uniforme ceremonial con el símbolo del clan, como señal de respeto a quienes van a dar su vida por la dicha de todo el territorio.

Festival del sol de medianoche:

Día 1: uniforme ceremonial con el símbolo del clan.

Día 2: vestimenta colorida representando la diversidad del territorio, es el único momento en el cual no son reconocidos por su vestimenta como miembros de un clan.

Ritual de seppuku: vestimenta blanca. En alusión al ritual tradicional japonés y al invierno que llega a su fin.

Armas

Todos los habitantes de Khamos se entrenan artes marciales, pero también son instruidos en filosofía y autocontrol. Así mismo, se designan unas armas para los entrenamientos y demostraciones en festivales, y otras para los combates y rituales oficiales del territorio, de tal manera que cada uno de ellos tiene designada un arma que los representa como clan y que deben aprender a dominar durante sus años como aprendices, lo que asegura que la herencia cultural sea transmitida a las nuevas generaciones.

Armas de entrenamiento

Exclusivas para entrenamiento o demostraciones en festivales:

Bō / Jo Staff (Japón) — Bastón largo, usado en combate, entrenamiento y rituales de temple.

Atlatl (Culturas precolombinas) — Lanzadardos de madera, aumentaba la velocidad mortal de los proyectiles.

Macuahuitl (Aztecas) — Garrote de madera con filos de obsidiana negra incrustados, usada en sacrificios y guerra. No solo cortaba carne, también "abría" cuerpos para ofrecer al sol.

Machete (Latinoamérica) — Cuchilla ancha, usada tanto en agricultura como en combate.

Armas emblemáticas

Utilizadas en combates y rituales oficiales:

Cimitarra (Región árabe/persa) — sable con una hoja curva ancha larga, ágil y elegante.



Figura 9 Arma Rasshu

Nota. Elaboración propia.

Kris (Keris) (Indonesia/Malasia) — Daga ondulada, usada en rituales y combate, considerada un arma con alma propia.

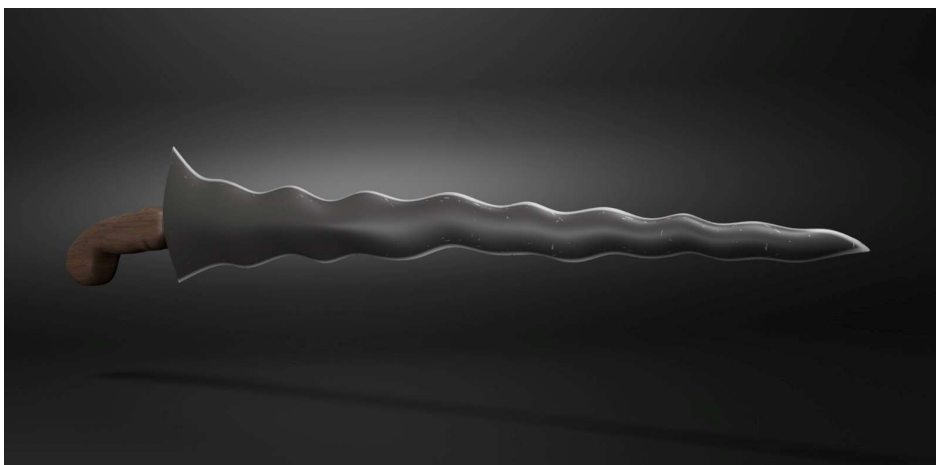


Figura 10 Arma Wister

Nota. Elaboración propia.

Katana (Japón) — Espada larga y curva, símbolo de honor y precisión.



Figura 11 Arma Hinai

Nota. Elaboración propia.

Naginata (Japón) — Lanza larga con hoja curva, ligada a mujeres guerreras y defensa de templos.



Figura 12 Arma Omanthu

Nota. Elaboración propia.

Chakram (India) — Aro metálico afilado, lanzado como disco cortante.



Figura 13 Arma Rasaki

Nota. Elaboración propia.

Iklwa (Zulú) — Lanza corta de hoja ancha, ideal para combate cuerpo a cuerpo.



Figura 14 Arma Rume

Nota. Elaboración propia.

Hunga Munga (África Central) — Hacha arrojadiza de hoja irregular, arma y símbolo de estatus.



Figura 15 Arma Zentak

Nota. Elaboración propia.

Haladie (India antigua) - Daga doble con hojas curvas en cada extremo de una empuñadura central. símbolo de destreza y equilibrio, capaz de atacar y defender en un solo movimiento, reflejo de honor y supervivencia.



Figura 16 Arma Kaede

Nota. Elaboración propia.

