

Anexos

Anexo A: Participación en encuentros y congresos.....	2
Anexo B: Artículos periodísticos y académicos sobre ciencia ficción en Colombia.....	2
Anexo C: Diapositivas realizadas para los talleres.....	4
Anexo D: Detalles de los componentes de la narrativa.	5
Anexo E: Participantes y actividades del semillero de investigación.	19
Anexo F: Lista de participantes en los talleres.	19
Taller 2019 – 2.	19
Taller 2020 – 1.	20
Anexo G: Material audiovisual.	20
Anexo H: Guías desarrolladas para los talleres.	22
Anexo I: Cuentos seleccionados para esta investigación.....	26
<i>BookPills</i> – Por Óscar Pachón.....	26
<i>Swim-up</i> integrado – Por Santiago López.	29
Anexo J: Historias derivadas.....	33
Taller 2019-2	33
Taller 2020-1	52
Anexo K: Resultados de las encuestas a estudiantes.	105
Taller 2019 - 2	105
Taller 2020 - 1	111
Anexo L: Trabajos de grado basados en esta investigación.	118
Anexo M: Imágenes del material de estímulo usadas en los talleres.....	119

Anexo A: Participación en encuentros y congresos.

Tipo	Título	Evento	Lugar	Fecha	Vínculo
Publicación	Formando desde el Design Fiction (DF) para visualizar futuros de largo plazo	Encuentro RAD 2021 Experiencias de la educación en diseño en medio de la pandemia.	RAD 2021, Colombia.	27/02/2020	https://shorturl.at/irsvD
Ponencia	Aprendizaje remoto del Design Fiction en tiempos de pandemia	XI Congreso (Virtual) Latinoamericano de Enseñanza del Diseño.	Universidad de Palermo, Argentina.	30/07/2020	https://shorturl.at/jKMOV
Publicación	Formando desde el Design Fiction (DF) para visualizar futuros de largo plazo	Diálogos de Diseño: Encuentro de Diseño EID 8.	Universidad Santo Tomas, Colombia.	9/10/2020	https://shorturl.at/bdjOY

Anexo B: Artículos periodísticos y académicos sobre ciencia ficción en Colombia.

Tipo de publicación	Título	Autor	Fecha	Fuente	Resumen
Artículo Periodístico. Revista Semana.	Ciencia ficción colombiana	Luis Fernando Afanador	Noviembre 18, 2011	https://www.semana.com/cultura/articulo/ciencia-ficcion-colombiana/249544-3/	Laguna Libros, una joven editorial independiente, reedita tres novelas poco conocidas de ese género.
Artículo Académico.	La ciencia ficción colombiana entre milenios.	Rodrigo Bastidas	Junio 2012	http://www.scielo.org.co/pdf/lthc/v14n1/v14n1a16.pdf	Razones por las que la época que va de la última década del siglo XX a la primera del siglo XXI, es, hasta ahora, el momento de mayor importancia para la ciencia ficción en Colombia.
Programa de Televisión. Señal Colombia.	Una Colombia de ciencia ficción	En Órbita	Noviembre 19, 2013	https://www.youtube.com/watch?v=imdj_-UG_J8	Entrevista sobre ciencia ficción en Colombia, a Ricardo Burgos, escritor y crítico literario, a Rodrigo Bastidas, literato, y a Felipe Gonzáles, Editor de Laguna Libros.

Tesis de Maestría	El Trapiche Cuántico: Crónica pseudonovelada de una búsqueda doxoepestémica desde la y la ciencia – ficción y la ilustración de género fantástico en Colombia.	Néstor Adolfo Patiño Forero	2018	https://repository.udistrital.edu.co/handle/11349/13188	Es el primer ejercicio de investigación-creación del autor con el que pretende rendir cuenta del proceso de búsqueda personal - intelectual y estética- frente a la situación de relativa escasez en la producción de literatura de ciencia-ficción en el país y, por ende, de la casi nula presencia de ilustración de género fantástico relacionada con dicho género.
Artículo Periodístico. Señal Colombia.	¿Qué pasó con la ciencia ficción en Colombia?	David Jáuregui Sarmiento	Mayo 24, 2018	https://www.senalcolumbia.tv/serie/ciencia-ficcion-colombia	La ciencia ficción en Colombia, aunque no tan reconocida como las obras internacionales de autores como Isaac Asimov o Julio Verne, presenta interesantes trabajos locales como la serie animada "Gravedad 1". Sin embargo, identificar exponentes significativos del género en el país sigue siendo un desafío tanto en literatura como en cine.
Boletín Cultural y Bibliográfico. Banco de la República de Colombia.	Una nueva esperanza para la ciencia ficción colombiana	Rodrigo Bastidas	Junio 20, 2018	https://publicaciones.banrepcultural.org/index.php/boletin_cultural/article/view/13094/13486	Desde 2013, la librería/editorial Mirabilia Libros organiza anualmente el Concurso Mirabilia de Cuentos de Ciencia Ficción para jóvenes escritores de 18 a 26 años. Como resultado, han publicado tres libros que incluyen cuentos ganadores, finalistas y menciones especiales.
Artículo Periodístico. Las dos orillas.	Las novelas de ciencia ficción colombianas que no se puede perder.	Ricardo Jaramillo	Julio 19, 2019	https://www.las2orillas.co/las-novelas-de-ciencia-ficcion-colombianas-que-no-se-puede-perder/	Uno de los pioneros del género fue el costeño José Félix Fuenmayor con 'Una triste aventura de 14 sabios', pero desde entonces se han publicado decenas de novelas.
Revista Semana.	"La ciencia ficción nació como género de masas"	Ángel Castaño Guzmán	Noviembre 14 2019	https://www.semana.com/agenda/articulo/ciencia-ficcion-colombiana-escritapor-rodrigo-bastidas/66654/	Entrevista a Rodrigo Bastidas, uno de los abanderados más importantes de la ciencia ficción colombiana, habló con 'Arcadia' sobre el pasado, presente y futuro del género en el país.
Tesis Doctoral.	En nuestro caso es encuentro. La ecdisis como herramienta crítica para el análisis de la ciencia ficción colombiana.	Rodrigo Bastidas	Noviembre 2019	https://repositorio.uniandes.edu.co/handle/1992/41232	La investigación propone el concepto de "ecdisis" para analizar la historia literaria de la ciencia ficción en Colombia, identificando tres etapas clave: ciencia espectral (finales del siglo XIX), innovación legible (mediados del siglo XX) y disolución genérica (entremilenios). A través de estas, busca definir las características de la ciencia ficción en el país y su relación con la economía, modernidad y política.

Anexo C: Diapositivas realizadas para los talleres.



Diseño y ciencia ficción para la construcción de futuros a largo plazo

Facultad de Artes
Maestría en Diseño
D. G. Ayleen Nathalia Escobar Correa

UNIVERSIDAD NACIONAL
MAESTRÍA EN DISEÑO
CENTRO DE ESTUDIOS EN INVESTIGACIÓN

>>> Antecedentes

>>> Diseño guiado por narrativas y metáforas
(Krippendorff, 2006)

Diseño basado en escenarios

Fulton Suri, J., & Marsh, M. (2000).
Kurosu, M. (2007).
Carroll, J. M., & Hoynes, S. R. (2018).

Ciencia ficción (Género literario)

Artis, Kingsley (1974).
Asimov, Isaac (1982).
Jamason, Frederic (2005).

Design Fiction Prototipado Diegético

Bleecker, J. (2009).
Kirby, D. (2010).
Celi, M., & Formis, E. (2017).

>>> Diseño basado en escenarios



A3 Canister: Japanese Scenario



C1 Upright: European Scenario



Exploración de ideas de una nueva aspiradora para uso en Asia, Europa y Norte America J.F. Suri, M. Marsh / Applied Ergonomics 31 (2000) 151-157

>>> Ciencia ficción

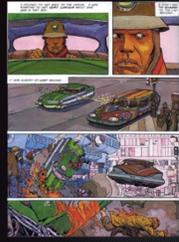


Comics 1930



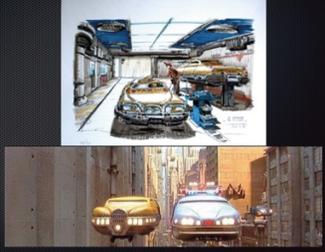
Brazil (1985)

>>> Ciencia ficción

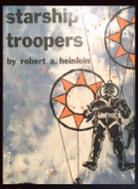


The long tomorrow (1975)

The Fifth Element (1997)



Starship Troopers (1959)

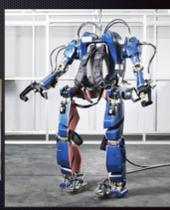


Starship Troopers (1959)



Alien 2 (1982) - Elysium (2013)

Hyundai exoskeleton (2017)



Exso Bionics Holdings, Inc. (EE. UU.), ReWalk Robotics Ltd (Israel), Parker Hannifin Corp (EE. UU.), Bionik Laboratories Corp (Canadá), CYBERDYNE Inc. (Japón), Rex Bionics Ltd. (Reino Unido), B-TEMIA Inc. (Canadá), Hocoma AG (Suiza), Wearable Robotics SRL (Italia), Gogoa Mobility Robots SL (España) y ExoAtlet, OOO (Rusia)

»» Prototipado diegético

Threshold (película de 1981)

Primer trasplante de corazón artificial (1982)

»» Design Fiction

Brian David Johnson
Futurist
Intel Corporation

"Metalosis Maligna" Floris Kaayk (2006)

»» Justificación

»» Ciencia ficción colombiana

Medio	Porcentaje
Comic	~5%
Televisión	~5%
Largometrajes	~5%
Literatura	~40%

Periodo	Porcentaje
Antes de 1990	28%
1990 - 2000	28%
2001 - 2010	21%
2011 - 2019	23%

«Quien controla el presente controla el pasado y quien controla el pasado controlará el futuro»
George Orwell, 1984

Anexo D: Detalles de los componentes de la narrativa.

- El mundo diegético.

El mundo diegético suele ser más grande que la trama que se desenvuelve dentro de él (Bunia, 2010). Esto es evidente dentro de la ficción basada en hechos reales, en donde se asume que el mundo descrito en la obra comparte las mismas lógicas del mundo del lector, incluso si se desarrolla en otra temporalidad –como es el caso de las novelas históricas–. Sin embargo, en la ficción “no realista” como la CF y la fantasía, se parte de que el contexto desarrollado puede ser, en mayor o menor medida, diferente al mundo del lector.

Figura ¡Error! No hay texto con el estilo especificado en el documento.-1: El mundo diegético es el contexto en donde se desarrolla la mecánica de la ficción.



Estas reglas se puede narrar de dos formas, explícitamente a través de descripciones detalladas de los elementos extrapolados entre el mundo del lector y el mundo diegético, o implícitamente, cuando las rupturas de la ficción son cambios sutiles en la estructura social o cultural dentro del contexto, y la manera en que el lector se aproxima a estos cambios depende del punto de vista dado por el narrador, quien además no puede revelar la totalidad del mundo diegético por su bastedad –de la misma manera que en la literatura realista es imposible describir toda la “realidad”–. Por esto, la metáfora del iceberg es frecuentemente utilizada por los autores al describir el proceso de construcción del mundo. Esta metáfora sugiere que, a pesar de que los autores crean mundos vastos y ricos en detalles, solo una porción de ese trabajo es visible en el producto final (la historia publicada). Los autores no necesariamente revelan todos los aspectos de los mundos que crean (Sanderson, 2020).

Estas dos formas de narrar implican una construcción compleja del mundo diegético, aunque no se mencione explícitamente dentro de la trama, ya que para plantear el tiempo y el espacio en la narración y “los mundos de las historias deben ofrecer características geográficas, tecnológicas, sociales y culturales coherentes, entre otras” (von Stackelberg & McDowell, 2015, p. 32).

Por lo general, los autores diseñan mundos utilizando un enfoque de arriba hacia abajo o de abajo hacia arriba. Un enfoque de arriba hacia abajo implica crear una visión general de alto nivel del mundo en sus trazos más amplios. Por ejemplo, esto puede incluir esbozar características como la geografía y la

tecnología antes de detallar elementos como las ciudades y las armas. Este enfoque permite a los autores construir un sistema integrado del cual pueden extraer historias individuales. El enfoque de abajo hacia arriba comienza identificando detalles específicos, incidentes o personajes, y/o sus relaciones. Los autores luego extrapolan sistemas más complejos a partir de esos detalles. Este enfoque limita la historia a sus detalles pertinentes. Por ejemplo, un autor puede comenzar con un medio de transporte específico o un personaje que encuentra una especie desconocida, y a partir de ahí, añadir capas de complejidad a su entorno, interacciones y más (Zaidi, 2017).

En el trabajo audiovisual, es el diseñador de producción audiovisual (*DPA*), quien desde comienzos del siglo XX se ha destacado por analizar, visualizar y materializar mundos diegéticos para que las personas puedan sumergirse en diferentes visiones del pasado, el presente y el futuro.

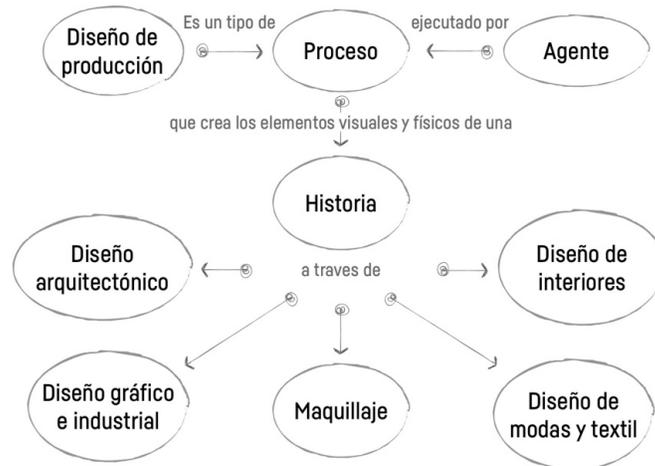
El *DPA*, también conocido en Latinoamérica como dirección de arte, es un aspecto esencial de la producción de películas, televisión, teatro y otros medios visuales. Implica la creación y organización de los elementos visuales y físicos que conforman el mundo en el que se desarrolla la narrativa de un proyecto, a partir de los aspectos temáticos, emocionales y psicológicos del guion o de un texto. En otras palabras, es el *DPA* el encargado de traducir y materializar para la cámara un texto narrativo, a través de la elección, diseño y creación de locaciones, escenografía, vestuario, maquillaje, utilería y efectos especiales.

El *DPA* trabaja en estrecha colaboración con el director y el director de fotografía para ayudar a visualizar y luego concretar la estética de la obra a través del proceso de diseño. La meta es crear un entorno que respalde todos los elementos de la ficción, y que permita al espectador sumergirse por completo en el mundo que se presenta.

Esto significa que mientras en la narrativa literaria el lector es quien se encarga de visualizar el mundo donde se desarrolla la trama, en la narrativa audiovisual, la construcción de este mundo recae en el departamento de arte y el *DPA*. Este proceso de creación audiovisual requiere de la experticia de varios campos del diseño, como se puede ver en la Figura 2-20. Por lo tanto, no es sorprendente que algunos de

los diseñadores de producción más renombrados en la industria audiovisual provengan de disciplinas de diseño: Ken Adam, responsable de concebir el universo de James Bond entre 1960 y 1970, y Dante Ferretti, laureado con múltiples premios Oscar por su labor en filmes como *Pandillas de Nueva York* (2002) y *Hugo* (2011), son ambos arquitectos de formación. De igual manera, Patrizia von Brandenstein, quien trabajó en *Sin límites* (2011), inició su carrera como diseñadora de vestuario, y Erick Pangilinan, director de arte del videojuego *The Last of Us* (2013), es un diseñador gráfico profesional.

Figura ¡Error! No hay texto con el estilo especificado en el documento.-2: Campos del diseño que se involucran en el diseño de producción al realizar una obra audiovisual.

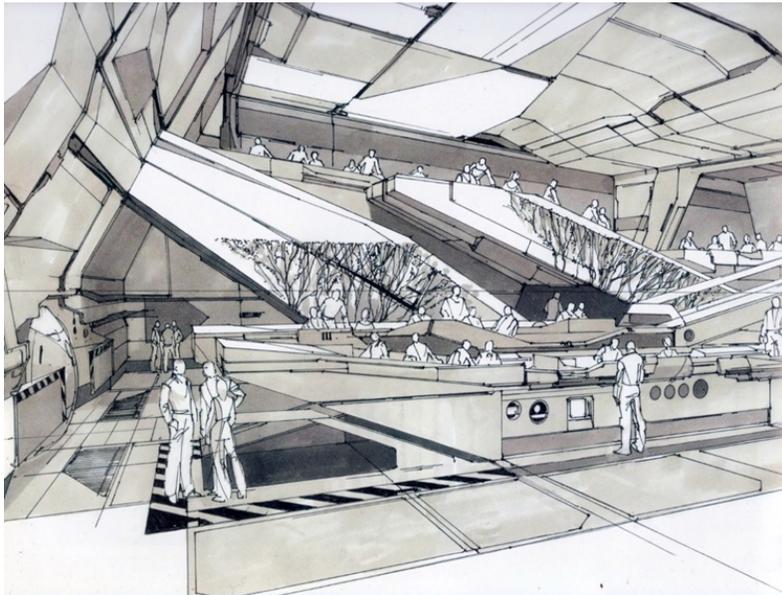


Considerando las particularidades de la ficción, es esencial entender cómo el diseño, siendo una disciplina integral en la producción audiovisual, navega entre lo real y lo fantástico. En estos mundos, las relaciones sociales, los usuarios finales de los objetos, los espacios e incluso el conocimiento y los avances científicos que configuran estos universos, son elementos de ficción. Sin embargo, a pesar de su naturaleza irreal, los artefactos creados para estos contextos deben poseer atributos suficientemente reconocibles para generar verosimilitud a ojos del espectador. (Arenas Vargas, 2006).

Así, el DPA puede aportar al proceso de diseño bajo una aproximación sistémica su estructura logística de subdepartamentos que integran cada una de las disciplinas del diseño dentro de la narración audiovisual, dependiendo del nivel de detalle (o distancia de la cámara) al que se quiere llegar:

- **Concept art:** Es la principal herramienta del diseñador de producción. El *concept art* o arte conceptual es una forma de ilustración utilizada para transmitir una representación visual de un diseño, idea o concepto, que será utilizado en películas, videojuegos, animaciones, cómics o en cualquier otro tipo de proyecto visual. Este arte está diseñado para dar una representación visual de la apariencia, la atmósfera y el estilo del proyecto como se puede ver en la Figura 2-16. Se utiliza para ayudar a los equipos de producción, directores, clientes y demás miembros del equipo creativo a entender y visualizar el proyecto.

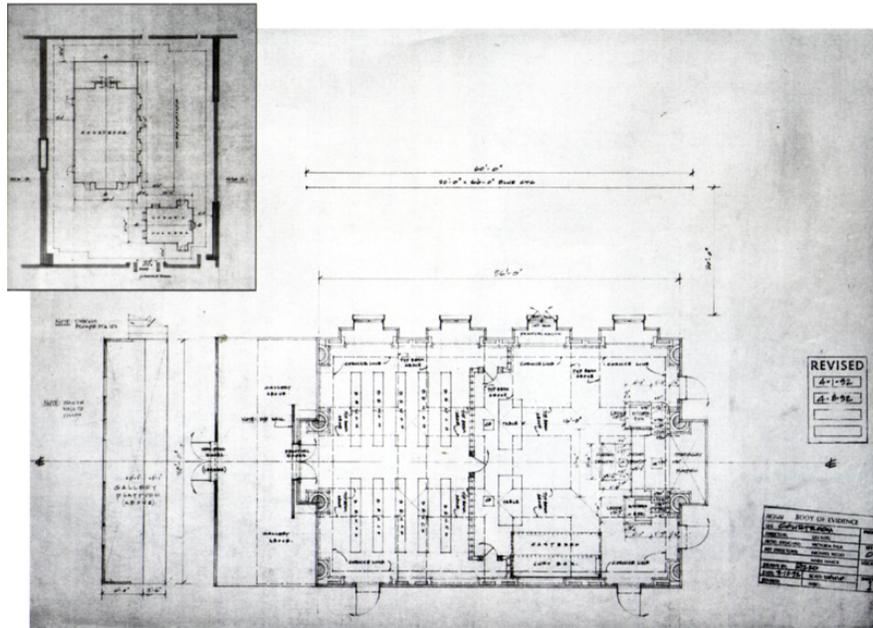
Figura ¡Error! No hay texto con el estilo especificado en el documento.-3: Bocetos del interior del satélite que orbita la tierra en la película *Elysium* (2013).



Fuente: Tomado de *Elysium, the art of the film* (p. 146), por Mark Salisbury, 2013, Titan Books.

- **Diseño arquitectónico:** Realizado por el set designer o el asistente de decoración, el encargado de desmenuzar los *concept art* en los múltiples detalles necesarios para su construcción física, como se ve en la Figura 2-17.

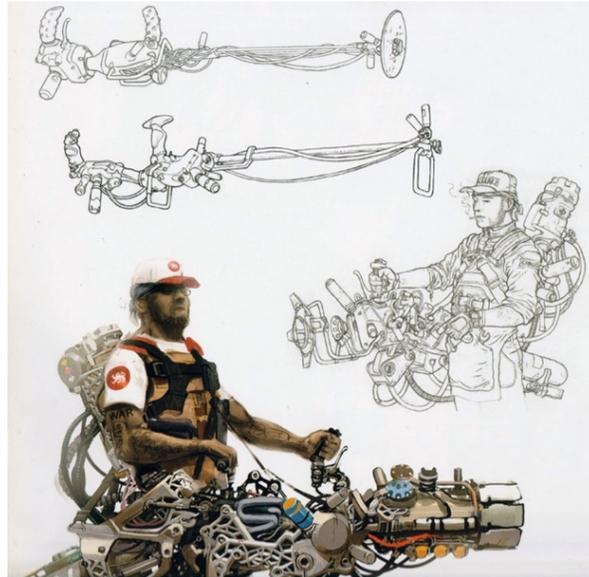
Figura ¡Error! No hay texto con el estilo especificado en el documento.-4: Planos de planta realizados por Michael Rizzo para la película *El cuerpo del delito* (1996) del tribunal y el despacho del juez.



Fuente: Tomado de *Manual de dirección artística cinematográfica* (p. 142), por Michael Rizzo, 2005, Ediciones Omega.

- **Diseño industrial:** Llevado a cabo por el ambientador y utilero, se refiere a los objetos que son utilizados por los actores en una producción. Estos objetos pueden variar desde lo más mundano (como un libro o una taza de café) hasta elementos más elaborados y específicos para la trama (como un mapa del tesoro, una espada mágica o un arma extraterrestre). Los elementos de utilería son a menudo esenciales para la trama de la historia y pueden ayudar a revelar detalles sobre los personajes y su entorno.

Figura ¡Error! No hay texto con el estilo especificado en el documento.-5: Bocetos de las armas extraterrestres desarrolladas para la película *District 9* (2009)



Fuente: Tomado de *The Art of District 9* (p. 62), por *Weta Workshop*, 2010, Harper Collins Publishers.

- **Diseño de maquillaje y vestuario:** Cuando se ve una parte del cuerpo, es el diseñador de maquillaje y VFX –efectos visuales– quienes previamente han trabajado sobre el cuerpo antes de ser enfocado por la cámara. Como por ejemplo en la Figura 2-19 en la que se ve la cabeza del actor, con su exoesqueleto adaptado, para la película *Elysium*. Es el diseñador de vestuario quien se ocupa del ¿a quién estoy viendo?, le da materialidad al personaje a través de las prendas de vestir, busca la forma de darle al espectador las claves visuales necesarias para establecer esta identidad y cómo se relaciona con otros personajes y su contexto, siempre pensando en su función narrativa.

Figura ¡Error! No hay texto con el estilo especificado en el documento.-6: Bocetos del implante de un exoesqueleto en la cabeza del personaje principal, Max Da Costa, en la película *Elysium* (2013).



Fuente: Tomado de *Elysium, the art of the film* (p. 75), por Mark Salisbury, 2013, Titan Books.

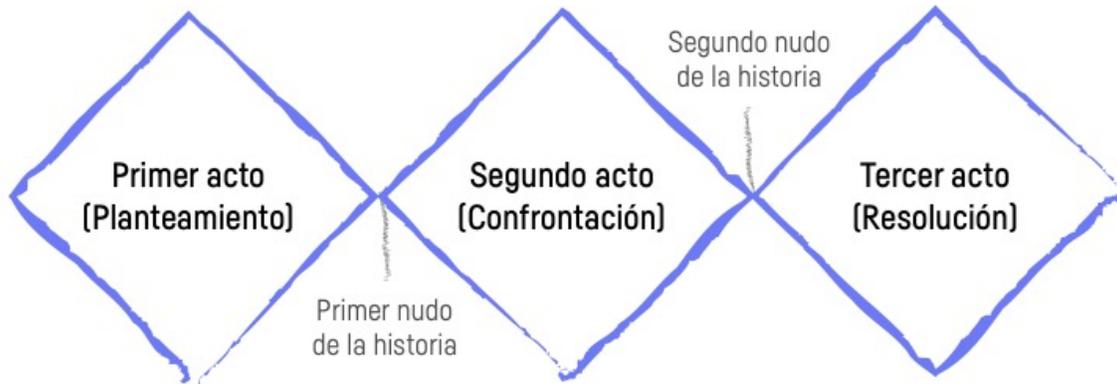
Desde este punto de vista, la apreciación sensible y estética del diseñador de producción, al igual que su experiencia metacognitiva, su capacidad de abstracción y su sistema simbólico complejo se pueden ampliar para abarcar no solo lo que ha experimentado en el mundo real de manera pragmática e inductiva, sino también para incorporar las narrativas y mitos que se crean dentro de la cultura y entender los mundos fantásticos que alimentan la imaginación colectiva.

Además de estas capacidades, el diseñador de producción puede aportar significativamente al *DF* por su enfoque holístico y multidisciplinario. Este profesional, al lidiar con los desafíos únicos del diseño audiovisual, aprende a colaborar estrechamente con otros expertos, desde directores hasta actores, técnicos de iluminación, artistas de vestuario y maquillaje, y muchos más. Esta experiencia de trabajo en equipo y resolución de problemas en un contexto interdisciplinario puede infundir una mayor comprensión de la complejidad y la interconectividad en el proceso de diseño bajo una aproximación sistémica.

- **La trama.**

Como se mencionó en la Tabla 2-5, la trama es la estructura general de lo que se va a contar, y está fundamentado en el análisis de las tragedias hecho por Aristóteles en *La Poética* (s IV a.C.). La estructura lineal básica de las tramas se compone de tres partes: el planteamiento, la confrontación y la resolución. En el planteamiento se fija el espacio - tiempo en donde transcurre la narración, se presentan los personajes y las relaciones que existen entre ellos; en la confrontación se establece cual es el conflicto que los personajes deben resolver y en la resolución se muestra si los personajes logran resolverlo o no. En medio de estos tres actos, hay “puntos de giro” o nudos de la historia, que son acontecimientos que cambian el rumbo de la narración y que acentúan el conflicto que los personajes deben superar (Field, 2002), como se muestra en la Figura 2-13.

