



## **PROPUESTA EDUCATIVA PARA EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD LITERARIA A TRAVÉS DEL ANÁLISIS DE LAS CIUDADES DE LA CIENCIA FICCIÓN.**

Sandra Leal Larrarte, Mg. en Ciencias de la Comunicación,

Docente de la Universidad del Quindío – Colombia // sanarida70@gmail.com

*Resumen: Cualquier medio de comunicación representa el mundo percibido por sus productores, su contexto social, su sentido de vida, pero esencialmente su capacidad narrativa. Reconociendo que los lenguajes van más allá de la consideración estructuralista de que crean realidad, lo que hacen es construir solidaridades específicas, sentimientos sociales compartidos entre consumidores y productores a través de la narración. Según Steven Pinker (2013) el cerebro se siente en la realidad cuando sigue una historia, estamos predeterminados a seguir narraciones, de esta manera, y específicamente aquellas producciones enfocadas en el género de ciencia ficción pueden ser aprovechadas para fomentar la creatividad, especialmente en un país que está estrechamente cerrado a su realidad y cuya vida está enfocada en las ciudades.*

*Acudiendo a autores como Algirdas Greimas (2002), se proyecta un análisis de contenido con enfoque cualitativo que se apoya en las técnicas de la semiótica para reconocer los contenidos profundos de series como “Futurama” y del cine, como “Minority Report”. El propósito de esto es reconocer los mecanismos de producción literaria en ambas historias, para que formen el marco de referencia que dará pie al diseño de un proyecto educativo de escritura creativa.*

Palabras Claves: cine, ciencia ficción, ciudad, creatividad, escritura creativa.

### **Introducción**

Afectados por una situación de violencia cotidiana, ya sea porque los toca directamente o porque los medios abruman a los habitantes con la exaltación de este tipo de historias. Aquejados por la falta de recursos, algunos con hambre y muchos sin esperanzas de futuro, todo sumado a la poca lectura de textos de ficción, han hecho de los jóvenes colombianos una comunidad desarmada cuando se trata de enfrentar



las crueldades de la vida cotidiana y además, unos nuevos profesionales con una creatividad poco desarrollada.

Es verdad que todos poseemos algún grado de creatividad, referida a la capacidad que se tiene de interrelacionar, ideas, conocimientos y experiencias de manera novedosa. Se puede ser creativo en cualquier actividad de la vida, pero es una capacidad que se aprende y se mejora entre más ejercicios centrados en la creatividad se realicen. Uno de esos ejercicios, quizás el más importante, es el de acudir a la ficción narrativa para poder acercarse al mundo desde otras perspectivas y engañar no a la muerte (aunque podría ser) sino a la desidia, al aburrimiento a la quietud mental. Al leer se impulsan dos actividades que necesariamente la acompañan: la interpretación y la creación mental. ¿Pero qué pasa cuando lo que se hace es acudir al visionado de una película o una serie de televisión?

Existen muchas explicaciones de porqué leer activa más neuronas que ver televisión, pero la verdad es que visualizar imágenes requiere también de una enseñanza para que puedan ser bien interpretadas, y la mejor manera de hacerlo es proporcionando un mecanismo creativo como es la enseñanza de la escritura creativa.

Cada vez que compramos un periódico, pagamos por la información. Los teóricos de la economía experimental han explicado la razón por la que posiblemente lo hacemos: la información confiere un beneficio por el cual vale la pena pagar. La vida es una elección entre distintas jugadas. Al escoger una, se desvía a la derecha o a la izquierda en la bifurcación del camino que supone la elección: seguir con Rick o vivir con Víctor, sabiendo que ni una ni otra opción garantizan la fortuna o la felicidad... (Pinkerton, 2013; 232)

La escritura creativa, es un poco diferente a como lo dice Pinkerton arriba. Es la oportunidad no solo elegir una jugada, sino varias simultáneamente y fuera de eso combinar realidades antes imposibles y explorar en ellas la felicidad, enfrentar el desarraigo, añadir esperanza a la desesperanza o lograr llenar vacíos. La fantasía nos salva la vida, pero la mejor de todas las fantasías está inscrita en la Ciencia Ficción, el único género literario que nos puede sacar de la galaxia y llevarnos a explorar otras culturas.



Definitivamente no se trata de un género que solo se escribe dejando volar la imaginación, surge porque alguien estudia, investiga y procura estrujarse el cerebro para que a través de las técnicas narrativas se construya una historia coherente que enganche al lector.

