

Título: *¿Quién paga el pato?:* Vaticinio posmoderno de un ciborg contemporáneo
Seudónimo: Valentino
Categoría: Categoría 1 – Texto Largo

***¿Quién paga el pato?:* Vaticinio posmoderno de un ciborg contemporáneo**

Naves espaciales, viajes en el tiempo, ciborgs y robots con sentimientos humanos, armas súper poderosas, alienígenas hostiles, inventos tecnológicos impensables, experimentos genéticos, catástrofes en las grandes ciudades y el Apocalipsis con a mayúscula son solo algunos de los temas más comunes en las películas ultra taquilleras de los últimos años. Desde grandes clásicos como *Alíen*, *Blade Runner*, *Terminator*, *El Quinto Elemento*, la trilogía de *Matrix* y *El día de la Independencia*, hasta producciones más recientes como *Inteligencia Artificial*, *2012*, *Oblivion*, *Prometeo* (la precuela de *Alien*) o *Her*, el público se ha maravillado con un género tan viejo como el mismo cine que no deja de impactar al público y a la industria cinematográfica: La Ciencia Ficción. A pesar de que este género mantuvo un bajo perfil durante sus primeros años de vida, ha cobrado importancia apenas hace algunas décadas especialmente por el desarrollo de la tecnología en cuanto a efectos especiales.

En contraste con las actuales producciones los primeros largometrajes de ciencia ficción mantenían una constante de mediocridad y deficiente ingenio que dejaba al género muy lejos de la escena cinematográfica mundial en la que cobraban valor el drama, el terror, el suspenso y el western americano. Ya acotaba José Luis Martínez Montalbán a finales del siglo pasado en uno de los artículos más arriesgados sobre el tema titulado *Entre la ciencia y la ficción* que “las películas del género se planteaban como productos de relleno para los



Le Voyage dans la Lune (Viaje a la Luna) 1902. Una de las primeras películas de ciencia ficción de la historia.

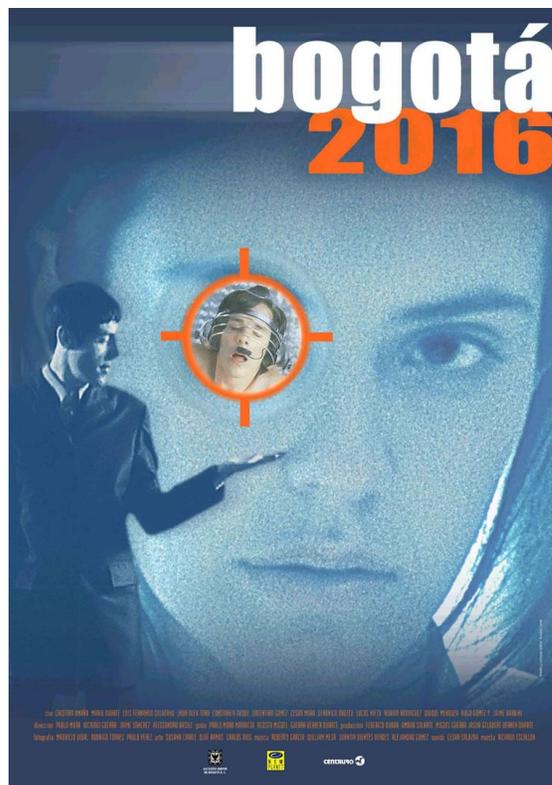
programas dobles, lo cual hace que industrialmente se consideraran un subproducto, en donde trabajan directores, actores, etc. de segunda fila. Eran obras en las que el planteamiento económico de las mismas las obliga a utilizar miniaturas, decorados, maquetas o trucos que no eran capaces de superar una crítica mínimamente exigente.”¹

De aquel panorama a la actualidad las cosas han cambiado sustancialmente, al punto que a lo largo de las últimas décadas la ciencia ficción se ha consolidado como el género por excelencia de las masas ávidas de emociones y entretenimiento, gracias al desarrollo tecnológico, al trabajo creativo de los directores, a la reinterpretación de procesos históricos y a los diversos discursos que se han generado en torno a las diferentes problemáticas mundiales. Las producciones que han nacido en bajo este nuevo panorama se han convertido rápidamente en íconos, cuestionando la sociedad contemporánea y poniendo a disposición del público de manera visionaria el devenir de la humanidad, reinterpretando la realidad económica, las problemáticas sociales y toda suerte de patologías y manías propias del hombre moderno.