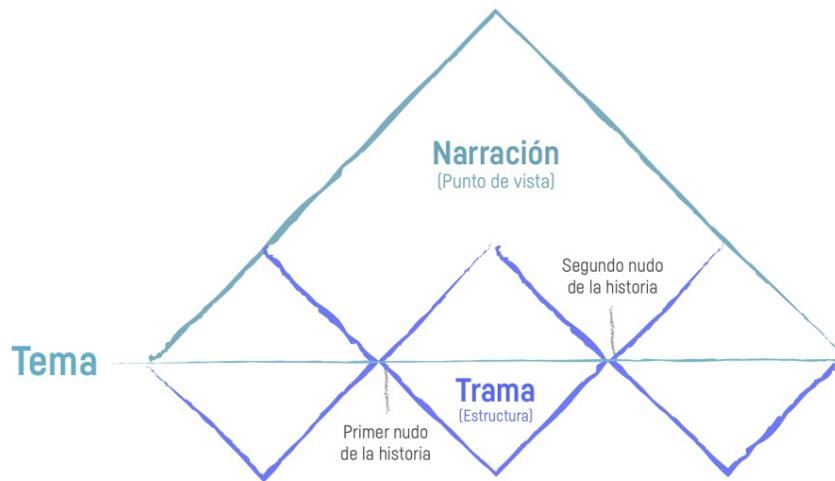
Figura ¡Error! No hay texto con el estilo especificado en el documento.-7: Estructura narrativa según Syd Field (Field, 2002).



- **La narración.**

En la Tabla 2-5 se explica que la narración delimita las acciones de los personajes en un espacio y un tiempo específicos, para desarrollar los actos que conforman una trama, con el fin transmitir de forma clara la información de los eventos contados y las emociones de los personajes de una forma interesante.

Figura ¡Error! No hay texto con el estilo especificado en el documento.-8: El punto de vista del narrador delimita los elementos que conforman la trama.



Esta delimitación está en función del punto de vista del narrador, o sea, de quien cuenta la trama. Entonces es la subjetividad del narrador la que impone el tema, delimita que partes de la trama son contadas (y con qué nivel de detalle) y cuales son ignoradas a partir de sus propias opiniones, cosmovisiones y valores. Así, toda trama es un recuento parcial de una serie de eventos, enmarcado por las preferencias personales de uno o varios narradores falibles, detallados en la Tabla 2-6, los cuales pueden ser:

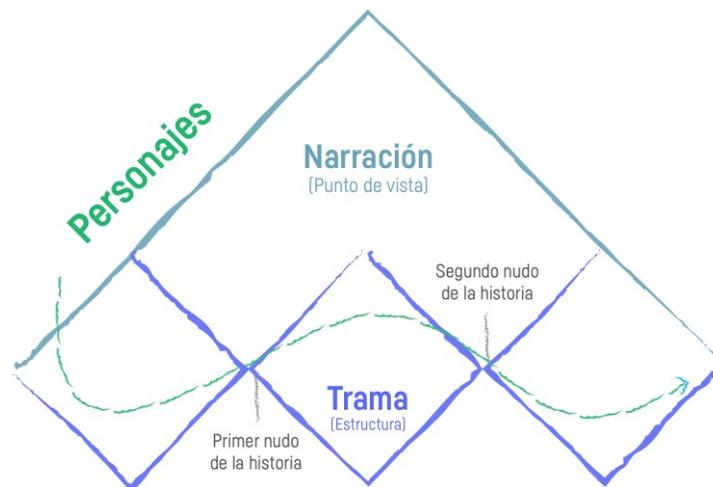
Tabla ¡Error! No hay texto con el estilo especificado en el documento.-1: Tipos de narradores, realización propia.

Narrador	Significado
<i>Narrador protagonista</i>	Habla en primera persona de su propia trama y relata los hechos desde su punto de vista. Por ejemplo, el narrador realiza acciones dentro de la trama y se ve afectado por los eventos que vive. Además, el lector puede conocer los sentimientos, recuerdos y pensamientos más profundos del personaje principal, pero no de los demás.
<i>Narrador testigo</i>	Habla en tercera persona de los eventos que ve o que otros personajes de la trama le cuentan, pero no se involucra o interviene directamente en la trama. Por ejemplo, puede suponer que sienten y piensan los personajes de la trama, pero no con certeza.
<i>Narrador omnisciente</i>	Está por fuera de la trama, conoce los sucesos detalladamente y los despliega a medida que avanza el relato. Por ejemplo, puede transmitir no solo las acciones, sino también lo que piensan, recuerdan y sienten todos los personajes.

- **Los personajes.**

Tanto en la forma escrita como en la visual de la narrativa, los personajes son quienes realizan las acciones que el narrador describe, y por ende, los que hacen que una trama avance.

Figura ¡Error! No hay texto con el estilo especificado en el documento.-9: Los personajes se desenvuelven a través de la trama.



Ahora bien, la creación de personajes verosímiles y profundos es una tarea que requiere de un vasto conocimiento del comportamiento del ser humano y parte de las siguientes premisas:

- El personaje es un individuo pasado por diferentes ideologías, prejuicios y construcciones de un autor, y se manifiesta como un símbolo de estos.
- El autor conoce la totalidad del personaje (pasado, deseos, problemas, traumas, etc.) y como este actuaría bajo diferentes tensiones narrativas. En otras palabras, un personaje es una manera de reaccionar. Por esto, lo que se ve en la obra final son rasgos simples y acciones parciales del personaje, que le permiten al lector, o al espectador, hacerse una idea de su totalidad.
- Los personajes son la bisagra entre la objetividad de la trama, y la subjetividad del narrador.
- Un buen personaje permite ver como una situación afecta internamente a un ser humano.

Es por esto que la manera en que el lector o el espectador percibe, rechaza o se identifica con los personajes dentro de la narración también depende del narrador. Es él quien marca sus cambios dentro de la trama, la forma en que reaccionan frente a los eventos y las dinámicas entre ellos según su participación, su rol y su evolución (Swain, 2012).

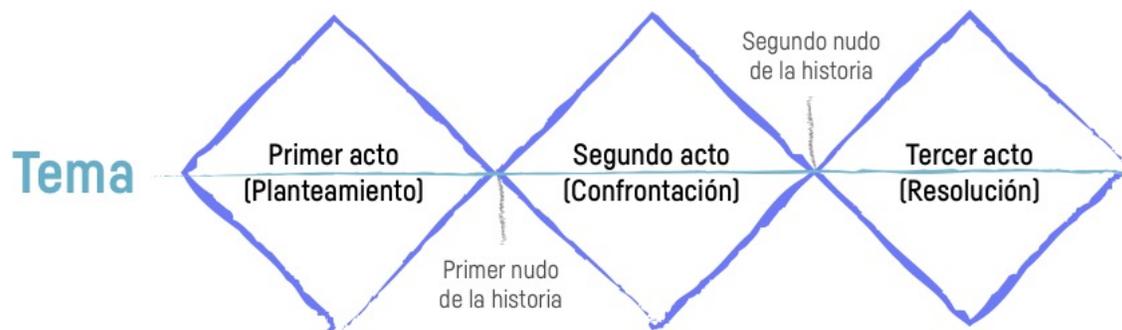
- **Tema**

El tema en la ficción se refiere a las ideas o mensajes que un autor desea transmitir a través de su obra literaria. El tema puede ser una idea central, una reflexión sobre la vida o la sociedad que el autor desea explorar. En otras palabras, el tema es la idea o el mensaje subyacente que el autor quiere que el lector descubra o comprenda a través de la lectura de la obra, y le da un hilo conductor a la trama. Por ejemplo, en tramas clásicas de CF como *Frankenstein*, escrita por Mary Shelley y publicada en 1818, o La isla del doctor *Moureau*, escrita por H. G. Wells en 1896, los temas que tratan son la moral científica, la relación del humano con la idea de Dios y el concepto de vida.

Por esto, el tema puede abordar una variedad de cuestiones, como el amor, la muerte, la justicia, la identidad, la libertad, el poder, la corrupción, la empatía, entre otros. El tema puede ser explícito, es

decir, estar claramente declarado en la obra, o puede ser implícito, es decir, sugerido a través de la narración, los personajes o los conflictos.

Figura ¡Error! No hay texto con el estilo especificado en el documento.-10: El tema es el mensaje e hilo conductor de la trama.

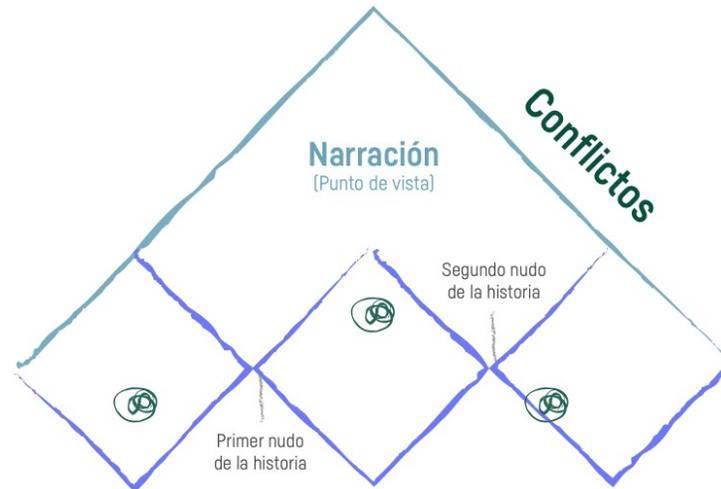


Así, el tema es una parte importante de la ficción ya que ayuda a los lectores a comprender mejor la obra y a conectarse emocionalmente con ella. Los temas también pueden ser universales y atemporales, lo que significa que pueden ser relevantes para los lectores de diferentes épocas y culturas.

- **Conflicto**

El conflicto en la ficción se refiere a la lucha o problema central que enfrentan los personajes de la trama. Es el elemento que impulsa la trama y mantiene el interés del lector en la historia. El conflicto puede tomar diferentes formas y niveles de complejidad, pero su propósito es crear tensión y hacer que los personajes enfrenten desafíos que deben superar.

Figura ¡Error! No hay texto con el estilo especificado en el documento.-11: El conflicto es el conjunto de inconvenientes que los personajes deben superar.



El conflicto puede ser interno o externo. El conflicto interno se refiere a la lucha interna que un personaje tiene consigo mismo, como sus miedos, dudas, inseguridades, ambiciones y deseos. El conflicto externo se refiere a la lucha que un personaje tiene con el mundo exterior, como otros personajes, la sociedad, la naturaleza o una fuerza mayor.

Además, el conflicto puede clasificarse en diferentes tipos, como:

- Conflicto de personaje contra personaje: dos o más personajes tienen objetivos o deseos opuestos que entran en conflicto, como una lucha por el poder o el amor.
- Conflicto de personaje contra sociedad: un personaje lucha contra las normas, valores o instituciones de la sociedad.
- Conflicto de personaje contra naturaleza: un personaje lucha contra las fuerzas naturales, como una tormenta, un terremoto o un animal salvaje.
- Conflicto de un personaje contra sí mismo: un personaje lucha contra sus propias debilidades, miedos o limitaciones.

En general, el conflicto es un elemento clave en la ficción, ya que genera tensión y mantiene el interés del lector en la historia. Al superar el conflicto, los personajes experimentan un cambio o crecimiento, lo que lleva a una conclusión satisfactoria de la narración.

En conjunto, estos elementos son vitales para crear narrativas convincentes en la *CF* ya que ayudan a explorar y cuestionar las implicaciones de las nuevas tecnologías y futuros posibles.

Anexo E: Participantes y actividades del semillero de investigación.

Estudiantes	Actividades
Nicolas Bernal	1. Transcribir historias desarrolladas en un ejercicio dirigido de Diseño y Ciencia Ficción, de la asignatura Análisis de Métodos Proyectuales, dictada en el segundo semestre de 2019.
Sebastián Arturo Olaya Patarroyo	2. Recolectar imágenes, relatos e información audiovisual recolectado por este proyecto de investigación, de la asignatura Análisis de Métodos Proyectuales, dictada en el segundo semestre de 2019.
Juan Sebastián González Carrillo Daniela Reina	3. Identificar categorías emergentes de carácter social, cultural, tecnológico, político o ideológico plasmadas en el material citado. 4. Analizar cualitativamente la información emergente sobre el material citado, con base en categorías identificadas. 5. Contribuir con una publicación de los resultados, en un evento académico de carácter nacional o internacional, en el que serán coautores.

Anexo F: Lista de participantes en los talleres.

Taller 2019 – 2.

- Grupo 1: Felipe Franco González, Sergio Andrés Herrera, Juan Pablo Huertas, Giovanni Efrén Pacheco.
- Grupo 2: Jorge Yesid Suaza, Cristian David Martin, Santiago Joya, Rafael Andrés Carvajal
- Grupo 3: Jorge Alfredo Pérez, Brandon Arturo Mora, Juan Camilo Hernández y Juan David Corredor.

- Grupo 4: Andrés Felipe Galeano, Juan Sebastián González y Luis Alberto Pedraza.
- Grupo 5: Leonardo Patiño, María Fernanda Plazas, Felipe Rojas Otero y Diego Díaz

Taller 2020 – 1.

Daniel Alejandro Molano Zambrano

Jonathan Estiven Pinto Diaz

Laura Lucia Rosso Vélez

Brian Alexis Anzola

Sebastián Arturo Olaya Patarroyo

Isabela Useche

Yenifer Lorena Salguero Rodríguez

Andrés Felipe Mellizo Granados

Ana María Camacho Barrios

Jeisson Andrés Rozo Tinoco

Luis Efrén Ortiz Pinzón

María Paula Herreno Mejía

Sergio Daniel Ramos Ríos

Alejandro Montenegro Pulido

Nicolas Bernal Loaiza

Anexo G: Material audiovisual.

Título	Vínculo
Evento de presentación de Dispositivo (dizque) distópico	https://www.facebook.com/mirabilia.libros/videos/818835088471330 https://www.facebook.com/mirabilia.libros/videos/282538772653892
Afrofuturismo. Reunión de CienciaFiccionarios. Mayo 25 de 2019 Por Matos (María Teresa Osorio)	https://www.youtube.com/watch?v=mfPGV15XjV0
Talleres	
The Animatrix	Disponible en HBO Max https://play.hbomax.com/player/urn:hbo:feature:GXqRuGwbYSsLDwgEAAAGc

Jake Tapper explores the exoskeletons in the movie "Elysium" and how they can be used in real life.	https://www.youtube.com/watch?v=ceCpVu47K54
En Agosto (Animation)	https://www.youtube.com/watch?v=34DClyRZo9o
Minority Report - gesture based user interface 1	https://www.youtube.com/watch?v=Zkj5WSae3Uc
Seoul City Machine / Liam Young for the Shenzhen Biennale (UABB) 2019	https://www.archdaily.com/917723/seoul-city-machine-liam-young-for-the-shenzhen-biennale-uabb-2019
Brian David Johnson, Futurist at Intel, discusses The Tomorrow Project THE FEAST	https://vimeo.com/78722513
WHERE THE CITY CAN'T SEE TEASER	https://vimeo.com/188626212

Anexo H: Guías desarrolladas para los talleres.

Taller de Design Fiction.

Guía de trabajo y valoración – Análisis de métodos proyectuales

Ayleen Nathalia Escobar Correa - ayescobarc@unal.edu.co

Resumen:

Los estudiantes harán una aproximación al Design Fiction y a la narrativa de ciencia ficción como método proyectual emergente, para explorar diferentes escenarios locales a muy largo plazo y generar conceptos de diseño partiendo de una obra literaria.

Objetivo General:

Identificar los elementos creativos que ofrece la ciencia ficción local al utilizarse como insumo para la generación de conceptos de diseño a muy largo plazo.

Procedimiento:

- Conocer las características del Design Fiction y sus posibilidades creativas al interactuar con la narrativa de la ciencia ficción local.
- Identificar los elementos que componen una historia de ciencia ficción local (acciones, espacios, objetos y personajes).
- Hacer el análisis del contexto expuesto en una historia de ciencia ficción local y deducir las características económicas, culturales e ideológicas que rigen ese mundo diegético.
- A partir de este análisis, crear una historia corta con las categorías emergentes más interesantes para los estudiantes, y visualizarla en una secuencia de tres imágenes.
- Compartir en clase las categorías emergentes encontradas, la historia propuesta y la secuencia de tres imágenes.
- Hacer una valoración del ejercicio en clase y aplicar lo aprendido en futuros proyectos de diseño.

Materiales mínimos:

- 1 computador con conexión a internet.
- Software lector de PDF.
- Lápiz.
- Esferos de colores.
- Papel tamaño carta.

Informe final

- Nombre.
- Matriz de análisis de la historia.
- Historia con las categorías emergentes.
- Secuencia de imágenes.
- Conclusiones.

Propósitos pedagógicos:

- Aproximar a los estudiantes al uso de la ciencia ficción local para la generación de conceptos de diseño.
- Aplicar el conocimiento desarrollado por la ciencia ficción para la generación de conceptos de diseño en proyectos a muy largo plazo.
- Incentivar a los estudiantes para que participen activamente como investigadores en diseño y operadores de métodos prospectivos a muy largo plazo.

Criterios para valoración:

- Capacidad de trabajo (entregar el trabajo) 50%.
- Calidad del trabajo (cumplir con los mínimos requeridos) 50%.

Materiales de apoyo:

- Artículos académicos y videografía de apoyo sobre Design Fiction subidos al Moodle.

Bibliografía

- Bastidas, R. (2018). Una nueva esperanza para la ciencia ficción colombiana. *Boletín Cultural y Bibliográfico*, 52(94), 143–144.
- Bleecker, J. (2008). Design Fiction. *Interactions*, 16(3), 20–24.
- Celi, M., & Formia, E. (2015). Advanced design practices for sharing futures: a focus on design fiction. *In* THE VALUE OF DESIGN RESEARCH 11th International European Academy of Design Conference (pp. 1–13). Paris.

- Puentes Lagos, D. E. (2014). Tecnología y prospectiva en el trabajo: Aproximación al pensamiento futuro desde la ergonomía. Facultad de Enfermería.

Cibergrafía:

- <http://www.tomorrowsthoughtstoday.com/>
- <https://vimeo.com/15338098>
- <https://csi.asu.edu/category/project-archive/tomorrow-project/>

Guía 1: Pedagogía sobre Design Fiction y ciencia ficción.

Guía de trabajo y valoración – Análisis de métodos proyectuales

Ayleen Nathalia Escobar Correa - ayescobarc@unal.edu.co

Descripción del ejercicio:

Los estudiantes aprenderán sobre Design Fiction, las diferentes narrativas de la ciencia ficción local y sus posibilidades creativas.

Objetivo:

Aproximar a los estudiantes al Design Fiction como método investigativo y al uso de la ciencia ficción local para la generación de conceptos de diseño.

Procedimiento:

- Conocer sobre los diferentes métodos de investigación en diseño que usan la narrativa de ciencia ficción, haciendo énfasis en el Design Fiction.
- Al final de la explicación se envía a los estudiantes un cuento corto de ciencia ficción local para realizar un primer análisis básico.
- Aprender qué información deben encontrarse dentro del texto del cuento corto.

Materiales mínimos:

- 1 Computador o un celular con acceso a internet.
- Aplicación o software lector de PDF.

Productos esperados:

- Primer análisis básico de la historia:
 - Desglose de personajes.
 - Desglose de espacios.
 - Desglose de objetos.
 - Desglose de acciones relevantes.

Prioridades:

- Realizar una primera lectura completa y pausada.
- Identificar el tema central y el contexto en el que se desarrolla.
- Identificar los intereses de los personajes, que problemas tienen y cómo los solucionan.
- Realizar el primer desglose detallado.

Criterios para valoración:

- Análisis completo de la historia.
- Organización de la información.

Materiales de apoyo:

- Historia *Swim-up* [integrado en](#) Google Drive
- Documentos compartidos en Google Drive.
- Ejemplos de desgloses en Google Drive.

Propósitos pedagógicos:

- Caracterizar el marco teórico para desarrollar proyectos basados en futuros a muy largo plazo basados en la ciencia ficción local.

Métodologías o técnicas sugeridas:

- Resaltar por colores y sobre el texto cada una de las categorías a desglosar.
-

Creación de Storyboards

Guía de trabajo y valoración – Análisis de métodos proyectuales

Ayleen Nathalia Escobar Correa - ayescobarc@unal.edu.co

Descripción del ejercicio:

Una vez terminado el análisis del contexto en el que se desarrolla la historia de ciencia ficción local, los estudiantes tomarán las características emergentes más relevantes (según criterios personales) para crear una historia corta alternativa, que finalmente deberán visualizar, bocetar y compartir en clase.

Objetivo general:

Impulsar la creatividad y el pensamiento crítico del estudiante al imaginar y visualizar escenarios futuros complejos, a través de la narrativa de ciencia ficción local.

Procedimiento:

- Seleccionar las características emergentes relevantes y escribir una historia corta de ciencia ficción. Esta debe contener acciones, personajes, objetos y espacios definidos que respondan a la lógica del universo diegético ya caracterizado.
- Dibujar una secuencia de imágenes compuesta por un plano general, un plano medio y un plano detalle que resuman la historia creada.
- Compartir en clase las características emergentes, la historia y la secuencia de imágenes.

Materiales mínimos:

- 1 Computador o un celular con acceso a internet.
- Aplicación o software lector de PDF.
- Software editor de hojas de cálculo como Excel o Google Sheets.
- Lápiz, esferos de colores y papel o cualquier otro método de visualización de preferencia (evitar software 3D).
- Cámara o scanner.

Productos esperados:

- Matriz de análisis completa.
- Historia de ciencia ficción escrita por el estudiante.
- Secuencia de tres imágenes.

Prioridades:

- Estudiar detalladamente las características emergentes encontradas en la matriz de análisis y seleccionar las más relevantes.
- Explicar estas características de forma narrativa (inicio, nudo y desenlace) utilizando personajes, acciones, objetos y espacios.
- Mantener la verosimilitud y la lógica del universo diegético (caracterizado en clase) durante toda la narración.

Criterios para valoración:

- Verosimilitud y lógica de la historia creada por el estudiante.
- Nivel de detalle en los bocetos de la secuencia de imágenes.
- Nivel de exploración en relación con la historia original.

Materiales de apoyo:

- Historia "Swim-up integrado" en Google Drive
- Documentos compartidos en Google Drive.
- Ejemplos de desgloses y storyboards en Google Drive.

Propósitos pedagógicos:

- Caracterizar el marco metodológico para desarrollar proyectos basados en futuros a muy largo plazo basados en la ciencia ficción local.

Métodologías o técnicas sugeridas:

- Revisar las referencias de storyboards en Google Drive.
 - Si se trabaja análogamente, dibujar cada uno de los planos de la secuencia de imágenes en media hoja carta (21,6 x 14 cm) con lápices, esferos de colores y/o marcadores.
 - Si se trabaja digitalmente, dibujar y/o componer cada uno de los planos de la secuencia de imágenes sobre un formato de 1920*1080 px a 72 dpi.
-

Guía 2: Cómo crear un universo expandido.

Guía de trabajo y valoración – Análisis de métodos proyectuales

Ayleen Nathalia Escobar Correa - ayescobarc@unal.edu.co

Descripción del ejercicio:

Sobre la información obtenida en la sesión anterior, los estudiantes aprenderán a deducir el contexto complejo sobre el cual se desarrolla una historia puntual y a encontrar las normas que rigen un universo diegético.

Objetivo:

Caracterizar el marco metodológico para desarrollar proyectos basados en futuros a muy largo plazo basados en la ciencia ficción local.

Procedimiento:

- Una vez se complete la fase anterior, proceder a organizarla jerárquicamente la información obtenida a partir de parámetros cualitativos y narrativos.
- Con la información organizada, realizar un proceso de deducción e investigación que permita al estudiante conocer las características económicas, sociales, culturales e ideológicas que se encuentran en el universo diegético de la historia de ciencia ficción local.
- Generar una nueva matriz de análisis para cruzar la información a los personajes, objetos, acciones y espacios con las características económicas, sociales, culturales e ideológicas.

Materiales mínimos:

- 1 Computador o un celular con acceso a internet.
- Aplicación o software lector de PDF.
- Software editor de hojas de cálculo como Excel o Google Sheets.

Productos esperados:

- Segundo análisis avanzado de la historia.
 - Desglose de personajes + características económicas, sociales, culturales e ideológicas.
 - Desglose de espacios + características económicas, sociales, culturales e ideológicas.
 - Desglose de objetos + características económicas, sociales, culturales e ideológicas.
 - Desglose de acciones relevantes + características económicas, sociales, culturales e ideológicas.

Prioridades:

- Realizar una segunda lectura completa y pausada.
- Caracterizar el contexto en el que se desarrolla la historia.
- Identificar las relaciones que existen entre los personajes, sus acciones y su entorno.
- Realizar el segundo desglose detallado.

Criterios para valoración:

- Análisis completo de la historia.
- Organización de la información.

Materiales de apoyo:

- Historia *Swim-up* integrado en Google Drive
- Documentos compartidos en Google Drive.
- Ejemplos de desgloses en Google Drive.

Propósitos pedagógicos:

- Proponer los procedimientos necesarios para identificar y vincular la estructura de la ciencia ficción en los proyectos de diseño.

Métodologías o técnicas sugeridas:

- Organizar la información en una tabla de excel o en hojas de cálculo de google.

Glosario:

- **Design fiction:**
 - Como lo definen Celi y Formia (2017), el design fiction es una herramienta para comprometer a una determinada población en procesos de intercambio social a futuro e impulsar el cambio de paradigmas en las personas. Esto se hace como una forma de alfabetización y socialización de futuro, en donde el diseño es un medio de divulgación que trabaja de la mano con la ciencia ficción, siendo esta la narrativa que articula el universo material imaginado con la interacción de las personas y su entorno.
- **Ciencia ficción:**
 - Los géneros narrativos se dividen en dos grandes ramas, la realista y la fantástica. La ciencia ficción se enmarca como un subgénero de la segunda, caracterizado por plantear una conjetura o hipótesis científicamente verosímil y por describir las relaciones de los seres humanos enmarcados en esta (Mejía Rivera, 2012).
 - Los mundos posibles en la ciencia ficción clásica, generalmente futuros, están contruidos a partir de definiciones aceptadas como naturales por la ciencia del presente. Este tipo de narrativa es conocido como "ciencia ficción dura", ya que su alcance imaginativo va hasta donde lo permite el conocimiento científico presente, a diferencia de la narrativa fantástica que inventa mundos sobrenaturales e ilimitados.
 - El problema de esta definición es que los límites entre lo que puede suceder y lo que no, se hace difuso a medida que avanzan las investigaciones científicas y el nuevo conocimiento convierte lo que se consideraba fantasía en algo plausible. La literatura que refleja esta ruptura de paradigmas y mezcla varios géneros fantásticos se conoce como "ciencia ficción blanda". La ciencia ficción latinoamericana cabe dentro de esta definición ya que refleja su sincretismo cultural e inconsciente colectivo mezclando fantasía, realismo mágico y ciencia ficción, lo natural y lo sobrenatural sin distinción alguna (Mejía Rivera, 2012).
- **Generación de conceptos de diseño:**
 - La generación de conceptos es un proceso cognitivo y abstracto que hace parte de las primeras etapas del diseño, en donde la creatividad, la originalidad y la racionalidad del diseñador se enfocan en encontrar una idea central, atributos y funciones que guíe la exploración de soluciones a un problema, antes de pasar a la etapa de materialización de prototipos y artefactos. Para encontrar esta idea principal, también llamada concepto central, es fundamental que el diseñador desarrolle habilidades como la flexibilidad mental y el pensamiento lateral (Taura & Nagai, 2013).
- **Diégesis:**
 - En una narración se denomina diégesis a todo lo que hace parte de la historia que se cuenta, al mundo que propone la ficción. Por ejemplo, al leer una novela o al ver una película entramos en la lógica de un mundo paralelo al real. La diégesis es todo lo que existe en dicho mundo: los lugares, las personas, los acontecimientos, los eventos del pasado, etc.
 - Se trata entonces de un *mundo*, un universo espacio-temporal coherente, poblado de objetos y de individuos que posee sus propias leyes (parecidas eventualmente a aquellas de la experiencia vivida). El texto narrativo muestra y representa parcialmente dicho mundo. Sin embargo, el lector o espectador también tiene que construirlo imaginariamente a partir de lo que el texto propone o sugiere. La *diégesis* es el mundo en el cual penetra el lector o espectador cuando se deja "atrapar" por una historia.