Cuchillo de Cuerno de Ciervo (Europa y América Nativa) — Hoja de metal o piedra y empuñadura tallada en cuerno, símbolo de la alianza entre hombre y bestia, caza, fuerza animal.



Figura 17 Arma Keshi

Nota. Elaboración propia.

Spjut (Vikingos, Escandinavia) — Lanza de asta larga y hoja de hierro, símbolo de caza, guerra y ofrenda a los dioses.



Figura 18 Arma Nami

Nota. Elaboración propia.

Pitch deck





LAS DISTOPÍAS

La ciencia ficción distópica permite imaginar futuros y mundos posibles donde el mundo actual que conocemos es destruido y por ello se origina un lugar enfermo, malo y defectuoso. Pero ... ¿acaso todas las distopías deben ser anti-utópicas? ¿y si luego del apocalipsis el mundo viera un nuevo amanecer? ¿sería tan terrible que el mundo existente fuera aniquilado?

KHAMOS

Formato. Largometraje de Ficción

Género. Ciencia ficción Distópica

Duración estimada. 90 minutos

País. Colombia

Estreno. Por definir

Etapas de producción. Desarrollo temprano

FICHA TÉCNICA



DE SU SANGRE GERMINAMOS
¡JAMÁS OLVIDAMOS!

La supervivencia, la herencia cultural y el sacrificio
TEMAS



LOGLINE

En un verde mundo postapocalíptico donde la sangre es ley, la guerrera Kaia Kaede debe enfrentar los ritos brutales de su territorio para proteger su clan, mientras una nueva generación empieza a desafiar el orden que los condena a repetir el mismo sacrificio.

PERSONAJES



KAIA KAEDE

Única sucesora del clan Kaede, devota a la divinidad suprema y estricta maestra.

SHON RASSHU

Inflexible hijo mayor del clan Rasshu.
Osado y feroz en combate.

SUMIN HINAI

Intrépido descendiente del clan Hinai.
Racional y audaz, leal a su clan.

SINOPSIS

En las tierras salvajes de Khamos, donde la civilización moderna se extinguió y la naturaleza cubre las ruinas del antiguo mundo, diez clanes se organizan bajo estrictos códigos de sangre, honor y tradición, para sobrevivir en una sociedad donde cada década, un ritual de combate sagrado llamado Arkhé decide qué clan gobernará. La joven Kaia Kaede, Shon Rasshu, Sumin Hinai y otros aprendices son forjados desde pequeños en cuerpo y espíritu a través de rituales de caza, experimentación, sigilo y combate, para honrar sus clanes en este brutal ciclo de renovación.

Cedric Kaede y Otto Hinai luchan en el 33° Arkhé, sellando el destino de Khamos. La victoria de Cedric refuerza la supremacía de su clan, pero mientras los clanes celebran, alianzas ocultas, tensiones políticas y rivalidades personales emergen entre líderes y aprendices. Bajo la aparente estabilidad, germina una silenciosa insatisfacción: las nuevas generaciones comienzan a cuestionar el legado de violencia que alimenta la tierra.

Diez años más tarde, Kaia Kaede es elegida como guerrera para enfrentarse a Shon Rasshu en el 34° Arkhé. Sin embargo, luego iniciar la batalla, Sumin Hinai revela que Shon no es un verdadero descendiente del clan Rasshu, desatando el caos entre los clanes. En medio de la confusión, Asa Rasshu, un niño y discípulo de Kaia, es forzado a tomar el lugar de Shon en la arena. Obligada por las leyes de Khamos, Kaia debe matar a Asa, quebrando su espíritu y dejando una herida imborrable en su alma.

Marcada por la culpa y la desesperanza, Kaia abandona Khamos en busca de expiación. Dos años después, atormentada por las memorias del sacrificio, se debate entre regresar o romper para siempre con su pasado. Su única aliada, Crisa, le advierte que el supremo Myodai ha desatado una maldición sobre el territorio, condenándolo a la podredumbre. Aun así, Kaia emprende su regreso, solo para encontrar a Khamos consumido por la ruina, corroído hasta sus raíces.



NOTA DE INTENCIÓN

Debo admitir que nunca he entendido el mundo; constantemente me incomoda la autoenajenación de los países y la exclusión de lo no familiar o desconocido, me molesta la opresión y la falta de autonomía, y me desconcierta la alta incidencia del hombre sobre la naturaleza y su nulo respeto por ella, pero sobre todo me disgusta vivir en un mundo en el que esto es aceptado, común y frecuente. Y, sin embargo, siempre he buscado comprenderlo. Veo patrones y motivos en las conductas humanas, los entiendo. Pero también me cuestiono constantemente por ello y no quiero ser la única que lo haga.

