

HECHICERIA Y CHAMANISMO EN LA CIENCIA FICCIÓN

Trabajo Final

Carolina Cecilia Angulo Name.

Introducción

A principios de octubre de 1957, el satélite soviético *Spútnik* hizo pensar que las fantasías de la literatura y el cine de ficción se harían realidad en un futuro cercano. Sin embargo, el 20 de julio de 1969, tras 4 días de viaje, alunizó la quinta misión tripulada del Programa Apolo de la Administración Nacional de Aeronáutica y el Espacio (Nasa) de los Estados Unidos. El Apolo 11 supuso para muchos que la anhelada conquista del espacio había empezado con el pie de Neil Astron puesto en la superficie de la Luna.

La confianza puesta en el desarrollo tecnológico y científico hizo soñara generaciones de artistas y escritores de los años 60 sobre las posibilidades que tendría la especie humana de desarrollarse en otros planetas, en viajes interestelares que describían premonitorias formas de convivencias entre humanos, robots humanoides y alienígenas. Distopías deshumanizantes derivadas de la hipercontaminación, la extinción de algunas especies o el hallazgo de zonas plantearías estériles en las resulta imposible cultivar.

Sn lugar a dudas, los años 60 fueron muy importante en el desarrollo de la ciencia ficción en el cine, la literatura convencional y grafica, además del arte plástico. Un ejemplo de ello fue *A Space Odyssey* (Odisea del espacio) dirigida por Stanley Kubrick y estrenada el 3 de abril de 1968 caracterizada por su realismo científico y sus proyecciones vanguardistas.

A su vez, vivir en el fondo del mar parece tan posible como residir en asentamientos urbanos autosostenibles en cuya arquitectura domina el embudo en la que se desarrolla una sociedad libre tareas domésticas en tanto desarrolladas por robots que no solo limpian y cocinan, sino que también entretienen a niños o cuidan de ancianos al estilo de Asimov.

Actualmente, la imaginación nos lleva a explorar el posible océano de la luna de Júpiter o a navegar los mares de metano de Titán (Finger, 2019) a través de relatos fantásticos que se enriquecen a partir de las imágenes captadas por el telescopio espacial James Webb o realidades que suceden al mismo tiempo en un multiverso delirante (Dan Kwan, Daniel Scheinert, Daniels, 2022).

Al respecto, películas como *Géminis: El planeta oscuro* (Beyseu, 2022) nos propone un viaje interestelar en el tiempo que se plantea como respuesta a una posible extinción de la vida humana en la tierra en un intento por encontrar opciones de vida en otros planetas en una interacción con una criatura no antropomórfica.

No obstante, esta forma de imaginar científicamente el futuro de la humanidad es diferente a la que se puede lograr desde el saber de los pueblos originarios y nos hacen preguntarnos si ¿Es posible construir una ciencia ficción bajo conceptos ciencia diferentes los trazados por Europa o Estados Unidos?

El debate académico sobre si es posible explicar como científico o lo tecnológico el saber ancestral de los pueblos indígenas está abierto. Barragán (2021) nos demuestra que si es viable hacer mundos fantásticos desde una aproximación a la ciencia distinta. Su cuento, *Éxodo X* gira en torno a las transformaciones físicas o mutaciones que experimentan las personas alrededor del mundo advirtiendo su impactos sociales, políticos y económicos.

A primera vista, la narrativa de *Éxodo* evoca el existencialismo de Kafka (1915) en *La Metamorfosis*. Sin embargo, este tema ya había sido abordado en el folclor de la hechicería grecolatina. Por lo general, una mujer dedicada a este oficio es quien se convierte en animal para realizar aventuras nocturnas o convierte a otros por venganza. Esta idea, adquiere una forma diferente en la leyenda del hombre lobo presente en las creencias populares de países como Francia o Portugal entre otros, la cual es llevada al cine en el cortometraje *The Werewolf* (Henry Mac Rae, 1913) el cual narra la historia una mujer (no de un hombre) que sabe cómo transformarse en una bestia, y le enseña a su hija a convertirse en un licántropo.