A pesar de este creciente interés no todas las producciones de ciencia ficción son obras maestras, pues muchas han caído en el vicio del vacío de contenido generado por la preeminencia otorgada a los efectos especiales, lo que ha terminado en el detrimento de otros aspectos como la construcción psicológica de los personajes, la creatividad de las situaciones o la profundidad de las historias. Así las cosas las películas de ciencia ficción preferidas por el público se han convertido en aquellas que desbordan en efectos especiales, animación computarizada, realismo y recreación de las escenas de acción, desplazando sustancialmente el valor del argumento, lo que se refleja por supuesto en el recaudo de las taquillas. Otra cosa pasa con el nivel de exigencia del público que ha llegado a tal punto que nada parece sorprenderlo; con cada película se espera que se represente la ficción como realidad, que se superen los errores anteriores y que se pueda ver a través de la pantalla grande otros mundos, el espacio exterior e incluso al futuro con tanta claridad como la vida real.

¹ José Luis Martínez, “Entre la ciencia y la ficción: avatares de un género cinematográfico”, En: *Arbor: Ciencia, Pensamiento Y Cultura*, Vol. 145 no. 569 (May. 1993) Pág. 45

En este marco complejo y gastado por el uso que es la ciencia ficción nos encontramos con una de esas joyas perdidas y olvidadas por la memoria del cine colombiano, un claro ejemplo de esos intentos de hacer ciencia ficción con buen argumento y pocos recursos: *Bogotá 2016* (2001). Esta producción fue el resultado de la convocatoria *Bogotá en el Umbral 1999* realizada por la Alcaldía Mayor de Bogotá, el Instituto Distrital de Cultura y Turismo (IDCT), la Cinemateca Distrital y el Fondo Mixto de Producción Cinematográfica *Proimágenes en Movimiento*. En ella se explora el panorama de lo que los directores creyeron en su momento sería la ciudad del 2016, basándose en preceptos como la discriminación social, la escasez de agua, la irrupción de la tecnología, el desarrollo de los medios de comunicación, la expansión del SIDA y los adelantos en el estudio de la genética humana.



Cartel publicitario de Bogotá 2016 (2001)

La cinta está compuesta por tres historias cortas de no más de media hora de duración cada una tituladas *¿Quién paga el pato?*, *La Venus virtual* y *Zapping*, y puede decirse que juntas conforma el primer intento de hacer cine de ciencia ficción en nuestro país. En sí mismo el hecho de no hacer un largometraje sino reunir tres cortometrajes en *Bogotá 2016* resulta interesante, pues un formato de corta duración fue ideal para explorar un género completamente nuevo en Colombia, no solo por el ahorro en recursos para el despliegue de efectos especiales sino también porque permitió mostrar diferentes escenarios futuristas. Mediante esta estrategia con doble resultado, la producción logró superar una de las más grandes dificultades y es que el “el género de la ciencia ficción [ha entrado] por el callejón sin salida de la producción espectacular, su futuro se ensombrece día a día. Los elevadísimos costes que se ponen en juego para la realización de una película del género restringe la producción de las mismas a Hollywood, con las inevitables

consecuencias que eso tiene. La mecánica en la que el género está metida hace abortar posibles proyectos en cinematografías periféricas, en donde la imaginación supla la falta de dinero.”²

Así las cosas en *Bogotá 2016* las limitaciones en cuanto al despliegue de efectos especiales se suplen con la enorme riqueza en cuanto a contenido y creatividad. El desarrollo de las historias es claro y ordenado sin subestimar al espectador permitiéndole sacar sus propias conclusiones y opiniones sobre las situaciones que ponen en escena. Y es precisamente el contenido uno de los fuertes de la producción, pues en él se evidencia en todo momento la estrecha relación que existe entre los realizadores con el contexto social de la capital colombiana a finales del siglo XX.