Quiero manifestar mi descontento por la forma en que se estructura la sociedad y poner en duda los motivos por los que seguimos las costumbres, leyes o principios de un sistema impuesto, con el fin de que otros también se cuestionen el mundo que habitan. Quiero que al ver esta historia el espectador se pregunte por que se comporta como lo hace, y si es que actuamos con autonomía o si solo reaccionamos por acondicionamiento.

- ZULLY BETANCURT



NOTA DE DIRECCIÓN


Khamos nace para materializar mi crítica hacia las estructuras de los sistemas sociales y las conductas de las sociedades humanas. Busco mantener un estilo formal valiéndome de los recursos de la ciencia ficción distópica para retratar un mundo postapocalíptico en el que una sociedad ha emergido del mestizaje de las culturas mundiales. Un lugar donde el humano ha decidido no interferir sobre las leyes de la naturaleza y ha priorizado el cuidado del planeta. Me interesa resaltar la importancia del ecosistema y la austera presencia de lo tecnológico, la pérdida de la individualidad y las reglas inquebrantables. Así como mostrar una sociedad en la que las costumbres y tradiciones son la ley para la población y el poder es ejercido por una gran divinidad.

- ZULLY BETANCURT

KHAMOS tendrá un tono dramático y de acción que muestre tanto la furia de los talentosos y astutos guerreros del territorio de Khamos, como sus momentos más sensibles; se mantendrá el contraste entre los momentos álgidos y apacibles para que el ritmo de la historia sea fluctuante y navegue por las emociones de los personajes generando una sensación de ambivalencia.

TONO





La puesta en escena respaldará esa intención y se prevé que el diseño de producción evoque la sensación de un caos armónico en el que se combine la naturaleza con el concreto, mostrando vestigios de edificaciones de diversas dimensiones y texturas, así como amplios paisajes con figuras y niveles fluctuantes que transmitan una sensación de discordancia.

DISEÑO DE PRODUCCIÓN

La fotografía resaltará estos aspectos físicos del territorio, la profundidad de campo tendrá especial relevancia para lograr imágenes en las que se perciban capas y una relación armónica entre el cuerpo y el espacio, con encuadres donde la naturaleza, el humano y el concreto estén en diferentes niveles del plano. Así mismo, se realzará la luz para evocar un aura mística etérea y se mantendrá una composición precisa en la que contrasten las diferentes texturas de los elementos en el cuadro.



FOTOGRAFÍA

SONIDO

En este relato primará el sonido de la naturaleza, el viento que roza las hojas de los árboles, el río que choca con las piedras, las brasas del fuego. Las voces del pueblo; alaridos, gruñidos, aullidos y cantos ancestrales. Las herramientas rudimentarias, el metal sobre metal, cortes de madera, lazos entrelazándose. Ramas triturándose, calderos hirviendo, utensilios chocando con vidrio. Acompañado de sonidos de instrumentos de percusión, viento y de metal que evocarán un ambiente solemne y ceremonial.



REFERENTES

Futuros distópicos donde la civilización se divide por tribus o distritos y los instintos más primitivos salen a la luz.





POPULARIDAD Y PÚBLICO CONSOLIDADO

Desde 2010, la producción de películas distópicas ha duplicado su volumen. Las películas distópicas no solo tienen un mercado sólido, sino también oportunidades estratégicas para atraer a diversas audiencias y generar franquicias duraderas.

SOLIDEZ DE LA SCI-FI DISTÓPICA

RENTABILIDAD EN EL TIEMPO

Existe un gran interés por contenido de calidad preexistente y franquicias, de hecho, el 41% de las películas más demandadas en EE.UU. este año no se estrenaron en 2024, lo que indica que este tipo de formatos son propensos de tener una rentabilidad a través del tiempo.

DEMANDA DEL GÉNERO

El interés por contenidos distópicos también se refleja en plataformas de streaming, destacándose en los rankings de demanda global, liderando visualizaciones en múltiples mercados. Plataformas de streaming como Netflix y Prime Video están constantemente buscando proyectos de ciencia ficción para atraer suscriptores.