Aunque no es una constante, la ciencia ficción goza de crear y recrear ciudades. Los centros urbanos son un personaje fundamental en gran cantidad de obras. Es por eso que la propuesta se fundamenta en el estudio de las ciudades de la Ciencia Ficción para orientar propuestas de creación narrativa y llevar a los estudiantes a la actividad escritural.

### **¿QUÉ ES LA CIENCIA FICCIÓN?**

En 1929 al editor Hugo Gernsback fue el primero en darle el nombre de Ciencia Ficción, CF, a un tipo de género literario que se empezó a popularizar desde finales del siglo XIX producto de la incursión de las propuestas de la modernidad en las que la ciencia cobra sentido ante la necesidad de explicar el mundo desde un aspecto alejado de la superstición.

La gente comienza a pensar seriamente sobre el destino de la humanidad. El orden natural se ha roto, ya a la vida no le sigue la muerte sino la extensión a veces a costa de la dignidad o de la comodidad del enfermo, y el resultado es el caos. Entonces comienzan a surgir teorías que la explican: la *teoría del caos*, esbozada por el matemático René Thom intenta predecir matemáticamente una emergencia natural o social; la *teoría del efecto mariposa* que implica la noción de las líneas temporales en un sistema caótico, reconociendo que una situación inicial puede derivar por reacciones en cadena, en algo más grande; Menoit Mandelbrot, con su *teoría de los fractales* demostró que lo inconmensurable se puede fraccionar hasta ser cuantificado. Estas teorías demuestran que todo es posible y rechazan el orden impuesto, desmitificando la inamovilidad social regida por las jerarquías sociales.

No obstante, es imprescindible distinguir a la Ciencia Ficción del género utópico, si bien no desligarlo ya que uno es consecuencia del otro y su existencia responde a la simbiosis de sus rasgos. Una primera



aproximación para establecer el contraste es acudir a la distinción que hace Raymond Trousson (1979), entre el modo utópico y el género utópico:

El modo utópico es la facultad de imaginar, de modificar la realidad mediante hipótesis, crear un orden diferente de la realidad y paralelo a ella. En otros términos consiste en modificar un conjunto de axiomas, y por lo tanto, en este caso, de cambiar el mundo. [...] Se trata de un método hipotético – deductivo. [...] Claude Bernard definía la actitud del científico en tres etapas: <<observación, hipótesis, experimentación>>. El utopista se detiene en la segunda. Así pues el modo utópico no niega lo real; sirve, al contrario, para profundizarlo mediante la invención de lo que podría ser. (Trousson, 1979; 42)

Es decir, el modo utópico que es un modo que compete a cada ser humano permite abrir los caminos del pensamiento lateral y ampliar las posibilidades de lo real, estimula la producción de mundos mentales posibles. Sólo en aquellos casos en que el utopista llega a la creación material de los mismos, se puede hablar de género utópico. El pensador utópico de esta manera da cabida en el mundo de lo tangible a esa realidad mental, proporcionándole una puerta de acceso a aquellos que se quedan en el primer estadio de la utopía.

La única manera de darle forma y apertura a esas realidades utópicas es a través de la literatura, ya que sólo ahí se le puede dotar de un espacio tridimensional amueblado y ocupado por seres pensantes capaces de expresar esa utopía.

Hay un tercer estadio de la utopía, que sería el de la voluntad representacional, cuando se modifica la realidad a partir del pensamiento utópico como es el caso del ingeniero Martin Cooper. El ingeniero, al ver uno de los capítulos de la serie de Ciencia Ficción “Star Trek” y el modo en que usaban el dispositivo que ellos llaman “intercomunicador” se le ocurrió diseñar lo que posteriormente sería el teléfono celular.

En términos generales las novelas del género utópico se centran en el cambio social, desdeñando la coerción que la economía y la competencia que demanda ejercen sobre las personas. Mientras que las características centrales de la ciencia ficción están en darle al desarrollo científico y a sus métodos un espacio en la narrativa.

El uso de la ciencia en la literatura sobrepasa las intenciones de la mera divulgación, se trata de una búsqueda de la reflexión de la moralidad y el equilibrio o desequilibrio social que atrae el crecimiento



científico y el crecimiento técnico que lo acompaña. Así aparecen subgéneros como el cyberpunk que analiza el decaimiento social frente al abundante uso de las tecnologías, considerando que estas han logrado sobrepasar la capacidad humana de adaptación y el steampunk, que trata de contrariar el perfeccionamiento futurista planteado en la CF tradicional, aplicando una propuesta ucrónica al hacer que interactúe la navegación a vapor con avances científicos actuales.

