

Universidad Andina Simón Bolívar

Sede Ecuador

Área de Comunicación

Maestría de Investigación en Comunicación

Mención Visualidad y Diversidades

Cine de ciencia ficción como constructor de la imagen evolutiva del ser humano en función de la tecnociencia y la maquinización

Caso de estudio: *Europa Report* de Sebastián Cordero

Cristhian Paul Santacruz González

Tutor: Iván Fernando Rodrigo Mendizábal

Quito, 2022



Cláusula de cesión de derecho de publicación

Yo, Cristhian Paul Santacruz González, autor de la tesis intitulada “Cine de ciencia ficción como constructor de la imagen evolutiva del ser humano en función de la tecnociencia y la maquinización. Caso de estudio: *Europa Report* de Sebastián Cordero”, mediante el presente documento dejo constancia de que la obra es de mi exclusiva autoría y producción, que la he elaborado para cumplir con uno de los requisitos previos para la obtención del título de Magíster en Comunicación Mención Visualidad y Diversidades en la Universidad Andina Simón Bolívar, Sede Ecuador.

1. Cedo a la Universidad Andina Simón Bolívar, Sede Ecuador, los derechos exclusivos de reproducción, comunicación pública, distribución y divulgación, durante 36 meses a partir de mi graduación, pudiendo por lo tanto la Universidad, utilizar y usar esta obra por cualquier medio conocido o por conocer, siempre y cuando no se lo haga para obtener beneficio económico. Esta autorización incluye la reproducción total o parcial en los formatos virtual, electrónico, digital, óptico, como usos en red local y en internet.
2. Declaro que en caso de presentarse cualquier reclamación de parte de terceros respecto de los derechos de autor/a de la obra antes referida, yo asumiré toda responsabilidad frente a terceros y a la Universidad.
3. En esta fecha entrego a la Secretaría General, el ejemplar respectivo y sus anexos en formato impreso y digital o electrónico.

26 de septiembre de 2022

Firma: _____

Resumen

En la era de la imagen en la que habita actualmente el ser humano resulta imprescindible analizar los eventos de visión en las producciones cinematográficas desde una perspectiva transversal, la cual abarque aspectos sociales, culturales, políticos etc., componentes esenciales en la construcción de sentido de las personas en la actualidad. El cine de ciencia ficción del siglo XXI, posibilita la idea de la construcción de la imagen evolutiva del ser humano en función de la tecnociencia y la maquinización. Si el ser humano regresase en el tiempo pensaría que el viaje hacia la Luna sería por muchos años el límite de la exploración espacial; hoy en día, el ser humano se proyecta más allá del satélite Lunar, y es esto lo que las creaciones de ciencia ficción han mostrado en sus obras desde el siglo XX. Con la ayuda de la ciencia y la tecnología, las imágenes que un espectador mira en una obra de ciencia ficción, ya no únicamente lo hacen imaginar la historia que se está contando, sino que también, otorgan al observador un vistazo hacia el futuro, y hasta dónde pretende llegar la humanidad con el objetivo de encontrar las respuestas que devienen desde que el ser humano dio inicio a sus procesos cognitivos. La obra de ciencia ficción elegida para el análisis fílmico audiovisual formal fue *Europa Report*, del cineasta ecuatoriano Sebastián Cordero, con la intención de evidenciar qué tipos de discursos audiovisuales existen, analizar cómo se construye la imagen evolutiva del ser humano y cómo esta varía en función de la tecnociencia y la maquinización presentes en la película. Para lo cual, se realizó un estudio transdisciplinar en el marco de los estudios visuales, donde se encuentran inmersos conceptos en cuanto a la filosofía, psicología, política, comunicación, entre otros, mismos que posibilitan un objetivo colectivo como humanidad en la búsqueda del conocimiento más allá del planeta Tierra, el universo. El cine de ciencia ficción juega un papel muy importante para reproducir este ideal. La opinión de expertos en el tema, tanto cinematográfico como dentro de la ciencia y tecnología, permitió enriquecer la reflexión acerca de las temáticas que se plasman en el estudio realizado.

Palabras clave: imagen evolutiva del ser humano, cine de ciencia ficción, discursos audiovisuales, tecnociencia, maquinización.

El presente trabajo de investigación quiero dedicarlo principalmente a mi hija Pepita González, por todo el amor que le tengo y por las alegrías que me brinda. También, quiero dedicárselo a todas aquellas personas que realizan divulgación científica con carácter social, porque es importante analizar el conocimiento desde varias aristas para poder tener una noción mucho más amplia del mundo en el que vivimos.

Agradecimientos

Quiero agradecer por sobre todo a mi madre Licenia González por ese amor tan inconmensurable y por todo su apoyo a lo largo de toda mi vida, sin duda alguna, es la persona que más amo en este mundo. A mi padre Patricio Santacruz por estar al pendiente de mí a pesar de la distancia; a mis queridos hermanos William y Juan, por ser parte fundamental en cada una de mis decisiones y brindarme siempre su ayuda. A Azucena, Prisi, Dagmar, Isme, Nelly, Tafer, Tammy, Kari, Andre, Diani, Michu, Vale, Carlita B., Mika, Kenny, Danni, Moises, Jordy, Cheo, Gonza, Guillo Saúl, Andy, Erick, Carlitos, Santy, Erika, Carlita, Nicole, Vicky y Kathy por todo el cariño y darme siempre los ánimos para seguir adelante durante toda la investigación. A mi querido tío Carlos Santacruz, quien ha sido un soporte fundamental desde mi pregrado para poder llegar al sitio en donde me encuentro actualmente. A mi tutor Iván Rodrigo Mendizábal, por guiarme de la mejor manera en los bastos caminos del cine de ciencia ficción, ya que es una pasión que compartimos. A mi querida Universidad Andina Simón Bolívar, por darme otra perspectiva de la vida y dotarme de un gran conocimiento emancipador. Por último, a cada una de las personas que de una u otra forma han llegado a mi vida y de las cuales he podido aprender mucho con su compartir.

Tabla de contenidos

Figuras	13
Introducción	15
Capítulo primero Discurso, cine de ciencia ficción y <i>Europa Report</i>	19
1. Aproximación al discurso desde la construcción social de la realidad	19
1.1. Fundamentos clave del discurso	22
1.2. Análisis del discurso	27
2. El cine de ciencia ficción como discurso audiovisual	29
2.1. Breve acercamiento al cine	29
2.2. El cine de ciencia ficción	33
2.3. Categorías presentes del cine de ciencia ficción	34
3. <i>Europa Report</i>	42
3.1. Premisas de análisis en <i>Europa Report</i>	43
Capítulo segundo Los estudios visuales como elemento de análisis del discurso audiovisual en el cine de ciencia ficción del siglo XXI	45
1. Los estudios visuales en el cine de ciencia ficción del siglo XXI	45
1.1. La cultura visual y la mirada crítica del autor	46
1.2. La Imaginación más allá de la imagen	51
2. Los retos cine de ciencia ficción del siglo XXI	53
2.1. Ciencia vs. Ficción	53
2.2. Preceptos de ciencia y ficción	54
2.3. El cine de ciencia ficción como proceso de desarrollo	56
2.4. Construcción de la imagen evolutiva natural del ser humano en función de la tecnociencia y la maquinización desde la mirada del cine de ciencia ficción	57
Capítulo tercero Análisis de <i>Europa Report</i>	59
1. Análisis fílmico formal audiovisual en <i>Europa Report</i>	59
1.1. Aspectos generales en <i>Europa Report</i>	61
1.2. Aspectos Específicos en <i>Europa Report</i>	79
Conclusiones	83
Obras citadas	87

Anexos.....	93
Anexo 1: Entrevistados	93
Anexo 2: Matrices de análisis	94

Figuras

Figura 1. Dualidad Onda-Partícula, 2021.....	21
Figura 2. <i>Storyboard</i> de <i>Europa Report</i> , 2013.....	61
Figura 3. <i>Storyboard</i> Master de <i>Europa Report</i> , 2013.....	61
Figura 4. Bosquejo a color del interior de la nave <i>Europa One</i> , 2013.....	66
Figura 5. A bordo de la nave Europa, boceto de cubierta media a color, 2013	69
Figura 6. Boceto de Katya sobre Europa, 2013.....	71
Figura 7. Imagen final de Katya sobre Europa, 2013.....	72
Figura 8. Nave <i>Europa One</i> sobrevolando Júpiter, 2013.....	73
Figura 9. <i>Storyboard</i> de la nave en Europa, 2013	73
Figura 10: Escena final de la nave espacial sobre Europa, 2013	74
Figura 11. Escena de James con su videgrabadora, 2013	75

Introducción

Esta investigación intenta reflexionar sobre la construcción de la imagen evolutiva del ser humano y cómo esta se ve relacionada directamente con el avance tecnocientífico maquinizado. Este trabajo servirá como aporte para futuras investigaciones que tomen en cuenta esta problemática sociocultural.

Para este fin, se intenta relacionar el cine de ciencia ficción con los distintos escenarios que puede presentar la ciencia, la tecnología y la maquinización dentro de la realidad del mundo actual; esto por la gran preocupación que existe en torno al futuro del ser humano y su estadia en el planeta Tierra. Así, surge la necesidad de examinar los posibles eventos que podría llevar acabo la humanidad dentro de un futuro próximo para su misma supervivencia, elevando a la especie en su escala evolutiva.

Hace 50 años parecía imposible que el ser humano pueda ir más allá de la Luna con la tecnología de aquella época, pero gracias a los avances científicos, este deseo que tiene el individuo por conquistar nuevos mundos se torna cada vez más, una realidad. La siguiente década se presenta como determinante para el mundo científico, puesto que se llevarán a cabo misiones espaciales no tripuladas al espacio y, poco a poco, los discursos audiovisuales de las películas de ciencia ficción se vuelcan hacia una realidad.