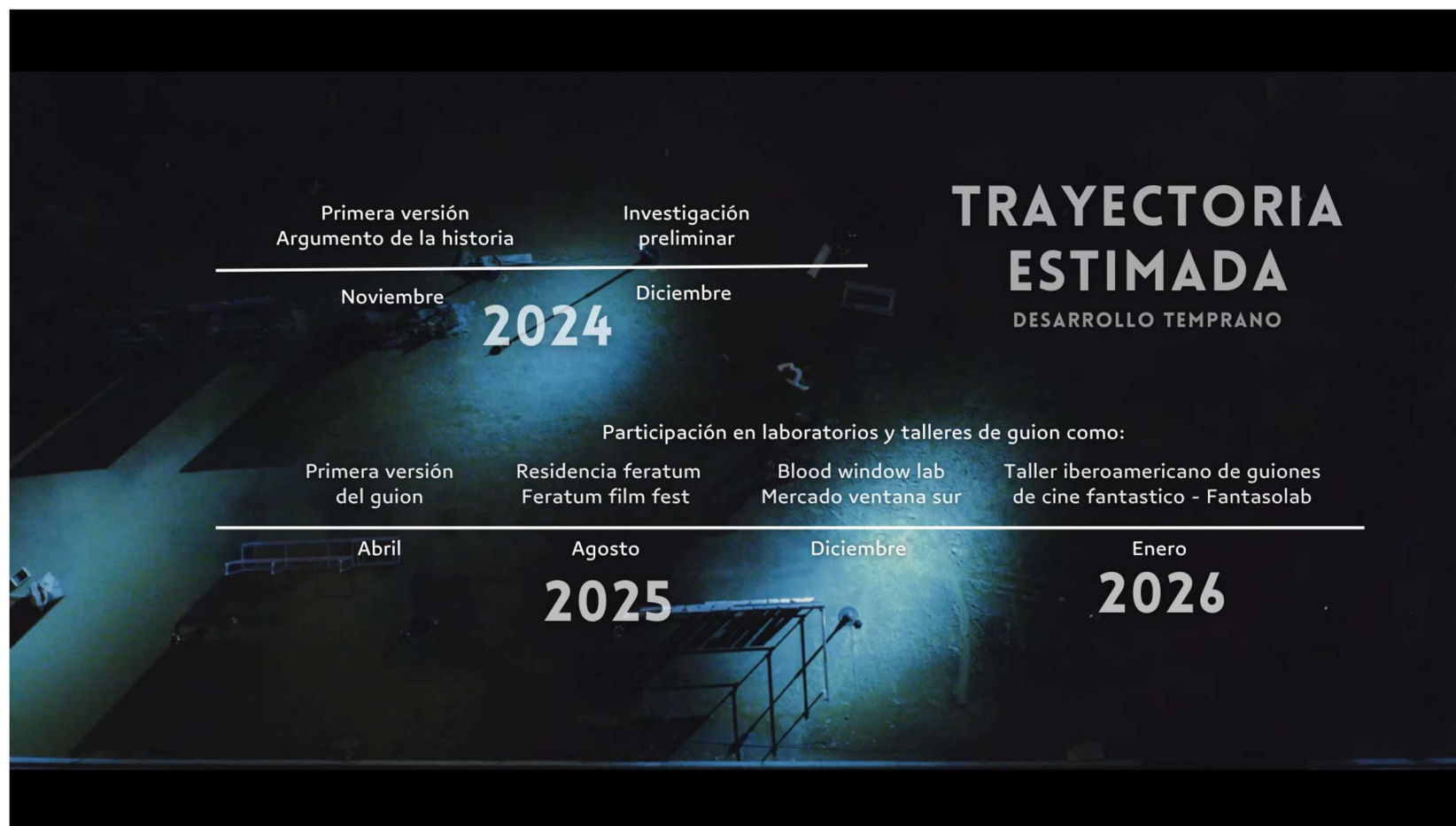
POTENCIAL DE KHAMOS

LAS AUDIENCIAS BUSCAN CONTENIDO QUE EXPLORE FUTUROS ALTERNATIVOS Y DILEMAS SOCIALES.

Esta historia centrada en los dilemas emocionales de los personajes, con temas que se alinean con preocupaciones contemporáneas, atrae financiamiento de instituciones y fundaciones que apoyan el arte con propósito, además de que, al abordar problemas universales, tiene gran potencial de resonar en mercados internacionales.