Anexo I: Cuentos seleccionados para esta investigación.

BookPills – Por Óscar Pachón.

Compré este libro en la esquina. Míralo, se ve bueno, ¿cierto? Sí, son seis píldoras. Al parecer es una edición crítica, con todas esas notas al pie, prólogos y epílogos, biografía del autor, bibliografía y cronología, y no sé qué más.

Obvio, no me lo voy a tragar todo de una vez, no soy una nerd. Compré para el viaje; una píldora cada dos horas estará bien. ¿Qué cuantas *BookPills* llevo? Esta semana solo una. Sí, no soy tan buena lectora, prefiero las películas, sabes, pero son muy caras y ocupan mucho espacio en tu MVI, así que aún las alquilo o voy al cine. Solo tengo una, *Amarcord*, de Fellini. Me la regaló mi padre hace dos años. Al principio creí que eran pastillas anticonceptivas, ya sabes, qué vergüenza, frente a toda la familia, pero luego me explicó que eran las nuevas *FilmPills* que los científicos de Hollywood habían inventado. Nada peligroso, me dijo, sé que es tu favorita. Después de eso ya recordarás como todo comenzó a venderse en píldoras.

Otra *BookPill*

Carolina no traga sus libros. Le he comprado esas cosas desde que salieron, para que mejorará su desempeño en el colegio, pero ella se empeña en ir a la vieja librería del centro. Absurdo. Jim, en cambio, parece un drogadicto. Cada día se compra una *BookPill* diferente y se encierra en su cuarto cuatro horas ininterrumpidas. Cuando voy a limpiarlo encuentro empaques de Ginsberg, Welsh, Burroughs, de esos odiosos nadaístas, incluso uno de Thompson, que me preocupa bastante. Carolina me dice que esas mierdas son peligrosas, que una pequeña gripa, cualquier virus y, ¡bum!, te vuelves loco. No entiendo cómo le puede ir tan mal en el colegio si es una maldita genio. Me explicó que el principio científico de las *BookPills* es simple, pero muy complicado de realizar: se desintegra hasta una unidad mínima de información cada grafema lógico que compone una idea dentro del lenguaje, se traduce a una estructura de aminoácido similar, o al menos compatible, es decir, vuelven biológico algo abstracto, y luego, simplemente, esas moléculas artificiales reemplazan a las originales en el código genético dentro de cada célula, y así, de forma tal que, por ejemplo, la palabra *cyclus* queda reducida a una configuración similar a la de la cisteína, que es reemplazada en la cadena proteica. Cuando se quiere acceder a esta información, el cerebro reconoce cierto espectro particular de estas moléculas y las reorganizan en lo que llamamos Memoria Visual Interna, permitiéndonos procesar información 100 veces más rápido que la lectura convencional. Jim Opina que es la mejor manera de vivir vidas paralelas, porque son como recuerdos propios, comenta sin mirarme durante la cena. Según él, la posibilidad de acceder a la información de

forma tan rápida y precisa desdibuja la frontera entre lo que vivimos y lo que leemos. Mis hijos, no una *BookPill*, me van a volver loco.

Todas las *BookPills* del mundo

El visor, semanario de actualidad, 22 de agosto de 21...

Ciencia y tecnología. Salud. Farándula.

La Asociación Médica Nacional (NMA), con sede en Hollywood, acaba de confirmar la muerte de Ludwing Peaze (Luis Paz en nuestro país), multimillonario reconocido mundialmente por sus excentricidades escandalosas, el día de hoy a las nueve horas, horario del Este. Después de una semana de larga agonía, la vida de sir Ludwing concluyó en lo que los médicos han decidido llamar el síndrome de Peaze, del cual esperan que este sea el único caso registrado en la historia de la humanidad.

Como hemos informado desde la edición pasada, el señor Peaze ingresó de urgencia al centro hospitalario el día 15 de este mes, luego de unos días de haber completado su última hazaña, consistente, para aquellos que no están al tanto, en digerir todo libro disponible en formato *BookPill*, con la intención, según Peaze, de alcanzar un estado de iluminación intelectual que le permitiera convertirse en el gurú cultural de una sociedad más avanzada. Nuestro semanario realizó una investigación exhaustiva que compartiremos con ustedes en una versión compacta basada en los hechos más relevantes:

Cantidad de *BookPills* ingeridas por Ludwing Peaze: 26'273.091 unidades.

Primeros síntomas (12 de agosto). Se manifiestan manchas oscuras sobre toda la superficie del cuerpo. Las manchas se reproducen de modo alarmante y con curiosa forma pictográfica, a saber, caracteres alfabéticos. Ludwing Peaze desayuno granola con yogurt.

13 de agosto. Peaze sufre lo que se toma como un ataque esquizofrénico, cuando en un estado eufórico expresa estar rodeado de mil personas en su habitación, donde a duras penas caben cien,

personas que le hablan al mismo tiempo de los más diversos temas. Se analiza el yogurt y se descubre que tiene alto contenido en probióticos, lo que dirige las sospechas a la industria láctea.

14 de agosto. El cuerpo, totalmente cubierto de palabras sin sentido convencional, comienza a desarrollar protuberancias repulsivas con formas geométricas. En su delirio, Ludwing Peaze recita frases cortas que se identifican como fragmentos de obras de literatura y divulgación científica, como parte de una conversación imaginaria con sus alucinaciones. No interactúa con la realidad. En un examen más profundo se descarta la teoría del yogurt, por estúpida, y se reformula hacia la granola y la cantidad de fibra que aporta en una dieta balanceada.

Hospitalización (15 de agosto al 22 de agosto). Movilidad miológica nula. El cuerpo pierde progresivamente su configuración antropomórfica y se torna rectangular, los órganos se reorganizan y se aplanan, a falta de otra descripción, y se sobreponen en una perfecta correspondencia. Las funciones vitales del Ludwing Peaze son débiles pero estables, gracias a la cantidad astronómica de dinero que posee. Finalmente, un especialista no asalariado descubre que todo se trató de una falla en la réplica molecular de aminoácidos, que aniquiló a los originales del paciente y sustituyó cada parte del código genético con fragmentos de lenguaje literario, concluyendo que el señor Peaze debió haber ingerido algún libro de poesía mediocre.

Como medida de salubridad pública, y para evitar pandemias asociadas al síndrome de Peaze, se suspendió la fabricación de *BookPills* de poesía, en especial la de los buenos poetas.

***Swim-up* integrado – Por Santiago López.**

Enrique sabía que si le subía al televisor yo podía escuchar los comerciales a través de la pared. Desde que lo descubrió, lo hacía aposta.

“Solo por hoy, 2x1 en combos Corral: 1/4 de libra 100% carne de res por tan solo \$18.900. Comunícate con tu Centro de Repartición más cercano”. “Tener hijos vuelve a ser posible! Conoce el nuevo *LoveBot* XL7 Unisex. ¡Ahora con *swim-up* integrado! ¡Acércate a tu punto Falabella más cercano y conoce

nuestros descuentos!” ¡Gran remate en tu Éxito! Paga uno y lleva cuatro en referencias seleccionadas de ropa exterior contra todo riesgo biológico. Válido solo el 4 de julio”.

Era insistente con el tema. Yo me preparaba para sus comentarios desde el momento en que llegaba nuestro domicilio. Ya no recuerdo la última vez que el timbre sonó por una razón diferente a la entrega del Centro de Repartición. Generalmente venía el mismo chico, de apenas unos 100 kg cubiertos por el enterizo anti-polución. Era un muchacho conversador. Me saludaba con la amabilidad de la costumbre y de vez en cuando soltaba algún comentario sobre el orgulloso que se sentía “de poder salir con la tecnología de seguridad de un repartidor”. Después de un tiempo dejé de escucharlo.

Cerraba la puerta y me iba directamente al cuarto de Enrique. Los últimos meses no hablábamos de nada durante el almuerzo. Eso hacía sus comentarios mucho más incómodos.

-Pero escúchame, gorda- me decía-. Tú ni hablar te dejas. Ya tus amigas lo hicieron. ¿No te importa más nuestra relación?

El chantaje afectivo era su arma predilecta para convencerme de comprar un *LoveBot*. Estaba tan obsesionado que ni siquiera le importaba la cantidad de veces que lo había rechazado. Antes le argumentaba que, si ya no podíamos estar juntos, yo no iba a meterme con ninguna máquina para que tuviéramos hijos, pero estaba tan cegado con la idea que me limitaba a responderle que no, sin darle alguna razón.

¡Qué niños íbamos a tener si Enrique ya no podía ni levantarse! Se apoderó de la cama doble que alguna vez, estrechamente, ocupamos juntos. A mí me había tocado comprar otra y adecuar la habitación que teníamos como estudio. El apartamento se nos queda chiquito. El anterior dueño lo vendió casi rematado porque ya no encontró más arrendatarios medianamente delgados que se adoptaran a él. Fue una mala decisión. Si Enrique se pudiera levantar de la cama justo ahora, ya no cabría por la puerta.

-No, gordo, mira que apenas pasas -se lo dije-. Tienes que pensar en el futuro.

Tampoco me escuchó, aunque no lo culpo, estaba entusiasmado. Me aseguró que iba a bajar de peso. Me lo prometió... ¡Que iba a bajar! Si ni se podía salir a la calle sin una máscara. Luego de mudarnos volvió a la misma costumbre que tiene desde que nos casamos: trabajar, comer, hablar y descansar desde la cama. ¡Qué promesa! ¡valiente gracia! nos casamos para estar completamente separados por la grasa en dos años. Nuestra relación estaba rota y él creía que podíamos salvarla con un hijo. Compró el *LoveBot* con *swim-up* para que yo no me “cerrará a la posibilidad”.

Cuando llegó la caja, me pidió que se la llevara, que era una nueva consola que había comprado. Incluso tuvo la desfachatez de mentirme. Entré al cuarto con la cabeza baja y se la di. Ni me miró. Lo vi embrollarse con la cinta mientras sonaban los comerciales en el televisor.

“Asegura tu familia contra cualquier riesgo biológico en la agencia de seguros Falabella y llévate gratis un televisor Samsung LED HD de 51’ gratis”. “Con los nuevos créditos de vivienda de Casamía sí es posible tener tu propio apartamento. Conoce el nuevo proyecto Campo Verde XL, con planos desde 92 m2. Casamía, tu espacio apropiado”. “Tener hijos si es una opción. Ven a XLong Life, el mejor programa de orientación sobre la inseminación artificial del país”.

-Tendrás que escribirle a alguien para que venga a armarte eso, Enrique. Ni creas que yo te voy a ayudar- le dije antes de salir de su habitación.

No se arman. Las máquinas ya vienen listas porque los diseñadores saben que no nos damos mañas para ensamblarlas, pero según ellos sí podríamos criar a un niño. Cada vez nos parecíamos más a nuestros amigos casados: subíamos y subíamos, y así, menos y menos cosas hacíamos, y menos y menos hablábamos. Cerré mi puerta para no escucharlo estrenar su juguete. Deseo por un momento que le subiera el volumen al televisor. Pensé en todas las personas que me dijeron que tener un hijo era una bendición, aún sin importar el estado físico. Bendición habría sido poder comprar un apartamentico más grande o vivir en una ciudad con el aire limpio para poder caminar y hacer deporte, o en el campo, si es que aún existe, para cultivar verduras y no comer únicamente grasa.

Con una casita en el campo hubiéramos podido instalar una puerta doble para que Enrique caminara y pudiera, luego de bajar un poco de peso, hacer un nido en mi cuerpo. En esas condiciones sí habría sido una bendición tener un niño. Ya sería grande y fuerte, estaría corriendo entre los cultivos y no le molestaría el ruido de la ciudad, ni los raros trajes de los repartidores, ni los pobres gemidos de cerdo hechos por su padre a través de la pared, ni de mis amigas hablando de la última novedad de *LoveBot*. Escalaría los árboles de naranja y mandarina, ensuciaría sus manitas con tierra, perseguiría gallinas y consentiría a un perro criollo adoptado; no imaginaría la escena de sus papás, impotentes, postrados en sus camas, ni la cara de su pareja empapada en sudor, sin poder tocarla.

Cuando hubo silencio, estallé en llanto. “¡Enrique, ya no tienes fuerza para que sea tuya! -gritaba en mi cabeza-. ¡Soy solo tu sirvienta! ¡¿Por qué debería esperar que cambiaras, Enrique?!.

El huracán de mi entrepierna me nubló los sentidos. ¡Putá, lo extrañaba! Con el ánimo por el suelo, me resigné. Al fin y al cabo -busqué consuelo-, ¿quién era yo para decidir lo que era natural?” ¡Enrique, compláceme! -pensé-. ¡Dios, Enrique!”. Presa de mi inestabilidad y de la ansiedad, abrir la puerta de su cuarto con cuidado y camine hasta su cama. Estaba profundamente dormido. Tenía grasa en la cara y los desechos del almuerzo estaban esparcidos entre el piso y las sábanas. Estaba completamente desnudo, aunque no se pudiera apreciar. La máquina está a un lado. La retiré y salí con ella.

La alfombra de mi pequeño cuarto se encargó del abrazo, aunque mis rodillas quedaron rojas por el esfuerzo de sostenerme en el borde de la cama. Con un solo botón cambie la función. Empapado, me sostuvo los muslos para luego abrirse paso entre los desniveles de mi piel. Creó su propia naturaleza al sincronizar el movimiento con mi pulso y llegar al equilibrio. Fueron solo unos pocos minutos. Pegue un grito que Enrique habría catalogado como histérico. Sentí como llovía dentro de mis túneles, y en esa calma volví a pensar en él: “quizás tengamos un hijo, mi Enrique... escúchame, que gustosa puede ser nuestra realidad... Vida, míralo correr por nuestro campo y bajar mandarinas para los tres... Enrique, acompáñame desde el otro lado de la pared”.

Anexo J: Historias derivadas.

Taller 2019-2

SÍNDROME DE *BOOK PILLS*

(Grupo 1)

Año 2023. Ante el creciente consumo de *book pills*, evidenciado por la gran cantidad de empaques presentes en la basura y las diferentes vallas publicitarias que promocionan este tipo de droga, muchas personas se ven involucradas en sobredosis por su consumo excesivo.

Es así como este hombre, multimillonario, se ve atraído por el fascinante mundo que le ofrece las *book pills*. Las cuales permiten adquirir información sin necesidad de leer.

Él cómo coleccionista de piezas históricas quería tener acceso a la riqueza cultural que ofrecía este tipo de droga. De esta forma consume las píldoras que vienen en presentación de libro, al abrir la píldora de esta brotaban palabras con las que él iba formando frases que luego inhalaba.

Sin embargo en medio de su deseo de placer al consumir las píldoras de poesía, las más apetecidas por el público, sufre una sobredosis. Estando en el hospital se manifiestan los primeros síntomas, en sus venas brotan protuberancias, que en realidad son palabras que luego se van convirtiendo en figuras, ante esta situación el hospital y las autoridades anuncian la posible prohibición de esta droga.

Por ser un hombre multimillonario el caso se da a conocer a través de las noticias; la ciudadanía conmocionada ante esto, decide hacer presencia en el hospital para acompañar al hombre y brindarle apoyo ante su difícil situación.

Sin embargo el hombre no mejora su estado de salud y fallece, poco tiempo después se anuncia la prohibición de esta droga.





Muerte horrible tipo sobrecosis de pulmones



CERRARON EL CHUZO

(Grupo 2)

Año 3040. Esta historia trata de las *book pills* que son creadas por científicos que quieren cambiar la visión de la sociedad sobre la lectura y la información, para que esta tenga más aceptación. Es así como inician la creación de un modelo económico buscando aprovechar la rentabilidad que podrían generar.

A medida que fue pasando el tiempo, los científicos en base a sus investigaciones del genoma humano, pruebas de laboratorio y resultados, crean esta droga; sintetizando los libros en *book pills* para ofrecerlas al mercado.

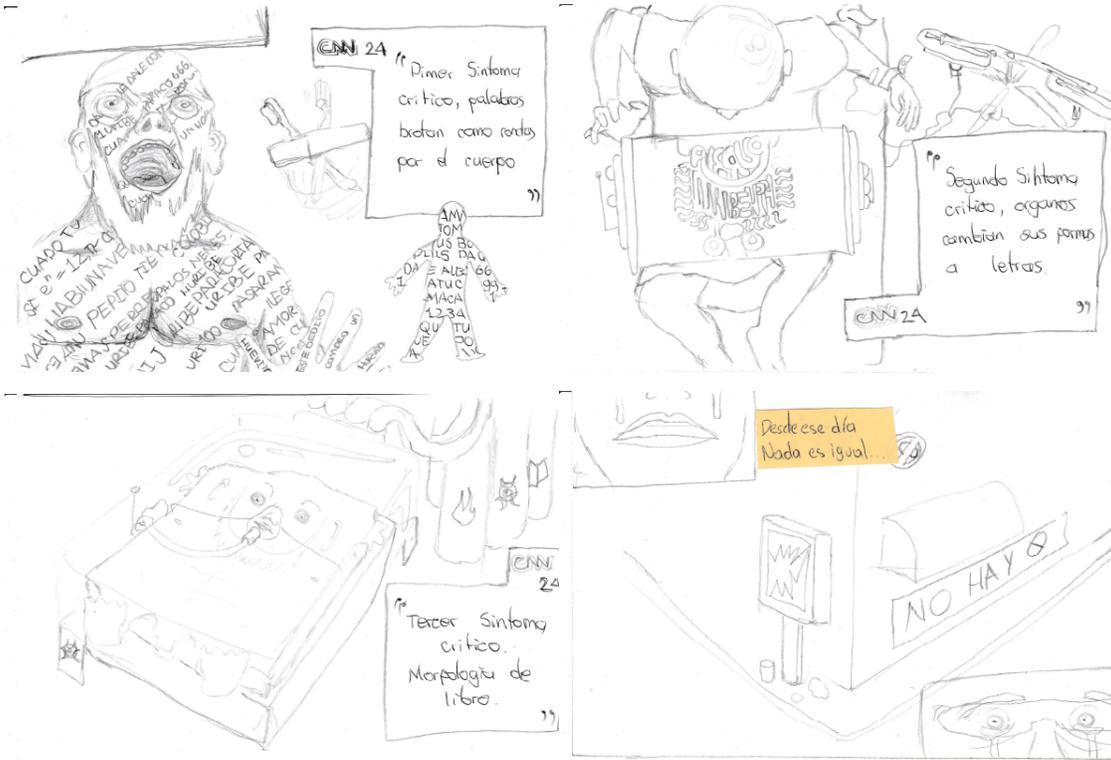
A través de vallas publicitarias se dan a conocer diferentes tipos de *book pills*, originales o genéricas de baja calidad. Esta últimas son las que consume Jimm; un bogotano que le gusta probar nuevas cosas, y se entera de una convención de *book pills* que se desarrollará en Corferías y decide asistir. Allí conoce a Ludwig, en este momento se enteran de la venta de forma genérica de las píldoras por lo cual se incrementa su consumo e incluso Jimm crea un grupo de lectura donde consumían la droga.

Al transcurrir un tiempo, Jim se entera que Ludwig se vuelve loco e incrementan los reportes sobre los daños a la salud que genera las píldoras.

Los síntomas que genera el consumo excesivo son: brote de palabras sobre la piel, conversión de los órganos a palabras y tras un tiempo la persona sufre una metamorfosis, tomando una forma de libro. A causa de esto y de las repercusiones que se generan en la sociedad, se decide cerrar los puntos de venta de estos productos, a partir de ahí la vida de Jim no fue igual porque “cerraron el chuzo”







EL MUNDO DE LAS PILLS

(Grupo 3)

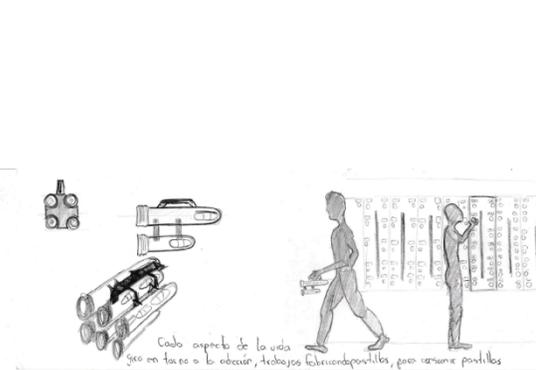
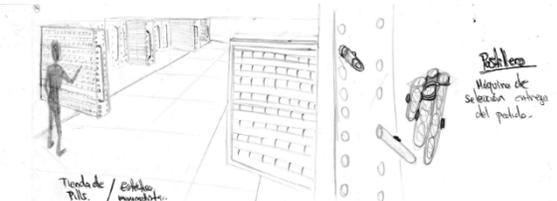
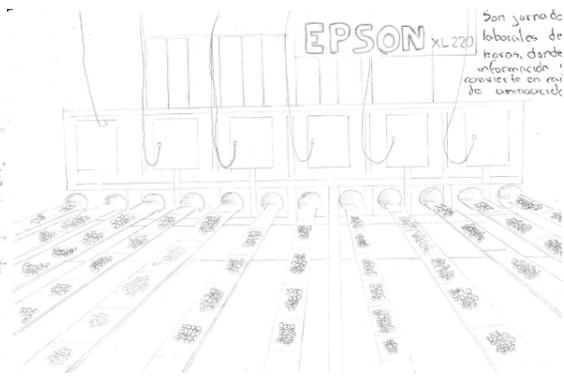
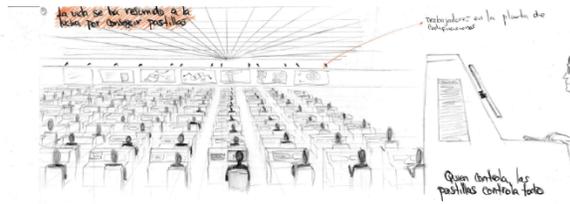
Desde un enfoque productivo, esta historia se centra en la vida de las personas basada en la producción y consumo de pastillas. Se visualiza, un escenario creativo, con edificaciones en las que trabajan científicos en el desarrollo y codificación de píldoras a modo de prueba para luego pasar a la producción masiva. Estos científicos analizan aquellos libros que se han producido a través de toda la historia y aquellos que se producirán en el futuro codificados en *pills*. En segundo lugar, hay un escenario productivo en el que la información textual o fílmica desarrollada por los científicos se convierte en un código genético que es analizado por una gran línea de impresoras para producir píldoras en grandes cantidades. Para la distribución de estas, se cuenta con unos camiones escoltados, con máxima seguridad, encargados proteger la información y de entregar las píldoras a las tiendas y así llegará al consumidor final.

En la historia se plantean dos personajes, el primero que tiene la posibilidad de comprar pastillas en las mejores tiendas que hay, y el segundo, que opta por adquirir píldoras más económicas en el mercado ilegal.

Este último tipo de personas, organizan sus viviendas en zonas residenciales en containers, que van modulando y uniendo como un Lego, este tipo de residencia responde a la sobrepoblación y migración característica de Bogotá.

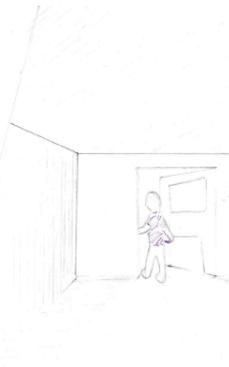
Finalmente, se quiere evidenciar las consecuencias que puede tener el consumo de las pastillas económicas que pueden ser adulteradas. Cuando la persona ingiera este tipo de *pill*, entra en trance e imagina historias que cree que son reales ya que está inmerso en ellas. Por ejemplo, el personaje está leyendo una historia de Jack el destripador; cuando la persona despierta, nota que su estado no es normal ya que hay un error en la codificación genética y su identidad es adoptada por el personaje de la historia, es decir que, despierta con una realidad diferente a la que tenía antes de consumir la píldora, similar a lo que ocurre con Don Quijote de la Mancha.

EL MUNDO DE LAS





Sus acciones y pensamientos están enfocados en satisfacer



HOLLYBOTS

(Grupo 4)

Esta historia se centra en la evolución de un producto de entretenimiento de consumo y cómo se relaciona en diferentes contextos y naciones. Está basado en unas premisas que surgen en un ámbito científico disponiendo como concepto central del storyboard el “inventar”. Se describe el hecho de cómo ha surgido la tecnología de las *book pills*, así como diversas consecuencias que están ocasionando en la sociedad y además, se pone a discusión el hecho de que sucedería en diferentes ámbitos de la civilización humana cuando los Robots, inventados por el hombre, fueran también científicos, quitando así la exclusividad de los humanos de ser los únicos en inventar. La historia se desarrolla en un futuro próximo al año 2060, donde las personas de todo el mundo tienen grandes similitudes culturales y sociales, llegando al punto en el que las personas se visten todas iguales, usando prendas básicas y colores planos, ya que es una época en la que la tecnología se mueve tan rápido, que ya no vale la pena actualizarse en vestidos, sino en tecnología para mejorar a los seres humanos.

La historia comienza entendiendo que Hollywood, que es un centro o meca del entretenimiento, se desarrolla como una nación que fue llamada los “Estados Unidos de Hollywood”. Este país tiene su propia religión, iglesias, universidades, organismos estatales y policiales, entre otros. Además, se evidencia que controla todos los aspectos relacionados con el entretenimiento. Éste es un país que cuenta con alto desarrollo tecnológico, contando con sistemas de transporte de última generación y robots que cumplen diferentes labores, como la de policías, destacándose una sociedad completamente tecnocrática y que cohabita con robots.

En las siguientes imágenes, se muestra cómo los científicos humanos de Hollywood están creando unos “Hollybots” pensados para la ciencia y ayudar en el desarrollo de los humanos. Se muestra como se hace el lanzamiento de esta innovación robótica, la cual se recibe por la audiencia y comunidad con gran aceptación y alegría. Continuando con la historia, los Hollybots científicos están comunicándose entre ellos, buscando la respuesta a la pregunta de cómo los seres humanos pueden llegar a un nivel de

iluminación de conocimiento. Con esto, llegan a la conclusión que la única manera de que esa iluminación suceda, es haciendo que los humanos sean menos como ello y en cambio, sean más como los Hollybots.

Debido a esa conclusión de los robots, estos deciden crear lo que se conocería como MVI, el cual es un chip que se instala en los humanos para que estos puedan procesar y asimilar de mejor manera todo el conocimiento que adquieren. Con esto, se hace un mega lanzamiento al público de la innovación, lo que se recibe por las personas como algo increíble, llegando al punto, de que los padres de familia hacen instalar el chip en sus hijos, con el motivo de que los niños puedan aprender más rápido y mejorar sus capacidades.