Las principales potencias mundiales habrán de dictaminar el futuro del ser humano fuera de este planeta, y será algo a lo que no todas las personas tendrán acceso; el fin último del hombre y la mujer está llegando su etapa final, al menos en el planeta Tierra, y es un tema del cual las personas no están al tanto. Por ello la necesidad de difundir estas temáticas dentro del campo comunicacional.

El objeto de análisis de esta investigación fue la película de ciencia ficción *Europa Report*, una obra de cine independiente, escrita por el estadounidense Philip Gelatt y dirigida por el ecuatoriano Sebastián Cordero. La película muestra que las exploraciones espaciales pueden ser posibles en un futuro muy cercano. Este filme fue estrenado en el año 2013, bajo la categoría de ciencia ficción, con un presupuesto de 8 millones de dólares aproximadamente y contó con la guía de científicos expertos de la NASA como Barry Goldstein, quien se encuentra a cargo de la misión Europa Clipper, una misión real en la que trabaja el gobierno

estadounidense para lanzar una sonda espacial como instrumento de exploración del satélite galileano Europa.

La pregunta que guía el presente trabajo es ¿de qué manera se desarrollan los discursos audiovisuales acerca de la imagen evolutiva del ser humano en función de la tecnociencia y la maquinización que existe en la película de ciencia ficción *Europa Report*?

Así, el objetivo central de esta investigación es analizar los discursos audiovisuales de la película *Europa Report* como constructora de la imagen evolutiva del ser humano en función de la tecnociencia y la maquinización.

La investigación fue de carácter cualitativo, enmarcado dentro de los estudios visuales y de la cultura visual. La metodología utilizada para desarrollar el análisis de la obra fue el análisis del discurso. El interés fue analizar el discurso de la película en cuestión, además de contrastarla con la opinión del propio cineasta y director, Sebastián Cordero, y el especialista en gestión de ciencia y tecnología, Andrés Robalino; a través de medios virtuales de comunicación.

En Ecuador existen poquísimos estudios que abarcan el campo de la ciencia ficción, especialmente la obra dirigida por Sebastián Cordero, *Europa Report*; en uno de ellos se titula “Recordando Europa Report”, donde su autor Rodrigo Mendizábal (2015), trata el tema del migrante espacial haciendo especial énfasis en la exploración del universo como un tema de actualidad con vista hacia el futuro, partiendo desde una base científica en resonancia con las principales problemáticas sociales.

El mismo autor, Rodrigo Mendizábal (2022) publicó “Cine de ciencia ficción en Ecuador” donde analizó específicamente la industria audiovisual de ciencia ficción del país. En este trabajo concluye que hay aún un gran vacío de reflexión sobre este género en concreto que incluya su relación con problemáticas sociales, culturales, históricas, políticas etc., que, tratadas de distinta forma, podrían contribuir en el futuro de la nación.

El mismo Rodrigo Mendizábal ha seguido abordando la problemática en su trabajo más reciente “La ciencia ficción ecuatoriana (1949-2020)”, capítulo del libro *Historia de la ciencia ficción II: De la modernidad hasta la posmodernidad*, coordinado por Teresa López Pellisa y Silvia Kurlat Ares (Rodrigo Mendizábal 2021).

Por otro lado, existen estudios a nivel internacional como: “Questioning Causality, Climax, and Closure: Europa Report (Sebastián Cordero, 2013)” de Benson-Allott (2013); “Europa Report by Sebastián Cordero” de Kelly (2014); “Europa Report” de (Chang 2003);

“Europa Report de Sebastián Cordero Espinosa. ‘Un nuevo paso para la humanidad’” de Hoyos y Castellanos (2021).

Así, los trabajos realizados previos al tema de investigación ofrecen una serie de conceptos y categorías que se utilizaron durante el desarrollo de esta investigación. En este sentido, el primer capítulo toma como punto de partida una breve aproximación al discurso visto desde la construcción social de la realidad en los seres humanos; teniendo en cuenta fundamentos importantes como el deseo, el poder y la significación; estos tres términos son principalmente los que traspasan a las imágenes y para analizarlos es preciso utilizar metodologías transdisciplinarias.

En un segundo momento se realiza una aproximación al cine de ciencia ficción, pasando por la historia del cine como inventiva del ser humano; se procede también a realizar una distinción entre narración y relato para culminar con la definición del discurso audiovisual como tal. Después, se indaga sobre los conceptos fundamentales de esta investigación como lo son: la ciencia, la tecnología, la tecnociencia, la maquinización y la evolución del ser humano; para en un último instante, brindar al lector un inminente acercamiento al objeto de estudio, *Europa Report* con el propósito de evidenciar qué tipos de discursos audiovisuales contiene la película de ciencia ficción.

El segundo capítulo consta de un diálogo entre autores que destacan en el ámbito de los estudios visuales y la cultura audiovisual, articulando las concepciones del cine de ciencia ficción para determinar cómo se construye la imagen evolutiva del ser humano en función de la tecnociencia y la maquinización.

Por último, el tercer capítulo contiene el análisis fílmico formal del objeto de estudio, *Europa Report*. Se estimaron elementos claves para lograr efectuar la investigación de la forma más rigurosa posible; tomando en cuenta aspectos generales como: el montaje, la puesta en escena, la imagen, el sonido; y aspectos específicos como: la intertextualidad, la denotación y connotación (Aumont 2011).

Se analizaron 30 muestras escenográficas y se contó con el aporte del punto de vista del director de *Europa Report*, Sebastián Cordero; todo esto en convergencia con el método de análisis del filme considerando la metodología desarrollada por Jacques Aumont para analizar cómo se construye la imagen evolutiva del ser humano en la película de ciencia ficción.

Capítulo primero

Discurso, cine de ciencia ficción y *Europa Report*

No existen hechos,
solo interpretaciones.
(Friedrich Nietzsche 1886)

1. Aproximación al discurso desde la construcción social de la realidad

Cuando se habla de discurso, en lo que primero piensa la mente de un ser humano es en la oratoria de una persona elocuente frente a un público espectador, con la intención de causar algún efecto a causa de esta retórica. Sin embargo, el discurso va más allá del acto de ver y escuchar a una persona sobre un podio; los discursos se encuentran en todo hecho que implique comunicación e interacción entre dos o más individuos.

Pero el discurso no solo está presente entre las personas; cuando alguien observa una pancarta publicitaria o escucha un mensaje radiofónico, inmediatamente esta persona está siendo atrapada por la idea que llevan consigo estos contenidos, incluso cuando no lo vea o no lo escuche, bastará con la sola presencia del hecho comunicativo para que una persona tome una decisión orientada por la acción discursiva.

Todo esto forma parte de los hábitos que comúnmente realiza el ser humano, ya sea de forma consciente o inconsciente; donde su construcción social de la realidad está determinada por “un ser pensante –el sujeto– que es el que conoce, y un objeto –lo conocido” (Yáñez Henríquez 2010, 291). El conocimiento entonces, pasa a ser la clave de la construcción social de la realidad del ser humano, donde se puede precisar qué tanto conoce, pero a la vez también qué desea o anhela conocer cada persona para ampliar su realidad, así como lo que desconoce o no quiere conocer para limitar la misma.

En una estructura social, el discurso tiene la capacidad de construir realidades por medio del conocimiento y el deseo, donde intervienen factores culturales, políticos, económicos y demás para poder establecer la base de las relaciones sociales sobre la cual las personas interactúan entre sí y construyen significados a sus acciones.

Para Vicente Manzano “un discurso es más que una colección de frases. Incluye [...] ideología, cultura, contexto. Los discursos son compendios que transmiten significados y proponen comportamientos sobre asuntos que pueden ser muy específicos o muy generales”

(US 2005, num. 1); por tanto, un mismo discurso puede ser interpretado de una o varias formas y esto dependerá de la concepción que cada persona otorgue a este.

El ser humano, al estar inmerso en la “civilización de la imagen” (Sibilia 2012, 62), puede atribuir un sin número de interpretaciones a los diferentes discursos que existen hoy por hoy; como el discurso televisivo, el discurso propagandístico, el discurso cinematográfico y lo que actualmente mueve a la sociedad, el discurso en las redes sociales, entre otros.

Hoy en día se puede evidenciar cómo la interacción y la relación entre personas se encuentra mediada por el mundo de las imágenes y las nuevas formas de comunicación, extinguiendo poco a poco el diálogo en la sociedad (62), incidiendo directamente sobre las relaciones sociales y la interacción entre los individuos, y afectando la forma que tiene el ser humano de interpretar el mundo en cuanto a lo que observa y a lo que escucha.

En una era híper-visual, el ser humano mantiene a la vista como sentido principal al momento de realizar un breve análisis de su entorno. Después, da paso al sentido del oído para reforzar sus primeras ideas y por último, enlaza el resto de sus sentidos para lograr una mayor interpretación del mundo como lo conoce o cree conocerlo.