Pasa entonces lo que pasa con el cine de ciencia ficción de grandes ligas, donde la memoria colectiva y “los acontecimientos históricos que vive el mundo, como el final de las Segunda Guerra Mundial con el lanzamiento de la bomba atómica, la guerra fría, las experiencias nucleares en la atmósfera”³ se cuelan en la pantalla y se convierten en elementos imprescindibles para los creadores al momento de plasmar su particular visión del futuro de la ciudad. Sin embargo lo que vale la pena rescatar en *Bogotá 2016* es que estas visiones del futuro no narran la historia de grandes héroes, de batallas épicas, ni de seres fantásticos sacados de cuentos de hadas; por el contrario es la historia de la realidad más inmediata que se vive en la ciudad a finales del siglo XX: la escasez del agua, el temor al SIDA, a la manipulación genética y la pérdida de los límites.

Bajo esta premisa se concibió *¿Quién paga el pato?*, la primera de las historias sobre la ciudad en el año 2016 en la que se materializan las inquietudes, angustias y anhelos de la sociedad bogotana de finales del siglo XX. Esta narración pone en escena no solo una visión futurista de la ciudad que se acerca inquietantemente a la realidad actual, sino también toda una forma posmoderna de concebir y hacer cine, además de ser el primer intento exitoso de ciencia ficción en el país. A continuación y partiendo de estos tres postulados se estudiará en detenimiento este primer corto de *Bogotá 2016*, haciendo el esfuerzo de retroceder en el tiempo e imaginarse en la realidad tecnológica y cultural de Bogotá en 1999, con el fin de acercarse un poco a la visión del director sobre la ciudad y sus problemas.

² José Luis Martínez, “Entre la ciencia y la ficción...”, Pág. 53

³ José Luis Martínez, “Entre la ciencia y la ficción...”, Pág. 43

Título: ¿Quién paga el pato?

Dirección: Pablo Mora Calderón

Producción: Federico Durán Amorocho

Reparto: Cristina Umaña (*Frica*), John Alex Toro (*El Pato* y *Juan Pérez*)

Sinopsis:

Frica es una reportera bogotana del año 2016 cuya mayor pretensión es hacer televisión real transmitiendo en vivo, para lo cual cuenta con dos implantes tecnológicos: un lente de contacto que cumple la función de cámara de video y un brazalete instalado en su brazo a manera de prótesis que le permite transmitir en directo. Su gran trabajo es la entrevista que pretende hacer a *Juan Pérez*, un personaje simple que vive en el



Frica. Bogotá 2016 Min. 4:18

barrio Antanas (Antiguo Teusaquillo) en compañía de su madre. La historia se desarrolla normalmente hasta que *El Pato* secuestra a *Juan Pérez* y suplanta su identidad, pues ambos son idénticos físicamente, mientras la policía captura a *Pérez* convencidos que es *El Pato*.

Frica nota el cambio de actitud de *Pérez* y gracias a *Nono* su amiga virtual descubre el engaño de *El Pato*. Simultáneamente *Juan Pérez* es interrogado por la policía y declara que *El Pato* lo ha



Juan Pérez (Izq.) Min. 6:05 El Pato (Der.) Min. 3:17

suplantado y que su identidad ha sido modificada en el sistema pues sus huellas dactilares aparecen asociadas a las del último gamín de la ciudad. *Frica* convencida de la suplantación visita la casa de *Juan* con el empeño de desenmascarar el fraude, momento cuando la historia llega a su punto máximo, pues es capturada por *El Pato* y presencia el

asesinato de la madre de *Juan* transmitiendo en directo el crimen. En la estación de policía las

imágenes son proyectadas en el televisor y se destapa el engaño; *Frica* se salva en el último momento, *El Pato* es capturado y *Juan Pérez* es puesto en libertad.

Luego de esto *Frica* vuelve a su vida cotidiana pero su visión ha cambiado, está asqueada de la realidad y en medio de su reflexión llega *Juan Pérez* a su puerta para realizar la nombrada entrevista. Cuando comienzan a transmitir en vivo se descubre que todo había sido una elaborada estrategia de *Juan Pérez* para asesinar a su madre: él había contratado a *El Pato* para que lo secuestrara, había cambiado su identidad y *Frica* era la cuartada perfecta para llevar a cabo su macabro plan. Finalmente *Juan Pérez* asesina a *Frica* mientras ella trasmite en directo su propia muerte.