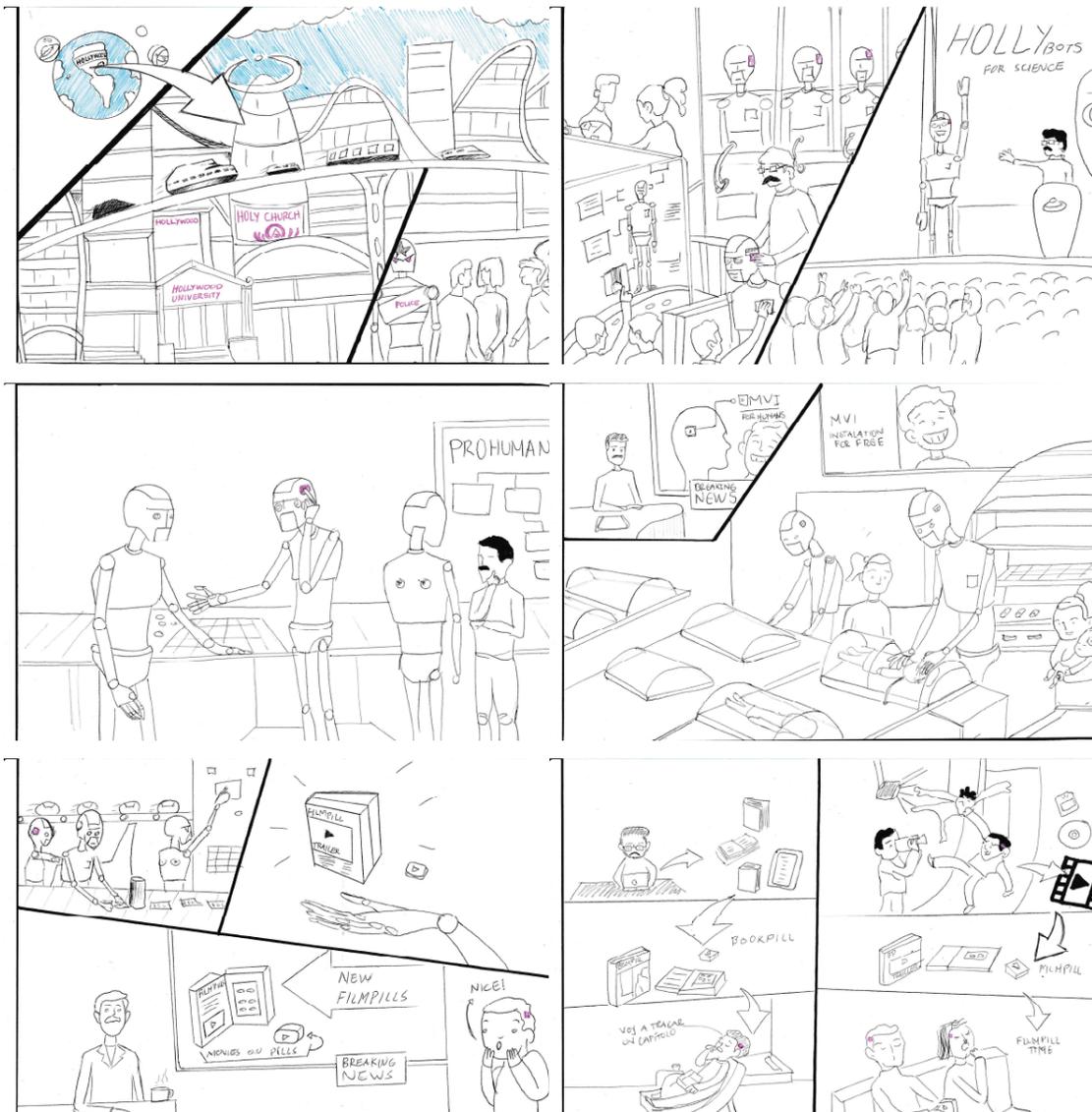
Se continua con la historia, con la invención de las "*Filmpills*", las cuales son pastillas comestibles que tienen películas en su interior, las cuales pueden ser sintetizadas únicamente a través del MVI. Éste invento, se da como el primero de una serie de invenciones, llegando también a desarrollar los *Book Pills*, que como lo indica su nombre, son textos o libros en pastillas, sintetizables a través del MVI. Se debe destacar que el acto de consumo de estas *pills*, requiere de un espacio aislado y escogido, para dedicarle el tiempo suficiente para su consumo y asimilación.

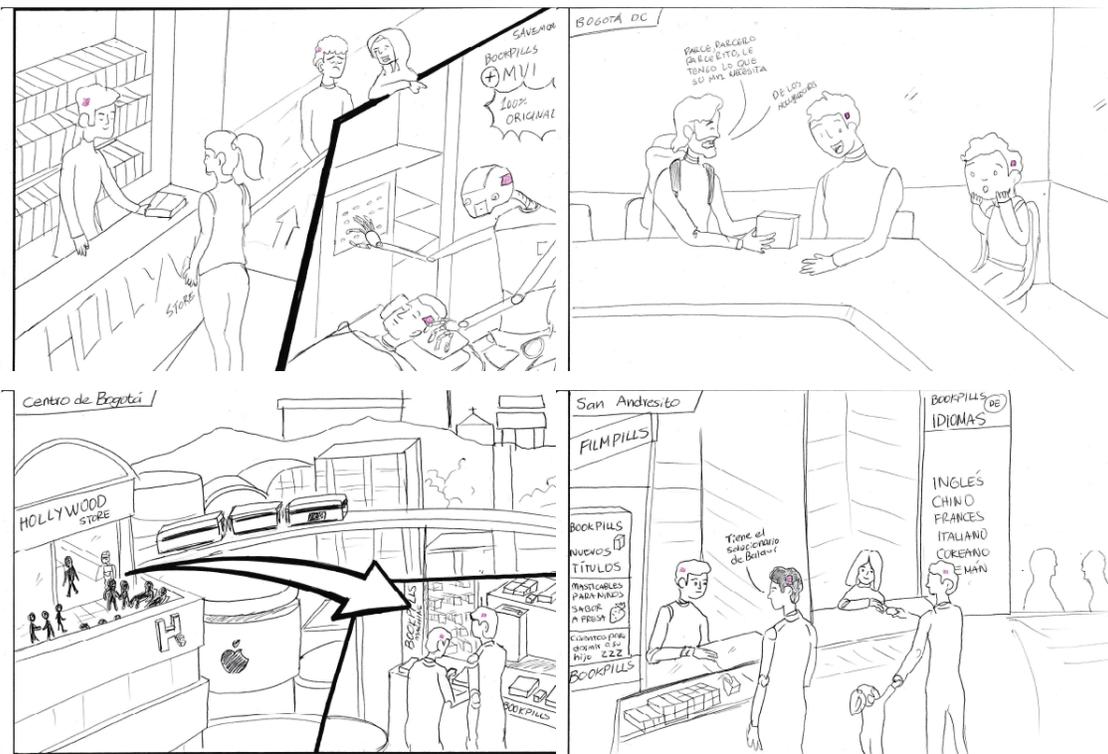
En la siguiente parte de la historia, se muestra como Hollywood empieza a posicionar diferentes tiendas especializadas en estos productos empacados, con una exhibición determinada y diversos géneros, así como modos de adquisición, ya sea por capítulos o serie completa. Además, en estas tiendas se ofrece el servicio de posicionamiento del chip MVI, el cual es puesto por Hollybots.

En el storyboard, se tiene un salto de contexto, donde se muestra cómo sería Bogotá en un escenario en el que se tengan las innovaciones desarrolladas por Hollywood. Como primera medida, se da cuenta de que existe un contexto en el que la mercancía de Hollywood empieza a llegar a Colombia a través de intermediarios personales, que en ese caso son personas que van a ese país y aprovechan los precios y la novedad para traerlos a el país.

En las siguientes imágenes, y varios años después del lanzamiento de las *bookpills*, se abre una tienda de venta de estos productos. Se muestra a Bogotá como una ciudad de edificios grandes y altos,

con sistema de transporte elevado y cohabitan las personas con los robots de manera pacífica y normal. Finalmente, con la apertura de la tienda se pretende que este sea un gran lanzamiento para la sociedad, pero se vive cierto tráfico ilegal de *Bookpills* y *Filmpills* diferentes puntos de la ciudad, debido a que llegan a ser más baratas que en la tienda oficial.





INFÓVIL
(Grupo 5)

Bogotá, año 2070. Esta historia trata sobre la vida de un hombre daltónico llamado Carlos que vive en un pequeño apartamento arrendado en el centro de Bogotá y trabaja en una empresa farmacéutica.

Un día decide agregar una píldora de *book pills* a su café, después de una larga jornada laboral. Al día siguiente Carlos llega a su trabajo después de tomar los diferentes medios de transporte para llegar a tiempo a su oficina.

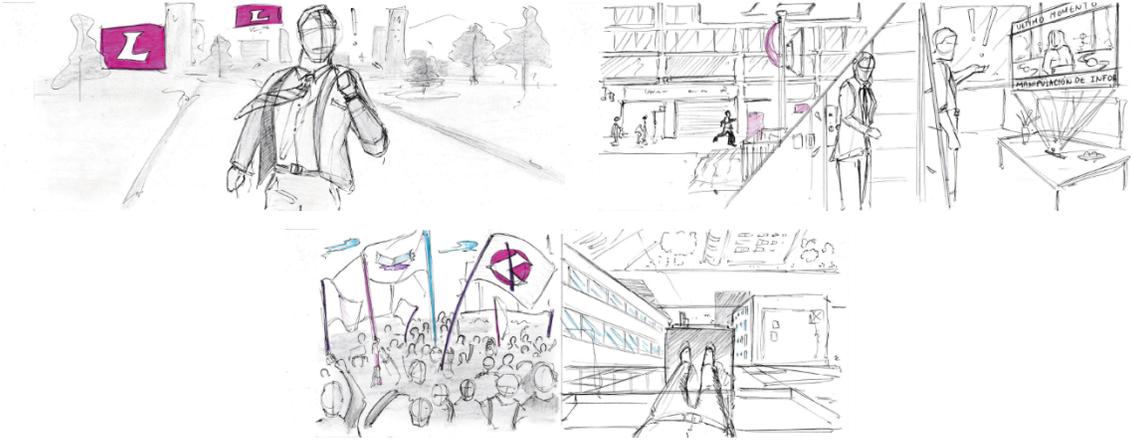
Estando en su jornada laboral, durante la hora del almuerzo observa las calles y se exalta al poder apreciar los colores de algunas vallas publicitarias y se alegra por creer haber mejorado su problema de daltonismo. Mientras almuerza se corta con una lata de atún, pero en este momento sufre una sensación de frustración, pues en su sangre no observa el color rojo, sino por el contrario percibe el mismo tono blanco y negro que ha visto durante toda su vida. Un remolino de emociones invade su mente, no logra entender cómo puede ver el color de las vallas publicitarias y el de su propia sangre no.

En la noche, al regresar a su casa y ver las noticias se entera de un escándalo nacional que involucra a una empresa farmacéutica muy reconocida “ Bayer” y a un partido político en especial; al parecer las *book pills* estaban siendo alteradas para promocionar una campaña política, haciendo las personas como él pudiesen ver el color de sus anuncios.

Carlos se indigna y se preocupa por el efecto que estas generan en las personas no daltónicas, pues ellas no pueden percatarse de la forma como los manipulan.

A nivel nacional se generan marchas y conflictos en rechazo al actuar de la empresa farmacéutica y del partido político involucrado. Se genera una gran controversia sobre el interrogante que cada uno se plantea, de si la realidad percibida realmente es real, o solo es una ilusión manipulable.





Taller 2020-1

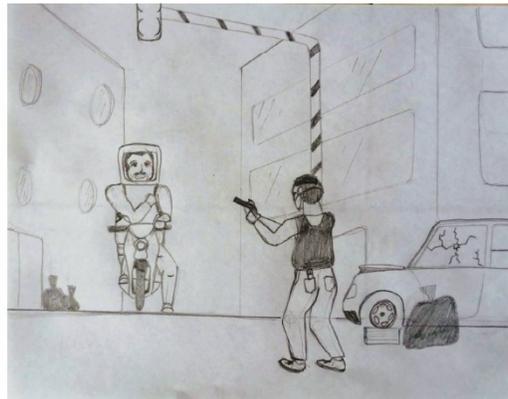
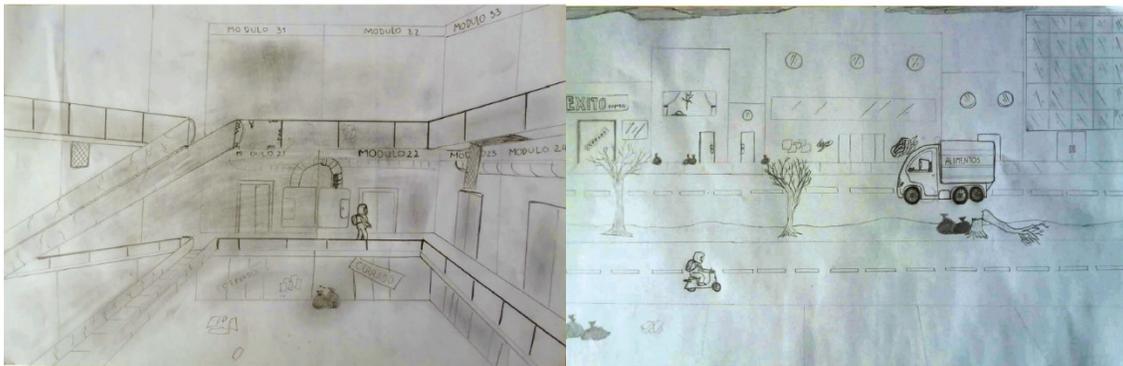
LA PARADA LETAL

(Por Alejandro Moreno)

La historia toma lugar en la ciudad de Bogotá en el año de 2021. Después de que las superpotencias mundiales se hubieran retirado de los acuerdos de protección del medioambiente en el año 2020, estos empezaron a producir de manera descontrolada lo cual sumergió a estos países en una grave polución la cual se fue expandiendo a otros países cercanos entre esos Colombia. Las personas empezaron a verse afectadas y a morir a causa de la contaminación lo cual las obligo a entrar en confinamiento hasta que se mejorara la situación y esta situación se mantiene hasta el tiempo en el que tiene lugar la historia, gracias a esto gran parte de la población de la ciudad ha aumentado de peso de manera drástica. Algunas zonas de la ciudad son controladas por el gobierno local de la ciudad (dentro de la ciudad) y otras que están alejadas del centro no son controladas y la gente no sufre tanto por la contaminación, pero si por los recursos (comida, agua y medicamentos). Gracias a esta situación cerca del 20% de la población de la ciudad ha fallecido.

HISTORIA: El repartidor (Miguel) abandona un edificio y se cuelga su mochila con compartimiento de capsula en donde lleva los domicilios para que estos no se contaminen, coge su motocicleta eléctrica y se dirige al centro de repartición (estos centros son lo que en algún momento fueron los centros comerciales, pero que ahora estaban adecuados para que dé allí salieran los productos que abastecerían a toda la ciudad). Por el camino, al pasar por un parque en donde ve un par de personas con sus mascarillas de cabeza completa en un intento por bajar de peso. Una vez en el centro de repartición se da cuenta que a su dispositivo móvil ya le ha llegado la notificación de su próximo domicilio, camina a la puerta del lugar, esta se abre automáticamente, se dirige al módulo 22 correspondiente a él, pone su mochila con la capsula abierta en este y cae dentro de la capsula el paquete que sería el domicilio, el cierra la capsula y sale del lugar. Para un momento y revisa su reloj con escáner corporal incorporado, sonríe y hace un gesto de felicidad, ha visto que esta semana ha logrado bajar medio kilo más. Con el ánimo reavivado se sube rápidamente a su moto y se dirige a su destino que al parecer era al sur de la ciudad, lo que en algún momento fue la vía más concurrida de la ciudad ahora era un camino casi desierto en donde rara vez te

topabas con un camión de transporte de recursos básicos (agua, alimentos o medicamentos). El sale de la vía principal y se detiene en un semáforo. En ese momento sale de detrás de un coche viejo y abandonado que estaba detenido a un lado de la vía un hombre que a duras penas cumplía con los elementos de protección mínimos, y le apunta con un arma de fuego improvisada, al parecer hecha por el mismo y que solo disparaba clavos para romper los trajes enterizos anti-polución, este le grita -Suelta la mochila o te disparo. Miguel al llevarse tremendo susto se agarra rápidamente su lado izquierdo del pecho y cae de su motocicleta, gracias a su aumento de peso él había desarrollado problemas cardiovasculares los cuales le pasaron factura en el momento del susto causándole un paro cardiaco. El ladrón rápidamente le hace un orificio en el traje para que parezca que murió por la contaminación que logro entrar a su traje anti-polución y no por otra razón, saca un pequeño espray de desinfección rápida, le hecha a la mochila, al asiento y manubrio de la motocicleta eléctrica y emprende la huida.



RL – infinite
(Ana María Camacho)

Como políticas sanitarias, hace 15 años se restringió la salida de las personas de sus hogares por condiciones de alto riesgo biológico, pues un agente tóxico se extendió a través del aire y afectó la vegetación y todas las formaciones orgánicas naturales.

Viendo la situación, el gobierno aprovechó desde el inicio de la crisis la oportunidad para adueñarse de las industrias de alimentos, pues al no tener posibilidades de extraer alimentos naturales de la naturaleza, sabían que la producción de alimentos sintéticos sería de inmediato la manera para aumentar potencialmente su poder y dinero. Su plan de monopolización económica se basó en dos principios, el primero, generar una necesidad convulsionada en las personas por comprar sus alimentos artificiales; éste acompañado del segundo principio, garantizar futuras generaciones de consumidores a través de programas, productos y políticas que favorecieran el crecimiento de la población.

Durante los primeros años de su monopolio, las cosas funcionaron de acuerdo al plan, sin embargo, laboratorios especializados desarrollaron una tecnología que permitía cultivar alimentos naturales aislados de las condiciones atmosféricas. El gobierno reconoció este avance como una amenaza a su industria, así que se controlaron estos cultivos, de manera que, sólo los más adinerados y más poderosos pudieran acceder a ellos.

La estrategia dio fruto, pues en medio del pánico, los ciudadanos habían comprado acciones de las fábricas de alimentos GUAL, así aseguraban su alimentación y una fuente de ingresos que les permitiera sobrevivir aislados y en las nuevas condiciones a largo plazo; otros empresarios, por su parte se vieron obligados a producir insumos para estas fábricas, de modo que la cadena económica estaba totalmente controlada por el gobierno y, además se mantenía activa por el consumo de sus propios accionistas, ciudadanos que no dimensionaban en ese momento la gravedad de las nuevas dinámicas económicas.

Debido a esto, las personas en sus casas se limitaron a consumir los productos sintéticos y artificiales producidos en las Fábricas GUVAL (gubernamental de alimentos) de las que también recibían ingresos en cantidades que bajo condiciones ambientales pasadas no habrían podido adquirir, todo para seguir comprando productos alimenticios. Con el tiempo, el consumo descontrolado de productos sintéticos deterioró considerablemente su salud física, sumándose al sedentarismo y la obesidad que llegó tiempo después. Así pues, su estilo de vida se adaptó a unas condiciones de aislamiento en donde, sin darse cuenta, los medios y la publicidad a los que estaban expuestos la mayor parte o la totalidad del día, se habían convertido en el instrumento del gobierno para garantizar la demanda de sus productos y, por supuesto, la actividad de las fábricas de las que ellos mismos eran dueños, en parte.

En vista de los resultados, el gobierno identificó una oportunidad de negocio en los niños que años después crecerían dentro de los hogares y se convertirían en el mecanismo adecuado para ampliar el control en el consumo y demanda de los productos que fabricaban en sus industrias. Viendo el poder que habían tenido los medios de comunicación sobre los adultos hasta el momento, el gobierno decide conformar el Departamento de Asuntos Creativos, el cual se encargaría de reunir a un equipo de jóvenes con experiencia en el desarrollo de videojuegos para crear una nueva plataforma de realidad aumentada a través de la cual pudieran controlar de manera oculta sus necesidades de compra.

El Departamento ubicó a 10 jóvenes con altísimas habilidades y potencial, les envió un mensaje con la propuesta de trabajo, en la que se expresaba la intención de impulsar las ideas y nuevas formas para entretener a los niños y jóvenes en medio del confinamiento, el objetivo era desarrollar un videojuego para los niños que en los próximos años necesitarían plataformas atractivas para su entretenimiento y diversión. Sin embargo, este trabajo tenía algunas condiciones, entre ellas debían mantener sus identidades ocultas y trabajar en secreto, camuflados en un barrio residencial como cualquier otro; además, en el mensaje se mencionaban algunos beneficios a los que tendrían acceso si aceptaban la oferta, como vivienda y alimentación.

Mateo, hacía parte de los seleccionados para participar en el proyecto; al ver la solicitud se emocionó, pues era un reto interesante y una idea muy ambiciosa para él, así como para el resto de jóvenes. Era una salida de la agobiante rutina en la que estaban inmersos y les daba una oportunidad en

medio de la crisis, un incentivo económico que jamás pensaron obtener y otros beneficios que les resultaban muy convenientes teniendo en cuenta la situación. Motivado por la propuesta, aceptó rápidamente.

Pocos días después, ya había sido trasladado a un barrio residencial a las afueras de la ciudad en donde se encontraba la oficina en donde trabajaría por los siguientes 10 años. Por fuera era una casa común, no llamaba la atención; al igual que las demás casas en la ciudad, los espacios exteriores estaban un poco descuidados pues ya nadie los usaba y la vegetación había sido removida por el alto riesgo que representaba, así que el entorno era gris, solitario y silencioso, no se podía esperar mucho más que eso. Al interior, había una puerta de acceso que conducía al sótano, allí se encontraba su nueva oficina de trabajo, un sótano inmenso con espacios de trabajo, tecnología y equipos especializados, notó que varios jóvenes estaban trabajando allí, le sorprendió ver a tantas personas después de su aislamiento, pero allí estaban protegidos de las condiciones tóxicas del ambiente. Notó que el sótano había sido construido y adecuado conectando los sótanos de unas 10 casas aledañas, y quedó fascinado.

Dentro de estas condiciones de confinamiento, 10 años después nacieron entonces, nuevas generaciones; niños que estaban destinados a vivir aislados del mundo exterior, que no conocían nada más allá de las cuatro paredes de sus casas, que incluso, para ellos también empezaban a estrecharse pues ellos cada vez más aumentaban de peso. Ya para este momento, el distanciamiento se había extendido al interior de los hogares, pues la comunicación entre los padres se había perdido y los niños se estaban convirtiendo en personas completamente solitarias e introvertidas, obligados por las condiciones a ser autosuficientes desde muy pequeños.

Sus padres, por otro lado, tranquilos por el seguro de supervivencia que habían adquirido al comprar acciones en GUVAL, con buen capital de ingreso que mensualmente se cargaba a sus cuentas bancarias, seguían siendo consumidos por su adicción a los medios y su obesidad, lo que limitaba su energía y disposición para criar o cuidar de sus hijos.

Por esos días, apareció un nuevo producto en el mercado que prometía ser la solución al problema de la crianza, pues aseguraba mantener la atención de los niños enfocada durante todo el día a través del entretenimiento, además de asegurar su formación como niños más independientes y capaces de descubrir un nuevo mundo por sí mismos. Lo que ellos no sabían era que el gobierno estaba detrás de esto, y promocionaba en todos los canales de comunicación el videojuego RL - infinite , un videojuego inmersivo de 360° que a través de los entornos construidos en su realidad virtual, creaba y manipulaba de forma oculta las necesidades de consumo de sus jugadores.

El videojuego fue un respiro para los adultos en la ardua labor de dedicar tiempo y atención requerida por sus hijos, sólo debían ingresar los datos de sus cuentas bancarias al sistema, y así, los niños podrían disfrutar de todos los beneficios del juego, pues tendrían acceso real e inmediato a los productos que llamaran su atención -por supuesto los alimentos artificiales de GUVAL eran los productos más ofertados y más apetecidos-. Así, el gobierno suministraba alimentos sintéticos en volúmenes exorbitantes, los distribuía y entregaba a través de una red de repartidores domiciliarios, mantenía sus cifras altas -y además, “satisfacía todas las necesidades básicas de las nuevas generaciones y sus padres”-

Los niños, por su parte, encontraban en el videojuego el único acercamiento a entornos nuevos y escenarios diferentes a los espacios asfixiantes de sus habitaciones, hecho que desencadenó su adicción a las nuevas experiencias que vivían cada día inmersos en RL - infinite. Debido a esto, sus emociones y su perspectiva de la realidad se volvió borrosa, y como consecuencia, sus conductas desarrollaron trastornos compulsivos representados en una necesidad incontrolable de adquirir cada vez más productos y experiencias nuevas, sacadas directamente de un mundo virtual y entregados eficientemente en la puerta de sus casas.

Un día, Mateo se encontraba trabajando en el desarrollo de los nuevos escenarios para un nivel que se lanzaría al mercado en seis meses, revisando minuciosamente los archivos de especificaciones para el nuevo proyecto que los Directores del DAC -Departamento de Asuntos Creativos- le habían enviado, notó que uno de los archivos contenía información confidencial; no le pareció raro, pues de vez

en cuando recibía algunos archivos importantes, protegidos, y con información de contenido y tecnología para el videojuego. Pero al acceder, vio unos documentos en los que se desaprobaba un plan de alimentación orgánica para toda la ciudad, entre otros, había algunas estadísticas en las que se evidenciaba el impacto de RL - infinite en la producción de las Fábricas GUVAL, también una carta de felicitación al DAC por su excelente trabajo en los pasados 10 años.

En ese instante, se dio cuenta de la gravedad del problema, el gobierno había planeado todo. Sólo unos pocos, incluyéndolo a él, tenían acceso a alimentos saludables y buenas condiciones de vida: Durante todo ese tiempo aislado, Mateo había estado convencido de que las personas fuera de su oficina estaban viviendo en condiciones favorables pero no era así. Lo peor de todo era que él era parte de esa estrategia de control que estaba enriqueciendo al gobierno y a los dueños de las industrias de alimentos.

Todo el equipo de jóvenes estaba siendo usado, a través del proyecto RL - infinite con un solo fin, y definitivamente no era entretener a los niños creando plataformas dinámicas y divertidas, ni mucho menos apoyar proyectos creativos. Más bien, era la excusa del gobierno para mantener en crecimiento el volumen del consumo alimentario de la población, y así aumentar su capital financiero para garantizar el control total y el acceso a lujosos estilos de vida a pesar de la crisis ambiental.

Mateo se aseguró de generar varias copias del archivo, las guardó y eliminó todo rastro que pudiera evidenciar que él había descubierto el plan. Angustiado, y confundido, Mateo se encontró en un dilema difícil de solucionar, no sabía que debía hacer ahora. Por un lado, su vida había sido increíble desde que se había vinculado en el Departamento de Asuntos Creativos, tenía acceso a unas condiciones de vida muy cómodas, buena alimentación, lujos, vivienda, dinero y, lo más importante, no estaba aislado y solo. Pero por otra parte, lo habían engañado y había construido, junto a sus compañeros, una herramienta de control que perjudicaba a todos afuera.

Se sintió desesperado, pero sabía cuál era la decisión correcta, y finalmente decidió no seguir siendo parte de esa manipulación; así que aprovechó los recursos de la oficina y el acceso que, como

creador tenía a la plataforma de RL - infinite, y decidió crear contenido y filtrarlo de forma camuflada en los entornos que veían los niños.

Cambió los entornos e incluyó elementos nuevos, entre ellos, productos cultivados, alimentos saludables, vegetación libre de toxicidad; y pocas semanas después del lanzamiento del nuevo nivel, empezaron a cambiar las actitudes de consumo de los niños. Estos nuevos escenarios y elementos era lo más extraño que habían visto hasta el momento y quedaron tan fascinados que querían adquirirlos inmediatamente.

Una vez se hizo el lanzamiento, se desencadenó una ola de peticiones de los niños a la plataforma y a las fábricas, unos productos que realmente no estaban ofertados - pero a los que si tenía acceso exclusivo el gobierno-.

Los pagos a los productos en el videojuego rebotaban como errores que frustraron a los niños y los llevaron a pedirle desesperadamente a sus padres que solucionaran su problema.

Algunos padres, como era de esperarse, ignoraron el problema y siguieron en el círculo vicioso de las compras y la obesidad; pero otros, desesperados por los comportamientos descontrolados de sus hijos, a regañadientes tuvieron que revisar cuál era el problema. Al ver estos nuevos productos se sorprendieron, recordaron ese mundo en el que vivían unos años atrás, y se dan cuenta de las condiciones en las que estaban viviendo. Abrieron los ojos a su situación y se generó en ellos una nueva necesidad de consumo: mejores condiciones de vida y de alimentación.