Pese a ello, esto no fue siempre así, Carlos Scolari lo explica claramente a través de una entrevista a Marshall McLuhan realizada por Eric Norden publicada en la revista *Playboy* en marzo de 1969, donde afirma que:

El hombre prehistórico, o tribal, existía en un armónico equilibrio de los sentidos. Percibía el mundo equitativamente mediante el oído, el olfato, el tacto, la vista y el gusto. Pero las innovaciones tecnológicas son extensiones de habilidades y sentidos humanos que alteran ese equilibrio sensorial; una alteración que, a su vez, remodela inexorablemente la sociedad que creó la tecnología [...] la invención del alfabeto fonético, [...] arrojó al hombre tribal fuera de su balance sensorial y dotó al ojo de preponderancia. (Scolari 2015, 46)

Esto resulta fácil de comprobar, por ejemplo: tomando en cuenta que la velocidad de la luz es más rápida que la velocidad del sonido y, desde un lineamiento científico; se puede decir que, el ser humano primero observa y luego escucha. Cuando cae un rayo lo que primero se visualiza es el reflejo de la luz, para después escuchar las ondas sonoras. No obstante, esto no tiende a ser una constante, porque fácilmente una persona puede primero escuchar el sonido sin la necesidad de ver el rayo, todo dependerá del lugar donde esta se encuentre. Esto se puede entender como el lugar relativo del observador. Un ejemplo:

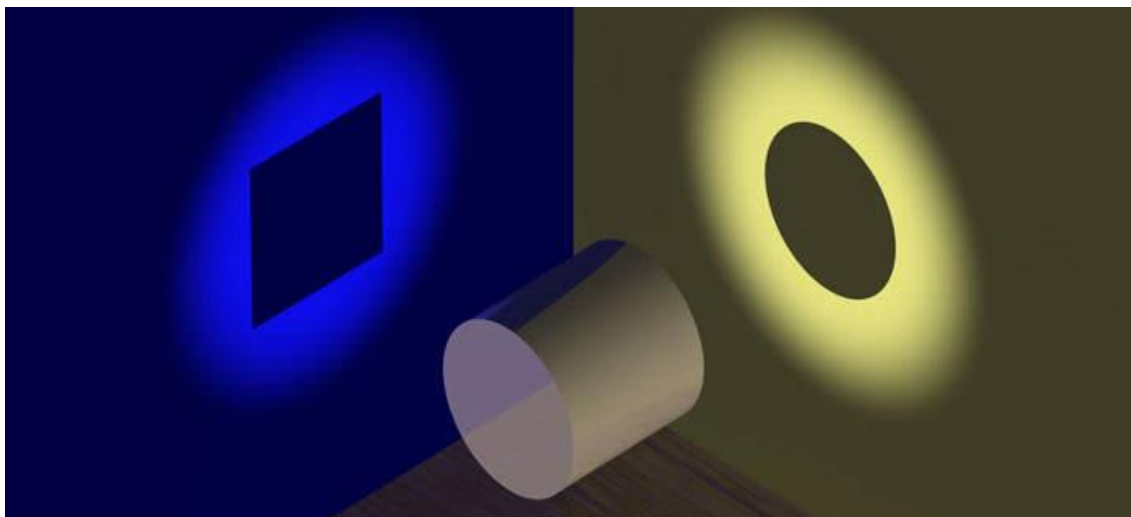


Figura 1. Dualidad Onda-Partícula, 2021

Fuente y elaboración: IDIS

Algo similar ocurre en la sociedad en relación a los diferentes discursos; donde cada una de las personas tiende a construir su realidad de acuerdo a su lugar de enunciación y su matriz cultural a través del conocimiento. En palabras de Peter L. Berger y Thomas Luckmann (2003, 13) la “‘realidad’ y ‘conocimiento’ se justifica así inicialmente por el hecho de su relatividad social”.

Se puede notar entonces que, en ambas instancias, en el mundo de las ciencias exactas y en el mundo de las ciencias sociales, existe un término en común: la interpretación; lo que significa que en un mundo cognoscente nada está dicho en ninguna rama científica, tanto en la que pretende explicar los fenómenos naturales como en la que pretende abordar los fenómenos sociales.

Berger y Luckmann definen la realidad y el conocimiento en relación a los fenómenos de la siguiente forma:

Bastará con definir la “realidad” como una cualidad propia de los fenómenos que reconocemos como independientes de nuestra propia volición (no podemos “hacerlos desaparecer”) y definir el “conocimiento” como la certidumbre de que los fenómenos son reales y de que poseen características específicas. (Berger y Luckmann 2003, 11)

Todo esto conlleva un proceso cognitivo en el que cada persona pone en práctica todo lo que ha visto, lo que ha escuchado, lo que ha sentido y lo que ha aprendido acorde a su relación con el mundo y la sociedad, para construir la imagen del mundo que mira y escucha el sujeto en su entorno.

El sentido de la vista y el sentido del oído juegan un papel fundamental en la significación que atribuyen a los discursos a los que el ser humano se enfrenta día tras día. William Mitchell (2011) menciona que hay que “aceptar el hecho de que es mediante el diálogo entre representaciones verbales y pictóricas como creamos gran parte de nuestro mundo” (154), donde se conjuga todo el conocimiento adquirido a través del tiempo, como el lenguaje y el habla, haciendo posible el entendimiento de lo que se concibe como realidad.

Empero, todo lo antes mencionado, no basta para lograr obtener un alto entendimiento de la construcción social de la realidad. Para analizar los discursos que se presentan ante las personas día tras día, es imprescindible indagar más allá de lo que se ve y de lo que se escucha, es necesario atravesar las imágenes y los textos para comprender su raíz histórica, política, social, cultural etc., y así, entender de dónde surgen las diversas representaciones y discursos expuestos a interpretación de cada ser humano.

1.1. Fundamentos clave del discurso

Al estudiar el discurso desde una perspectiva transdisciplinar, existen varias aristas que pueden establecer desde dónde y cómo se pueden investigar cada uno de los diferentes discursos de una sociedad. Los principales aspectos del discurso a tomar en cuenta son: la ideología, la intencionalidad, el lenguaje, el contexto, la interacción social (van Dijk 2009, 27).

Cada uno de estos mecanismos puede encontrarse en las narrativas audiovisuales y, desde un contexto cinematográfico, pueden derivarse otros subniveles como: el poder, el deseo y la significación; los cuales tienen la capacidad de traspasar a las imágenes (Walter y Chaplin 2002). Estos elementos permanecen recónditos detrás de cada discurso y se los puede identificar de un cierto modo como se verá más adelante en función del análisis de las unidades mínimas del cine, los planos.

Por ahora se debe tener claro el funcionamiento de estas componentes desde una mirada transdisciplinar, en la que se involucran enfoques y teorías del psicoanálisis, la comunicación y el lenguaje, que permitan entender cómo es la construcción social de la realidad en cada una de estas instancias.

1.1.1. Deseo

El deseo en el discurso, se lo puede comprender desde la perspectiva del psicoanálisis. El deseo existe desde el mismo inicio de la vida en cada ser humano, o sea desde los primeros procesos cognitivos en los que se encuentran involucradas las personas desde temprana edad.

El deseo no se refiere a un objeto tangible de la realidad, ni mucho menos al anhelo de querer obtener algo; va más allá de un discurso expresado de la forma más coloquial o formal posible; el deseo siempre permanecerá en la dimensión de lo imaginario e inalcanzable para el ser humano y para su satisfacción personal.

Dicho de este modo, Jaques Lacan y Jacques Alain Miller (1987, 253) siguiendo los escritos de Freud afirman que, “antes del lenguaje, el deseo solo existe en el plano único de la relación imaginaria del estadio especular; existe proyectado, alienado en el otro”; será únicamente mediante del uso del lenguaje cuando el ser humano puede desprenderse de este otro individuo.

De este modo, cuando el ser humano se comunica, se dice que aprende, y cuando aprende, es cuando el deseo toma su forma real, convirtiéndose en anhelo, un anhelo que estará al alcance del ser humano por medio del conocimiento que ha adquirido gracias al uso del lenguaje. Mientras esto no suceda, el deseo viene a ser todo aquello que aparece como discurso y se apodera del individuo.

Deseo y anhelo pueden ser en tanto metonímicos, por lo que hay que entender el segundo como efecto del primero, es decir, existe una causalidad, donde para pasar del objeto imaginario hacia objeto real, se necesita que el sujeto se comunique con su entorno, que conozca y construya el conocimiento a través del uso del lenguaje.

En el sentido fundamental de la teoría que creó Freud, trata de recuperar la esencia (interno) por sobre la apariencia (superficial), haciendo un hincapié en el inconsciente que se sitúa bajo la forma de un lenguaje homogéneo (significantes y significados), mismo que será el encargado de estructurar la vida de toda persona desde el momento de su nacimiento, donde se ven dictaminadas determinadas expectativas simbólicas.

Flavia Navés (2012, 13) dirá que “es posible considerar que el deseo como singularidad subjetivante se torna un desafío para la universalización objetivante del método de las ciencias positivas. En otras palabras, la elaboración del concepto de deseo no sigue una evolución lineal, como la de los avances en física u otra ciencia exacta”.

Razón por la que se realiza un análisis cualitativo al atribuir las subjetividades del ser humano con la falta de un algo (el objeto ausente), perder algo o no tener algo; porque mientras permanezca en ese estado tendrá la capacidad de dominar al sujeto, por el hecho de querer obtenerlo, y así, posesionarlo con la idea de lo inalcanzable para él o ella.

En cambio en el anhelo, el individuo va perdiendo poco a poco el interés por ese algo en medida que lo domina, es decir, cuando se libera del algo deseado y lo convierte en el algo real y lo “humaniza” (Lacan y Miller 1987), se dirá entonces que la persona sobrepasó el lado simbólico mediante la objetivación de su accionar.

Es así como el deseo prácticamente es una oposición al querer consciente utópico del anhelo, porque se puede desprender con base en el conocimiento, el lenguaje y la comunicación.

De este modo, el deseo aparece como todo discurso el cual puede ser tomado por una persona y reflejarlo en su inconsciente, allí permanecerá hasta que cada individuo logre una emancipación desde lo imaginario hacia lo real.

1.1.2. Poder

El poder se presenta como la capacidad para que un individuo logre influenciar sobre una persona o un conjunto de personas; puede ser empleado mediante criterios ideológicos, culturales, políticos, etc. que definen a una sociedad específica. El objetivo principal del poder es imponer un juicio de verdad que pueda replicarse dentro de una realidad socialmente construida para el ser humano.

En el discurso el poder no debe entenderse desde el concepto de dominio, porque existen varias formas de ejercer poder sobre una sociedad; se advierten de tres principios básicos: tomar el término desde su “extremo cada vez menos jurídico de su ejercicio [...] tomarlo por el lado interno [...] no pensar el poder como un fenómeno de dominación global y homogénea” (Foucault 1994, 238–239).