## **ESCRITURA CREATIVA Y CIENCIA FICCIÓN**

La narrativa es uno de los sistemas de comunicación más importantes que tienen los seres humanos, Steven Pinkerton (2013) en su célebre libro “Cómo funciona la mente”, demostró como al contarle una historia a otra persona o cuando esta lee todos los circuitos cerebrales comienzan a funcionar.

Los personajes de ficción, permiten al lector o televidente sentir que vive la situación que el autor propone. La lectura de ficción crea empatías y promueve la creatividad. Ahora, lograr que un niño o un joven adulto de la universidad cree sus propias historias, implica además del desarrollo creativo, una construcción de su propio sentido de la capacidad empática y un reconocimiento de las formas de investigación aplicada.

Pero la literatura no sólo deleita, sino que instruye. El especialista en informática Jerry Hobbs ha llevado a cabo la ingeniería inversa de la narrativa de ficción en un ensayo que tentativamente ha titulado «¿Los robots llegarán a tener literatura?». Las novelas, concluía finalmente, funcionan como experimentos. [...] Incluso en la ciencia ficción, donde en ciertos momentos se nos pide que suspendamos nuestra fe en unas pocas leyes de la física, cuando, por ejemplo, se trata de enviar a los protagonistas hasta la galaxia más cercana, los acontecimientos se sucederán siempre según un encadenamiento válido de causas y efectos. (Pinkerton, 2013; 690)

Trabajar la literatura de CF es frecuentar un estadio de sueño protegido por la investigación científica, implica formular propuestas de argumentación con bases teóricas reconocibles. Así, en lugar de ser confidentes del placer de la lectura, se vuelven ejecutores conscientes de los mecanismos literarios que conllevan a la buena literatura.

Enseñar a escribir literatura es promover la exploración de un nuevo sistema de “placer” y de conocimiento. Como lo afirma Roland Barthes (2007) “Placer del texto, textos de placer: estas palabras



son ambiguas porque no hay una palabra francesa para descubrir simultáneamente el placer (la satisfacción) y el goce (la desaparición).” Las palabras de Barthes reconocen que acercarse a la lectura o crear un escrito forma parte de una realidad enigmática, pues responden a la necesidad humana de narrar, pero también implican una producción con función social organizada a través de estructuras que se han ido desarrollando a lo largo de siglos creando arquetipos narrativos. Lo importante de esto, es que todo placer entra libremente a la cultura y por la misma razón al cerebro de las personas.

Escribir no es improvisar, pero sí proporciona un sentido de libertad y ofrece la posibilidad de resolver o enfrentar conflictos internos como ningún otro mecanismo humano y es un deber del maestro ofrecerle esta opción de soberanía mental y afianzamiento cultural.

### **LAS CIUDADES DE LA CIENCIA FICCIÓN**

Las ciudades, concebidas como textos sociales amplios, son una forma de asociación que requirió de la creación de normas de comportamiento en comunidad, legitimada por el comercio y el uso del poder por los más fuertes. El manejo del poder, se convirtió en un tema de fuerza dejando espacio para los ideales patriarcales que relegaron a las mujeres a un estado imaginario de debilidad y sumisión alejándolas de las antiguas costumbres, más liberales, de las comunidades matrísticas.

Las urbes así como cualquier tipo de poblado humano son enunciados de la organización espacial de una cultura, responden a las narraciones de cada época lo que implica que cada expresión temporal genera su propio modelo; es difícil decir si cada uno de estos modelos se corresponde con un modelo social, pero sí resulta claro que cada siglo o corriente cultural propuso un prototipo de ciudad.

Las ciudades ideales son formas de utopía no narradas sino representadas que han cambiado en el tiempo, tienen modelo espacial pero no social. Las primeras representaciones datan de la Edad Media y sus objetivos principales eran la defensa tanto del territorio como de la cultura y la consolidación de un modo de vida orientado ultramundano. (Peña, 2002; <http://res.uniandes.edu.co/>)

El concepto que le imputa la modernidad a la ciudad es definitivamente utópico, considerada la utopía como la manifestación de un Mundo Posible ideal, los arquitectos han creado su modelo de ciudad ideal.