Desde las casas, adultos y niños demandaban alimentos saludables, pero las transacciones no tenían éxito, el saldo de sus cuentas era muy bajo respecto al costo excesivamente elevado de los nuevos productos, y además, sus ingresos se reducían peligrosamente día a día porque la disminución en las compras de alimentos sintéticos que ellos y los demás ciudadanos hacían, al final tenía un impacto en su capital de ingreso.

El gobierno, dueño mayoritario de las fábricas GUVAL , por su parte, se enfrentó al caos de la demanda, y sus alimentos rentables ya no eran apetecidos por los habitantes de la ciudad. Por un momento pensó que estos, al tener acciones en sus empresas y en el afán de mantener sus ingresos también seguirían consumiendo alimentos sintéticos; efectivamente, algunos actuaron de esta manera. Pero, a pesar de esto, una gran parte de los consumidores y accionistas, incluso los empresarios que les proveían insumos, prefirieron resistirse a comprar para cambiar sus propias condiciones, con la esperanza de que las fábricas no tuvieran más alternativa que implementar su plan de alimentación orgánica para toda la población.

De esta manera, Mateo había logrado desviar las necesidades de consumo de los usuarios y estaba llamando la atención, pero sabía que le quedaba poco tiempo antes de que el gobierno se diera cuenta de lo que había estado haciendo en los últimos meses. Consciente de esto, se levantó de su silla de trabajo, salió de la oficina y caminó por los túneles hacia la entrada de su residencia. Entró, se sentó en el sofá de la sala y viendo a través de la ventana esperó tranquilamente. Minutos después, el golpe de la puerta de su casa contra la pared al abrirse interrumpió sus pensamientos, respiró profundo y cerró los ojos, el tiempo se había acabado, pero había hecho lo correcto.



EPICENTRO

(Por Felipe Mellizo)

Esta es una historia de exploración y suspenso en una ciudad devastada por una amenaza química de origen desconocido, que ha tenido fuertes consecuencias en el exterior a ella, las personas no pueden salir de casa, y la vida aunque impactada, trata de adaptarse y continuar su curso desde el encierro, apoyándose en la tecnología, que cada vez es más demandada.

A medida que van pasando los años, se van desarrollado múltiples formas de mantener la mente y cuerpo ocupado en casa para no perder la figura física, sin embargo, estas soluciones contrastan con una desoladora sensación de que todo se ha perdido, el estado emocional cada vez más crítico y deteriorado de la población, impulsa a compañías a buscar nuevas formas de entretenimiento, a partir de experiencias inmersivas mejor optimizadas que nunca, y logradas desde la hora cero del desastre...

Ocho años más tarde, Esteban, nuestro protagonista, quien es un ex-militar retirado forzosamente gracias a que sus servicios de inteligencia ya no fueron necesarios para el estado Colombiano, ahora trabaja como desarrollador UX de La Corporación Samsung, una gigantesca organización dueña de los más grandes proyectos de investigación y desarrollo tecnológico del mundo, es quién sospechosamente lo elige a él como parte de un programa secreto de alto nivel, el cual, sin contarle muchos detalles de su selección, le solicita ir (aunque ilegal y secretamente) al centro de la catástrofe para tomar datos y observar el comportamiento de la materia orgánica e inorgánica respecto a la amenaza desconocida, ya que han pasado unos años y necesitan comprobar y extraer algunas evidencias de proyectos de su oscuro pasado. La experiencia que vivirá allí es escalofriante, pues, el material orgánico se ha transformado de manera significativa, y entiende por qué el gobierno ha ordenado el cierre de la ciudad años atrás.. Intentará escapar de manera inmediata, pero, lo logrará?..

Parte 2 : Lo que se encuentra Esteban en el epicentro, es una fuerza química que ha ido mutando con el paso de los años, y que evoluciona rápidamente del análisis de material genético que encuentra a

su alrededor, llegando a copiar formas de vida inteligentes como animales silvestres, aprendiendo de ellos, para cazarlos hasta consumirlos y lograr adquirir sus destrezas y formas complejas de vida.

Avistamientos, fotografías y videos de extrañas formas similares a las existentes hace unos años en los zoológicos, son vistas caminando en el interior se han tomado desde las afueras del epicentro, y rondan en las redes profundas del mundo tecnológico; se dice que es un algo que está esperando consumir una forma humana para poder escapar, pero nada es confirmado y el gobierno ha hecho durante años callar a todos los activistas que buscan saber la verdad, al fin y al cabo pocos son los servicios que se pueden prestar afuera en las calles, no es tarea difícil callar a todos en casa.

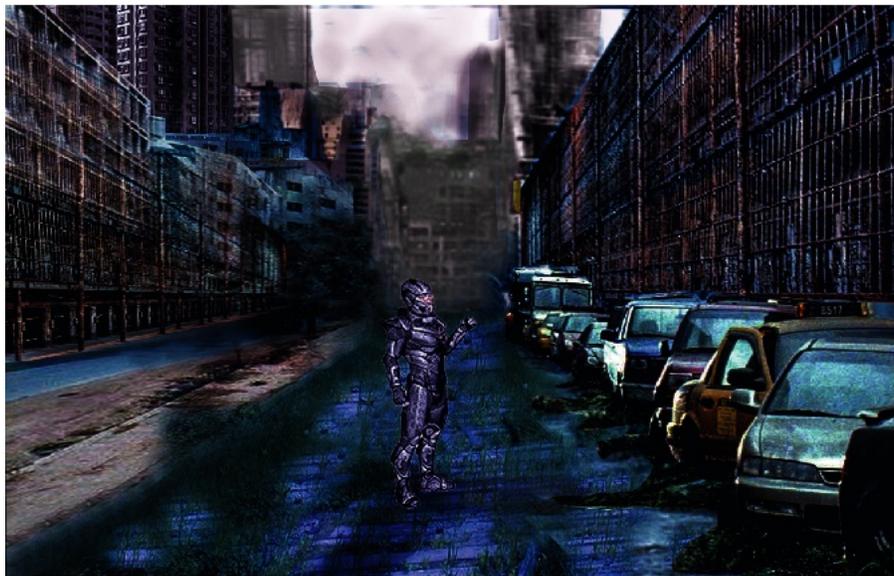
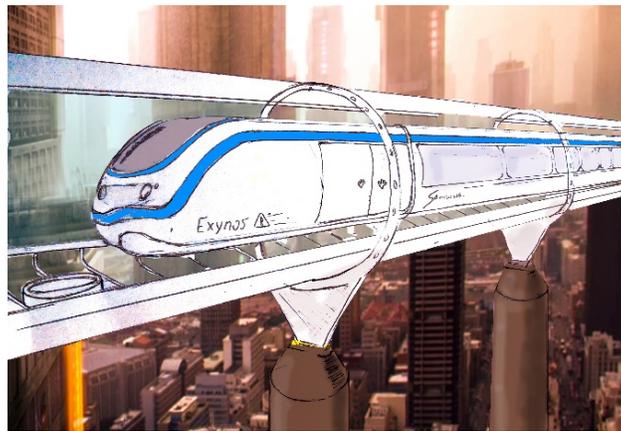
La Corporación Samsung, por otro lado, sabe que la fuerza química era un proyecto piloto manejado bajo tierra que buscaba crear un comportamiento autónomo de seres realistas, para llevarlo a nuevas experiencias virtuales, pero que se salió de control y terminó en un desastre medioambiental, así que, años después, desea reabrir el caso y analizar su nuevo comportamiento, para crear la experiencia más realista que los consumidores de entretenimiento en casa se esperan. Sin embargo, es consciente que ya nada es seguro allí, por esa razón provee a Esteban de algunas herramientas de inteligencia y estudio, implementos de seguridad y recursos para sobrevivir durante algunos días, acordando la retirada cuando tome las muestras solicitadas.

En el momento de Esteban llegar al epicentro rápidamente identifica un ambiente extrañamente quieto, sus sentidos se alteran y siente cómo es observado por una fuerza de "otro mundo", la cual activa su sexto sentido rápidamente, que lo pone en un estado de alerta y le recuerda los campos de estrategia y miedo más complejos que vivió durante los años de servicio secreto para el gobierno.

La corporación Samsung incorpora en su traje para la misión de exploración algunos lectores sensoriales y grabadores de video de realidad tridimensional Intel DTx4400, capaces de realizar un escáner de visión panorámica, con el objetivo de detectar velozmente un cambio en la atmósfera o movimientos de vida externos al de Esteban; sin embargo, las lecturas se disparan hacia el interior del traje, pues él empieza a tener la sensación de ser observado y visto como presa.

El extraño agente inicia su cacería por Esteban y este debe jugar bien sus cartas, pues rápidamente se da cuenta del peligro en el que se encuentra, y lo ágil que aprende esta fuerza química de él, empezarán sus esfuerzos por tomar todas muestras de lugares especificados en la misión lo antes posible, para lograr salir de allí, esfuerzos no fructíferos, pues poco a poco se empieza a dar cuenta de los secretos que guardó durante años allí la corporación, su culpabilidad e intencionalidad en un proyecto antiguo, y que fue enviado allí, no solo para tomar muestras, sino para darle una oportunidad a la extraña fuerza de escapar de allí, consumir su inteligencia y forma, y hacer el llamada de misión completada.

En ese momento Esteban iniciará la batalla por su vida y el de la humanidad...



LA EXPANCIÓN DE LA PILDORA AZUL

(Por Brian Anzola)

[La noción de que esta vida no es del todo real se ha expandido a la conciencia global a toda la humanidad; a pocos les da miedo o preocupación, la mayoría esto les suena más como una oportunidad para soñar fuerte. Sin embargo, emerge una necesidad por disputar el sentido común para decidir cuál es el modelo de vida que debe prevalecer en esta simulación agenciada por la tecnología]

Escena 1: Están a pocos minutos de que la noche les impida seguir trabajando cómodamente en el Servidor de *Abyala*; Por ahora, a *Quimey* y a *Yesid* los acompaña un fuerte tono naranja característico del atardecer en la zona occidente de Leticia y deben darse prisa en romper la barrera encriptada que tiene el servidor central de *Abyala* para poder bajar y recuperar toda la información privada de todos los miembros de esta facción -información a la que tiene acceso la meta corporación *Del Sistema* y que utiliza para manipular y ganar dinero- y a cambio subir y cargar información falsificada para lograr engañar al *Sistema* y evadir sus redes que insisten en poner al humano al servicio de la tecnología. Ambos saben que es un proceso riesgoso y demorado, saben también que dentro de poco comienza la ceremonia del mes y que la presencia de *Quimey* es importante allí, pues es la autoridad a cargo en el territorio para usar el *Loveboth*.

Así que terminan unas últimas líneas de código, y dejan al dispositivo de almacenamiento y transferencia pasando la información, deciden dejarlo allí y volver cuando termine la ceremonia. Antes de partir *Yesid* deja parte de su conciencia holográfica (su espíritu-animal) del *neuralink* al cuidado de las cosas. *Quimey* se siente un poco agotada: sabe que ya su *Neuralink* le está pidiendo *la pildora roja* de esta semana para tener el suficiente componente de biotransmisores que permite la correcta comunicación entre su cerebro y todos los dispositivos que controla con este. Saca una de su mochila y salen de allí camino a la maloca central.

Escena 2: Una vez allí no pueden evitar olvidarse por un momento de sus preocupaciones que la misión contra *el Sistema* les ha traído; la ceremonia inicia, y se está teniendo un buen momento para compartir saberes, comida y música al rededor del fuego; están con los suyos, que vienen de lugares cercanos y otros, a los que la distancia les obliga a estar en otras formas (con sus conciencias holográficas conectadas a los proyectores que están en la maloca). Uno de los momentos que más disfruta *Quimey* es cuando el Taita invita a los espíritus del bosque a danzar y el proyector transcribe los espectros energéticos de estos en colores y formas que llenan el lugar de un espectáculo visual único.

Escena 3: Casi al momento cuando ya estaba finalizando la ceremonia una pareja se le acerca a *Quimey* y le recuerda que tenían una cita para hacer la programación prenatal del hijo que estaban esperando. *Quimey* saca su *loveboth* y usa su credencial especial que le da acceso al control especial a la que está autorizada para poder implantar modificaciones genéticas, avalados por las normas de la facción *Abyala*. Una vez la pareja le dice las habilidades y sentidos extra que se acoplarán con el neuralink que tendrá el bebé una vez nazca, *Quimey* termina de enviar la última orden al *loveboth*, lo pone en marcha y allí mismo en unos segundos sale una *píldora azul*, La píldora es tomada por la mujer embarazada y la coloca en su neuralink para que la sustancia empiece a ingresar a su cuerpo y empiece el proceso de programación con su bebé. *Quimey* sonreía viendo la pareja feliz y agradecida, sin embargo en un momento particular empezó a recordar que la famosa píldora azul en manos equivocadas ha sido usada para hacer ingresar en un estado de letargo eterno y ensimismar a muchos en una falsa realidad, y qué eso fue lo que le sucedió a su padre, que desde hace años hace parte de la facción *Eloh* y ahora recibe de un *loveboth pirata* la píldora azul para poder expandir la experiencia de su dispositivo de realidad mixta para poder revivir y transportarse a momentos de pasajes bíblicos para incidir en las historias que más satisfacían su fanatismo efervescente.

Escena 4: De repente un sonido seco trae a *Quimey* de sus pensamientos a la realidad de la maloca. Es *Yesid*, que ha caído tumbado en la pared, sudando, con una cara de miedo y angustia mirándola. De inmediato ella lo entiende todo: Los han descubierto y han interceptado la conciencia holográfica que *Yesid* dejó en el Servidor de *Abyala*. *El sistema* sabe lo que hicieron.



BIENVENIDO
(Por Daniel Molano)

El sonido de la alarma junto con su respectiva luz, despertaron a Laura. Quien medio dormida se levantó para su primer día de trabajo como partera, Profesión que desde hace unos años había vuelto a surgir a causa de la incapacidad de las mujeres gestantes de salir de su casa. Una profesión un tanto peligrosa al tener que salir de su hogar pero muy bien remunerada. Hace una semana que había recibido su diploma de la UVA (Universidad Virtual de los Andes) uno de los poco documentos que aún se entregaban en físico junto con una caja que contenía el equipo para cumplir con su labor.

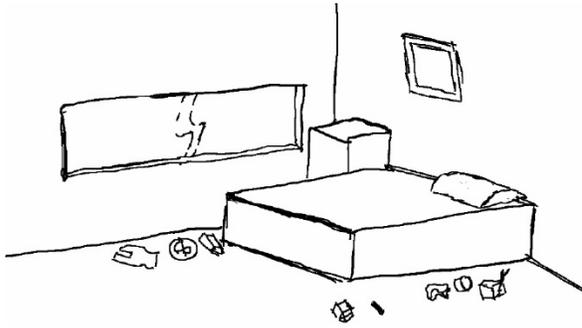
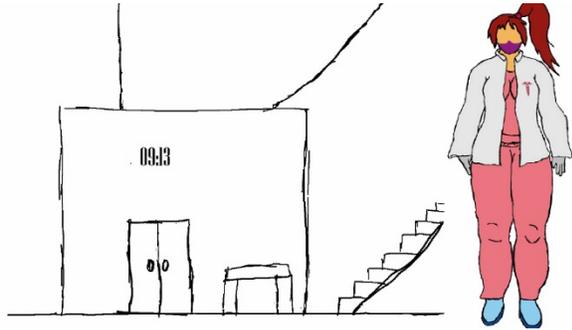
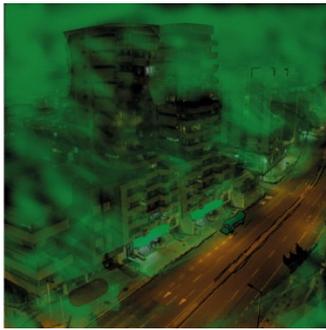
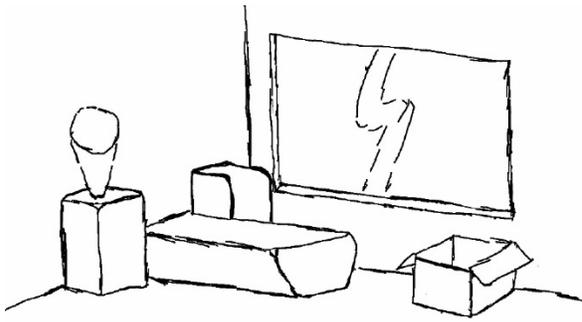
Mientras caminaba llegar al comedor y la cocina, revisaba si había llegado alguna alerta, la cuál sería su primer trabajo, pero no había llegado nada, no fue hasta cuando terminaba de desayunar que sonó una fuerte alarma desde su comunicador ¡SU PRIMER TRABAJO! Salto de la silla, se puso el traje para interiores y luego el traje protector que solo se usa en exteriores, agarró el morral que había preparado con todo el equipo de asistencia y salió del apartamento a toda prisa aun que se pegó con los costados de la puerta de salida, era un hecho que había aumentado de peso, no en las exageradas medidas de muchos de las personas de la ciudad, pero si había perdido la delgada figura de hace ya muchos años.

Mientras esperaba en la cámara de esterilización a que pudiera salir a la calle se puso la máscara y protectores faciales, salió y se subió al carro que el gobierno le había dotado para cumplir con su labor, aunque nerviosa porque era su primera vez manejando un auto de verdad (ya tenía acumuladas más de 150 horas en simuladores) supo que hacer para mover ese vehículo. Mientras viajaba por las calles desoladas cruzándose con algunos repartidores por el camino.

Cuando llego al destino salió del vehículo y timbro en la puerta, una luz se prendió en la parte de arriba de la puerta y de un parlante salió una voz masculina diciendo “siga”, Laura entro al edificio y se vio en la cámara de desinfección, mientras pasaban los 10 minutos de espera se quitó todas las prendas para exterior y las guardo en un cubículo especial. Cuando ya pudo pasar de la cámara subió por las escaleras y pudo distinguir el apartamento al cual se dirigía al ver la puerta estaba abierta.

Al entrar en el apartamento busco la habitación de la mujer en labor de parto, pasando frente a la habitación del que supuso era de la pareja de la mujer, pues pudo ver un ser gigante ocupando una cama tamaño King para él solo. Llego a la puerta de la habitación de la mujer cuando ella lanzaba un grito de dolor. Laura que hasta ahora había estado tranquila se volvió un manojito de nervios y entro tambaleante a la habitación. Se acomodó en la parte baja de la cama entre algunas cajas de comida y saco del morral un aparato con dos superficies lisas en la parte alta en donde puso las pantorrillas, luego presiono un botón y el aparato se extendió hacia arriba y los lados dejando apartando las piernas y la grasa para dejar a la vista el punto por donde se empezaba a ver la pequeña cabeza de un nuevo humano.

FIN



FIGURAS SUSTITUTAS

(Por Laura Useche)

Estaba acostada en la cama con Felipe sentado a mi lado cuando empezó a sonar el comercial de Neofem. Él suspiró con fuerza mientras intentaba cambiar el canal. Miré a la mesa de la esquina intentando ignorar el sonido de la proyección, pero ahí estaba el *LoveBot* que no hacía más que reprocharme la ausencia de un bebé en la casa.

“En NeoFem construimos familias felices, envíe sus muestras a nuestro centro médico, nos aseguraremos de que tenga el hijo que siempre quiso...” Felipe decidió apagarla y nos quedamos en silencio. Habían pasado meses desde que mandamos nuestro caso al centro médico que prometía volvernos padres, pero no habían dado respuesta. Decidimos intentarlo porque todas mis amigas no hacían otra cosa que decirnos lo felices que eran después de hallar una alternativa a su infertilidad como casi la mitad de la ciudad. Con Felipe compramos todas las versiones que salieron del *LoveBot* pero ninguna dio resultados. No había algo que yo deseara más que tener un bebé, cumplirle sus caprichos, verlo crecer. Si existiera seríamos una pareja feliz, con un futuro.

En ese momento, sonó mi comunicador solicitando asistencia policial en el Centro Comunitario de la secretaría que quedaba a unas cuerdas. Me levanté con mucho esfuerzo de la cama y me puse mi enterizo de seguridad. Ni siquiera me despedí de Felipe cuando salí y él tampoco se molestó en preguntarme a donde iba, así éramos. Me ajusté la mascarilla al salir del edificio y subí a mi patrulla.

Cuando llegué al centro, tomé mi dispositivo de control eléctrico, bajé de la patrulla y me recibió un grupo de al menos 10 policías esperando instrucciones. “Algunos civiles en este centro están causando problemas al interior de las instalaciones, hay miembros de la secretaría al interior pro no cuentan con equipos de control, ahora entren y neutralicen la situación”. Dicho esto, el grupo se dirigió a la entrada del centro comunitario. Un corredor estrecho que nos obligaba a entrar uno por uno. Lo único que podía ver al inicio era el brillo de las luces de mi traje y mi mascarilla en las paredes agrietadas.

El interior del centro era un ensamble de pequeñas habitaciones como salidas de un laberinto, sin orden, que se extendían a lo alto del edificio, todas en condiciones precarias, era evidente que el gobierno escatimaba en gastos cuando se trataba de estos centros. Sonaban gritos de mujeres en los pisos de arriba así que decidí subir a las instalaciones administrativas donde podían estar los miembros de la secretaría mientras los demás se ocupaban de la situación. Muchas de las habitaciones tenían la puerta de vidrio cerrada con mujeres en su interior acostadas en pequeñas camas con bandejas de capsulas de comida concentrada o conectadas a máquinas, algunas de ellas estaban evidentemente embarazadas. Las mujeres que permanecían despiertas tenían a bebés en sus brazos que protegían al verme pasar.

Seguí recorriendo los pasillos y vi el inconfundible logo de Neofem en una de las paredes. En la habitación habían instrumentos médicos, unidades de refrigeración y otras cosas que no tenía ni idea que eran, todos rotulados con el logo de Neofem entré a la amplia habitación y entonces vi a un médico arrodillado en el piso...y debajo de él una mujer. Ella se retorció sin fuerzas intentando soltarse del agarre del hombre de al menos 90 kilos que estaba sobre ella, pero era imposible. En ese momento la mujer me miró por un segundo y grito por mi ayuda, empuñé con fuerza mi dispositivo de control eléctrico, cerré los ojos y disparé.

El hombre calló al suelo con pesadez, los nuevos paralizadores eran bastante efectivos. No entendía que mierda estaba pasando en ese centro, pero había expedientes por todas partes. Me acerqué a una de las pantallas y revisé los reportes médicos de todas las mujeres que llegaban escasamente a los 25 años.

-Pero ¡qué put... Hey! Tú, el médico ¿Qué está pasando aquí? ¿Por qué está asociado Neofem con esto?

- No le va a contestar nada, señora. —Empezó a decir la mujer mientras se levantaba del suelo. - Estas son las instalaciones de Neofem, encubrieron todo gracias al estado por que no sabían qué hacer con nosotras. No podían dejarnos en la calle y nos vendieron la idea de que entrar aquí voluntariamente a cambio de permitir que hicieran pruebas con nosotras era la mejor alternativa, solo se les olvidó mencionar que seríamos úteros a disposición de las personas con dinero. Nos mantienen conectadas para

no protestar y nos someten a tratamientos de estimulación ovárica en contra de nuestra voluntad y cuando damos a luz se llevan a nuestro bebé.

No lo podía creer, pero la mujer no mentía. En la primera página se explicaba el objetivo de los tratamientos a la que se someten a las “pacientes”: [...] con la intención de obtener más de un óvulo por ciclo para aumentar las probabilidades de fertilización, pueden estimular demasiado los ovarios, provocando una alteración en los vasos sanguíneos...

- Si realmente pagaran por úteros artificiales para cada pareja que se le ocurre tener un bebé les cobrarían una millonada a ustedes.

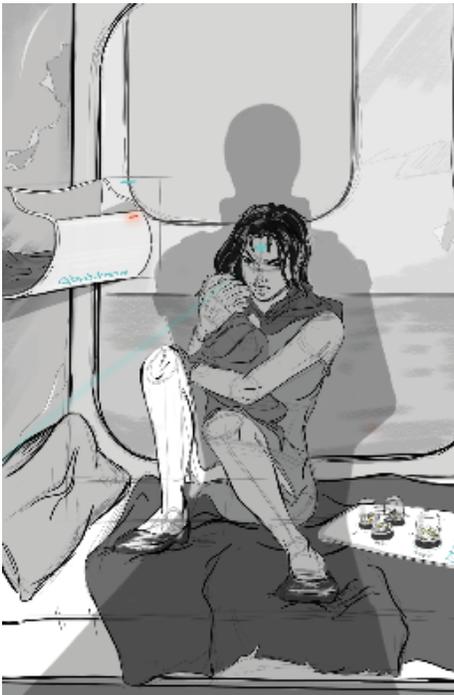
Seguí revisando otros expedientes. Pensé que estaban rotulados con el nombre de la mamá pero me detuve en uno que tenía mi nombre y el de Felipe escrito. No habíamos recibido respuesta después de que nos informaran que había problemas con el feto pero allí estaba. Solo tenía que ir a la habitación 105. Corrí por el pasillo mirando el número de las habitaciones. 110,109,108...estaba tan cerca que me dolía el cuerpo. Mis huesos y mis músculos chillaban con cada paso al recibir el impacto de mi peso, pero no me importaba. Cuando estuve frente a la habitación presioné el botón para subir el vidrio y encontré a la mujer que tenía a mi bebé. Según el registro tuvo un parto prematuro y no podían darme a mi bebé, pero cuando entré ahí estaba ella, con él en brazos y sin intenciones de entregarlo. Tomé mi arma nuevamente y apunté a la mujer. Ahí estaba mi felicidad, mi futuro, no importaba nadie más, esa mujer no era su mamá. Esa mujer no había pasado meses llorando a su bebé. Por fin soy mamá pensé mientras apretaba el gatillo.

FIGURAS SUSTITUTAS



Universo expandido Swim Up Integrado





CULTIVO PASIVO

(Por Jeisson Rozo)

Bogotá, Colombia, año 2050. El mundo ha caído en una ola de contaminación atmosférica, que ha afectado la salud de los seres humanos. Cultivar en los campos se ha vuelto una tarea imposible, muchas plantas ya no crecen. La generación de *Lovebots* ya ha crecido.

Dicha generación ha sido modificada genéticamente para evitar al máximo que sean tan gordos como sus padres. 1 de abril, Eran las 4 de la tarde, Andrés, de 16 años de edad, perteneciente a la generación *Lovebot 10*, salió de la casa de su padre con el traje anti polución, se dirigió a la localidad de Puente Aranda, y se paró frente de un Mc Donald's, en donde se encontraría con un sospechoso hombre, al cual le entregó un extraño morral.

Las antiguas fábricas del lugar ya no existen, ahora estos espacios son posesión de las cadenas de comidas rápidas, dado el alto consumo de la población, a la cual deben responder.

3 de la tarde del mismo día, el padre de Andrés se encontraba tomando su siesta de la tarde, luego de comer comida chatarra; el encierro ha hecho que no les importe el orden en donde habitan; irónicamente el padre de Andrés se la pasaba fumando.

Estaba tan gordo que no podía pararse de la cama, y este lugar en donde también trabaja, gracias a la gran pantalla de hologramas que poseía.

Andrés se para frente a él, y toma su barriga, a la cual le inserta un objeto con 2 agujas, una para inyectar la anestesia instantánea que no solo les evitaría dolor sino que los doparía por unos cuantos minutos para evitar sospechas, mientras que la otra aguja extraía en cuestión de minutos una muy buena cantidad de grasa.