Siguiendo estas directrices, si bien es cierto que el poder funciona paralelamente en dimensiones de la dominación (fuerza o violencia), este obtiene un mayor resultado cuando se lo utiliza a manera de construcción de verdades o realidades con respecto al ser humano, donde se involucran múltiples lazos y redes de poder, mismos que comparten una misma interpretación para los espectadores.

Estas redes se atraviesan mutuamente, donde el poder trasciende entre dominados y dominantes para su reproducción, en palabras más simples, el poder atraviesa a los sujetos, “los toca” y continúa circulando constantemente entre los distintos individuos, siendo en este sentido la característica del poder, el ser productivo, más no represivo, construyendo netamente sujetos sociales guiando su accionar.

Esto ocurre cuando las personas logran identificarse con las ideas, veraces o ficcionales de una narrativa cualquiera y consiguen generar un vínculo de pertenencia con esta noción. En este caso, no es precisamente el individuo quien controla el poder, sino todo lo contrario, este pasa a ser “un efecto del poder y, al mismo tiempo, es su transmisor: el poder transita por el individuo al que ha constituido” (Foucault 1994, 240). El poder moldea cuerpo y mente de los sujetos a quienes ha poseído dentro de las redes de relaciones, donde posibilita determinadas prácticas, subjetividades, saberes y placeres.

El poder en la actualidad debe ser analizado desde la parte subjetiva e interpretativa que posee todo ser humano, es allí donde se construye el conocimiento y se provee sentido con respecto a lo que toda persona mira, escucha y siente a través de sus sentidos.

Al no existir realidades homogéneas y verdades absolutas, toda idea estará prioritariamente vinculada al contexto y la matriz cultural de cada persona; siendo el mismo individuo el encargado de otorgar juicios de veracidad o falsedad para cada uno de los discursos que lleven impregnados poder dentro. Los juicios de valor o valoraciones, y las creencias generadas por el poder de una cierta narrativa encierran una dimensión política, de movilización de voluntades, así como una dimensión cultural, de generación de significados y sentidos.

1.1.3. Significación

Dentro de las estructuras básicas que hacen posible dar sentido a lo que el ser humano percibe por medio de sus sentidos, se encuentra el lenguaje, cuya significación estará determinada por el conjunto de signos que hacen posible sus usos en cada una de las sociedades.

En el discurso, existen dos instancias para poder descifrar el código inscrito dentro del mensaje que el emisor entrega al receptor; Ferdinand de Saussure (1966) los ha denominado “significado y significante”, Roland Barthes (2016) los llama “texto e imagen” y William Mitchell (2011) los adjudica como “imágenes pictóricas e imágenes verbales”; estas estructuras son las encargadas de construir la realidad en cada persona conforme a lo que mira y escucha.

La conjunción de estas componentes logra establecer una serie de signos que posibilitan la construcción de la significación, Barthes (2016, 7) sostiene que estos signos se pueden evidenciar con las “actitudes, expresiones, colores o efectos, provistos de ciertos sentidos en virtud del uso de una cierta sociedad: la relación entre el significante y el significado”.

Se puede decir entonces que, la forma en la que se manifiestan estos signos no son exclusivas de las expresiones orales o escritas, sino que pueden tomar sentido en el lenguaje no verbal, así como en los detalles que pueden denotar un significado, imagen o imagen pictórica. Son el resultado de los procesos de análisis lingüístico que el ser humano pasa por alto o que le es imperceptible fuera del relativismo de las ciencias analíticas del lenguaje.

Las expresiones orales y escritas no pueden remitirse únicamente al orden y el significado de las palabras, deben trascender al uso social dentro de la práctica de la comunicación, sobrepasando los niveles estructuralistas del análisis del lenguaje (Paz Gago et al. 1994, 139). De modo que, todo signo puede generar significación y esto producir un discurso, desde lo más abstracto hasta lo más definido.

Viviana Cárdenas (2017, 28) afirma que “en efecto, las unidades deben ser deslindadas, porque no son perceptibles a primera vista, y uno de los problemas más importantes en el estudio del lenguaje radica en las premisas desde las cuales se realiza este análisis”; desde una palabra dicha o una palabra escrita hasta el guion de una producción cinematográfica, por ejemplo.

Toda forma de comunicación desemboca en la significación, lo que *a priori* puede generar formas ideológicas de pensamiento, partiendo desde el signo y cómo este se transforma en un símbolo hasta llegar a convertirse en un mito, aquí radica la importancia de disociar cada unidad del lenguaje, así se puede analizar en cierta medida el discurso al cual se enfrenta el individuo en relación a lo que observa y escucha.

En el tiempo cinematográfico en el que se encuentra el ser humano, este se ve eminentemente sujeto a la interpretación y la reinterpretación, se enfrenta a una “modernidad líquida” (Bauman 2012), misma que precisa el desarrollo de un pensamiento crítico y reflexivo, con el fin de dar a conocer las repercusiones que puede tener el discurso dentro de una sociedad con distintos niveles de significación.

1.2. Análisis del discurso

Hoy por hoy, el análisis del discurso se constituye como una de las principales herramientas dentro de la investigación social. Los discursos se relacionan con las prácticas cognitivas del ser humano; es decir, la interacción y la comunicación que existe entre dos o más personas, puede encontrarse sometida a un juicio subjetivo encargado de valorar la información que cada individuo ha adquirido por medio del conocimiento según cada contexto social, político, económico, etc.

Pedro Santander (2011, 207) destaca que se debe tomar al análisis del discurso como “una útil y recurrida herramienta de análisis, con potencial heurístico importante”, lo que permite al ser humano la apropiación del conocimiento en función de una necesidad habitual (como se mencionó en cuanto a la construcción social de la realidad), logrando decodificar la información que compone cada uno de los discursos en su vida diaria.

En este sentido, si bien el análisis del discurso sirve principalmente como instrumento metodológico, también puede ser utilizado para efectuar un breve análisis de las interrelaciones que ocurren entre dos o más personas, pues es el medio que permite al ser humano generar significados y, a partir de éstos, tomar decisiones y/o acciones.

Con todo lo antes dicho, Teun van Dijk remarca la importancia del análisis del discurso dentro de las relaciones sociales:

El discurso puede describirse en distintos niveles de estructura. Estas estructuras son explicadas de diversas formas, por ejemplo, por la sintaxis, la semántica, la estilística y la retórica, así como por el estudio de géneros específicos, como los de la argumentación y la narración de historias [...] además de estos enfoques estructurales más abstractos, el discurso puede estudiarse en términos de los procesos cognitivos (mentales) concretos de su producción y comprensión por los usuarios del lenguaje. (van Dijk 2009, 20–21)

Entonces, las prácticas sociales se pueden establecer como procesos discursivos que reflejan una intencionalidad, donde un mismo lenguaje homogéneo resulta ser el mejor medio para la comunicación, el intercambio de ideas, el entendimiento y los significados y sentidos que dos o más personas pueden generar dentro de una conversación.

De este modo, el análisis del discurso puede ser utilizado para un estudio procesos narrativos como los que se derivan de las narrativas audiovisuales que construye el cine, remarcando que el mismo cine de por sí, ya es un discurso y, por ende, cada género cinematográfico tendría un discurso implícito.

En el caso del discurso cinematográfico, son los actos, los gestos, el montaje, los efectos especiales, la interacción entre los actores y las cámaras, el desenvolvimiento escénico, la puesta en escena, cómo está construida la historia y varios factores más los que pueden ser estudiados por medio del análisis del discurso.

En el género de ciencia ficción, por ejemplo, estas componentes, pueden determinar la construcción y producción de sentido y, el análisis del discurso, contribuye a comprender cómo se conjugan todos estos pequeños elementos para que el espectador fabrique una realidad paralela producto de la obra cinematográfica.

Vicente Manzano define al análisis del discurso como una “unidad muy concreta [...] esa unidad se genera desde un todo más amplio e identificarlo es una tarea no inmediata” (US 2005, num. 3), tal como sucede con los planos en una obra cinematográfica, donde se puede partir de unidades mínimas y llegar a obtener conclusiones significativas para toda una audiencia. Para el espectador más crítico y minucioso resulta ser una tarea mucho más compleja.

El objetivo del discurso es construir determinadas representaciones del mundo en los demás y el análisis del discurso permite identificar aquellos aspectos que determinan el funcionamiento de un discurso como tal. De esta forma, un sujeto A (director, escritor o guionista) puede construir realidad en un sujeto B (audiencia, público o espectador) a partir del conocimiento, aprendizaje o enseñanza que dejó el filme sobre este último.

Considerando el poder que puede ejercer una persona sobre otra, el análisis del discurso se presenta como una alternativa para la producción de conocimiento, donde el sujeto adquiere la capacidad de asimilar el mensaje –ya sea escrito, verbal o audiovisual– con un mayor grado de entendimiento ante los diferentes aspectos que pueden componer cada una de las ideas que un individuo expresa mediante el lenguaje.

Es la forma multidisciplinaria del análisis del discurso lo que permite redireccionar cada estudio en los parámetros que el investigador requiera utilizar (van Dijk 1999, 252). El análisis del discurso, por tanto, puede dar a conocer cómo es que se construye el sentido dentro del cine, particularmente en el género de ciencia ficción como elemento discursivo.

Un análisis crítico del discurso infiere por tanto, mantener presente los aspectos políticos, culturales, sociales, etc., que traspasan la imagen dentro de las producciones cinematográficas y así, articular cada uno de estos elementos como una forma de resistencia ante la construcción de sentido de las grandes industrias culturales, para evidenciar el

significado que más se aproxime a la realidad en cada espectador, sin olvidar que no existe la verdad absoluta.