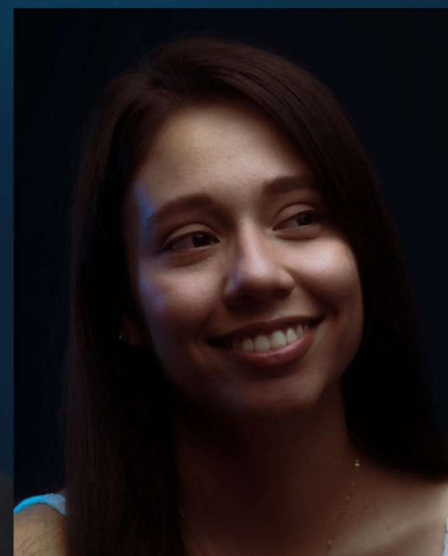
POSIBILIDAD DE FRANQUICIA Y CONTENIDO TRANSMEDIA

Esta historia es la apertura al territorio de Khamos, pensada como la primera parte de una serie de películas en forma de secuelas con potencial para tener productos derivados como experiencias digitales, videojuegos, realidad virtual, juguetes o figuras coleccionables y otro tipo de merchandising, así como se pueden generar colaboraciones con talentos creativos como diseñadores independientes o marcas consolidadas.



SOBRE LA GUIONISTA Y DIRECTORA

Administradora turística y estudiante de cine en el ITM con énfasis en dirección, enfocada en historias de ciencia ficción y fantasía. Guionista, productora y directora del cortometraje de ciencia ficción Steam-punk "La respuesta" (2023) selección oficial del ECITM. Participante del laboratorio 'La linterna de Méliès' del festival Fantasmagoría 2023 como guionista y directora del cortometraje de fantasía "Fuego fatuo" (en desarrollo). Actualmente realiza la posproducción del cortometraje de ciencia ficción cyber-punk "Kathodos", desarrolla la investigación de su tesis de pregrado sobre ciencia ficción distópica y escribe su primer largometraje "Khamos".





SEAN BIENVENIDOS AL 34° ARKHÉ

CONTACTO

Zully Betancurt
zullybetancurt@gmail.com

Conclusiones

Dentro del proceso creativo e investigativo de este proyecto fue posible encontrar varias claridades, que fundamentaron y fortalecieron el mundo distópico de Khamos, al igual que también revelo nuevas incógnitas, que abrieron la puerta a explorar temas que no se plantean abarcar en un inicio en esta investigación, pero que de alguna forma enriquecieron el proceso, dándole un giro a muchos de los preceptos y supuestos que se concebían como claros e inamovibles. Así, los hallazgos resultantes del proceso conceptual e investigativo se convirtieron en insumo para el contexto de los personajes, dinamizando el universo narrativo de Khamos.

Por un lado, el análisis de los sistemas sociales naturales evidenció lo mucho que el estado de un ecosistema afecta las conductas de los humanos en un territorio específico, pues el ecosistema no es solo un fondo donde ocurren las historias humanas, sino que moldea la cultura, la conducta y la estructura social. Por lo que cuando el entorno cambia radicalmente, el humano cambia con él; transformando los sistemas de poder y las formas de organización de una población, al igual que los valores, prioridades e identidad de los humanos, además según las exigencias del ambiente, las sociedades pueden tornarse más primitivas, ritualistas o utilitarias. Aun así, en la actualidad se presencia una desconexión ecológica, en la que pareciera que a los humanos no les interesa tener una relación sana y estable con el ecosistema, olvidándose de que la exclusión o el privilegio de acceder a un ecosistema saludable se convierte en un marcador de clase que divide a la sociedad entre quienes tienen los recursos y quienes luchan a diario por el agua, la comida y el refugio.

Por otro lado, las unidades sociales como la familia y la comunidad se siguen presentando como pilares invisibles que sostienen la humanidad y dan forma a las sociedades, pues emergen como redes de apoyo que dan seguridad física, emocional y social, al igual que garantizan la continuidad biológica (descendencia) y simbólica (valores, creencias, historia) de una sociedad. Es así que propician el arraigo afectivo, la memoria cultural y la capacidad de resistencia personal, convirtiéndose en un mecanismo de resistencia en una época de hiperindividualismo y fragmentación social. Sin embargo, son formas de organización social que pueden debilitarse o ser manipuladas por sistemas opresivos que siguen un orden impuesto por estructuras sociales más fuertes como el gobierno o el estado, que utilizan el condicionamiento y la prohibición para mantener a flote sociedades radicalmente transformadas que se rigen bajo reglas y principios particulares.

Así mismo se puede confirmar que la ciencia ficción distópica es una herramienta contundente para plantear críticas hacia la sociedad, pero por ello mismo no puede ser objetiva. En el proceso de creación, fue inevitable notar que Khamos, es el eco de experiencias propias, pues delata una forma particular de ver el mundo y expresa unas posturas individuales que nacen de un punto específico en el universo; y en ese sentido, todo lo que se plantea en él, se origina desde la subjetividad.