En *¿Quién paga el Pato?* el director Pablo Mora Calderón mediante una narración cargada de una alta dosis de suspenso, drama y algo de terror, cuenta una historia sobre hechos comunes de la sociedad capitalina del año 2016. Con una trama envolvente que gira en torno a una reportera que haría cualquier cosa por mostrar la realidad en directo, se entretajan varios elementos de la visión de un futuro no muy distante a la realidad de finales de la década de 1990. En esta supuesta sociedad futura, además de complejas problemáticas sociales como la escases de agua o la pérdida de los valores nacionales, el espectador se encuentra frente a una ciudad en la que la realidad ha sido desplazada por la virtualidad, en la que la tecnología irrumpe de plano en la vida diaria y en la que el ciudadano vive fragmentado.

Lo que más llama la atención en el escenario futurista elaborado por el creador es la irrupción de la tecnología vista como algo cotidiano, con un papel protagónico que va a determinar el desarrollo de la historia. Como ya lo ha propuesto Hal Foster en *El Retorno a lo Real*, lo que se da un es cambio determinante entre “la era de la revolución cibernética en los sesenta y la



Intercambio de identidades entre El Pato y Juan Pérez, Min. 11:20.

era de la tecno-ciencia o la tecno-cultura en los noventa (cuando la investigación y el desarrollo, o la cultura y la tecnología no pueden separarse)... Las nuevas tecnologías virtuales son quirúrgicas:

revelan el mundo en nuestras representaciones, conmueven al observador con nuevas percepciones.”⁴ Así las cosas *Frica* es el personaje, pero la *Tecnología* es la verdadera protagonista del corto y alrededor de quien gira el desarrollo de la narración. Elementos como los monitores en los que se proyecta la imagen de Nono la amiga virtual, el identificador de huellas digitales usado por el policía en el interrogatorio a *Juan Pérez* o el pequeño comunicador mediante el cual la reportera habla con su “virtualita” frente a la casa del barrio Antanas (antiguo Teusaquillo), hacen pensar que la tecnocultura llegue a tal nivel en el futuro que es imposible desprenderse de ella: está en los parqueaderos de bicicletas, al interior del hogar, en el bici-taxi, en la vida diaria.⁵

Existe pues una relación explícita entre el hombre y la máquina modificada sustancialmente por la irrupción tecnológica, en palabras de Eduardo Pérez Soler

“El hombre ya no es considerado tanto el objeto de un proceso de desarrollo esencialmente biológico como un organismo sometido a la lógica evolutiva en la que también intervienen los instrumentos tecnológicos artificiales... Las máquinas han servido para optimizar las funciones corporales humanas: los ordenadores nos permiten realizar operaciones lógicas a gran velocidad, las redes electrónicas de comunicación nos permiten comunicarnos a distancia, los medios audiovisuales de reproducción de la realidad amplían nuestra capacidad de percepción... Ya no pensamos en el hombre futuro como un gran cerebro indiferente al mundo sensorial; ahora no lo imaginamos como un ser conectado a sofisticados aparatos técnicos por medio de múltiples interfaces que, gracias a la nanotecnología, pueden llegar a operar a una escala minúscula. Es este un ser en el que se experimenta una disolución gradual de las barreras que separan lo humano de lo maquinal, lo natural de lo

⁴ Hal Foster, *El Retorno de lo Real. La vanguardia de finales de siglo*, Akal, Madrid, 2001, pp. 222-223