2. El cine de ciencia ficción como discurso audiovisual

2.1. Breve acercamiento al cine

Como bien se conoce, la historia del cine comienza con el cinematográfico invento tecnológico de los hermanos Lumière, teniendo como antecedente el famoso kinetoscopio de Thomas Edison, que era un aparato utilizado para poder registrar imágenes en movimiento, pero sin poder reproducirlas.

La primera proyección pública de imágenes en movimiento se realizó el 28 de diciembre de 1895 a cargo de Louis y Auguste Lumière, dando paso a lo que muchos han calificado como la fábrica de los sueños, en la cual, es posible cumplir con todos los deseos que sobrepasan el limitado poder del ser humano a través de la creatividad y la imaginación.

Así también, este registro de imágenes en movimiento permitió captar y mostrar eventos y sucesos de la vida diaria de las personas dentro de la sociedad, logrando marcar dos tendencias para el cine en aquella época: el cine documental y el cine de ficción.

El cine documental generalmente operaba en espacios exteriores, como parques, plazas, fábricas, etc., precisamente por su carácter natural. En cambio, el cine de ficción normalmente utilizaba espacios interiores para su producción, por su necesidad de escenificación.

En 1911, el cine fue denominado como el séptimo arte, pero con el pasar del tiempo, la imagen no sería suficiente para sostener la atención sobre la industria cinematográfica; las audiencias exigían ir más allá de los límites tecnológicos de aquella época, con el propósito de apreciar una producción mucho más realista, con la que el público pueda identificarse.

Es así como en 1927 la compañía Warner Bros. produce *El cantor de Jazz* dirigida por el director Alan Crosland, logrando incorporar por primera vez el sonido dentro de una producción cinematográfica y pasando a la historia del cine como el “primer largometraje con diálogo audible” (IMDb 2021d, párr. 2).

De esta forma y con el pasar del tiempo, el cine ha ido evolucionando acorde a las demandas del público en cuanto a los aspectos que se deben tomar en cuenta al momento de

realizar una producción filmica, elementos del lenguaje cinematográfico como: la imagen, el sonido, el montaje, la puesta en escena y la narración (Aumont 2011, 9-15).

2.1.1. Relato y narración

El relato puede definirse como la acción de contar una historia brevemente y puede hacérselo de dos formas: forma oral (voz) o escrita (textos e imágenes). La narración, es la forma en la que se cuenta la historia, ya sea real o de ficción. En cierta medida se puede decir que, es una manera informal de presentar el modo en el que ocurren los hechos desde un narrador hacia un narratario. Ambos términos son polisémicos, por lo que hay que definir el contexto en los cuales se los utiliza.

Ordoñez argumenta sobre narración y relato de la siguiente forma:

La narración remite, en términos generales, al contenido en el que el espectador reconoce, por medio de la secuencia de imágenes y sonidos, los acontecimientos que construyen un argumento y que remiten a un texto que representa la historia. [...] Un relato supone narrar un conjunto de hechos que sucedieron y hacerlo de forma que tenga una estructura causal, es decir una secuencia que lleve a un desenlace con ciertas consecuencias y en un tiempo determinado de exposición. (Ordoñez 2018, 103)

En el cine, la forma en que se presentan los sonidos y las imágenes hacen que el espectador pueda distinguir entre el cine documental y el cine de ficción. El relato fílmico por su lado, es el encargado de organizar la secuencia en la que se presentan los sucesos conforme avanza la historia, desde su inicio, la evolución de la trama y su final, es decir, presenta “un discurso cerrado” (Aumont 2011, 108).

Jacques Aumont menciona que “el narrador es siempre un papel ficticio, puesto que actúa como si la historia fuera anterior a su relato [...] y como si él mismo y su relato fueran neutros ante la «verdad» de la historia” (110). En otras palabras, es el relato el que va construyendo la historia, pero esta se presenta de manera atemporal al sujeto, por lo que el narrador se desvincula totalmente de la forma real en la que cuenta la historia, haciendo posible su existencia únicamente en el plano de lo ficcional.

2.1.2. La narrativa audiovisual

La narrativa audiovisual va más allá de los relatos y de la narración; se puede considerar un género literario el cual utiliza técnicas y recursos audiovisuales, así como el uso de un lenguaje audiovisual para la composición de historias dentro del género de cine documental o el cine de ficción; en este último, aparece como una alternativa para que el narrador pueda construir distintas realidades a partir de su imaginación, creatividad, ideales, deseos y anhelos.

La imagen y el sonido se presentan con la intencionalidad de dar a conocer algo que se ha de contar a través de un lenguaje audiovisual, y como todo lenguaje produce un discurso, los códigos y signos deben estar previamente establecidos entre narrador y espectador.

Jordi Sánchez Navarro (2006, 77-78) da a conocer que la narrativa audiovisual “es un tipo particular de forma narrativa basada en la capacidad que tienen las imágenes y los sonidos de contar historias [...] *Narrativa audiovisual* es un término genérico, que abarca sus especies concretas: narrativa fílmica, radiofónica, televisiva, etc.”. Todo acto de narrar mantiene un orden específico; en consecuencia, la forma de contar la historia será lo que permita diferenciar cada una de las distintas narrativas.

La manera en la que se exponen las imágenes y los elementos sonoros, estimulan los sentidos del espectador, proporcionando sentido a lo que mira y escucha principalmente, construyendo de esta forma su realidad más próxima a partir de la idea o mensaje que lleva la narrativa audiovisual.

Demetrio Brisset (2011, 37) sostiene que, “el «mensaje audiovisual» es discurso a la vez que huella y producto estético [...] puesto que el modo con el que consigue gustar al espectador debe ser también valorado, sin que sea nada fácil encontrar las herramientas analíticas apropiadas”. Es en este punto en donde se puede comenzar a hablar de discursos audiovisuales y su uso con respecto a la comprensión del mensaje audiovisual dentro de cualquier narrativa.

Lograr que el espectador descubra el discurso audiovisual dentro de una narrativa, significa que los eventos de visión y audición que capta el individuo por medio de sus sentidos, estimulen sus procesos cognitivos y emocionales, de tal forma que pueda decodificar la información recibida y, al ser afectada su subjetividad, emita un juicio de valor frente a la historia contada.

2.1.3. El discurso audiovisual

El discurso audiovisual puede ser definido como todos aquellos aspectos imperceptibles que construye la realidad en el ser humano; puede permanecer oculto dentro de una idea, una imagen, una palabra, un símbolo o un signo. El ser humano interpretará todas estas nociones de acuerdo a sus matrices y prácticas culturales.

Existen varias maneras en las que se pueden manifestar los discursos audiovisuales, entre ellas tenemos la forma cinematográfica, televisiva, radiofónica, imprenta, y multimedia, es decir, se encuentran dentro de toda narrativa audiovisual. Si bien estas plataformas utilizan diferentes medios para difundir su contenido, todas comparten ciertos elementos y metodologías.

Dentro de las formas cinematográficas, el cine se desarrolla gracias a la convención de símbolos y signos previamente establecidos, en otras palabras, se produce bajo un lenguaje, y este contiene una serie de discursos audiovisuales que varían en función de su intencionalidad, por ejemplo, en el ámbito educativo, propagandístico, expresivo, artístico, de entretenimiento entre otros.

El cine como recurso potenciador de la enseñanza y el aprendizaje representa un gran auxiliar educativo gracias a las producciones didácticas que exponen discursos audiovisuales dentro de la educación formal e informal (autónoma), que empujan a la reflexión en el espectador, aquí destaca mucho el género de cine documental.

En el campo de la cultura del entretenimiento y del cine artístico, la puesta en escena de cada filme imprime su carácter a la historia mediante la fantasía, la imaginación y la creatividad; en el cine de ficción los discursos audiovisuales se presentan de una forma mucho más compleja, por lo que su análisis frecuentemente adopta una mirada transdisciplinar, ya que, gracias a su forma expresiva, pueden moldear fuertemente la subjetividad de las audiencias a partir de sus procesos de significación.

Existen subgéneros de ficción que permiten al espectador centrar su mirada específicamente hacia las temáticas más relevantes para él; así, los discursos audiovisuales consiguen penetrar con más fuerza dentro de la mente del ser humano, sometiéndolo a una realidad que únicamente existirá dentro de este género cinematográfico. Brisset con relación a los discursos audiovisuales, el cine y el género de ficción sostiene lo siguiente:

Hay que tener en cuenta que las metodologías analíticas de los discursos audiovisuales suelen experimentarse sobre los productos cinematográficos, dado que la gran mayoría de los teóricos parten de un interés por el fenómeno fílmico en general y los filmes de ficción en particular, ya que son el núcleo original que ha servido de modelo formal y discursivo (con sus códigos y sintaxis, uso de tecnologías y modo de producción, estructura signifiicante y convenciones de lectura) para los filmes de no ficción y los posteriores productos de los nuevos medios audiovisuales.(Brisset 2018, 40)

El cine generalmente se encuentra en competencia con otros medios de comunicación que ofrecen una variedad de temas educativos y de entretenimiento como la radio y la televisión; y así también con otras formas de expresión artísticas como lo son el teatro y la lectura.

Diariamente las personas consumen producciones cinematográficas de todo tipo de género en busca de un escape de su realidad, es aquí donde se presenta la oportunidad para que el ser humano pueda viajar a estos mundos de fantasía y entretenimiento, donde la imaginación del creador se conecta con la del espectador a través de la pantalla grande.

2.2. El cine de ciencia ficción

Uno de los principales fundamentos en el cine de ficción es que su valor radica en el hecho de que el mensaje audiovisual pueda ser transmitido gracias a los avances científicos y tecnológicos, lo que ha permitido que los discursos audiovisuales penetren con más profundidad en el ser humano.