11 de la mañana, Andrés ha vuelto a perder todo su dinero en apuestas, es un adicto al fútbol de robots y los videojuegos, ha apostado por Colombia contra Japón, por lo que ha vuelto a contactar al

grupo secreto que traficaba grasa humana, la cual era muy apreciada por las cadenas de restaurantes, sin embargo, las personas no lo sabían.

Desagradablemente las personas estaban consumiendo su propia grasa.



Infectado #0
(Por Jonatan Pinto)

Enrique es un científico muy prestigioso, realizando una investigación de diferentes partículas encuentra un virus el cual puede provocar la muerte de toda la sociedad en el mundo, es un virus letal, este virus lo encontró en la mezcla de sangre de dos animales, uno el murciélago y otro el perro.

Todo este proceso e investigación de Enrique era 100% confidencial, Enrique tenía todos estos virus encapsulados, pero un día en una investigación que estaba haciendo, saco del cuarto frio el La mezcla de sangre en donde se encontraba este virus letal, Enrique con su equipo de trabajo pensaron que tenía todo bajo control, pero sabían que cualquier movimiento fallido, provocaría la expansión de este genoma, Enrique en un movimiento controlado quería hacer la mezcla de diferentes células para encontrar la cura, pero en ese momento le timbra el celular, a lo que él no le pone atención, al seguir timbrando el celular se da cuenta que era su novia que se estaba despidiendo pues salía de viaje a otro país con la familia y ella le dijo que cuando regresarán se iban a vivir, ya eran las 10 pm, Enrique cuelga y al momento de seguir trabajando, hace un mal movimiento y se le cae el frasco expandiendo el líquido, Enrique tenía todo los elementos de seguridad y pensó que el virus no le iba afectar, limpia y regresa a su casa.

A los días Enrique siente que está cansado, tiene infección en la garganta y un poco de tos, él pensó que nada estaba pasando y así fue a trabajar, Enrique siempre fue una persona muy atlética por tal motivo no era propenso a enfermarse, pero este malestar se le estaba saliendo de las manos, va al médico de urgencias y encuentran que Enrique tenía fiebre y estaba escupiendo sangre, a lo que las personas lo dejaron en observación, Enrique no podía estar acostado, pues tenía dificultad en respirar, no le sentía sabor a comida y andaba todo el día asfixiado, pasaron los días y los síntomas se le quitaron, su novia llego de viaje y todo parecía normal, cuando encuentran en las noticias que el laboratorio donde estaba trabajando, todos los amigos estaban muerto por un virus que no se había detectado, también se dio cuenta que mientras estuvo de urgencias cambiaron mucho de doctores a lo que investigo y se dio cuenta que mientras él tenía la enfermedad, se la contagiaba a las personas que lo rodeaban al darse cuenta de lo que aso, Enrique entra en depresión, no vuelve a salir de su casa y empieza a sufrir de sobrepeso.

Infectado N° 0



LA SEMILLA DEL CAMBIO

(Por Laura Rosso)

Bosco se encontraba un día limpiando su casa y encontró un paquete extraño escondido en un hueco. Sintió curiosidad por saber qué contenía, al abrir observó los pequeños elementos de color café con una nota que decía: “con agua y luz estas pequeñas se convertirán en algo mucho más grande”, el paquete contenía también unas instrucciones de sembrado.

RECUERDO DEL PASADO: La abuela de Bosco era una nostálgica del mundo antes del encierro y las formas de consumo antiguas. Había alcanzado a vivir en la época en que aún se consumían alimentos naturales. Cuando empezó la cuarentena, logró guardar unas semillas; un día quiso contarle a su hija y le mostró su secreto. Pocos días después murió la madre en condiciones sospechosas y la hija no tiene ningún recuerdo al respecto. Esta mujer había dejado escondido en la casa un paquete pequeño con semillas antes de morir, del cual nadie tenía conocimiento.

A Bosco le habían diagnosticado diabetes hace poco por lo que le llevan agua de bebida con sus comidas, cosa que solo sucede en casos excepcionales. Al encontrar el paquete, pensó en el agua que recibía y si podría usarla para sembrar las semillas que contenía.

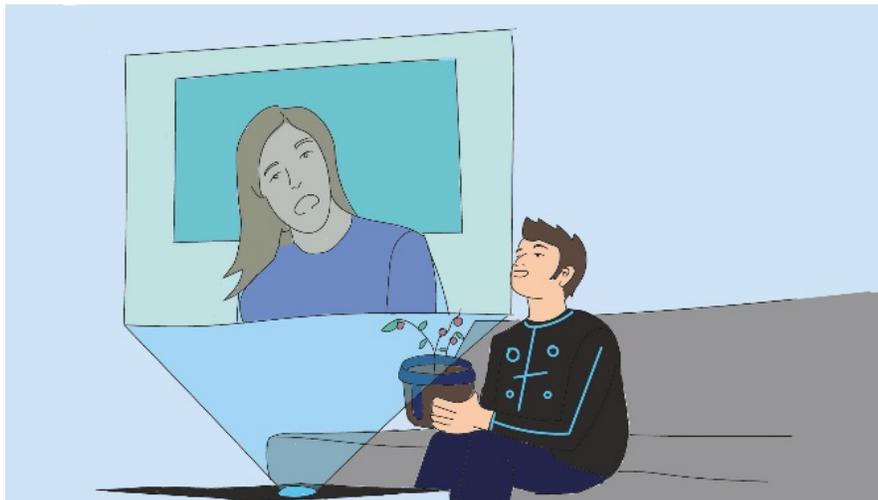
Bosco les puso agua y las cuidó hasta que obtuvo su propio cultivo casero, estaba feliz porque ya su planta empezaba a dar bayas y tenían un sabor que nunca antes había probado, mucho más intenso y duradero que la comida que consumía habitualmente. Al probar esto, las bayas le habían dado un valor que nunca había conocido, sentía que era capaz de cualquier cosa, estaba orgulloso de haber logrado cultivar una planta real.

A partir de ese valor adquirido, decidió por fin tener una holollamada con Sara, la chica con la que estaba hablando desde hacía meses. Se sentía motivado, quería construir una vida real y dejar todo lo malo atrás. Encendió su hologramador y se conectó, se pusieron a hablar, a él le pareció una chica muy atractiva y ella se reía de todo lo que él decía. Todo marchaba sobre ruedas, se estaban llevando muy bien hasta que Sara notó algo raro, de tono rojizo detrás de Bosco y le preguntó. Era algo muy extraño que

Sara nunca había visto, Bosco le explicó porque realmente era algo que nadie conocía en su mundo. Sara se asombró pero siguieron charlando, la cita siguió fluyendo a pesar de que ella quedó con una actitud un poco cauta.

La cita terminó bien, habían quedado en encontrarse de nuevo y Bosco estaba muy contento por ello. Estaba en medio de un juego de realidad virtual cuando sonó el timbre, fue extraño porque no era hora de la comida. Fue a abrir y era un repartidor pero en un traje diferente, de color negro y con una tela más tosca, el cual nunca había visto. Dijo que venía a entregar comida pero cuando Bosco lo fue a recibir, el repartidor le disparó con un electro aturridor y Bosco cayó al piso. Tenía el hologramador en la mano y le marcó a Sara al tiempo que lo ponía debajo del sofá para que no se proyectara el holograma, pero el repartidor se dio cuenta y volvió a disparar esta vez con máxima intensidad, dejando el cuerpo de Bosco sin vida, lo envolvió en una tela y lo bajó con ayuda de un equipo de más repartidores con esos trajes que venían detrás. Se llevaron el cultivo de Bosco en una bolsa que decía "desechos tóxicos-no tocar". Los repartidores de muerte se dedicaron a limpiar todo y empezaron a vender las cosas, dejaron el apartamento limpio para los siguientes huéspedes.

Sara había alcanzado a contestar la llamada pero solo escuchaba ruidos raros y no veía nada, preguntaba por Bosco pero él no respondía nada. De repente, tocaron a su puerta y abrió, era un repartidor que lucía igual al que fue por Bosco.



CEN
(Por Luis Ortiz)

Dos años después de *Swim Up*-Integrado.

Suena la alarma en la base de investigación de Condensa en Bogotá. Un carro sale a toda marcha rompiendo la reja y burlando la seguridad. El sonido de una llamada, extrae a Camilo de su sueño. Camilo por comando de Voz contesta:

-Buenas tardes Comandante -Agente, necesitamos que salga a patrullar de inmediato, ha ocurrido un robo en Codensa. Su misión, es recuperar un objeto cuyo nombre clave es CEN considerado como secreto de estado.

-Si señor, de inmediato.

-Buena suerte.

Camilo activa por comando de voz un masaje de espalda, le duele mucho de mantenerse acostado boca arriba por tanto tiempo. Pesando 160 kilos el colchón de su cama ha perdido firmeza en su fibra, marcando su figura en el, pero este con mucho esfuerzo cumple con la orden y alivia su dolor.

Buscando entre los restos de comida y suciedad, halla sus gafas de realidad aumentada, mientras se las pone se dice a sí mismo: Esta vez sí lo haré bien, soy el mejor y me reconocerán siempre por esto.

Con las gafas puestas, una sábana sobre su cuerpo y la calefacción encendida. Inclina su cama para estar posición semisedente, toma las galletas que estaban en su costado y las ingiere con desesperación, intentando suprimir su ansiedad.

-Activar Centinela de Seguimiento y Ataque.

En un calle de ciudad Bolívar, Karen de 5 años de edad, se está colocando un traje anti polución que su mamá le hizo con objetos recogidos de la basura, pero funcional. Su tez morena resalta la belleza de sus pupilas verde oscuro, contrastados con el rojo de sus ojos por la polución que se filtra en la casa. Grita pidiendo permiso a su madre para salir a jugar pelota, pero esta no le responde, así que ella lo toma como un sí.

- Debe estar ocupado en el trabajo. Pensó, mientras terminaba de ponerse las botas de caucho, tomó su pelota y salió a la calle viendo que estaba vacía. Siendo esta una zona muy pobre y casi abandonada, casi no se veían carros ni personas por las calles, esto era para Karen todo un espacio recreativo para jugar a la pelota.

Estando lejos de su casa, divisa a lo lejos un carro que se acerca a toda velocidad, algo que le parece sumamente extraño, pero comienza a escuchar explosiones, disparos y la sirena de la policía. Ella se asusta mucho y se esconde detrás de un contenedor viejo de basura, que se lee grande en letras ya desgastadas “Bogotá Mejor para todos”.

Karen, mientras se tapa sus oídos mira con tristeza su pelota en medio de la calle, no tuvo tiempo para recogerla. Ve cómo pasa una camioneta enorme a toda marcha siendo perseguido por 6 patrullas de policía, esta permanencia disparándoles a las patrullas y tirando explosivos, la camioneta pasando cerca de donde estaba Karen atropella su pelota y la pincha, no sin antes hacer brincar el vehículo.

Karen ve como un pequeño paquete se cae de este y espera que terminen de pasar las patrullas para salir de su escondite. Una vez la calle envuelta es su silencio habitual, la niña sale y toma el paquete que se había caído, tal parece que nadie se había percatado de ello, lee las iniciales del paquete y su contenido, haciendo todo un esfuerzo para ello.

-Celda de energía nuclear. Capacidad para suministrar energía a una ciudad promedio por 5 años. Fabricado por Codensa y Indumil. Hecho en Colombia.

Le quita el envoltorio y descubre un objeto con luz propia que emana de su centro, ella queda fascinada por la belleza de este, mientras en sus ojos se resalta esa luz y su rostro se denota sorprendido y fascinado.

Cuando escucha una voz que le dice, niña alto hay, entrégume eso que tiene en la mano. Karen de inmediato vira su cabeza hacia donde procede la voz.

Ella se paraliza mientras ve que a unos pocos metros se encontraba frente a ella un centinela de la policía, con la inscripción de la Sijín resaltando. Recuerda que siempre su madre le ha dicho que cuando vea a un centinela o policía, huya de ahí, son unos bastardos.

Ella ve el amenazante robot y velozmente empieza a correr con todas sus fuerzas, sujetando con fuerza su nuevo juguete, con lágrimas en los ojos, mientras gritaba:

-Yo no he hecho nada malo

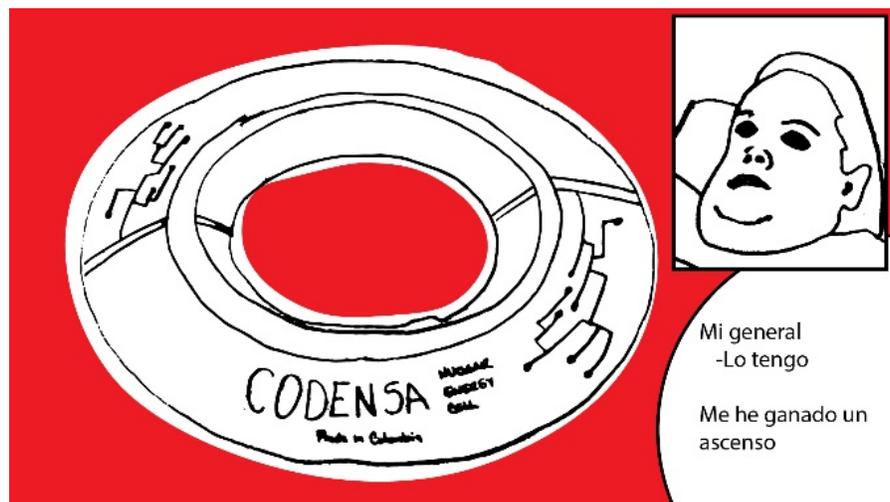
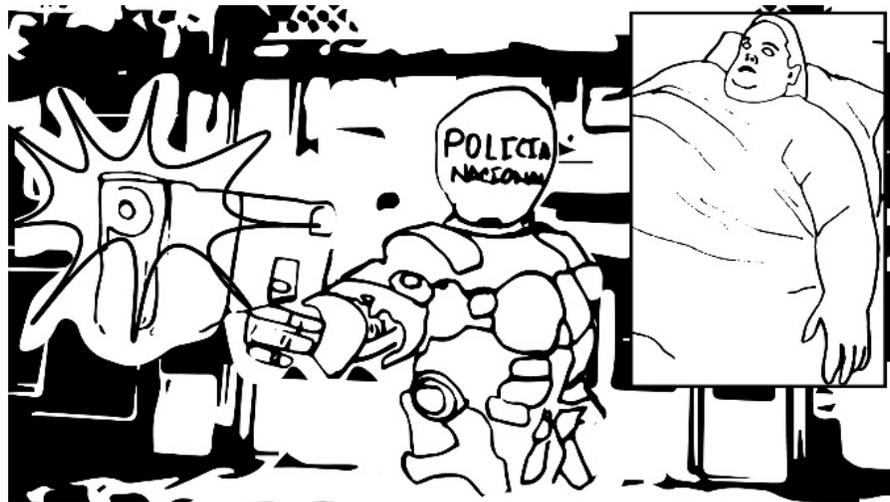
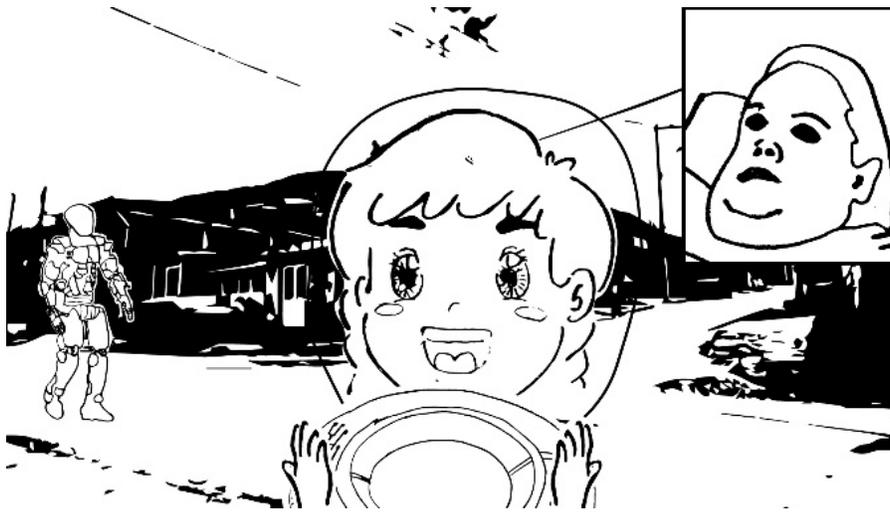
El centinela apunta y dispara tres veces al cuerpo de la pequeña, ella cae al suelo dejando el objeto luminiscente en su mano.

Lentamente el robot se acerca al cuerpo sin vida de la niña con un fondo rojo pintado en el pavimento que la rodea. Una luz se ve en la mano de la pequeña. Este procede a tomar la luz y guardarla en su caja de seguridad.

Camilo exclama

- Me darán por fin una medalla por esto.

Mientras sale una sonrisa de sus labios.



Mi general
-Lo tengo

Me he ganado un
ascenso

LA SOLUCIÓN MENOS ESPERADA

(Por María Paula Herreno)

Adriana prepara el espacio para que Luz reciba su clase virtual, como todas las mañanas

Pedro le lleva el desayuno a la habitación de Luz y la despierta con la mayor delicadeza posible

Luz despierta con actitud indiferente y no recibe el desayuno

Adriana ve a Luz salir de su habitación y recuerda cuando era pequeña y alegre

Adriana y Pedro miran a Luz con amor desbordado mientras Luz no se inmuta

Luz se coloca su dispositivo para acceder a su clase e ignora a sus padres

Adriana se mantiene atenta a cualquier petición que haga Luz

Pedro se sienta a trabajar en un escritorio al otro lado de la sala que no cuenta con las mismas características tecnológicas que el de Luz

Alguien toca la puerta, Adriana le pide a Pedro que atienda para no perder atención a lo que necesite Luz

Pedro recibe un paquete sellado

Pedro se pone nervioso y se dirige a la habitación rápidamente

Pedro abre el paquete que tiene impreso el logo de una agencia de inseminación artificial y en su interior hay un dispositivo que pide hacer escaneo de retina para reproducir un mensaje

Luz dirige la mirada hacia el cuarto intrigada por la actividad inusual de su padre

Adriana dirige la mirada hacia la habitación al tiempo que Luz lo hace

Luz se percata y retoma la actividad de inmediato

Adriana se dirige a la habitación y encuentra a Pedro sentado en el borde de la cama llorando

Adriana toma el dispositivo y al ver el logo de la empresa, lo suelta aterrorizada

Luz se acerca a la puerta sigilosamente y escucha a través de la pared la conversación de sus padres

Adriana y Pedro susurran y entre llanto se preguntan que van a hacer ahora

Luz se asoma a la puerta y alcanza a ver el paquete

Hace zoom y toma una fotografía del logo

Luz se dirige a su escritorio y se dispone a investigar sobre el logo de la empresa y la relación que hay con sus padres

Pedro propone la posibilidad de decirle la verdad a Luz ya que está próxima a cumplir los 18 años

Adriana se niega rotundamente y dice que no está dispuesta a perder a su hija

Pedro y Adriana discuten y Pedro le aclara que ella era consciente de que ese día tenía que llegar

En paralelo, está Luz investigando sobre la compañía y encuentra un artículo sobre un proyecto de "robotización" (haciendo referencia a la inseminación) para parejas estériles

Pedro le insiste a Adriana que deben encontrar una forma de solucionar esta situación

Luz lee las razones por las que dicho proyecto fracasó y que solo hubo 20 parejas en el país que participaron

Adriana, cegada por el amor que tiene por su hija, se niega a perderla y le propone a Pedro mudarse de ciudad, así como llevan haciéndolo por varios años.

Luz decide acceder a la base de datos de la compañía

Pedro le dice a Adriana que, por la condición de Luz, no es suficiente mudarse ya que la pueden rastrear fácilmente

Luz encuentra los nombres de sus padres en la base de datos y se da cuenta que hicieron parte del programa de robotización, como prueba piloto y que tenían la condición de regresar el "elemento" si se presentaba alguna inconsistencia

Pedro le recuerda a Adriana que debían regresar a Luz a la compañía hace 3 años y que a pesar de los acuerdos a los que habían llegado con la compañía, el plazo final era a sus 18 años, debido a su condición especial (desarrollo de conciencia humana)

Luz encuentra información de una notificación enviada en las horas de la mañana del día en curso, informando el retiro del apoyo económico y la fecha límite del pago de la deuda (con 3 años de mora) lo que implica la devolución del "elemento"

Tras encontrar esta información, Luz, anonadada, decide enfrentar a sus padres y pedirles una explicación

Luz se asoma a la puerta de la habitación de sus padres y los ve abrazados, inmersos en una tristeza profunda, lo que apacigua su ira

Pedro y Adriana deciden contarle que hace parte de un programa para parejas estériles, para poder tener hijos y que ella en realidad es un androide que estaba programado para actuar como un ser humano pero que por razones desconocidas, desarrolló conciencia propia y que esto es considerado como una aberración, así que debe regresar a la planta

Luz decide aceptar su realidad y entender que sus padres deben hacer lo correcto y entregarla

Los tres se dirigen a la compañía a realizar la entrega de Luz llenos de tristeza

Cuando llegan, son recibidos por el sistema anfitrión que, por medio de una lectura de retina, reconoce los asuntos pendientes que tengan que resolver para admitir su ingreso

Al hacer la lectura de retina de Adriana, no es reconocido ningún asunto pendiente, la de Pedro tampoco arroja resultados y como Luz no tiene retina humana, no es reconocida por el sistema

En ese momento se les es denegada la entrada a la compañía y ellos cruzan sus miradas

Luz esboza una sonrisa y salen del lugar

Adriana y Pedro se dan cuenta que el hecho de que Luz supiera la verdad era la solución para que no se tuviera que separar de ellos

Luz, usando sus habilidades para hackear, se encargó de eliminar toda la información que la involucrara a ella y a su familia y al no haber personas encargadas que pudieran recordar el caso, no había rastro para que la pudieran encontrar.

FIN



REPARTIDOR 57 Y SU TRABAJO

(Por Nicolas Bernal)

Llevo esperando unos cuantos minutos por el pedido, mi capsula ya fue desinfectada y estoy esperando en una banca a las afueras del local en donde se me hará la entrega.

Me gustaría estar dentro ya que hace un poco de frío, pero bueno.... Es imposible entrar a los locales desde hace 5 años desde que el virus muto y aniquilo a la tercera parte de la población. En esos tiempos aun la gente podía salir con ciertas precauciones y al menos disfrutar un poco del entorno.

- Número 57 su pedido está listo

Pongo mi capsula dentro del espacio de embalaje de alimentos, es succionada y después de un tiempo es expulsada y traída hacía mi por una cinta transportadora.

Me pongo la capsula en la espalda y las direcciones aparecen en mi casco por lo que ya puedo iniciar mi recorrido, aunque la dirección que aparece es de una zona que creía abandonada

Paso por la ciudad, desolada, aburrida y sin gente. Las calles están completamente solas.

Los animales como pájaros y algunos perros abundan en la ciudad, parece que ahora ellos son los dueños. El pasto ya está largo, aunque pues ya a nadie le importa puesto que nadie sale a excepción de mis compañeros repartidores.

Siempre antes de salir madre siempre me preguntaba que por qué me exponía al salir, yo simplemente le respondía que me gusta recorrer y admirar lo que alguna vez fue una hermosa ciudad y que estar encerrado sin hacer nada o estar esclavizado al ordenador no era vivir.

Sigo caminando por las calles con el sueño de poder conocer a alguien con quien entablar una conversación, pero incluso mis compañeros repartidores permanecen muy alejados puesto que a pesar

de que tenemos el traje de protección, sigue existiendo el miedo a contagiarse y morir, por lo que además ya no nos reconocen por nombres sino por números ya que la muerte es algo que pasa muy seguido en nosotros los repartidores.

Llegando a la zona, siento un fuerte dolor en la cabeza por lo que caigo desplomado al suelo desmayado.

Después de un tiempo, despierto en un lugar un poco oscuro, pero logro darme cuenta que unas siluetas están tratando de abrir mi capsula, al principio creo que son perros pero estas eran personas.

Se enciende la luz y finalmente puedo ver con mayor claridad, son personas muy delgadas de las cuales algunas tienen trajes de protección hechos con piezas desgastadas y varios retazos de los trajes antiguos. Me acerco a ellos y una pequeña niña me dice...

“será que puedes abrir tu capsula por favor?, tengo mucha hambre”

Quedo en shock al finalmente escuchar a una persona hablarme después de tanto tiempo; abro la capsula por lo que las personas me miran y me dicen “muchas gracias”. Doy un recorrido por el lugar y me logro dar cuenta que estoy en una pequeña colonia que sobrevive alimentándose de lo que pueden encontrar en las calles por lo que la gran mayoría son muy delgadas, además de que las personas que salen con los trajes improvisados mueren debido a que se contagian al salir.

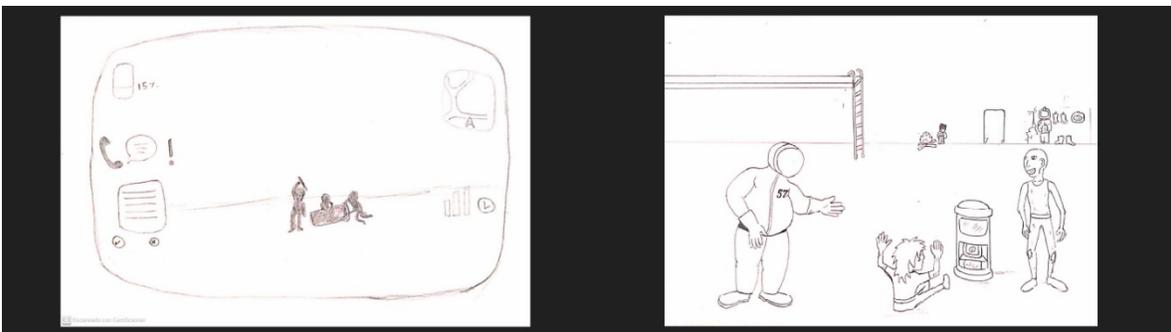
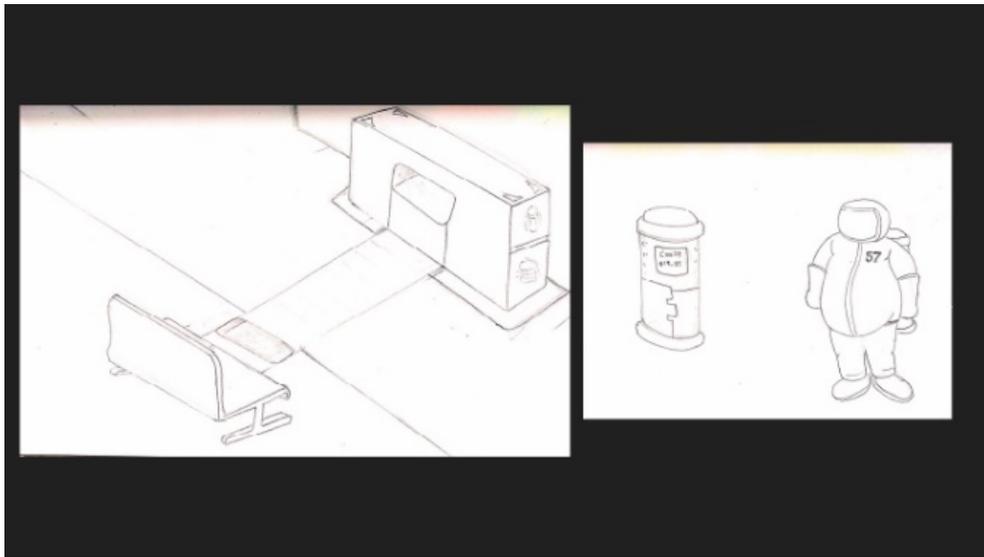
Mira cara se llena de lágrimas al ver esta situación a la que están sometidas, por lo que decido ayudarles y evitar que mueran de hambre o enfermos.