⁵ En este punto como lectores del futuro (2014) debemos hacer una pausa y meditar lo siguiente: estamos hablando de la visión del mundo de un director de finales de 1990, colombiano y bogotano; de hace quince años cuando los computadores apenas si hacían una tercera parte de lo que hacen actualmente, cuando los monitores no eran tan delgados como lo son ahora, ni los teléfonos eran tan pequeños, ni el internet tan rápido; cuando las pantallas táctiles existían solo en las mentes de los soñadores, el reconocimiento biométrico apenas se desarrollaba, la transmisión de video en streaming ni siquiera se concebía y plataformas como Youtube, Facebook o WhatsApp existían si acaso precisamente en el cine de ciencia ficción. En este momento como lectores del futuro debemos pararnos en 1999 y pensar en un mundo sin tecnología. De cierta forma con *Bogotá 2016* estamos leyendo la manera en que nos pensaban los visionarios de finales del siglo XX.

artificial. Este hombre mutante, que comienza a ocupar un lugar importante en el imaginario contemporáneo, recibe el nombre de *ciborg*.⁶

Con esta óptica *Frica* es un *ciborg* de la Bogotá del año 2016, conectada por medio de dispositivos desarrollados gracias a la nanotecnología como el lente de contacto y la manilla con los cuales puede transmitir desde cualquier parte. Lleva incorporado a su cuerpo la cámara y el transmisor que le permite comunicar lo que pasa en la ciudad, que registran la realidad e incluso le permiten sentir placer simplemente conectándose por medio de un cable al monitor en el que se proyecta la imagen de su amiga virtual. Otra perspectiva que resulta apenas perceptible en nuestra sociedad actual pero que manifiesta la visión futurista de los creadores colombianos de finales de siglo XX es la conexión-desconexión que viven los ciudadanos en un mundo invadido por la virtualidad. Foster lo deja en claro y plantea que “este cableado [Internet, fotografía, televisión, cine] lo que nos conecta y nos desconecta simultáneamente, nos hace a la vez psicotecnológicamente inmediatos a los acontecimientos y geopolíticamente remotos de ellos.”⁷ En la actualidad estos elementos se han convertido en pan de cada día, pero viendo un poco hacia atrás resulta sorprendente que uno de los precursores del cine de ciencia ficción colombiano haya pensado en una ciudad virtual, conectada y desconectada usando los términos de Hal Foster, muy similar a la que de hecho se vive hoy en día.



Frica transmitiendo con el lente-cámara. Min. 22:22

Tanto la amiga virtual de Frica como el lente-cámara son apenas dos ejemplos en los que se puede identificar cómo los habitantes de la ciudad están físicamente lejos de lo que ven en las pantallas de sus televisores, pero a la vez están conectados con la realidad que se vive en las calles de la ciudad del futuro. Sin duda la mirada de Pablo Mora Calderón sobre el devenir de Bogotá está fuertemente mediada por la influencia de la cultura tecno de finales de los noventa y muestra una intrincada red de relaciones entre la máquina y el

⁶ Eduardo Pérez Soler, “El arte frente a las nuevas tecnologías: Metáforas del Ciborg” En: *Lápiz. Revista Internacional de Arte*, Vol. 17, no. 147 (Nov. 1998) Pág. 39

⁷ Hal Foster, *El Retorno de lo Real...* Pág. 226

hombre, a quien no solo lo transforma sino que también lo somete. Así pues la aparente libertad ofrecida por la tecnología se convierte en cárcel y subordinación mediante la dependencia de las prótesis, de las cámaras, de la comunicación, de los monitores, de los sistemas de seguridad, de los cables con los que se conecta.

Ligado a la virtualidad y la irrupción de la tecnología está la simultaneidad de tiempos en el manejo de la narración, el *tiempo en parallax* bautizado por Foster y definido bajo la premisa que “la modernidad y la Posmodernidad están constituidas de un modo análogo, en la acción diferida, como un proceso continuo de futuros anticipados y pasados reconstruidos. Cada época sueña la siguiente, pero al hacerlo revisa la anterior. No hay ningún simple ahora; cada presente es asíncrono, una mezcla de tiempos diferentes; así que no hay transición entre lo moderno y lo posmoderno.”⁸ Con el *tiempo en parallax* Mora Calderón muestra como en el futuro no hay una ruptura con el pasado ni una transición entre periodos sino todo lo contrario, tanto el pasado y el presente, que viene siendo el futuro del director (y que vendría siendo nuestro presente actual), se mezclan, interactúan y crean híbridos atemporales: al lado de apartamentos tecnológicos persisten antiguas casas como las del barrio Antanas (Antiguo Teusaquillo), conservadas desde la mitad del siglo XX, junto a personajes anacrónicos como *Juan Pérez* conviven amigos virtuales y ciborg-reporteros:

“- *Ese es Nono, ¿viste? tan anacrónico. ¿Qué tal ha? Ese es el gaycito del que te hablé, se llama Juan Pérez... ¡ha! Es que es demasiado simple ¿o no? Y esa pinta del siglo pasado, ¡ha! Me encanta. En este país nadie quiere conservar la tradición, viven frenéticos con el futuro; bueno no los culpo después de todo lo que hemos tenido que soportar*”⁹

Otra de las características que hace tan especial el primer corto es la inclusión de elementos propios del género del terror. Martínez Montalbán se ha referido al tema en varias ocasiones y ha señalado que en las últimas décadas, desde películas como *Alien*, el



Frica secuestrada y torturada por El Pato. Min, 22:00

⁸ Hal Foster, *El Retorno de lo Real...* Pág. 211

⁹ Conversación entre Frica y Nono, *¿Quién paga el Pato?*, Bogotá 2016, distribuido por Centauro producciones, Bogotá, 1999. Min. 7:21.

octavo pasajero, se ha dado una “dosificada e inteligente fusión de géneros, el de la ciencia ficción y el de terror, los cuales se interrelacionaban y enriquecían, dando lugar a una excelente película.”¹⁰ En *¿Quién paga el pato?* si bien la historia parte de la ciencia ficción es posible identificar componentes tomados del género del terror que entran en juego: un psicópata que asedia al personaje principal, un escenario lúgubre, oscuro y desconocido para la víctima, elementos misteriosos como las sombras, el gato o las escaleras y en general factores que interrelacionados exacerban la tensión del espectador.

Esta tensión, este juego psicológico que hace contrapunto a un reducido despliegue de efectos especiales, hace pensar inmediatamente en el espacio mental expandido de Douglas Crimp propuesto en su artículo *Pictures* (Imágenes). En éste el autor se remite a la característica de las obras posmodernas de tener una “temporalidad de origen psicológica: la corazonada, la premonición, la sospecha, la ansiedad”. Así mismo “la resonancia psicológica de estas obras no corresponde con el tema de sus imágenes, sino con la forma en que esas imágenes se presentan, se escenifican; es decir, es una función de su estructura.”¹¹ En el corto este espacio mental es evidente, pues el director juega constantemente con la ansiedad y tensión de la audiencia. En escenas como la entrada de *Frica* en la casa de *Juan Pérez*, con un ambiente lúgubre que



Juan Pérez antes de asesinar a Frica el prototipo de personaje fragmentado Min, 27:30

transmite el temor y vulnerabilidad de la reportera frente al sujeto fragmentado y esquizoide, se abre la puerta del espacio mental del espectador quien siente en carne propia la angustia, la corazonada y la sospecha.

Son precisamente este tipo de personajes fragmentados de los que se vale el director para generar los sentimientos

¹⁰ José Luis Martínez, “Entre la ciencia y la ficción...”, Pág. 50

¹¹ Brian Wallis ed., *Arte después de la Modernidad. Nuevos Planteamientos en torno a la Representación*, Akal, Madrid, 2001, Pág. 180

inquietantes, ominosos y lúgubres que desea transmitir al espectador; esos personajes que se han hecho amigos del público y que luego transmutan su identidad para volverse en contra de los protagonistas. Esta característica no del todo fácil de interpretar ha sido denominada por Sigmund Freud con el término de *Umheimlich*, que literalmente traduce inesperado, extraño o asombroso y hace referencia a “todo aquello que debía permanecer secreto, oculto... pero se ha puesto de manifiesto. Este concepto tiene sin embargo una significación ambigua, pues *heimlich* remite a dos campos semánticos que si bien no son exactamente antagónicos guardan una buena distancia: por un lado, lo familiar, confortable, y por otro, lo oculto, encubierto, extraño.”¹² Dicho en otras palabras *Umheimlich* es lo familiar, aquello que se consideraba cercano pero que guarda un secreto y que en el momento menos esperado se transforma, muestra su cara oculta que se convierte en algo desconocido y aberrado.