Por último, si bien se tuvo la intención de comprender las dinámicas de organización y los modos de comportamiento de los humanos en diferentes culturas y lugares del mundo, con el objetivo de evitar la autoenajenación y que el resultado final del guion reflejara el mestizaje de varias culturas; el proceso de investigación reveló que

los individuos son por mucho más diversos y heterogéneos de lo que se pudo haber previsto, además de que constantemente se transforman según sus costumbres, aficiones, lugares de proveniencia, entre otros factores que los afectan durante su vida. Esto llevo a complejizar el ensayo teórico, pero también a delimitarlo, pues abarcar la totalidad de los temas no sería viable metodológicamente para la finalidad de este proyecto. Sin embargo, queda una deuda personal y se adquiere un compromiso por continuar indagando en este ámbito, de manera que en un futuro los conocimientos adquiridos permitan descifrar, o por lo menos comprender con mayor amplitud, la complejidad del ser humano.

Bibliografía

- Araque, M. (2022). *Proceso de montaje de Almas de metal en tiempo de los sentidos* [Tesis de pregrado, Universidad de Antioquia]. Repositorio Institucional Universidad de Antioquia. <https://hdl.handle.net/10495/31264>
- Arendt, H. (2019). *¿Qué es la política?*. Ediciones Paidós.
- Bastidas, R. (2021). *El Tercer Mundo Después del Sol*. Minotauro.
- Borja, K. (2023). *Norbon y el imperio de Morcos. Cuento de ficción especulativa* [Tesis de pregrado, Universidad de Antioquia]. Repositorio Institucional Universidad de Antioquia. <https://hdl.handle.net/10495/38046>
- Bradbury, R. (1953). *Fahrenheit 451*. Minotauro.
- Bunge, M. (1995). *Sistemas sociales y filosofía*. Editorial Sudamericana.
- Claeys, G. (2017). *Dystopia: A Natural History*. Oxford University Press.
- Collins, S. (2008). *Los Juegos Del Hambre*. Molino.
- Comisión Nacional de los Derechos Humanos. (s.f.). *Los bombardeos de Hiroshima y Nagasaki*. <https://www.cndh.org.mx/noticia/los-bombardeos-de-hiroshima-y-nagasaki-0>
- Dashner, J. (2009). *The Maze Runner* [Maze Runner: Correr o morir]. Delacorte Press.

De Rê, E. (10 de enero de 2025). *¿Sabes qué es una Aristocracia? Entiende las características de esta forma de gobierno*. Politize!. <https://politize.com.co/sabes-que-es-una-aristocracia-entiende-las-caracteristicas-de-esta-forma-de-gobierno/>

Deutsche Welle. (21 de diciembre de 2023). *¿Sustituirán los robots a nuestra familia?* [Archivo de Video]. DW. <https://www.dw.com/es/sustituir%C3%A1n-los-robots-a-nuestra-familia/video-67753237>

Deutsche Welle. (24 de diciembre 2024a). *Corea del Sur entra al club de países “superenvejecidos”*. <https://www.dw.com/es/corea-del-sur-entra-al-club-de-pa%C3%ADses-superenvejecidos/a-71150883#:~:text=La%20tasa%20de%20natalidad%20de,m%C3%A1s%20baja%20del%20mundo%20desarrollado.&text=El%20Ministerio%20del%20Interior%20de,tambi%C3%A9n%20Alemania%20Francia%20y%20Jap%C3%B3n>

Deutsche Welle. (4 de octubre 2024b). *Ishiba: baja natalidad japonesa es “emergencia silenciosa”*. <https://www.dw.com/es/ishiba-baja-natalidad-japonesa-es-una-emergencia-silenciosa/a-70403991>

Dick, P. (1968). *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?*. Minotauro.

Editorial Etecé. (19 de marzo de 2025a). *Comunidad*. Enciclopedia Concepto. <https://concepto.de/comunidad/>

Editorial Etecé. (5 de marzo de 2025b). *Bastardo*. Enciclopedia Concepto. <https://concepto.de/bastardo/>

El Herald de México. [elheraldodemexico]. (27 de febrero de 2025). *¡No quieren hijos! Japón enfrenta su mayor crisis por falta de natalidad en la historia del país* [Archivo de Video]. Youtube.
<https://www.youtube.com/watch?v=BQyXTAbkqdw>

Europa Press. (10 de junio de 2024). *La guerra en Gaza deja también un duro impacto en el medio ambiente*. National Geographic España.
https://www.nationalgeographic.com.es/medio-ambiente/emisiones-gaza_22485