Gracias a que mi trabajo es muy riesgoso, el pago es muy bueno por lo que cada 2 días les llevo la mayor cantidad de comida y algunas semillas para ayudarles a sembrar y así que puedan conseguir su propia comida. Al principio me tenían un poco de desconfianza y desagrado, pero tras unas semanas ya podía ver que sus rostros apagados y sin vida, se convertían en felicidad.

Por lo que me preguntaban sobre mi día y se preocupaban por mí además de que me consideraban como alguien “de la familia” además de que me llamaban por mi nombre. Me sentía muy feliz al final poder encontrar personas con quien poder hablar y poder volver a sentir lo que realmente es ser feliz e importarles a las personas.

Tras el paso de unos meses yendo de visita a donde mis buenos amigos, me siento un poco decaído, además de que siento como mi cuerpo se va debilitando. Caigo al piso por lo que ellos van corriendo a ayudarme, sin embargo, yo sé lo que pasará por lo que les digo que ya es tarde, ellos lloran. Por lo que sonriendo les digo háblenme de ustedes, que tal estuvo su día?

La niña me empieza a hablar de lo que había hecho, sin embargo, con el paso del tiempo puedo sentir como mi vida se apaga por lo en mis últimos respiros, decido descansar con una sonrisa en mi rostro y pensando que puede que no haya sido mucho tiempo, pero esos meses con estas personas, sacarlas delante y ayudarles a vivir fue mucho mejor que los últimos años en donde la soledad era lo único que me acompañaba.

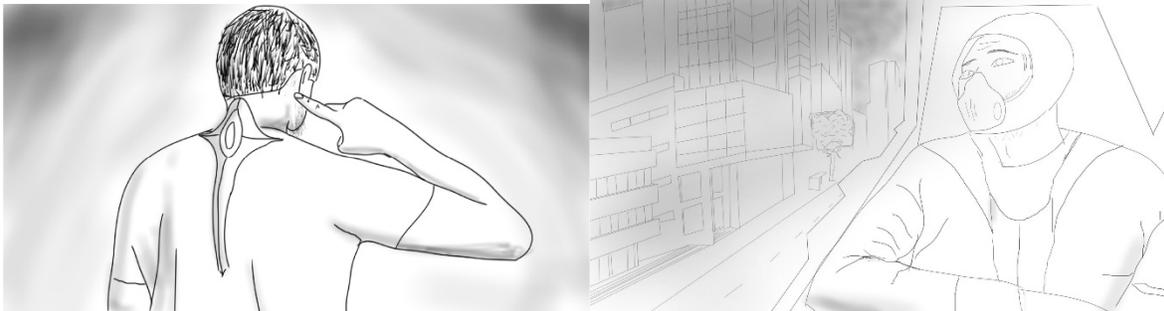
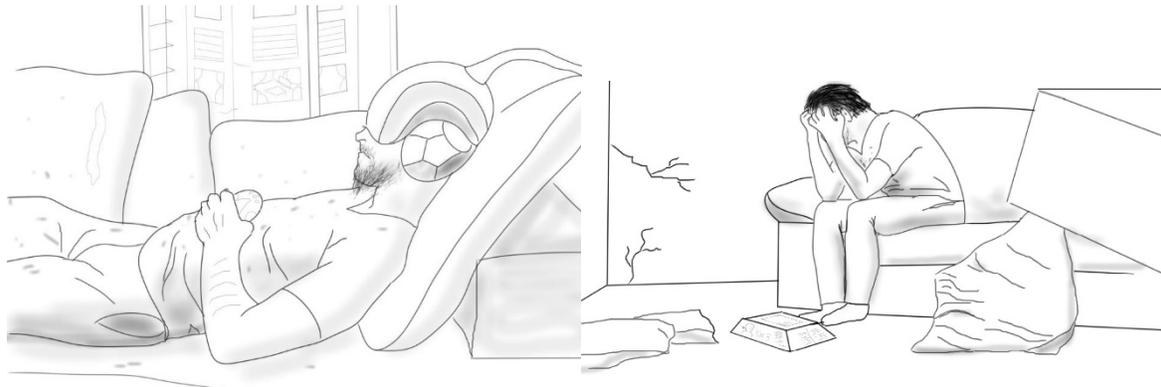


LA PESADILLA SIN SENTIDO

(Por Sergio Ramos)

Uno de los vecinos, Carlos Mendoza, 35 años, 93kg, vive solo, año 2137, barrio Samper Mendoza, en el edificio de enfrente al de Enrique, e incluso desde allí logra escuchar un poco de ruido de esa televisión, por lo que siente un poco de repudio no solo hacia las personas que habitan ese apartamento sino a las personas en general, perdió el empleo que tenía como ayudante en el taller de vehículos Kalley Motors producidos en Colombia pero que quebró por su enfoque a producir vehículos que nunca duraban más de 5 años y que de todas maneras serían prohibidos el año entrante por las personas que intentan dejar de joder al Medio Ambiente de este planeta. La depresión cada vez lo consumía más, difícilmente lograría conseguir un trabajo fuera de su casa y su U.V.N (Unificador Virtual Neuronal) vía Satelital que tanto ha evitado usar, no solo por lo incómodo que es sentir algo moviéndose en su oído sino por no querer vivir como el resto de la sociedad a la que se niega a pertenecer. Le encantaría un trabajo que le permitiera salir de ese pequeño apartamento que apenas lograba pagar y aunque fuera en el metro de Bogotá salir y recorrer las corrosivas calles y ver los edificios a través de sus lentes protectores, soñaba con trabajar para una empresa extranjera que llevaba un par de años en Colombia reclutando personas para empezar a trabajar en Marte, pero sabía que no lo lograría por sus certificados de estudio en mecánica pasada de moda para una sociedad que empezó de nuevo sin los errores de las personas faltas de perspectiva que se quedarán en la Tierra. Pocas opciones tenía, y sus ahorros empezaban a acabarse, los motivos para seguir adelante también, su peso empezó a aumentar y supo que tarde o temprano empezaría a ser parte del mundo decadente y sin esperanza en el que está. Los pensamientos negativos solo se intensificaban, y el hecho de que escuchara la televisión de Enrique solo aumentaba su desesperación y lo desconcentraba para callar las voces de su cabeza. Llevaba 6 años sin usar su U.M.V que aunque era un poco anticuado funcionaba decentemente pero un último viaje a través de la Gran nube de realidad virtual era necesario, explorando poco más de 10 minutos (que en realidad fueron 3 horas), caminando en un suelo que no genera cosquilleo en los pies ni que representa el menor esfuerzo físico más allá de estar recostado inmóvil, la encontró, una tienda de mecánica biológica autorizada por el Gobierno Nacional, donde consiguió gastar lo último de sus ahorros, (que no superaban los 100 dólares internacionales o 135 dólares americanos), solo quedaba esperar unos 12 minutos a que llegara desde la

bodega de descarga internacional #4 en Medellín. La espera estuvo llena de pensamientos controversiales en los que las voces que antes eran murmullos ahora son gritos. Sonó el timbre y el sistema de entrada le dijo que era el repartidor #1538-B, el más común de ese sector, un sujeto agradable, obeso y conversador, pero esta vez Carlos no levantó la mirada para saludarlo, solo recibió el paquete, puso su huella en el identificador biométrico del repartidor, y sin decir ni una palabra solo cerró la puerta, supo que fue grosero, pero no era el pensamiento que más sobresalía de su cabeza. Solo puso el paquete en su mesa, se sentó y empezó a llorar, pero recobró la fuerza, abrió la caja y la sacó, era fría al tacto, más pesada de lo que esperaba, las de su época ya no son así y son 10 veces más costosas pero silenciosas y amenas, pero solo tenía que halar del gatillo, o más bien presionar el botón de "Finalizar" para insertarse en su médula y registrar sus pensamientos de los últimos 10 años, pero por fin callar los gritos en su cabeza que le decían que no lograría nada más en su vida y que se quedaría atrapado en ese oscuro y mugriento apartamento en este cada vez más acabado, y consumista planeta. Llevado cada vez más a través de un sueño profundo mientras el K-M3 (el único medio legal de suicidio aceptado por el gobierno) inyectaba DMT a su sistema para hacer su muerte más feliz y se insertaba poco a poco en su médula en su cuello extrayendo datos, finalmente acabando con la pesadilla sin sentido que es la vida para Carlos.



LIBERTAD

(Por Yenifer Lorena Salguero Rodríguez)

CONTEXTUALIZACIÓN: Han pasado dos años desde que la forma de vivir que conocíamos cambió, Juan un joven de 17 años, apenas tenía 15 cuando todo esto comenzó, vivía solo con su madre quien tras unos meses de la pandemia falleció, pues no contaba con un seguro médico que le respaldara, Juan, de un momento a otro pasó de ser un joven despreocupado que estudiaba y pasaba buenos ratos con sus amigos a no tener a nadie que le apoyara, se vio forzado al encierro y la necesidad de comer y pagar la renta lo llevaron a aceptar un trabajo como asesor *callcenter* para recibir quejas y reclamos, el trabajo era excesivo más de 11 horas de trabajo de domingo a domingo y mal pago, el gobierno sabía que habrían muchos vulnerables que necesitaban dinero así fuera poco con tal de sobrevivir, entre estos Juan.

1 Escena: Juan está desesperado trabaja mucho, duerme poco, apenas es un adolescente que debería tener apoyo, en cambio la absoluta soledad lo tenían al borde de la locura, había pasado mucho tiempo desde que se encontraba allí, encerrado, dos años sin salir, dos años de escuchar a todo volumen la absurda propaganda de *lovebeet* que su vecino ponía. Juan había empezado a contemplar la posibilidad de salir, había una forma pues el gobierno autorizaba por persona salir 20 minutos una vez a la semana un día correspondiente, pero para ello tenían que vestir con un traje especial, hacía poco lo comercializaban, pero su costo era imposible, \$30'000.000, era casi dos años de renta, otro modo de conseguirlo sería ser un repartidor, pero ese trabajo lo tenían los de mayor estrato, pues era de los empleos más codiciados y bien remunerados. Una noche Ernesto su vecino molesto dejó su televisión encendida, Juan no podía más, necesitaba salir, solo un momento, un descanso, un suspiro, un momento fuera, ver los árboles, sentir la brisa, las personas caminando o hablando en el parque, con resolución y decidido ideó un plan, un inocente plan, cogió el teléfono y llamó al último número con el que se había comunicado antes, el supermercado, hizo un pedido absurdo, de inmediato colgó, fue a la cocina tomó un cuchillo y se paró frente a la puerta a esperar.

2 Escena: Sonó el timbre y el con toda la amabilidad abrió la puerta, el entregador verifica el nombre de quien hizo la orden, Juan un poco adentrado en su apartamento extiende una mano para recibir el paquete, lo que hace que el entregador tenga que adentrarse un poco para entregarle, y sin pensar Juan audazmente se abalanzó sobre él logra arrancarle el caso y lo amenaza, el repartidor es apenas un joven, recientemente contratado, su padre quien trabaja para un ministro movió sus influencias para darle ese empleo, el miedo lo inundó y tembloroso escuchaba y obedecía las ordenes de Juan mientras el quitaba el traje, se tira bocabajo al piso

3 Escena: Juan lo amordaza, Se queda mirándolo perplejo mientras Juan se pone rápidamente en traje analiza en su rostro una tristeza profunda, pero también una ansiedad y desesperación, vio como Juan sale cierra la puerta y escucha mientras sus pasos se alejan a lo largo del pasillo, se queda allí solo en aquel cuarto oscuro y desordenado.

4 Escena: Juan corre baja esas escaleras como si fuese un fugitivo, abre las puertas de aquel edificio con apuro, casi que corre una cuadra completa no recordaba cuando era la última vez que había sido tan feliz, pero esto duro poco más de 5 segundos antes de darse cuenta que nada era como el recordaba, y mucho menos lo que esperaba ver. Se detiene frente a ese panorama tan desolador, todo estaba vacío, el cielo ya no era azul, en cambio solo veía un humo gris en el ambiente, y en medio de la neblina las sucias paredes de todos los edificios cerrados, deteriorados, sucios, los pocos árboles que quedaban estaban secos casi marchitos, ni siquiera palomas, no había perros callejeros, nada...

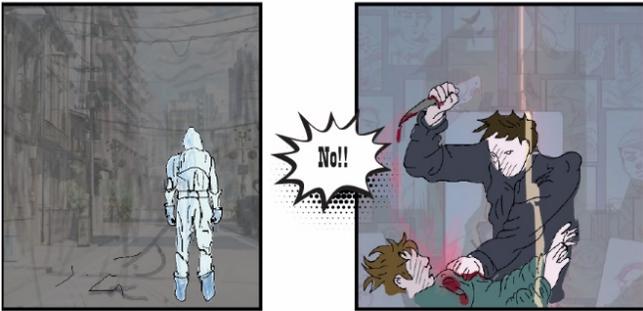
Con melancolía regresa lentamente, con su mente en blanco a su apartamento, no valía la pena nada, pensó que quizá fue mejor nunca haber salido de allí, pero no había marcha atrás ahora solo entregarle de nuevo el traje a aquel joven y disculparse con la esperanza que pueda ser comprendido, aunque ya no habría mayor castigo que el de la desilusión que en ese instante lo inundaba.

5 Escena: Al entrar ve cómo el joven estaba a punto de salir y de repente sintió una rabia profunda la ira se apoderó de él y así sin más se abalanzó hacia él, le empezó a gritar culpándolo de porque nunca

le dijo nada, porque no le dijo que todo estaba perdido, no tenía sentido lanzarle esas culpas a él pero tal era su rabia que no tenía ni idea de lo que hacía, agarró el cuchillo que estaba cerca sobre una mesa agarra su cabeza y pasa su filo sobre su garganta con rapidez, bastó un segundo para que Juan se diera cuenta de lo que había hecho, la sangre empezó a correr rápidamente por toda la habitación.

6 Escena: Tras unas horas Juan se mete a la cama se tapa con una manta que sujeta con fuerza, recuerda como cuando era un niño y le daba miedo la oscuridad se tapaba la cara y se protegía con una manta mágica mientras su madre llegaba a su auxilio le abrazaba y le decía que todo estaría bien que nunca estaría solo, pero ese mágico y efímero recuerdo fue interrumpido con el sonido de ese molesto comercial que su vecino del lado no dejaba de oír.

LIBERTAD



Anexo K: Resultados de las encuestas a estudiantes.

Taller 2019 - 2

<i>¿Cómo cambio su quehacer como diseñadores al trabajar sobre una historia de ciencia ficción local?</i>	<i>¿Seguirás trabajando en diseño y ciencia ficción?</i>	<i>¿Cuáles fueron los aspectos más relevantes de la historia analizada en la actividad?</i>	<i>¿Cómo influyeron los anteriores aspectos en el storyboard elaborado?</i>	<i>¿Qué sugerirías para futuros ejercicios basados en Design Fiction?</i>
<p>Me permitió dejarme llevar por mi imaginación al realizar la historieta, en el sentido que al proponer una escena me hacía a pensar ¿cómo se vería un cuarto en el futuro?, ¿cómo serían los zapatos de esa época?, Y así escena tras escena, me hacía cuestionarme más y más. Me llevo a pensar en una estética futurista que demostrará el nivel de desarrollo de la sociedad de ese entonces.</p>	<p>Sí</p>	<p>Las diferentes voces en el relato, me llevo a ver el producto desde distintos puntos de vista, para así entender como un mismo objeto puede tener distintas apreciaciones dentro de un mismo concepto.</p>	<p>Por esto decidimos con mi grupo mostrar la vida de Jim en primera persona, y la de Luis Paz en tercera persona</p>	<p>Pienso que se debería crear una materia en la que se desarrolle esta metodología, creo que tiene un potencial enorme dentro del pensum. Se podría mejorar las explicaciones de cada ejercicio, ser más específicos en el propósito de cada uno, porque pudo haber una explicación general de los ejercicios y la metodología desde un principio.</p>
<p>Me hizo pensar en alternativas para el futuro cercano en dónde se tuviese en cuenta el ámbito económico, político, cultural e ideológico el cual no es igual que en todos los países. Cambió mi que hacer en el sentido en que siempre se busca diseñar tecnología para países desarrollados porque pensaba en que “allá si lo podrían producir”. Me hizo pensar que son cosas posibles de desarrollar y encajan en nuestra sociedad.</p>	<p>Sí</p>	<p>El hecho de transformar el consumo de libros desde una lectura o un audio a algo que se ingiere me gustó mucho. Lo que más me pareció relevante era la normalización de dicho consumo que incluso en un regalo de cumpleaños era bien visto teniendo en cuenta que había algunos que eran adictos al consumo.</p>	<p>Influyeron porque quisimos hacer un método aún más sofisticado para esa gente que tiene un nivel de vida (económicamente hablando) mayor. “Los ricos” se inyectaban la pill, porque tienen dinero para comprar el dispositivo de aplicación sin dolor.</p>	<p>Que se dé más tiempo y el storyboard pueda tener variaciones. Tal vez, se podría finalizar prototipando el storyboard medio te un video muy casero, que representara las escenas.</p>
<p>Me di cuenta de que el imaginario de futuro, de avance tecnológico, de innovación y de quiénes serán aquellos que vivan en el futuro, es un concepto implantado, permeado o contaminado por factores externos a nuestra realidad, el futuro desde nuestro punto de vista es difuso</p>	<p>Sí</p>	<p>La producción, el contexto social y político de trasfondo y el consumo de las píldoras</p>	<p>Inconscientemente la historia tomo un camino de visualización sistémica en torno al consumo de pastillas en relación con contenido, realidad contextual y social, economía y demás factores determinantes en la realidad colombiana</p>	<p>El uso de otros medios como marcadores y tableros posibilita una visualización más amplia y una mejor construcción de la historia a relatar</p>

<i>¿Cómo cambio su quehacer como diseñadores al trabajar sobre una historia de ciencia ficción local?</i>	<i>¿Seguirás trabajando en diseño y ciencia ficción?</i>	<i>¿Cuáles fueron los aspectos más relevantes de la historia analizada en la actividad?</i>	<i>¿Cómo influyeron los anteriores aspectos en el storyboard elaborado?</i>	<i>¿Qué sugerirías para futuros ejercicios basados en Design Fiction?</i>
Trabajar en una historia de ciencia ficción local permitió identificar nociones de concebir el futuro que se nos vende de un lugar concreto, sin darse posibilidad a plantear un escenario futuro	Sí	El aspecto más relevante de la historia es la característica del consumo de entretenimiento	sobredimensionado no solo el nivel de invención, sino también las problemáticas asociadas para tener en cuenta del producto book pill	Realizar el ejercicio de design fiction es una actividad desarrollable por un diseñador, sin embargo, sería interesante identificar los escenarios deseados, consciente o inconscientemente por parte de otras disciplinas o desde perspectivas de infantes.
El ejercicio me hizo plantearme un panorama más amplio sobre el uso que tiene cualquier objeto y la cantidad de factores económicos, culturales, emocionales, etc. Que pueden afectar la experiencia de un usuario	Sí	Los testimonios de los personajes, la forma en que se expresaron	Cuando se analiza lo que en realidad siente un usuario (realidad aproximada debido a que nunca vamos a saber a ciencia cierta lo que piensa una persona) podemos inferir ciertos aspectos externos que afectan y construyen la personalidad de cada usuario	Hacer énfasis en la creación de los contextos y objetos en las propuestas que tengan los estudiantes, dándole el mismo tiempo y la misma prioridad que se le dio al análisis del cuento inicial
Proyectar (y ver de otros compañeros) versiones alternas de un posible futuro local no elimina, pero sí ayuda a solapar la incertidumbre sobre como sería nuestra ciudad de aquí a 49 años. Pequeños detalles como un monitor en un hospital, o una cadena de producción de algún producto futurista puede aterrizar conceptos casi fantásticos y ayudar a una narración a tener más peso en las reglas que plantea	Sí	Soy lector de Mistborne, libro de Brandon Sanderson, donde hay 3 sistemas de magia con reglas. Una de ellas opera de forma similar a las book pills. La ferruquimia. Así que pude relacionar las book pills a algo que conocía...	... Y así basarme para elaborar conceptos que poner en el storyboard	En los Sims 3 hay una expansión que trata de viajar al futuro y allí hacen un abordaje interesante. Dividen el futuro en 3 según las acciones del jugador. Futuro distópico (fallout, mad max, the last of us) futuro neutral (planetes, macross delta, ghost in the shell) y futuro utopico (la familia del futuro, carole & tuesday, cualquier ender de la alcaldía) Un ejercicio podría consistir en o asignar uno de estos 3 enfoques y proyectar desde ahí, o crear 3 storyboards distintos, cada uno tomando su propio rumbo

<i>¿Cómo cambio su quehacer como diseñadores al trabajar sobre una historia de ciencia ficción local?</i>	<i>¿Seguirás trabajando en diseño y ciencia ficción?</i>	<i>¿Cuáles fueron los aspectos más relevantes de la historia analizada en la actividad?</i>	<i>¿Cómo influyeron los anteriores aspectos en el storyboard elaborado?</i>	<i>¿Qué sugerirías para futuros ejercicios basados en Design Fiction?</i>
Fue un ejercicio útil para entender que no hay que dejar de lado el componente cultural al desarrollar una idea futurista o innovadora.	Sí	La analogía que presenta el autor frente a los géneros literarios, enfatizando en el hecho de que la poesía puede ser perjudicial para quien la consume.	En este caso la poesía de baja calidad fue el causante de la enfermedad de Luis Paz, sin embargo, en el storyboard no fue algo explícito porque nos centramos más que todo en el método de consumo.	Realizar diseño de detalle de un único producto o elemento de la historia, creo que puede llegar a tener un resultado más enriquecedor desde un punto de vista estético, ya que habría más tiempo para desarrollarlo.
Primero que todo me dejó la intriga sobre el poco desarrollo que tiene Colombia actualmente en el tema y me da la oportunidad sobre mirar ese nuevo campo de acción.	Sí	Diseño y producción, Distribución logística y Consumo.	Básicamente desarrollamos una cadena de valor ficticia observando cada uno de esos ítems. Productos y servicios involucrados.	No sé qué tanto se salga de las manos del ejercicio, pero de verdad que nosotros como diseñadores deberíamos poseer un alto bagaje en literatura (fantasía, policiaca etc.) y el cine. Fomentar ese ítem me parece importante de entrada. De resto me pareció excelente el ejercicio.
El partir de un contexto local evidencia la cultura y factores a los que estamos sometidos socialmente de manera natural, las relaciones y hábitos que se desarrollan parten de elementos implícitos y de los cuales no todo el tiempo somos conscientes, exponemos nuestra realidad, este trabajo me hizo ser un poco más consciente de lo que cargamos culturalmente, es una muestra de que somos lo que diseñamos, somos el reflejo de la sociedad.	Sí	Para nuestra historia de los Hollybots el aspecto fundamental fue darle sentido a la tecnología y enmarcar el desarrollo de los productos y el mercado alrededor de la píldora, buscándole dar un sentido desde una simple premisa " los científicos son robots"	Totalmente, partir desde una premisa de esas permite que la historia evolucione buscando darle sentido a ese mundo con características de este.	El ejercicio me parece muy interesante, como sugerencia me gustaría llevar el ejercicio un poco más lejos, trabajar con mayor profundidad las historias, crear mundo donde el sentido esté dado en muchos aspectos y buscar un elemento final con mayor trabajo (piezas gráficas, clips, etc.)
Me estableció una noción de proyección más dada a futuros en los que no se piensa normalmente. El generar escenarios que	Sí	La invención de las bookpills y el hecho que se tenga una centralización de sucesos en Hollywood	La invención de las pills nos hizo pensar en la posibilidad en que fueran hechas por robots y qué se tenga un mundo en	Poner este tipo de ejercicios en el radar del espectro de conocimiento que puede tener un diseñador. Los diseñadores en este punto

<i>¿Cómo cambio su quehacer como diseñadores al trabajar sobre una historia de ciencia ficción local?</i>	<i>¿Seguirás trabajando en diseño y ciencia ficción?</i>	<i>¿Cuáles fueron los aspectos más relevantes de la historia analizada en la actividad?</i>	<i>¿Cómo influyeron los anteriores aspectos en el storyboard elaborado?</i>	<i>¿Qué sugerirías para futuros ejercicios basados en Design Fiction?</i>
pueden llegar a darse y entender como la sociedad colombiana el país puede y debería empezar a proyectarse desde lo que se quiere para ésta.			el humano y la realidad tecnológica se involucren a niveles no imaginados. Por otro lado, pensamos en la posibilidad de que una marca poderosa y con tanto monopolio pueda tener cualidades de un país e ideológicos.	no solucionan problemas sino son buscadores de problemas, por lo que se puede llevar más allá de una clase o un workshop.
Abrió mis ojos a otras maneras de abordar el mundo y me mostró como el diseño industrial puede ser aplicado a otros campos y desde una perspectiva diferente, también me ayudó a identificarme con mi escenario local y como este puede evolucionar con el paso del tiempo.	Sí	-El cambio de paradigma con la manera de "consumir" un libro - La interacción entre personas y las diferentes maneras de uso - La teoría científica atrás de la creación de las bookpills - La diferencia entre lo local y lo global	Presentaron un punto de partida para la historia y fueron los aspectos principales que se comentaban en el storyboard.	¿Qué pasaría si se parte de dos historias de ciencia ficción diferentes? Una exploración más a fondo de este nuevo contexto que creamos
Este trabajo me ayudó a cambiar la forma de proyectar un diseño a futuro, en representar las ideas, en entender lo complejo de una historia y lo que la compone: como la sociedad del futuro y su respectiva interacción con los objetos y forma como se organizan. Además, fortalece la parte de invención y creatividad, ya que lo que se diseña es para un mundo de ficción y debe ser funcional en ese nuevo contexto.	Sí	El centro de los avances tecnológicos se trasladó a Hollywood. La invención de un producto que cambia completar te la forma de consumir conocimiento y contenido audiovisual.	En cambiar y definir el futuro de una ciudad actual y proyectar la como un país que tienen fuerte influencia a nivel mundial. En la invención como acción y para proponer teorías de cómo se producirán los avances tecnológicos en el futuro.	Hacer más extensa la actividad para llegar a resultados más detallados. Proponer el ejercicio para otras materias como comunicación y talleres, ya que ejercicios como estos ayudan a desarrollar la actividad y pensar en el futuro del diseño con nuevos contextos y requerimientos
este ejercicio me enseñó a contemplar las implicaciones y la carga ideológica, política y cultural, que trae consigo diseñar elementos u objetos que cambian las	Sí	para mí el aspecto más importante fue el hecho de que a pesar de que la información podía llegar directamente al cerebro, se seguía manteniendo el	en los grafemas, palabras y fragmentos de libros que se manifiestan tanto en la piel de Luis paz, como en el interior de	llevarlo a la siguiente etapa... es decir, no solo diseñar sino materializar, por lo menos un elemento de utilería, un personaje o un espacio planteado y diseñado dentro de la