En *¿Quién paga el pato?* dentro del juego mental que se mantiene con el observador existen elementos que despiertan este tipo de sentimientos de incomodidad y angustia. Un claro ejemplo de ello es la escena en que *Juan Pérez* asesina a *Frica*. El personaje interpretado por John Alex Toro se presenta durante el recorrido del corto como alguien familiar al espectador, es la víctima de las circunstancias pues ha caído en la trampa tendida por *El Pato* (el último gamín de Bogotá) además es quien sufre la pérdida de su madre y ve su muerte por televisión. No obstante, cuando se revela la verdadera esencia del filme, el personaje se convierte en algo ajeno al espectador, en algo extraño y perturbador, mucho más cuando se intuye cual será el desenlace fatal de *Frica* quien ya cuenta con cierta cercanía al público. Así las cosas lo *Umheimlich* dentro de la narrativa del corto no es el personaje de *Juan Pérez* como tal, sino su conducta psicópata y su comportamiento que en principio resulta amigable pero luego se convierte en algo siniestro cuando manifiesta su verdadera cara oculta.

Para acotar el análisis que se ha hecho sobre el primer corto de ciencia ficción colombiano, resta dar una mirada a la imagen futurista que se presenta de la Bogotá del año 2016. La estética logra combinar lo tradicional con lo moderno y atemporal de manera que se evidencia la pluralidad de las manifestaciones sociales en la ciudad del futuro. Igual ocurre con los espacios, pues así como se encuentran ambientes amplios y minimalistas como el apartamento de *Frica* que remiten a esa imagen posmoderna de un futuro luminoso e impecable, también hay espacios lúgubres y oscuros

¹² Sigmund Freud, “Lo Siniestro”, En: *Julia Kristeva*, Compiladora, *La Hora de los Monstruos: Imágenes de lo prohibido en el arte actual*, *Revista de Occidente*, No 21 (febrero 1998) pp. 101–102

como la casa de *Juan Pérez*, que de cierta forma son alegorías a la modernidad que ya hace parte del siglo pasado.

Algo similar ocurre con los espacios de la ciudad ejemplificados a través de las referencias al barrio “Antanas” o Antiguo Teusaquillo y la inconfundible imagen del domo de *Maloka Centro Interactivo*, que hacen que el espectador se sienta en la ciudad, pero en una ciudad del futuro, transformada por diversas problemáticas y procesos



Imagen de Bogotá en el 2016. Min. 5:30

históricos, todo ello sin necesidad de recurrir a efectos especiales elaborados. Con ello el director muestra esa parte de Bogotá que permanece y esa otra que evoluciona con las nuevas tecnologías, muestra que la ciudad del futuro no está muy lejos su realidad del 1999, pues la ciudad no crece de un día para otro sino que evoluciona gradualmente.

Conclusiones

Como primer intento de hacer cine de ciencia ficción en Colombia, *Bogotá 2016* es sin duda una experiencia positiva, pues pone en escena historias creativas y transgresoras que invitan al espectador a reflexionar sobre un futuro lleno de problemas. Y es que el género de la ciencia ficción es uno de los más interesantes en la historia del cine, pues ha permitido a lo largo de décadas mostrar los anhelos, sueños e inquietudes de los realizadores sobre el devenir de la humanidad. En este caso en particular muestra no solo la imagen del futuro sino también las huellas del pasado, pues las historias de *Bogotá 2016*, y en particular *¿Quién paga el pato?*, no son más que el reflejo de una Bogotá de finales de siglo abatida por la enfermedad, la invasión de los medios y la incertidumbre.

Como ejemplo de cine posmoderno la producción no se queda corta, todo lo contrario, resulta una muestra perfecta que ejemplifica la forma en que el hombre se convierte en un ser fragmentado

desconectado de su realidad, en esclavo de la tecnología, en un *ciborg* que huye de su pasado pero crea su futuro con base en aquello que supuestamente ha dejado atrás. Los personajes, y específicamente *Frica*, persiguen reconectarse con esa realidad que se ha perdido, por medio de una televisión que transmite en vivo o por medio de implantes y prótesis, pero al final ambos solo logran reconectarse brevemente para luego volver a su estado de desconexión habitual. La realidad es entonces un espacio que se vuelve más intangible y esquivo, por la tecnología y la virtualidad sí, pero también por la dependencia misma del hombre hacia la máquina.