La ciencia y la tecnología se encuentran en permanente desarrollo, lo que hace posible una constante actualización de los aparatos utilizados para la creación de los filmes de ficción, todo esto con el objetivo de entretener, educar y sobre todo llamar la atención del espectador para aproximarlos a otras realidades.

Este género cinematográfico ha sido vinculado con la imaginación, la cual el ser humano utiliza para representar realidades potenciales basadas en la ciencia o en fenómenos inexplicables. De esta forma, existe una serie de subgéneros que se derivan de la ficción tales como se apunta más adelante.

Joan Bassa y Ramón Freixas (1997) definen el concepto de ficciones cinematográficas como simulacros de verdad, en otras palabras, este género moldea una narrativa fantástica la cual los espectadores deben asumir como verdadera dentro de los límites de la ficción, es decir, únicamente será válida cuando el individuo consume cine de ficción, más allá de la realidad,

estos relatos pierden sentido, aun así, moldean la mente del individuo para crear una serie de posibilidades en un mundo irreal.

Por otro lado, Miquel Barceló García (2015) atribuye que el género de ficción además de ofrecer entretenimiento a todo tipo de espectador, también ofrece la posibilidad de pensar y reflexionar sobre los distintos futuros que pueda tener la humanidad y, a dónde puede estar proyectado el ser humano a partir de sus descubrimientos científicos y tecnológicos.

Estas dos miradas describen un mundo imaginario a través de la narrativa audiovisual de ciencia ficción, pero se debe tener en cuenta que Bassa y Freixas escriben a finales del siglo XX, mientras que Barceló García da cuentas de sus aportes 18 años después, es decir en el año 2015, lo que muestra una notable diferencia con respecto a las ideas del cine de ciencia ficción del pasado siglo.

La evolución del discurso audiovisual presenta sin duda un notable esfuerzo por convertir la ficción del futuro en la realidad del presente, siendo todo esto posible gracias a los avances científicos y tecnológicos de los últimos tiempos. Es así como la serie de ciencia ficción de los años 60 *Star Trek* (IMDb 2021h), anunciaría la llegada de los teléfonos celulares, pantallas táctiles y auriculares inalámbricos que son comúnmente utilizados en la actualidad.

De esta forma, para el ser humano la ficción adquiere el valor de la veracidad pues coloca a la ciencia y la tecnología como entes motrices de la evolución de la humanidad; logrando así conectar al individuo con sus utopías y deseos, presentes en la necesidad de saber y conocer más sobre el mundo y el universo que lo rodean.

2.3. Categorías presentes del cine de ciencia ficción

Se puede decir que existen varias clases de narrativas dentro del género de la ciencia ficción, por ejemplo: “los ejes temáticos de la monstruosidad, la maldad, el antropomorfismo; los soportes narrativos del sabio loco, el héroe, la mujer” (Bassa y Freixas 1997). En esta investigación se analiza la referida al campo de la ciencia, la tecnología, cuyo producto final es la tecnociencia; y por último la maquinización.

2.3.1. Ciencia

Dentro de las narrativas de ciencia ficción, la ciencia puede ser vista como aquel tipo de conocimiento capaz de salvar a la humanidad de cualquier desastre que ocurra en el planeta, pero así también, como la que se ha encargado de ocasionar el mayor daño posible en la Tierra, en este sentido se presenta como solución y problema a la vez. Bassa y Freixas expresan que:

La ciencia está ahí, pero nadie la entiende. Al fin y al cabo, ¿para qué? Importan solo los resultados, no los medios que los producen. Y de ello se hace mayoritario, que no absoluto, eco el género. Antes que explicar [...] los íntimos mecanismos, móviles de la ciencia, importa «epatar» al espectador, cautivarle y reducirle en las felices redes de la ignorancia activa. (Bassa y Freixas 1997, 30)

Desde la antigüedad, el ser humano ha buscado comprender cómo es el universo y hallar la verdad frente a todos los fenómenos que se le presentan; hoy en día, la ciencia ha logrado que la humanidad se desvincule en gran medida de los procesos naturales que la afectan y condicionan y ha permitido la creación de entornos artificiales, algunos de ellos de alta sofisticación y complejidad, como los que aparecen escenificados en los relatos de ciencia ficción.

En el cine de ciencia ficción, aparecen múltiples referencias dentro del campo científico y sus distintas ramas como: la física, la astrofísica, la mecánica cuántica etc., y su utilización permite a los discursos audiovisuales dotar de un cierto grado de veracidad en las audiencias, disolviendo las fronteras entre lo fantástico e inexplicable y lo real.

Se conoce que la película de ciencia ficción *Interestelar*, estrenada en el año 2014 y dirigida por Christopher Nolan, es el filme de ciencia ficción que basó su argumento en las leyes físicas; así, su trama utilizó teorías científicas como el viaje interestelar, los agujeros negros y agujeros de gusano, nuevos mundos entre otros (IMDb 2014).

Los filmes de ciencia ficción, por mucho que se acerquen a un lineamiento científico, no podrán sobrepasar los límites del conocimiento humano; la ciencia avanza día tras día, se reinventa y se destruye, posibilitando nuevos conocimientos, pero para alcanzar algo similar a lo que muestran los discursos audiovisuales dentro de las producciones cinematográficas, sin duda la humanidad tiene un largo camino por recorrer.

En todo caso, como Silvia Giraudo y Patricia Arenas (2004, 126) lo mencionan, desde que “la ciencia desplazó a la filosofía como modo de saber prestigioso y árbitro del discurso

social y pretendió describir los procesos universales”, el ser humano fijará su mirada en pro de los avances científicos.

Esto es lo que muestra el cine de ciencia ficción al espectador: nuevas realidades posibles de alcanzar a través del avance del conocimiento científico.

2.3.2. Tecnología y tecnociencia

La tecnología, como otros elementos narratológicos del cine de ciencia ficción, ocupa un papel fundamental en la composición cinematográfica dentro de este género. La tecnología alude al conjunto de medios y dispositivos que se crean con el objetivo de resolver problemas específicos.

En la época contemporánea su importancia es tan grande que, incluso la ciencia se subordina a la tecnología, en lo que se ha llamado tecnociencia. En el cine de ciencia ficción los discursos audiovisuales de la tecnología al igual que los de la ciencia, tienden aparecer amplificados y potenciados por la inventiva y la creatividad del narrador y llegan a formar una relación bilateral tan poderosa que es difícil contestar la interrogante de quién toma las ideas del otro, si la tecnología basa sus experimentos en la ciencia ficción o la ciencia ficción basa sus producciones en la tecnología actual.

Lo que sí es seguro es que en el cine de ciencia ficción, el único límite que puede existir dentro de la tecnología será la imaginación de su creador, y para que los discursos audiovisuales que expone la tecnología funcionen correctamente o logren su cometido, en gran parte, estos deben permanecer en sintonía con la tecnología real y existente, a fin de darle veracidad al relato. En tal sentido, Miguel Fernández (2007, 6) asegura que se utiliza la “tecnología para describir un posible escenario, basado comúnmente en extrapolaciones de matemáticas, física, astronomía, química y biología, en el que ciertas posibilidades [...] se hayan hecho realidad”.

El espectador responde a una serie de códigos y signos previamente establecidos para dar sentido a lo que mira y escucha; por eso la importancia de ensamblar adecuadamente la parte ficcional y la parte real de la tecnología para que permanezcan en sintonía.

Pero esto no quiere decir que no exista la posibilidad de encontrar ideas inimaginables creadas por el autor de la obra. Esto generalmente ocurre con la invención de personajes, sobre todo cuando la narrativa audiovisual relata historias sobre visitas a nuevos mundos o encuentros con extraterrestres. En el caso de la inventiva tecnológica, aparecen aparatos extraños al ojo

humano y con diseños únicos dentro de lo fantástico, pero que cumplen funciones ya existentes dentro del mundo tecnológico real, es allí donde el espectador acepta la significación propuesta.

Por ejemplo, en la película *Avatar* (2009), escrita y dirigida por James Cameron (IMDb 2021c), el autor muestra una gran cantidad de seres fantásticos y aparatos tecnológicos inexistentes creados gracias a su imaginación, pero que conllevan cierta semejanza a las formas de vida y artefactos ya existentes y que el ser humano es capaz de identificar. Se puede decir entonces que, la tecnología en el cine de ciencia ficción busca alejarse, pero al mismo tiempo mantenerse conectada, con la realidad desde un relato que se base en la verosimilitud de la historia ficcional con lo real actual.

La tecnociencia es el producto histórico de la asociación entre la ciencia y la tecnología. En el cine de ciencia ficción, la tecnociencia aparece como una categoría para dar explicaciones a las problemáticas existentes en cuanto al correcto uso de las nociones científicas que recaen sobre los aparatos tecnológicos, facilitando la construcción apropiada de los discursos audiovisuales que presentan este concepto dentro de sus narrativas.

Andrés Robalino, especialista en gestión de ciencia y tecnología puntualiza el propósito de la ciencia, la tecnología y la maquinización:

La ciencia no ha trabajado siempre así, la ciencia por el desarrollo de la misma, no tiene un propósito de aplicabilidad en una máquina, sino más bien, tiene un propósito de encontrar respuestas, esto es a lo que se conoce como ciencia básica, mientras que la primera nos remite al uso de la ciencia aplicada y esta entra en el canon de la historia, para hacer más fácil una cantidad de procesos que el ser humano por sus limitaciones, no las puede ejecutar, por eso estas funciones recaen sobre las máquinas. (Robalino 2021, entrevista personal; ver anexo 1)

El resultado de estos hallazgos ocasionó también la aparición del intercambio comercial en favor de la utilización de este conocimiento. Modificando la masificación y la explotación del capital científico, donde en un principio, la ciencia básica no tiene un sentido de explotación comercial, pero con la aplicabilidad de la ciencia en la tecnología, surge el comercio de la maquinización.