Por su parte, el saber de la hechicera europea es similar, en sus orígenes, al conocimiento ancestral del chaman originario de los pueblos indígenas. Los poderes obtenidos por ambos provienen de la naturaleza y son utilizados para mediar entre el mundo real y el espiritual a través de alteraciones de la conciencia. En este orden de ideas, hechiceras y chamanes aseguran controlar el tiempo, anticipar el futuro, comunicarse con las almas y tratar enfermedades a través de ungüentos.

En este orden de ideas, hechiceras y chamanes gozan de un sistema de creencia y símbolos que les dotan de certeza respecto de un conocimiento cuya evolución autónoma se vio truncada por los procesos de evangelización derivados de la colonización y las persecuciones religiosas.

Al parecer, el conocimiento y la ciencia tienen una condición multicultural que parece negarse en la visión científica europea o norteamericana; desconociendo que la sabiduría ancestral ha permitido a hombres y mujeres adaptarse a ecosistemas hostiles y generar explicaciones robustas sobre la naturaleza y la moral a las sociedades indígena. Este hecho que permite afirmar que es posible la construcción de mundos fantásticos a partir de tal entendimiento, tal vez sin naves espaciales o alienígenas.

Quizás, lo mas apropiado sería considerar la crear un género, igual de especulativo, que relatará acontecimientos posibles desarrollados en un marco imaginario, cuya verosimilitud se fundamenta narrativamente en los campos del saber ancestral, cuya acción gire en torno a conflictos sociales

derivados nuevas formas de conciencia o saber espiritual que tengan lugar en un tiempo pasado, presente o futuro o alternativos.

En tal sentido, Éxodo X de Barragán podría ser entendido como un cuento fantástico, antes que de ciencia ficción, cuya significación resulta importante en términos políticos respecto de la reivindicación de la identidad latinoamericana en el marco de una mutación global librada al azar, consiente, involuntaria e inevitable que se convierte en una encrucijada moral cuando uno se transforma en algo que no se quiere (ser gringo) aun cuando resulte deseable para algunos.

Conclusión.

Para finalizar, podemos precisar que, si bien la ciencia ficción comienza en el siglo XVII con la publicación de Frankenstein o El moderno Prometeo seguida de las novelas científicas de Julio Verne, mucho se desarrolló en los años 60 a partir de la ensoñación generada por la conquista de la Luna. Se hizo posible la idea de vivir en marte o en estaciones espaciales combinada con la sencilla fantasía de ir al trabajo o recoger a los niños en el colegio en un auto volador. No obstante, queda pendiente definir si otras visiones de la ciencia podrían conllevar la creación de mundos verosímiles a partir de estados de conciencia alterados defendidos desde el saber o conocimiento ancestral.

Referencias.

BARRAGÁN, Luis Carlos (2021) en BASTIDAS Rodrigo (cord). El Tercer mundo después del Sol. Editorial Minotauro.

BEYSEU, Serik (2022). *Proekt "Gemini"*. Rusia [Película] Disponible en <https://youtu.be/lyaWFGpstrI>

KWAN Dan, SCHEINERT Daniels (2022). *Everything Everywhere All at Once*. AGBO, Hotdog Hands, Ley Line Entertainment, Year of The Rat, IAC Films. Estados Unidos. [Película]

DOCUZONE. La Generación Sputnik. La Era Dorada de la Ciencia Ficción. documental. Disponible en <https://youtu.be/ZYMO0w03PCM>

UNIVERSIDAD DE CHILE. (2019) ¿Cómo impactó la llegada de la humanidad a la Luna en el desarrollo de la ciencia y tecnología? [viernes 19 de julio de 2019] Disponible en <https://www.uchile.cl/noticias/155873/como-impacto-la-llegada-a-la-luna-en-el-desarrollo-de-la-ciencia>