Claramente esta problemática inquietaba a los creadores colombianos del final del siglo XX voceros de toda una sociedad, pues la irrupción de la tecnología y la dependencia de la prótesis han convertido a los hombres y mujeres en *ciborgs* que con el paso del tiempo se alienarán a tal punto que se diluirán los límites entre realidad y la virtualidad. Estas inquietudes nos ponen frente a directores actuando como etnógrafos de la sociedad en la que vivieron, quienes mediante la representación de una sociedad futurista criticaron las problemáticas sociales que experimentaron. Es una voz de protesta que habla por el otro, pero no un otro salvaje o externo, sino un otro urbano víctima de una ciudad inequitativa e injusta.

Finalmente como visión de futuro de Bogotá en el 2016 la producción deja una sensación inquietante, pues si nos salimos de nuestro presente y nos situamos en 1999, sin computadores ultra-inteligentes, cámaras de video portátiles, transmisiones de video en directo y con una red de internet ultra-lenta, parece increíble que los creadores tuvieran una visión tan acertada de lo que sería el futuro. Pocos aspectos se les han escapado y en otros se han adelantado, incluso vaticinando investigaciones en las que apenas se está incursionado. Esto nos deja un doble mensaje, primero que la mente de los creadores es precisamente una máquina del tiempo que nos lleva a escenarios remotos que inspiran a los investigadores y jalonan la ciencia; segundo que es posible hacer ciencia ficción con bajo presupuesto, buenas ideas, buenos argumentos, personajes complejos y sin subestimar al espectador.

Por último resta decir que gracias al apoyo recibido por la Alcaldía Mayor de Bogotá, el IDCT y Proimágenes en Movimiento, propuestas como *Bogotá 2016* han visto la luz, convirtiéndose no solo en importantes expresiones artísticas, sino también en documentos invaluable para la historia. No está de más decir que en Colombia el cine es una industria que ha tenido poco desarrollo y apoyo, sin embargo ésta marcada carencia se ha visto compensada en gran parte por

la producción de cortometrajes, campo que no se ha explorado todavía desde disciplinas como la historia o la historia del arte. Así pues queda abierto el camino para nuevos estudios y por qué no para hacer una historia del cortometraje colombiano. Día a día productores independientes, grupos de trabajo y estudiantes universitarios hacen cientos de propuestas que no han sido reconocidos e incluso que no han visto la luz, pero que al igual que *Bogotá 2016* tienen una valiosa historia que contar. Sobre estos trabajos es preciso volcar la mirada, como historiadores, como críticos, como observadores.

Bibliografía

Martínez, José Luis. “Entre la ciencia y la ficción: avatares de un género cinematográfico”. En: *Arbor: Ciencia, Pensamiento Y Cultura*, Vol. 145 no. 569 (May. 1993)39–54

Foster, Hal. *El Retorno de lo Real. La vanguardia de finales de siglo*, Akal, Madrid, 2001.

Pérez Soler, Eduardo. “El arte frente a las nuevas tecnologías: Metáforas del Cyborg” En: *Lápiz. Revista Internacional de Arte*, Vol. 17, no. 147 (Nov. 1998)39–47

Wallis, Brian ed. *Arte después de la Modernidad. Nuevos Planteamientos en torno a la Representación*. Akal, Madrid, 2001.

Freud, Sigmund. “Lo Siniestro”. En: *Julia Kristeva*, Compiladora, *La Hora de los Monstruos: Imágenes de lo prohibido en el arte actual*, *Revista de Occidente*, No 21(febrero 1998) 101–109

Onfray, Michael. “El sexo, la sangre, la muerte” En: *Julia Kristeva*, Compiladora, *La Hora de los Monstruos: Imágenes de lo prohibido en el arte actual*, *Revista de Occidente*, No 21(febrero 1998) 33–46