En el capitalismo, el ser humano ha colocado como prioridad la producción de la riqueza a través de la ciencia, la tecnología y la maquinización, justificando así su “desarrollo como especie” y a la vez justificando el abuso y explotación al planeta Tierra, para beneficio propio.

Por otro lado, Carmen Gallego (2008) problematiza las distintas temáticas sobre las que la tecnociencia puede verse expuesta dentro de un filme de ciencia ficción, como el uso inadecuado del tiempo o los viajes a través del espacio, las cuales son dos instancias que el

mundo científico no ha logrado estudiar a profundidad, pero que los cineastas han utilizado a su conveniencia.

Lo que se pretende en estas narrativas es ubicar al ser humano dentro de sus límites y posibilidades, tanto en el mundo tecnocientífico como en el mundo cinematográfico; tomando en cuenta que juntos pueden afectar la vida cotidiana de las personas con respecto a la construcción de significación cuando existen narrativas de ciencia y tecnología, es decir, cuando se separa lo real de lo ficcional.

En el cine de ciencia ficción la tecnociencia se encuentra situada indistintamente a través del tiempo y debe ser analizada de acuerdo a un momento histórico para poder contextualizarla.

La trilogía de ciencia ficción *Back to the Future*, dirigida por Robert Lee Zemeckis en los años 1985, 1989 y 1990 (IMDb 2021g), utiliza conceptos sobre viajes en el tiempo que, en la actualidad han sido totalmente desmentidos por el mundo científico así como varios cineastas que han empleado estas nociones; pero así también, se debe considerar que este filme se realizó a finales de los años 80.

Por último, Patricia Coba (2019) establece una relación entre el posthumanismo, la tecnociencia y el ciborg; evidenciando el modo de representación que existe sobre estos tres conceptos en las producciones fílmicas. Este sería el fin último de la tecnociencia diría el autor, delegar a las máquinas como las infraestructuras encargadas de realizar las funciones que el ser humano no podría realizar por sus limitaciones orgánicas.

La película de ciencia ficción llevada a la pantalla grande en el año de 1984 y dirigida por James Cameron, *Terminator*, narra la historia de dos ciborgs asesinos que viajan al pasado desde el año 2029 para cambiar su futuro (IMDb 2021i). El relato mantiene como idea principal que el futuro de la humanidad se encuentra en el pasado para evitar que las máquinas tomen el control de su mundo como sucedió en su futuro.

2.3.3. Maquinización y posthumanismo

Al hablar de maquinización, es evidente que el posthumanismo y los ciborgs continúan con el legado de la tecnociencia en relación con el cine de ciencia ficción, porque gracias a los avances tecnocientíficos, uno de los principales anhelos del ser humano está centrado en utilizar a las máquinas como extensiones de su cuerpo y así potencializar su calidad y tiempo de vida.

Irene Cambra (2013) presenta la relación del hombre con la máquina como una forma de ir moldeando los adelantos tecnológicos a través del cine de ciencia ficción y la ciencia, al igual que Pedro Talavera (2015), quien establece una relación entre el cine de ciencia ficción y la tecnología, donde presenta la condición del posthumanismo como nacimiento de una nueva realidad para el ser humano.

Como se puede notar, ambos autores plantean una relación entre ciencia y tecnología, colocando al cine de ciencia ficción como factor común, el cual resulta clave para que los discursos audiovisuales logren mostrar la trascendencia tecnológica y científica (tecnociencia) del compuesto orgánico hacia la maquinización inorgánica, es decir, el hombre máquina y el posthumanismo.

En todo caso, la maquinización no debe mirarse únicamente desde el punto de vista del hombre máquina o posthumano, sino también desde el mismo proceso evolutivo del ser humano, quien construyó una serie de instrumentos y herramientas tecnológicas conforme ha evolucionado en el tiempo, lo que le ha permitido prolongar su estadía en el planeta.

La maquinización se presenta como una herramienta que tiene como objetivo consumir el menor tiempo y esfuerzo en tareas destinadas al avance de la humanidad, para lo cual se deben ocupar grandes cantidades de energía a través de los recursos del planeta Tierra.

En el cine de ciencia ficción, sus discursos audiovisuales tienen correspondencia en dos categorías: herramientas y maquinaria creadas para el uso individual del ser humano y las de uso colectivo como civilización o humanidad.

Dicho de otro modo, la narrativa audiovisual muestra tecnología intraplanetaria y extraplanetaria; la primera se presenta como los avances o actualizaciones de los aparatos tecnológicos que comúnmente utilizan las personas, mientras que la segunda es todo aquello que el ser humano ha creado con el propósito de conocer qué es lo que existe más allá del planeta Tierra.

El filme de ciencia ficción *Apolo 13* dirigida por Ron Howard en el año de 1995 (IMDb 2021b), muestra la construcción a escala extra planetaria de una nave tripulada que se encargaría de llevar nuevamente a la humanidad a la Luna, un año después de que la misión Apolo 11 alunizara el 20 de julio de 1969.

Es necesario tomar en cuenta la evolución tecnocientífica del ser humano a partir del siglo XVII, en función de sus avances y cómo el individuo ha logrado aprovechar la energía

proporcionada por los recursos naturales para el funcionamiento de nuevas máquinas, tal y como Arturo Calvente indica:

La especie Humana comenzó su camino a ser una civilización tecnológicamente desarrollada a partir de la Era científica, sumado a que ya se había gestado una ruptura trascendental en el pensamiento occidental a partir de las ideas de Copérnico. Luego esa tendencia de renovación cultural (o contracultura si quiere llamarse así) se profundizaría con las ideas y aportes de Galileo, Kepler y Newton y el pensamiento mecanicista-cartesiano de Descartes. (Calvente 2007, 3)

El autor propone una tendencia a la renovación cultural que tendría sus primeros inicios en la era industrial como momento histórico central, para luego comenzar a hablar de lo que podría llamarse: civilización avanzada.

La producción cinematográfica que mejor ejemplifica niveles de civilización es sin duda el filme de ciencia ficción *Star Wars*, estrenada en el año de 1977, escrita y dirigida por George Lucas (IMDb 2021f). Con un total de 9 películas, es una de las franquicias cinematográficas que ha logrado mantenerse por más de 40 años en el interés del espectador.

Su narrativa audiovisual ha colocado a esta película como un clásico del género cinematográfico de ciencia ficción, donde se muestran discursos audiovisuales sin precedente alguno, la creación tanto de sus diversos personajes como de su maquinización es el efecto de una mente que ha dado paso para que el espectador experimente nuevos mundos a través de sus historias.

La película pauta la creación del hombre máquina y el posthumanismo, mediante la creación de extensiones maquinizadas que fácilmente pueden lograr suplantar las extremidades del ser humano en casos fatídicos. En general es una producción cuya ficción ha sobrellevado a escalas inimaginables la tecnociencia actual, pero a la que en algún futuro el ser humano pretende llegar.

El discurso audiovisual que expone el cine de ciencia ficción en relación a la maquinización está nutrido de poder, el poder que ha tenido el ser humano para cambiar su entorno y hacer su vida mucho más fácil en el planeta Tierra. Su próximo paso sin duda alguna debería estar fuera del planeta, justo donde su poder es limitado

El proceso de la maquinización inicia con las ideas y los pensamientos en la mente del ser humano, para culminar en la infraestructura que potencia en gran medida sus actividades dentro y fuera del planeta.

2.3.4. Evolución del ser humano

La narrativa audiovisual construida incluye también la base biológica del ser humano, y atribuye la concepción de evolución como la variedad de cambios que ha sufrido el cuerpo y los órganos del individuo, para poder adaptarse a las condiciones adecuadas que permiten la vida dentro del planeta Tierra. Este es uno de los tantos discursos audiovisuales que proponen los filmes de ciencia ficción dentro de sus producciones cinematográficas.

De acuerdo con Antonio Rosas González (2016) los estudios más concernientes acerca de la evolución del ser humano tienen sus raíces en sus ancestros, iniciando por el *homo habilis*, el *homo erectus* y por último al *homo sapiens*, quienes desarrollarían las herramientas adecuadas que contribuirían dentro de su proceso evolutivo como especie en el planeta Tierra a lo largo de la historia.

El clásico de ciencia ficción *2001: Una odisea del espacio*, escrita y dirigida por Stanley Kubrick en 1968 en colaboración con Arthur C. Clarke y su relato corto, *El Centinela*, escrito en 1951 (IMDb 2021a), llegó a la pantalla grande con la intención de mostrar el proceso evolutivo por el cual atravesaron los monos humanoides de hace 4 millones de años para poder desarrollar sus primeros procesos cognitivos gracias a la ayuda de un artefacto extraterrestre con tecnología inimaginable. Esta película muestra una narrativa audiovisual acerca de la evolución del ser humano gracias a la obtención del conocimiento, favoreciendo el ejercicio de su poder sobre todo ser vivo y el planeta Tierra en general, hasta llegar a cumplir su anhelo por conocer qué es lo que existe en el vasto universo.

El discurso audiovisual que maneja esta producción cinematográfica de ciencia ficción, se refiere a la evolución de una especie en función de la tecnología enviada por seres superiores con la intención de alcanzar un nivel de conciencia superior, y así, lograr trascender y poder hacerse uno con el mismo universo.

Como significado literal, el papel del artefacto tecnológico avanzado cumple con el objetivo de ser la máquina que contribuya con la evolución de la especie humana en el planeta Tierra; pero si se quiere mostrar un trasfondo, el mismo artefacto representa el avance dentro de los aspectos filosóficos, científicos, tecnológicos y maquinizados por los que tuvo que atravesar el ser humano para lograr un estado supremo; pasando de bestia a hombre y de hombre a *superhombre* como menciona Friedrich Nietzsche (2013) en su clásico, *Así habló Zaratustra*.