Fondo de Población de las Naciones Unidas. (s.f.). *El problema de 'una población demasiado baja'*. <https://www.unfpa.org/es/swp2023/too-few>

García, G. (18 octubre de 2023). Familia multiespecie: ¿por qué este vínculo con mascotas ahora tiene respaldo legal?. *El Tiempo*. <https://www.eltiempo.com/vida/mascotas/familia-multiespecie-por-que-este-vinculo-con-mascotas-ahora-tiene-respaldo-legal-815960>

Gómez, A. (4 de junio de 2022). Latinoamérica también escribe ciencia ficción. *COOLT*.
https://www.coolt.com/libros/latinoamerica-tambien-escribe-ciencia-ficcion_559_102.html

Gómez, D. (1996). *Ciencia ficción: un ámbito propicio para el desarrollo del pensamiento reflexivo, crítico y creativo* [Tesis de posgrado, Universidad de Antioquia]. Repositorio Institucional Universidad de Antioquia.
<https://hdl.handle.net/10495/19858>

Gómez, L. (13 de diciembre de 2017). *La sociedad es un sistema dinámico y complejo*.

Libre Mercado y Medioambiente - Universidad Francisco Marroquín.

<https://libremercado-medioambiente.ufm.edu/2017/12/13/la-sociedad-es-un-sistema-dinamico-y-complejo/>

Huxley, A. (1932). *Un Mundo Feliz*. Debolsillo.

Kreimer, S. (5 de septiembre de 2024). *El plan de Corea del Sur para evitar el colapso*

poblacional. Think global health. <https://www.thinkglobalhealth.org/article/south-koreas-plan-avoid-population-collapse>

Lessing, L. (1979). *Shikasta*. Minotauro.

Macarthur, D. (2017). A Vision of Blindness: Blade Runner and Moral Redemption.

Edinburgh University Press, 21(3), 371-391.

<https://doi.org/10.3366/film.2017.0056>

Maldonado, C. (2009). Complejidad de los Sistemas Sociales: Un reto para las ciencias

sociales. *Cinta de moebio*, (36), 146-157. [https://dx.doi.org/10.4067/S0717-](https://dx.doi.org/10.4067/S0717-554X2009000300001)

[554X2009000300001](https://dx.doi.org/10.4067/S0717-554X2009000300001)

Martorell, F. (2021). *Contra la distopía*. La Caja Books.

Norledge, J. (2022). *The Language of Dystopia*. Palgrave Macmillan.

Okorafor, N. (2015). *The Book of Phoenix*. Hodder And Stoughton.

Organización de las Naciones Unidas. (s.f.). *Envejecimiento*.

<https://www.un.org/es/global-issues/ageing>

Orwell, G. (1949). *1984*. Debolsillo.

Plataforma Unidos por la Vida Colombia. (s.f.). *El papel de la Familia como base fundamental de todas las sociedades para el desarrollo sostenible, la garantía de derechos y la erradicación de la pobreza.*

<https://www.ohchr.org/sites/default/files/Documents/HRBodies/HRCouncil/ProtectionFamily/CivilSociety/UnidosPorLaVidaColombia.pdf>

Real Academia Española. (s.f.-a). Familia. En *Diccionario de la lengua española*.

Recuperado el 6 de marzo de 2025, de <https://dle.rae.es/familia>

Real Academia Española. (s.f.-b). Familia. En *Diccionario de la lengua española*.

Recuperado el 24 de marzo de 2025, de <https://www.rae.es/drae2001/familia>

Real Academia Española. (s.f.-c). Sistema natural. En *Diccionario panhispánico del español jurídico*. Recuperado el 5 de octubre de 2024, de

<https://dpej.rae.es/lema/sistema-natural>

Rochette, J., Lob, J., & Legrand, B. (1982). *Le Transperceneige*. Casterman.

Síncresis. [síncresis]. (17 de febrero de 2021). *Kishotenketsu, una forma de narrar - De Ozu a Miyazaki* [Archivo de Video]. Youtube.

<https://www.youtube.com/watch?v=8Onb1zjDTHs>

Sosa, K. (2020). *Shikasta de Doris Lessing: un caso excepcional dentro de la Ciencia Ficción* [Tesis de maestría, Pontificia Universidad Javeriana]. Repositorio

Institucional Javeriano. <https://doi.org/10.11144/Javeriana.10554.50311>

Studio Ghibli Weblog. (14 de abril de 2024). *Kishōtenketsu*.