<i>¿Cómo cambio su quehacer como diseñadores al trabajar sobre una historia de ciencia ficción local?</i>	<i>¿Seguirás trabajando en diseño y ciencia ficción?</i>	<i>¿Cuáles fueron los aspectos más relevantes de la historia analizada en la actividad?</i>	<i>¿Cómo influyeron los anteriores aspectos en el storyboard elaborado?</i>	<i>¿Qué sugerirías para futuros ejercicios basados en Design Fiction?</i>
dinámicas y los hábitos de los individuos y de la sociedad.		concepto de libro, de palabras y grafemas. en estos tiempos donde la gente lee cada vez menos, para mí hay cierta poética en pretender que el cerebro siga interpretando la información de la píldora como un libro	la píldora y en las líneas o frases que el excéntrico personaje inhalaba	historia... sugeriría además que fuera no solo un ejercicio enmarcado dentro de una clase, sino que fuera una materia o incluso una línea de la escuela.
Lograr entender el diseño no solo desde el modelo europeo con esquemas estéticos de esa índole sino cuestionarse cuál sería el estilo o la estética de diseño colombiano-Latino. Implementar esquemas estéticos colombianos en nuestros proyectos que nos den un factor diferenciador a nivel mundial y no solo repetir técnicas, esquemas, estéticas de otros países u otras culturas.	Sí	Factores políticos, como conductas de candidatos en las campañas, la falta de educación política y criterio propio de los colombianos (sobornos, compras o manipulación de la información, la visión general sobre estas conductas aceptadas socialmente como el cotidiano.	Se replicaron algunas conductas sociales de nuestro entorno como acciones realizadas en la historia por el protagonista, se refuerza la falta de conciencia y criterio propio de las personas por medio de las reacciones del personaje, se asocian las prácticas de los corruptos de nuestro contexto real en un escenario ficticio.	Que el ejercicio final no estuviera ligado a la lectura base de ciencia ficción para evitar similitudes de tecnologías o de historias, obligar a crear historias del mismo calibre que fueran totalmente desligadas de la historia de la lectura.
trabajar sobre ciencia ficción le enseña a uno a mirar a futuro. cosas posibles en las cuales se puede trabajar, amplía el rango de visión como diseñador y hace ver las cosas de otra manera	Sí	los objetos que se observaron, el análisis y darse cuenta cómo podemos cambiar las cosas sin perder la esencia.	fueron cosas que se tuvieron en cuenta y marcaron un camino para la realización.	que se dieran más comúnmente me parece un ejercicio muy provechoso para el diseño y que realmente somos pocos los que vemos esta clase de ejercicios.
Cambio la manera en la que estaba percibiendo el futuro y algunas aplicaciones conceptuales, en general el ejercicio ayuda a que nos apropiemos de las características culturales y sociales del contexto en el que estamos	Sí	El cambio de paradigma en cuanto al uso de los libros, el concepto es muy bueno y pueden salir muchas ideas de aplicación como se pudo evidenciar en los storyboards	fueron el concepto para la creación de muchos otros aspectos dentro de la historia, determinaban si el argumento tenía o no más veracidad	desarrollar alguno de los elementos a fondo, pensando más tridimensional creo que tiene una aplicación gigante en el argumento de la historia, pero sobre todo en a utilizaría y el diseño de arte

<i>¿Cómo cambio su quehacer como diseñadores al trabajar sobre una historia de ciencia ficción local?</i>	<i>¿Seguirás trabajando en diseño y ciencia ficción?</i>	<i>¿Cuáles fueron los aspectos más relevantes de la historia analizada en la actividad?</i>	<i>¿Cómo influyeron los anteriores aspectos en el storyboard elaborado?</i>	<i>¿Qué sugerirías para futuros ejercicios basados en Design Fiction?</i>
<p>El uso de la metodología en la cual se identifican y analizan cada uno de los componentes de la historia (Personajes, objetos, lugares) e indagar en el verdadero rol e importancia de los diferentes aspectos en la historia, para que de esta manera se puedan generar nuevos escenarios sin salirse del eje común (la historia). Toda esta serie de actividades abren una nueva posibilidad de afrontar nuestros proyectos y además aportan diversidad a las soluciones que se puedan llegar</p>	No			
<p>Dejar de pensar en el diseño solo como proyección a corto plazo, es necesario ver las perspectivas futuras</p>	Sí	<p>Los sesgos culturales que tenemos, como nos vemos como sociedad.</p>	<p>En como desarrollamos la historia con respecto a lo que consideramos cultural como la corrupción</p>	<p>Pensar un poco más en como pensaríamos en el futuro, aparte de como lo vemos y los artefactos</p>
<p>Después del ejercicio, presto más atención a los objetos con los que interactúan los actores en películas o series y la relación que tienen estos con el contexto fílmico para comunicar la idea al espectador.</p> <p>En los últimos semestres de la carrera, había cogido la costumbre de aterrizar bastante las ideas para hacerlas "más viables" sin embargo, tendía a dejar de lado las ideas más arriesgadas olvidando que las proyecciones a futuro podrían darnos nuevas posibilidades.</p>	Sí	<p>Para mí, lo que más llamó la atención, fueron las diferencias que tuvieron los personajes al momento de consumir y la actitud que cada uno tenía al respecto, esto junto con la explicación del funcionamiento y acción de las píldoras dentro del cuerpo humano, haciendo referencia a los estudios para almacenar información dentro de cadenas de ADN.</p>	<p>Para nosotros era importante proponer una historia realista, para ello, nos enfocamos en las actitudes de 3 personajes muy diferentes respecto a las bookpills para proyectar sus relaciones entre el consumo y sus actividades cotidianas.</p> <p>La idea era encontrar la razón por la cual, las píldoras tuvieron uno u otro efecto en cada uno de los 3 personajes.</p>	<p>Sería bueno que antes de iniciar el ejercicio, los estudiantes pudiéramos tener alguna referencia previa de lo que se quiere en cada fase del ejercicio, también, estaría bien, recopilar el resto de las ideas que van surgiendo mientras se hace el ejercicio ya es una historia que se va construyendo y va cambiando sobre la marcha.</p>

Taller 2020 - 1

<i>¿Cuál es su apreciación personal sobre esta primera fase? (primera semana del taller).</i>	<i>¿Cuál es su apreciación personal sobre esta primera fase? (segunda semana del taller).</i>	<i>¿Cuál es su apreciación personal sobre esta tercera fase? (tercera semana del taller).</i>	<i>¿El trabajo individual dificultó o mejoró su desempeño en el aprendizaje virtual?</i>	<i>¿En qué tipo de proyectos utilizaría este método proyectual?</i>	<i>¿Cómo mejoraría futuras sesiones de Design Fiction?</i>
Muy completa y teórica	Muy emocionante, inspiradora e incentiva nuestra creatividad	Compleja, la gran diferencia de decir y hacer se enmarca en esta fase, sumado a las diferencias de capacidades entre estudiantes.	Mejoro	En todo proyecto que busque aproximarse a un futuro cercano o lejano.	Crear mejores dinámicas para la última fase que a nivel personal se vuelve muy compleja para muchos estudiantes por diferentes aspectos y muchas veces se ve opacado el trabajo realizado en las dos fases a veces por la falta de capacidades de comunicación.
Excelente contenido para entender el tema, los conceptos y la metodología de conformación para las fases siguientes, EJ, personajes, ejemplos, videos, entre otros	Un ejercicio complicado, que busca explorar la creatividad, el entendimiento de un contexto y cómo resolver determinadas situaciones, utilizando personajes alternos al universo planteado, se quiere pensamiento lógico y creatividad	En este punto debimos proyectar los conocimientos adquiridos de manera organizada, buscando lograr un acercamiento a un futuro coherente con la temática, lo cual fue muy complejo al principio, pero una vez se tiene el Excel claro, es más fácil continuar con los elementos	Dificultó, porque la opinión de los otros siempre genera nuevos puntos de vista	En proyectos como creación audiovisual y diseño de personajes para videojuegos, para marcas asociadas a un espacio temporal y para empresas de productos auténticos	Algún curso tipo Pixar, para storytelling (actualmente gratis en la pg. oficial)
Una forma diferente de ver las cosas, desde una historia, poder crear un inimaginable	Es un método muy interesante y la forma diferente de ver las cosas, expandiendo su inimaginable y creando escenas remotas	Aunque no es de mi interés causa relevancia como se puede crear escenas jamás pensadas a partir de un punto base	Tuve más concentración y también no tuve errores los cuales me ayudaron a entender y mejorar a futuro	En el desarrollo de servicios, en escandiéndose el pensamiento y luego irlo sentando, para dar un resultado innovador	Dejando que los profesores nos muestren una historia y ya al tener esa experiencia, hasta qué punto se llega

<i>¿Cuál es su apreciación personal sobre esta primera fase? (primera semana del taller).</i>	<i>¿Cuál es su apreciación personal sobre esta primera fase? (segunda semana del taller).</i>	<i>¿Cuál es su apreciación personal sobre esta tercera fase? (tercera semana del taller).</i>	<i>¿El trabajo individual dificultó o mejoró su desempeño en el aprendizaje virtual?</i>	<i>¿En qué tipo de proyectos utilizaría este método proyectual?</i>	<i>¿Cómo mejoraría futuras sesiones de Design Fiction?</i>
Presenta un tema muy interesante y otra forma de ver la ficción como una herramienta de creación y planteamiento de supuestos, para diseñar.	Me ayudo a entender que leer una historia y analizarla, puede ampliar el horizonte de la misma y por lo tanto, empezar a entender más cómo funciona ese universo y poder especular y proponer situaciones, acompañadas de artefactos diseñados.	Me ayudo a entender que una historia debe estar cargada de bastantes detalles y de una lógica narrativa, basada en ciertas reglas anteriormente planteadas en el universo diegético; gracias a estas reglas, las historias pueden ir desarrollándose por sí misma sin necesidad de imaginar cada momento. También al describir cada personaje podemos hacer un supuesto más acertado y lógico para el lector, de las decisiones y sucesos que se desencadenan de cada situación.	La discusión es una parte muy importante de mi desarrollo de actividades, ya que me ayuda a ver otras visiones y caer en cuenta de posibles huecos argumentales, que dejo a un lado, por estar concentrado en el desarrollo general de la historia, además de falta de motivación o cambio de espacio.	En el desarrollo de ciclo de vida de producto, para suponer las posibles situaciones que puede atravesar el producto y su consumidor. En el desarrollo de conceptos, de todo tipo, con un consumidor con el cual no puedo interactuar de cerca, por ejemplo el desarrollo de un concepto de transporte para Bogotá en el año 2060.	Mostrar diferentes formas de desarrollar la actividad, ya que personalmente, se me facilito más, dibujar primero y luego analizar los detalles.
Fue aquella que sentó las bases del Design Fiction con la cuales pudimos entender sus diferentes componentes y características con el fin de utilizarlos como herramientas en las fases posteriores.	Me gustó mucho esta etapa ya que me hizo entender y ver la ciencia ficción como algo más amplió en donde cada uno de sus objetos, personajes y acciones deben tener un sustento argumentalmente que mejoren la diégesis del universo.	Me gustó esta etapa ya que en esta se evidenciaron los conocimientos aprendidos en las 2 anteriores, además de que fue interesante ver el trabajo de las demás personas ya que todos se diferenciaban lo cual mejoraban la diversidad.	Mejoro, ya que siento que ahora organizo mejor el tiempo	Considero que lo podría usar en trabajos con enfoques de innovación y UCD ya que considero que son los conceptos que más se fortalecen en la metodología.	Sería interesante dar más semanas a la etapa final en donde por medio de varias retroalimentaciones se mejore el trabajo final.

<i>¿Cuál es su apreciación personal sobre esta primera fase? (primera semana del taller).</i>	<i>¿Cuál es su apreciación personal sobre esta primera fase? (segunda semana del taller).</i>	<i>¿Cuál es su apreciación personal sobre esta tercera fase? (tercera semana del taller).</i>	<i>¿El trabajo individual dificultó o mejoró su desempeño en el aprendizaje virtual?</i>	<i>¿En qué tipo de proyectos utilizaría este método proyectual?</i>	<i>¿Cómo mejoraría futuras sesiones de Design Fiction?</i>
se logró comprender muy bien el tema y todo lo que implica crear un mundo expandido	Aquí el acompañamiento y la asesoría frecuente fue clave para aplicar todos los conceptos y la actividad de la matriz ayudaba muchísimo para tener claras todas las bases de nuestro universo	Fue un reto, en lo personal porque hay bastante trabajo detrás de una sola acción situación, tiene una cantidad de componentes que se deben tener claros para dar coherencia a la historia y no dejar vacíos.	Mejoró, tuve que asumir cosas que nunca asumía.	El más cercano por ahora, mi trabajo de grado y un emprendimiento personal.	Haciendo talleres rápidos en clase, así fuera una sola escena o acción construir un mundo expandido entre todos como curso, se resolverían dudas inmediatas y se aplicaría más eficiente al trabajo personal.
Me parece que los temas tratados son muy interesantes y como método de diseño para una visión futura es un buen método	El trabajo desarrollado fue muy bueno, no solo fue una actividad entretenida sino que también con un alto contenido de aprendizaje, y los ejemplos mostrados y trabajados en clase fueron de gran ayuda para la comprensión y desarrollo de esta fase del ejercicio	Fue muy importante entender y tener en cuenta los conceptos de universo expandido y diégesis para esta fase..	Mejoró ya que tuve que dedicarme a hacer todas las fases de diseño, lo cual no hago en trabajo en grupo la mayoría de veces ya que siempre nos distribuimos las tareas	En proyectos los cuales necesite una visión futura, para diseñar cosas aplicables a largo plazo	Creo que sería interesante proponer el ejercicio en trabajo grupal de 2 o tres personas en donde cada grupo tenga un universo con diferentes características y que se desarrolle de manera divergente y que en otra fase del ejercicio intentar hacer que converjan los universos para crear un "macro universo expandido". Desde mi punto de vista creo que pueden salir muchas cosas interesantes de allí (no solo desde el campo del diseño).
Abre mucho la perspectiva del design fiction al conectarlo con películas e historias de ciencia ficción, los ejemplos permiten entender mejor el propósito del mismo.	Es interesante pensar en una historia a futuro y no algo del presente, aunque es interesante la forma en que se pueden tomar problemáticas del presente para trasladarlas a problemas futuros.	Es una dinámica muy diferente a como nos han hecho imaginar el diseño en un contexto real donde se pueden comprobar las acciones con los objetos, permite abrir la mente a nuevas ideas que en el presente no son posibles	El trabajo individual permitió hacer el trabajo más fácil en la virtualidad puesto que no requería acomodar mis horarios con nadie sino simplemente llevar a cabo mis ideas.	Proyectos de diseño crítico, especulativo; la proyección a futuro permite una visión innovadora que va más allá de lo que ya existe.	Creo que en las primeras sesiones se tomó más tiempo del necesario para explicar el tema, dando demasiados ejemplos con referencias que no todos tienen presente. En lugar de esto, se podría hacer un ejercicio en clase entre todos a modo de ejemplo de alguna historia situando mejor la dinámica.

<i>¿Cuál es su apreciación personal sobre esta primera fase? (primera semana del taller).</i>	<i>¿Cuál es su apreciación personal sobre esta primera fase? (segunda semana del taller).</i>	<i>¿Cuál es su apreciación personal sobre esta tercera fase? (tercera semana del taller).</i>	<i>¿El trabajo individual dificultó o mejoró su desempeño en el aprendizaje virtual?</i>	<i>¿En qué tipo de proyectos utilizaría este método proyectual?</i>	<i>¿Cómo mejoraría futuras sesiones de Design Fiction?</i>
Es una etapa que depende totalmente de un proceso imaginativo pero centrado a un contexto, lo cual me pareció al principio algo descabellado pero luego le vi la utilidad	Cuando se centró la información de lo que se estaba imaginando fue primeramente bastante divergente, pero en ese proceso se lograron visualizar varios posibles objetos de futuro en un entorno más real que podamos llegar a conocer.	Pasar de un concepto hablado en una historia a un objeto imaginado con una utilidad, una forma definida y con un verdadero sentido práctico y lógico fue quizás la parte más difícil pero la más relacionada al proceso de diseño que hemos venido desarrollando dentro de la escuela.	Mejoró, el proceso creativo como individuo fluyó de mejor manera.	En proyectos que realmente necesiten una contextualización de posibles objetos "futuristas" desarrollables de forma práctica, tecnología aplicable a objetos cotidianos o ejercicios prospectivos de diseño.	Permitiendo a los estudiantes elegir el universo diegético, uno factible (en términos de alcances tecnológicos y físicos) pero de libre elección.
Me gustó conocer narrativas locales y originales; saber que existen y que tiene también la fuerza de crear el imaginario de un mundo ficcional "creíble". A esto se suman los mapas conceptuales que explicaban los conceptos y conexiones entre estos.	Casi no lograba conectarme con la intención del ejercicio. Temía ser muy ficcional cuando estoy acostumbrado a tener cierta "responsabilidad" con las ideas que surgen en mi cabeza. Como que no quería caer en el ficcionar por ficcionar algo así re loco y denso sino que realmente conectara con mi hacer. Terminé bocetando algo muy débil mientras seguía masticando la info y lo que se trataba de impulsar desde allí, que luego vine a entender que se quería ser más	Siento que lo que había sentido en la anterior fase tenía que ver con una sensación de restricción que me dificultó sin querer pensar futuros posibles dependiendo mucho de la narrativa de la historia del Loveboth. Ahora acá pasaba al revés y pude imaginarme escenarios más acordes a mis imaginarios y experiencias que usaron o bebieron de la fuente inicial del swim-up cosas más puntuales y de manera consiente: como el género del protagonista, o el loveboth reinterpretando su esencia funcional. Se percibía más	Pienso que lo mejor. Uno se apropia mejor de los imaginarios o ficciones pues vienen de la reflexión propia y no de la discusión y construcción con otro.	Procesos de innovación social en comunidades, para ver cómo se interpretan los futuros posibles con las experiencias que ellos tienen. También para trabajo con entes gubernamentales o el estado, pues abarca un espectro amplio de los factores a tener en cuenta al generar Diseño prospectivo	Mantener las asesorías, retroalimentaciones y exposiciones frente al resto de compañeros. Hacer un banco de referentes preestablecido y que también pueda ser alimentado por los estudiantes. Introducir métodos de diseño enfocado en la representación y comunicación de estas ideas

<i>¿Cuál es su apreciación personal sobre esta primera fase? (primera semana del taller).</i>	<i>¿Cuál es su apreciación personal sobre esta primera fase? (segunda semana del taller).</i>	<i>¿Cuál es su apreciación personal sobre esta tercera fase? (tercera semana del taller).</i>	<i>¿El trabajo individual dificultó o mejoró su desempeño en el aprendizaje virtual?</i>	<i>¿En qué tipo de proyectos utilizaría este método proyectual?</i>	<i>¿Cómo mejoraría futuras sesiones de Design Fiction?</i>
	arriesgado de lo que algunos compañeros expusieron.	libertad pero seguía habiendo dificultad para adaptarse al cuadro de Excel para ordenarla (primero escribí la historia en Word y después pasé al Excel)			
Pienso que es una metodología muy versátil y aplicable que apoya los procesos de innovación radical de una manera completa, inicialmente quedé con dudas respecto a su aplicabilidad a corto plazo pero a medida que se fue explicando el tema me quedó claro que es completamente aplicable para cualquier plazo de tiempo que el diseñador determine.	Creo que es una fase que requiere de mucho interés personal y una visión tal vez más crítica respecto a los contenidos de las historias. Siento que un buen análisis inicial del contexto y el contenido de la historia presentada podía originar una buena historia de universo expandido. Quedo con una inquietud respecto al grado de objetividad del análisis si extrapolamos la metodología a un escenario de diseño más cercano.	Personalmente encontré esta fase del proceso muy fascinante a nivel gráfico. Creo que requiere de un reconocimiento de las habilidades de comunicación personales para poder expresar el mundo que cada uno diseñó y personalmente fue un reto imaginarme cada escena y poder plasmarla como la quería, creo que eso me impulsó a ser más dedicada para lograr un resultado que me satisficiera.	Dificultó el proceso de conceptualización porque me encuentro más acostumbrada a construir las historias a manera de combinación de las ideas de todo el grupo y contrastar las opiniones	Tal vez en proyectos de diseño aplicado a interiores, de servicios o innovación radical de productos	Tal vez integrar la retroalimentación en grupo como hacer pequeñas sesiones de estudiantes creo que otros puntos de vista enriquecerían cada historia
Considero que fue muy revelador teniendo en cuenta que se explicó y lo que construía un mundo diegético, y como se podía hacer un análisis	Este ejercicio es muy valioso porque ayuda a pensar en un objeto o una situación argumentándola, es decir que se evita que existan vacíos en la historia, lo que puede	Es muy importante no solo imaginar la historia sino plasmarla para dar a entender a los demás muestras ideas, en este caso el mundo diegético, la cual se acompañó con la	Por la situación en la que estamos pasando creo que si fue positivo hacer el ejercicio de forma individual; además que nos hizo	creo que esta metodología sería valiosa para utilizarla en proyectos muy relacionados con tecnologías recientes, al	Creo que se podría explorar más o usar la forma de plasmar las ideas de mundos diegéticos que nos compartió Ayleen de una canal de YouTube, usando imágenes y referencias, y formar dichos espacios en Photoshop. Otra posibilidad es hacer una sola

<i>¿Cuál es su apreciación personal sobre esta primera fase? (primera semana del taller).</i>	<i>¿Cuál es su apreciación personal sobre esta primera fase? (segunda semana del taller).</i>	<i>¿Cuál es su apreciación personal sobre esta tercera fase? (tercera semana del taller).</i>	<i>¿El trabajo individual dificultó o mejoró su desempeño en el aprendizaje virtual?</i>	<i>¿En qué tipo de proyectos utilizaría este método proyectual?</i>	<i>¿Cómo mejoraría futuras sesiones de Design Fiction?</i>
con respecto a este teniendo en cuenta diferentes enfoques como lo económico, cultural, ideológico y político; también los ejemplos dados enriquecieron el entendimiento del tema (matrix, distrito 9, elysium)	trasladar a nuestros proyectos de diseño, al hacer un análisis más profundo en los diferentes ámbitos. Además que el ejercicio aumenta y estimula nuestra imaginación y creatividad	narrativa que es en sí lo que le da sentido a las acciones y situaciones dentro de la historia.	realizar actividades en varios aspectos, como en dibujo, escritura/redacción y análisis	hacer un análisis de esta y tratar de descifrar hacia dónde va con esta metodología, lo que permitiría tener productos/proyectos con el plus de que tenga un análisis muy detallado	historia, y que se discuta para tener un gran análisis del universo diegético, y c/u al final hacer una o dos ilustraciones de escenas de la historia para al final realizar un gran storyboard
Las posibilidades de la ciencia ficción y como esta puede ser el punto de partida para cosas nuevas, y las narrativas que hasta el momento eran desconocidas (para mi)	Abre las puertas para expandir y explorar los mundos que nos gusten. Entender que no solo es crear una historia por crearla sino que debe tener una serie de condiciones y un proceso más detallado. Que para entender una historia, hay que verla desde muchos puntos de vista, entender la forma de pensar de cada uno de los personajes y como estos afectan a las historia a nivel de espacios y objetos que usan.	Es más complejo, debido a que debe detallar muchos aspectos de la vida de los personajes y como esto los afecta en sus acciones además que el conservar las reglas del mundo diegético para que no se pierda la esencia de la historia original	50-50, en algunos momentos la historia pudo haber mejorado más con la participación constante de compañeros, mientras que ya el momento de secretismo y que no quieran que las otras historias tengan similitudes hace muy útil el traba individual	Proyectos de diseño, o en cuestión de suponer el actuar de las personas en momentos de crisis	Más exploración de mundos diegéticos. (exposiciones de un mundo que le guste a las personas)

<i>¿Cuál es su apreciación personal sobre esta primera fase? (primera semana del taller).</i>	<i>¿Cuál es su apreciación personal sobre esta primera fase? (segunda semana del taller).</i>	<i>¿Cuál es su apreciación personal sobre esta tercera fase? (tercera semana del taller).</i>	<i>¿El trabajo individual dificultó o mejoró su desempeño en el aprendizaje virtual?</i>	<i>¿En qué tipo de proyectos utilizaría este método proyectual?</i>	<i>¿Cómo mejoraría futuras sesiones de Design Fiction?</i>
<p>Considero que la introducción a la metodología fue muy acertada, fueron claros sus componentes y la forma de estructurar el pensamiento futuro desde el lenguaje y las narrativas, me pareció muy importante entender sus componentes desde la ciencia, la tecnología y el arte literario.</p>	<p>Creo que la herramienta de la matriz de análisis del universo es muy útil para profundizar en los componentes de la historia, más allá de lo que está explícito en el texto. Teniendo en cuenta esto, en mi caso fue mucho más fácil comprender las relaciones entre objetos, espacios, personajes y las acciones que realizan de forma integrada, con una directriz narrativa verosímil.</p>	<p>Una vez la matriz de análisis se elabora, es más sencillo proyectar nuevas acciones e interacciones con nuevos elementos y personajes. En mi caso, fue más sencillo partir de un ejercicio narrativo que guiara el desarrollo de los detalles de la historia en las actividades posteriores, para así poder articular todos los elementos con una base narrativa lógica e integrada al universo de Swim-up Integrado</p>	<p>Lo mejoró</p>	<p>Creo que este método es muy útil para los procesos de conceptualización en los proyectos. Creo, además, que es muy viable aplicarlo a proyectos de moda, calzado, diseño de servicios y experiencia.</p>	<p>Creo que sería muy útil hacer más énfasis en la creación de la narrativa del universo expandido que se propone, es decir, usar herramientas que permitan estructurar la historia de forma rápida y que evidencie los vacíos o incoherencias del universo diegético en etapas tempranas (en mi caso usé un diagrama de proceso que resumió la historia en una secuencia de acciones, y partiendo de eso, desarrollé cada acción o momento siguiendo esta guía narrativa).</p> <p>Esto puede ayudar a resolver problemas del planteamiento de la historia y del universo y hacer procesos de iteración rápidamente, antes de plantear los planos de representación gráfica, que desde mi perspectiva deben tener muy claros todos los elementos del universo para poder representar de forma más concreta la propuesta</p>

Anexo L: Trabajos de grado basados en esta investigación.

Tipo	Estudiante	Título	Lugar	Fecha de publicación	Resumen
Trabajo de grado de diseño industrial	Leidy Daniela Reina Torres	Captura de imágenes digitales e impresión 3D, para la fabricación de prótesis de maquillaje FX.	Universidad Nacional de Colombia – Sede Bogotá.	2020 - 2	EL proyecto plantea un método para fabricación de prótesis de maquillaje FX basado en industria 4.0. La propuesta se desarrolló en un contexto académico y buscó comparar métodos tradicionales y artesanales de la industria audiovisual, con la captura de imágenes digital e impresión 3D.
Trabajo de grado de diseño industrial	Cristian David Martin Cardenas. Rafael Andres Carvajal Cornejo	Vitas Ex-ae	Universidad Nacional de Colombia – Sede Bogotá.	2020 - 2	"Vitas Ex-ae" representa una visión futurista que aborda problemas ambientales, sociales, económicos e individuales a través del Design Fiction y el Biodiseño. Propone una línea evolutiva futura de estas problemáticas, creando una diégesis distópica del mundo en 100 años e incorporando elementos de biodiseño como la biología sintética y la biofuncionalidad. El proyecto usa la biotecnología y microorganismos para enfrentar este futuro adverso para la vida. Al mismo tiempo, busca generar conciencia sobre la importancia de la acción humana en nuestra trayectoria hacia este futuro desafortunado, y propone estrategias para enfrentar los cambios inminentes en el diseño y uso de wearables.

Anexo M: Imagenes del material de estímulo usadas en los talleres.

Bocetos exploratorios para la anatomía de los extraterrestres de la película District 9 (2009), mostrados a los participantes de los talleres



Fuente: Libro The art of District 9 por Falconer 2010, p. 13. Derechos de autor de HarperCollins Publishers (2010).

Imagen de la ciudad de Bogotá del cortometraje En Agosto (2008) mostrada a los participantes de los talleres



Fuente: Fotogramas del cortometraje *En Agosto*, escrito y dirigido por Andrés Barrientos y Carlos Andrés Reyes (2008). Derechos de autor de *Diafragma Fábrica de Películas y Oruga Animation Studio*.