La modernidad, como corriente socio-cultural se afincó en las relaciones capitalistas, culturales y sociales que alcanzan su mayor expresión en la ciudad. Para los seguidores de dicha corriente, la ciudad es sinónimo de unidad, igualdad y racionalidad, los mismos elementos que fundan su pensamiento.

Hay que reconocer que la utopía se adhiere a las teorías imperantes y la especulación especializada, más que a la creación artística. Pensar la ciudad desde la utopía requiere que se haga uso de los procesos de la investigación científica, aplicando procedimientos del pensamiento lateral que permitan la prospección.

Las ciudades de la ciencia ficción se inspiran en las nuevas tendencias arquitectónicas, pero cintas como Batman (dirigida por Tim Burton en 1989) o Brazil (dirigida por Terry Gilliam en 1985), “transmiten espacios oníricos en los que se encuentran representaciones físicas más que sociológicas [...] ya que lo que se presenta como futuro proviene del entendimiento de presente que se tiene” (Reyes, 2012; 56).

Así las ciudades de la Ciencia Ficción se dividen a grandes rasgos en dos tipos: *ciudades limpias* y *ciudades sucias*. Las primeras, más del orden utópico son amplias, brillantes, de trazos rectos y adaptadas a un orden estricto. Las segundas, incluidas dentro de la distopía son oscuras, laberínticas, habitadas por el lumpen, pueden ser anárquicas. Los investigadores Fernando Ángel Moreno e Ivana Palibrk (2011), dividen las ciudades de la ciencia ficción en seis tipos: ciudades cubiertas, ciudades siniestras, ciudades simuladas, ciudades abandonadas, ciudad invadida y space opera.

## **ANÁLISIS DE ALGUNAS CIUDADES**

En el año 3000, la ciudad de Nueva - Nueva York será aún más cosmopolita de lo que es hoy. Ella albergará robots, extraterrestres de varias especies, humanos centenarios que nunca se jubilan y una especie humana, los mutantes, que son obligados a vivir en las cloacas. Futurama es una serie creada por Matt Groening en 1999 y que cumplió con siete temporadas al aire, hasta que en 2013 se dejó de emitir.

Para esta serie la ciudad es un personaje importante, aplicando los conceptos propuestos por Greimas, la ciudad es en ocasiones sujeto, como en el capítulo en que Leela encuentra a sus padres en las cloacas o cuando se enfrentan al robot de la navidad, y la gran mayoría de ocasiones es un aliado que facilita la



acción. En el primer caso, y acudiendo a las divisiones de ciudad realizadas tanto por Juan Carlos Reyes, por un lado, y Ángel Moreno, por otro. Se entiende que la Nueva York del año 3000 es una ciudad sucia y algo siniestra.

Cuando Topanga Leela descubre que no es una huérfana de algún planeta extinto y atisbando en su pasado encuentra una pista que la lleva hasta las cloacas, se topa con un grupo de personas afectadas por la contaminación y la radiación que han sido aisladas del resto debido a sus mutaciones. Ahí el espectador se da cuenta algo que ya se sospechaba cuando Fry, el protagonista, se topa con una cabina de suicidios nada más al despertar en la celebración del tercer milenio. Nueva- Nueva York, a pesar de ser una ciudad abierta a la diversidad esconde aquello que le da vergüenza, aquello que revela que la administración del progreso (tanto tecnológico como científico) no conlleva a un progreso moral, y que las personas que se ven afectadas o incapacitadas para adaptarse al cambio, son simplemente aisladas e ignoradas.

En el capítulo donde los integrantes de la empresa de mensajería Planet Express, acompañan a Fry a su primera navidad le muestran cómo la voluntad de unión y felicidad que ofrecía la navidad en el siglo XX, se ha transformado en una noche de terror donde el robot Santa Clause asesina a todos los que salgan de sus casas. A pesar de esto Fry quiere animar a Leela porque se siente triste por no tener familia con quien compartir. Una vez más regresamos a la ciudad siniestra, que es descrita por Reyes como el epítome de la ciudad sucia, devastada, donde vivir es una audacia. Esta parece ser una constante en el mundo de la Ciencia Ficción, la de presentarnos un mundo triste y desolado en el que la vida en su amplio sentido es un privilegio. El gozo y la tranquilidad parecen alejarse con cualquier nuevo avance científico o político. Sin embargo, el único foco de esperanza está en mantener la buena voluntad humana.