<https://studioghibliweblog.es/kishotenketsu/>

Sum, R., Makokha, J., & Ndege, S. (2022). Afrofuturism and Quest for Black Redemption in Nnedi Okorafor's *The Book of Phoenix*. *East African Journal of Arts and Social Sciences*, 5(1), 328-338. <https://doi.org/10.37284/eajass.5.1.752>

Takami, K. (1999). *Batoru Rowaiaru* [Juego sangriento]. Ōta Shuppan.

Telotte, J. (2001). *El cine de ciencia ficción*. Cambridge University Press.

Turner, L. (2011). *Metamodernist Manifesto*. <http://www.metamodernism.org/>

Vázquez, M. (2018). *Discurso cinematográfico de ciencia ficción: el uso de la crítica social en su contenido argumental* [Tesis de pregrado, Universidad Villa Rica].

Repositorio Institucional de la UNAM.

<https://repositorio.unam.mx/contenidos/169026>

Yanke, R. (15 octubre 2019). El boom de la distopía: por qué nos gusta imaginar un futuro catastrófico. *El mundo*.

<https://www.elmundo.es/papel/cultura/2019/10/15/5da49878fc6c8354538b45ca.html>

Filmografía

Anderson, P. W. S. (Director). (2002). *Resident Evil* [Resident Evil: El huésped Maldito] [Película]. Constantin Film; New Legacy Film; Davis Films.

Ball, W. (Director). (2014). *The Maze Runner* [Maze Runner: Correr o morir] [Película]. Twentieth Century Fox; Gotham Group; Temple Hill Entertainment; TSG Entertainment; Dayday Films.

Blomkamp, N. (Director). (2013). *Elysium* [Película]. Media Rights Capital; QED International; Sony Pictures; TriStar Pictures.

Bong, J. (Director). (2013). *Snowpiercer* [Rompenieves] [Película]. Moho Films; Opus Pictures.

Cuarón, A. (Director). (2006). *Children of men* [Niños del hombre] [Película]. Universal Pictures; Strike Entertainment; Hit & Run Productions; Toho-Towa.

Falvey, J., Frank, D., Harris, O., Morrison, G., Wiener, D., Todd, K. y Taylor, B. (Productores ejecutivos). (2020). *Brave New World* [Un mundo feliz] [Serie de Televisión]. Amblin Television; NBCUniversal Content Studios; Universal Content Productions.

Fukasaku, K. (Director). (2000). *Batoru Rowaiaru* [Juego sangriento] [Película]. Toei Company; Fuji Television Network Inc; Kinji Fukasaku Production; Toho Company; AM Associates; Fukasaku-gumi; GAGA; Kobi Co.

Miller, B., Littlefield, W., Moss, E., Wilson, D. y Sears, F. (Productores ejecutivos). (2017–presente). *The Handmaid's Tale* [El cuento de la criada] [Serie de Televisión]. MGM Television; Daniel Wilson Productions; The Littlefield Company; White Oak Pictures.

Miller, G. (Director). (2015). *Mad Max: Fury Road* [Mad Max: furia en el camino] [Película]. Kennedy Miller Productions; Warner Bros; Village Roadshow; RatPac-Dune Entertainment.

Miyazaki, H. (Director). (). *Kaze no Tani no Naushika* [Nausicaä del Valle del Viento] [Película]. Hakuhodo; Nibariki; Tokuma Shoten; Topcraft.

Park, C. (Director). (2003). *Oldeuboi* [Old Boy] [Película]. Show East Co. Ltd; Egg Films; CJ Entertainment; CJ E&M Film Financing & Investment Entertainment & Comics; Moho Films.

Reynolds, K. (Director). (1995). *Waterworld* [Mundo Acuático] [Película]. Universal Pictures; Lawrence Gordon Productions; Licht/Mueller Film Corporation; Davis Entertainment.

Ross, G. (Director). (2012). *The Hunger Games* [Los juegos del hambre] [Película]. Lionsgate ; Color Force.

Scott, R. (Director). (1982). *Blade runner* [Película]. Warner Bros; Ladd Company; Shaw Brothers.

Scott, R., Guzikowski, A., Sheehan, J., Zucker, D., Huffam, M., Kolbrenner, A. y Campbell, K. (Productores ejecutivos). (2020–2022). *Raised by Wolves* [Criado por lobos] [Serie de Televisión]. Scott Free Productions; Studio T; Lit Entertainment Group; Film Afrika Worldwide.

Stanton, A. (Director). (2008). *Wall-E* [Película]. Walt Disney Pictures; Pixar Animation Studios; FortyFour Studios.

Yoshiura, Y. (Director). (2006). *Peiru Kokûn* [Pale Cocoon] [Película]. Studio Rikka; Directions Inc.