De este modo la ciudad como personaje cumple un rol patemático, que es definido por Greimas como “un segmento sensibilizado a partir del recorrido temático” (2002; 149), el cual se ha semantizado a partir de la diseminación de indicios narrativos a lo largo del texto. En este caso la ciudad obedece a un mensaje de advertencia, es decir, a la ciudad de Nueva-Nueva York se le agregan significados en cada episodio que le permiten al televidente discernir que las problemáticas actuales políticas, sociales, o climáticas, pueden convertirse en un problema más grande sino se atienden. Por eso se considera que el rol patémico



es un rol prospectivo antes de su construcción más que un rol temático, que es prospectivo después de ser construido.

En el caso de la película “Minority Report”, dirigida por Steven Spielberg y protagonizada por Tom Cruise, se estrenó en el 2002 y desde el primer momento causó furor entre los fanáticos del género por la manera en que representan el uso y el abuso del poder, así como de la fantástica posibilidad del pre-crime gracias a la aparición de un grupo de personas con capacidades paranormales.

Pero definitivamente lo que más gustó de esta producción fue la ciudad de Washington, en la versión creada por Spielberg para esta película. Una verdadera visión de ciudad inteligente en la que la tecnología se convierte en un personaje principal, carros que se mueven sobre bandas magnéticas, calles magnetizadas y programadas para ingresar al tráfico, escáneres retinales, publicidad individualizada, armas no letales y drogas digitales.

Se trata sin lugar a dudas de una ciudad limpia, afincada en la utopía de un mundo totalmente automatizado y organizado en el que el crimen es detenido incluso antes de que ocurra. Es una ciudad que se compagina con la comunidad que vive en ella, analiza y previene cualquier cosa que pueda pasar. Los ciudadanos están sujetos a un continuo escaneo por parte de autoridades y el comercio, salirse de las reglas es tan difícil como salirse de la ruta trazada por el carro automatizado, puesto que no existe la posibilidad de tener un minuto de intimidad sin que esta sea supervisada. Es la manera como se manifiesta el determinismo al que supuestamente estamos obligados.

En este ejemplo se aplican perfectamente los tres grandes modos de la constitución de los universos pasionales, que según Greimas y Fontanille se comprenden de constitución, sensibilización y moralización. Estos elementos son los que regularizan y aseguran las relaciones interindividuales y colectivas.

Spielberg los aplica claramente en su película a través de la puesta en marcha de una aventura en una ciudad totalmente automatizada que ha perdido el sentido de la libertad individual, que engaña y dirige a sus ciudadanos en torno a los criterios de un grupo social encabezado por el comisionado de la ciudad. La sensibilización, así como la moralización está representada en la relación que se desprende entre la



pre-cog Agatha y el policía Jhon Anderton quien ha sido incriminado, pero que al enfrentar este hecho descubre la situación de esclavitud a la que han reducido a los precog y el hecho del que ella misma le advierte desde un inicio, “siempre existe la posibilidad de elegir”.

De esta manera, la condición moral y el rol patémico se construyen a través del discurso visual que en este caso está muy vinculado con la emoción. Anderton como Sujeto 1 y Agatha como Sujeto 2, cumplen un esquema de transformación al enfrentar en primer lugar el rol patémico del miedo y en segundo lugar el rol temático de la predestinación. Agatha es un sujeto estático, mientras que Anderton debe recibir el intercambio de información que su entorno le proporciona para llegar a la verdad. Es a través de él que encontraremos la realización del Programa Narrativo.

### **APLICACIÓN DE LA PROPUESTA**

En un proyecto de Narrativa Transmedia que se está aplicando con estudiantes de comunicación social de octavo semestre y un proyecto de creación colectiva con un grupo de adultos mayores que gustan de la literatura, se ha iniciado un trabajo colaborativo de creación narrativa a partir del análisis de la ciudades en la literatura y la televisión de Ciencia Ficción, tomando como ejemplos la serie y la película mencionadas, además de otras tan populares como Tatooine de Star Wars, o la isla de la serie Lost.

Se escogió la Ciencia Ficción porque es el género que permite liberar de manera más consciente el gen creativo que todo el mundo lleva dentro. Ofrece al nuevo escritor la sensación de que puede liberarse de sus esquemas opresivos de realidad y adentrarse en nuevos mundos.

El proceso de análisis sugerido, requiere del estudiante que realice una aplicación de la metodología científica, en este caso a través de las operaciones semióticas y comprenda por sí mismo los mecanismos de creación utilizados por los escritores. Fuera de eso, implica un aprendizaje de la imagen en movimiento como un lenguaje formal el cual tiene sus reglas gramaticales propias, así como sus formas de semantización.

El propósito funcional de la escritura creativa se realizará a través del trabajo colaborativo en el que se creará un universo narrativo, con un diseño propio de ciudad, con sus propias reglas y un grupo de



personajes definido, que permitan al estudiante generar diversos productos literarios y mediáticos en los que se apliquen las reglas de la narrativa y los de la gramática de los lenguajes mediales.

## **CONCLUSIONES**

El proyecto está en su etapa de aplicación con el grupo de adultos mayores, ellos ya han creado un universo propio y en varios ejercicios realizados están aplicando las diversas técnicas narrativas que se han visto en clase. Con ellos se ha encontrado la dificultad de la aplicación del análisis, gustan de las lecturas y visualizaciones dirigidas, pero no encuentran placer en la formalización de las operaciones semióticas por lo que han decidido no aplicarlas y prefieren generar argumentaciones alrededor de cada lectura o película.

Las historias generadas por los adultos mayores se caracterizan por un alto grado de imaginación, la gran mayoría de ellos ya han experimentado con la escritura por lo que tienen un estilo propio, pero eso también hace que les sea difícil trabajar en colaboración mutua por lo que las reglas pre-establecidas para el universo narrativo son alteradas constantemente.

En sus propias palabras, dicen que encuentran un gran placer en escribir porque les proporciona “una ventana a la vida”, sienten que son capaces de verse a sí mismos a través de la escritura, que los ha vuelto más observadores y les parece que logran un crecimiento personal con las charlas que se realizan dentro del grupo. Los ejercicios les brindan unas metas y un sentido del equilibrio con la existencia.

Con los estudiantes de comunicación social el proceso de creación apenas ha iniciado, con ellos se espera un mayor éxito en lo que se refiere a la aplicación de las operaciones semióticas toda vez que en semestres pasados ya han pasado por la clase de semiótica y han desarrollado cierta habilidad en el tema.

Mientras que en lo referente al proceso creativo, realmente son nuevos, puesto que en ninguna otra asignatura se les ha solicitado que creen productos propios en donde tengan que aplicar la imaginación. No obstante, se espera que con ellos el proceso de elaboración de los universos narrativos y el respeto a las reglas establecidas sea más efectivo, en parte debido a que muchos de ellos, si no todos, son fieles seguidores de productos transmediáticos tan populares como Star Wars, Lost o Games of Thrones.



## **BIBLIOGRAFÍA**

- 1- Anderson, Benedict. (1993). *Comunidades imaginadas, reflexiones sobre el origen y la difusión del nacionalismo*. Editado por Fondo de Cultura Económica, México.
- 2- Ángel, Fernando. Palibrk, Ivana. (2011) *La ciudad prospectiva*. Publicado en: Revista Ángulo Recto. Disponible en: <http://www.ucm.es/info/angulo/volumen/Volumen03-2/varia01.htm>.
- 3- Barthes, Roland. 2007. El placer del texto. Siglo XXI Editores, Madrid – España.
- 4- Greimas, Algirdas. (1979). *Maupassant: la semiótica del texto*. Editado por la Universidad de Minnesota.
- 5- \_\_\_\_\_, Fontanille, Jacques. (2002). *Semiótica de las pasiones: de los estados de las cosas a los estados de ánimo*. Siglo XXI Editores.
- 6- Peña, Nayibe. (2002) *La ciudad en la Ciencia Ficción. La literatura como ilustración y contraste de la teoría*. Publicado en: Revista de Estudios Sociales, Universidad de los Andes, Bogotá – Colombia. Disponible en: <http://res.uniandes.edu.co/view.php/230/index.php?id=230>
- 7- Pinkerton, Steven. 2013. Cómo funciona la mente. Recuperado en:  
<https://filosinsentido.files.wordpress.com/2013/06/pinker-stein-cc2a6mo-funciona-la-mente.pdf>
- 8- Reyes, Juan Carlos. (2012) *La ciudad automática: imaginario urbano en el cine de ciencia ficción*. Publicado en: Revista Prospectiva. Disponible en:  
<http://www.redalyc.org/pdf/104/10425466008.pdf>