Los discursos audiovisuales juegan un papel muy importante sobre esta película de ciencia ficción, ya que la finalidad de sus escritores era narrar una historia que obligaba al espectador a buscar explicaciones, inmiscuirse en el filme y verlo una y otra vez hasta poder descifrar cada idea plasmada por encima de la cinta cinematográfica.

3. *Europa Report*

Europa Report expone el tema de la exploración espacial hacia una de las cuatro lunas del planeta Júpiter y una de las más grandes del Sistema Solar, Europa, con la intención de conocer si el cuerpo celeste es capaz de albergar vida bajo la inmensa capa de hielo que cubre a un gran océano. La misión cuenta con seis tripulantes (dos ingenieros, dos pilotos y dos científicos) que harán hasta lo imposible para dar a conocer los misterios que esconde el enorme astro.

La película de cine independiente escrita por el estadounidense Philip Gelatt y dirigida por el ecuatoriano Sebastián Cordero, se estrenó en el año 2013 dentro de la categoría de ciencia ficción, con un presupuesto de 8 millones de dólares aproximadamente. Contó con la ayuda de científicos de la NASA como Barry Goldstein, responsable de la misión Europa Clipper, misión real no tripulada en la que trabaja el gobierno estadounidense y que se llevará a cabo en la década del año 2030, con el objetivo de recolectar muestras de la superficie y así poder investigar a profundidad la Luna de Júpiter (Gómez 2013, párr. 2-3).

Europa Report o *Europa One* como se ha dado a conocer en otros países, se presenta bajo el formato de *falso documental*, pero se produce como un filme de ciencia ficción del productor Ben Browning de Wayfare Enterprises, compañía independiente de la ciudad de Nueva York; mientras que en la trama, la misión es auspiciada por Europa Ventures, empresa privada sin conexión alguna con la NASA (Merino 2014, párr. 4).

La verosimilitud de la ciencia ficción con la tecnociencia real en la película *Europa Report*, hace posible que la narrativa audiovisual funcione como un acercamiento a los futuros hallazgos del ser humano a través del séptimo arte, siempre y cuando no se pierda la noción del espectáculo.

3.1. Premisas de análisis en *Europa Report*

La película de ciencia ficción *Europa Report* expone un discurso audiovisual que se ve atravesado por el deseo y la utopía, el poder y la significación.

El deseo y la utopía se entremezclan en cuanto al anhelo de trascender la realidad humana actual y sus limitaciones. La búsqueda de otras formas de vida ajenas al planeta Tierra, es una de las actividades científicas que siempre se ha encontrado relacionada con la esencia misma del ser humano y su búsqueda inalcanzable de la verdad.

El filme de ficción permite reinventar el mundo que ambiciona el individuo, partiendo de su imaginación y construyendo una realidad alterna pero paralela, la cual se encontrará apoyada en teorías planteadas y hechos científicos reales para recrear una posible exploración de un universo infinito frente al cual el ser humano actualmente es totalmente insignificante.

La voluntad del poder se materializa en el objetivo colonizador o de conquista del espacio sideral, y se establece como un medio para futuras misiones espaciales tripuladas, lo cual situará a la tecnociencia y a la maquinización como ejes centrales en todo este proceso evolutivo que el ser humano ha de construir a lo largo de su corta existencia en el planeta.

Por ello, este objetivo fundado en el poder que mantiene el individuo sobre el planeta en cuanto a los artefactos que han servido como herramientas de supervivencia a lo largo de toda su historia, debe ser implantado y traspasado de generación en generación, para legitimar que la única salvación y el camino a seguir del ser humano para evitar su extinción, debe estar determinado por avances científicos, tecnológicos y maquinizados. Lo anterior orienta la significación que se busca en la película: la imagen evolutiva para el ser humano en función de los avances tecnocientíficos y maquinizados.

Capítulo segundo

Los estudios visuales como elemento de análisis del discurso audiovisual en el cine de ciencia ficción del siglo XXI

El arte tenía que preparar o anunciar un mundo futuro:
 hoy modela universos posibles.
 (Nicolas Bourriaud 2017)

1. Los estudios visuales en el cine de ciencia ficción del siglo XXI

Los estudios visuales aparecen por la necesidad de analizar aquellas imágenes que no están consideradas dentro del espacio de lo estético, es decir, aquellas imágenes que no constan dentro del canon en la historia del arte y que no merecen un estudio a profundidad en cuanto a sus distintas obras.

Los estudios visuales intentan entender a las imágenes no únicamente desde su lado externo como su apariencia denotada, sino también, desde su parte interna como su connotación, analizando todos esos flujos que pueden traspasar a la imagen, como los aspectos políticos, sociales, culturales, entre otros (Bal 2016, 18).

En el cine, este es el gran contraste que existe entre el cine hollywoodense y el cine independiente, donde el primero tiene mucha más relevancia debido al millonario presupuesto con el que cuentan para cada una de sus producciones cinematográficas en todo tipo de género.

Esto hará notar el imponente poder que poseen las grandes industrias, logrando infringir significación en la audiencia por sus impactantes y costosos efectos visuales, penetrando con mayor facilidad gracias al realismo simbólico que pretenden mostrar por encima de lo real, construyendo el deseo del ser humano por colocarse dentro de la historia contada.

Películas como *Europa Report*, han logrado dar la vuelta en cierta medida a las grandes industrias culturales; este mismo filme por ejemplo, ganó el “premio Asteroide, que entrega el Festival de Ciencia Ficción de Trieste (Italia) a la mejor película internacional en competencia” (Telégrafo 2013, párr. 1).

Aun así, Rampley (2006) afirma que el valor de exposición siempre estará vinculado al carácter etnográfico en cualquier caso de estudio, en este sentido, cualquier producto realizado por lo general “permanece profundamente unido a la concepción occidental”(105). De aquí surge la idea de que el cine independiente pase a ser el nuevo canon dentro del arte y la estética

del cine, evidenciando una nueva re-significación pero con el mismo objetivo a través de la construcción de sentido en favor de las grandes potencias cinematográficas.

Pues el cine independiente, al ser producido al margen de las grandes industrias cinematográficas y, al contar con un presupuesto limitado, debe idear las formas y las maneras de realizar hasta lo imposible; este es el gran reto por parte de directores, guionistas, camarógrafos, sonidistas y demás, donde el ingenio y la creatividad de todo este equipo cuenta más que un arte dotado con un gran capital económico.

Por este motivo es que a principios del siglo XXI, en el ámbito cinematográfico, “aflora un territorio cada vez más vasto de prácticas de producción de significado cultural a través de la visualidad –lo que se ha dado en llamar la cultura visual–” (Brea 2006, 11), resultando ser el objeto de análisis de los Estudios Visuales.

En la era de la imagen que actualmente rodea al ser humano, la cultura visual como elemento discursivo, irrumpe con las teorías, la historia y la estética del arte (Brea 2006, 8), donde las obras de cine de ciencia ficción ya no están únicamente diseñadas para el consumo de las grandes élites, como por ejemplo, *2001: Una odisea del espacio*, catalogada como una película de culto del pasado siglo, específicamente del año (1968), que más allá del culto, muestra el deseo y la utopía del ser humano por alcanzar el estado simbólico del súper hombre incitado por una sociedad de masas.

Es aquí donde el cine independiente de ciencia ficción mantiene una constante lucha para estar a la par de las grandes productoras cinematográficas, optando por el realismo, la concientización y argumentos basados en avances tecno-científicos reales, para suplir los grandes y costosos efectos especiales a los que las audiencias están acostumbradas; este sería el nuevo arte para los críticos más exigentes, aquellos que han dejado de lado el cine comercial.

1.1. La cultura visual y la mirada crítica del autor

La cultura visual se refiere a la visualidad como un modo dominante de construcción de significados y alude a la aparición histórica del cine, la televisión y el universo de la imagería digital en multi-pantallas. Nicholas Mirzoeff (2016, 19–20) dirá que la cultura visual por tanto “no es simplemente la suma de todo lo que ha sido hecho para ser visto [...] es la relación entre lo visible y los nombres que damos a lo visto. También abarca lo invisible o lo

que se oculta a la vista”, dicho de otro modo, el trasfondo de cada una de las imágenes, cada plano, cada elemento cinematográfico, buscando construir sentido en las audiencias.

Paralelamente, en el plano cultural, John Walter y Sarah Chaplin (2002, 25) plantean la concepción de cultura y naturaleza, en el que se define la cultura como “lo que los humanos han hecho o han añadido a la naturaleza mediante su inventiva o trabajo”, destacan el plano tecnológico y maquinizado como un proceso netamente cultural más no como un proceso natural. Esto ha contribuido en buena parte para que el ser humano coloque en el sitio más alto a los adelantos científicos, tecnológicos y maquinizados como la base sólida de su evolución, aludiendo a la cultura para legitimar toda acción en nombre del progreso como una especie pensante (*homo sapiens*).

Como sentido común compartido en la actualidad, se cree masivamente que el poder que ha sembrado el ser humano a lo largo de la historia ha sentado las bases de su evolución en función de su conocimiento para adaptarse al planeta Tierra, en cuanto a su habilidad e inventiva en la construcción de herramientas cada vez más complejas y sofisticadas, donde el individuo se comunica para traspasar este deseo a través del tiempo.

Por más que una obra cinematográfica intente reflexionar sobre el devastador paso del ser humano por el planeta Tierra, el discurso audiovisual siempre tiende a atenuar o anular la intención de concientización en este caso, y esto se debe al deseo incontrolable que tiene el ser humano por conocer qué hay más allá de lo observable, con el objetivo de tratar de responder así a sus preguntas existenciales.

Lo que se almacena en la mente del individuo cuando consume un filme de ficción, es lo maravilloso, espectacular y fantástico de la historia, el poder soñar conquistar otros planetas, conocer si están solos en el universo, la idea del viaje espacial; todos estos aspectos desconocidos pesarán más que salvar su propio planeta.

Robalino (2021, entrevista personal; ver anexo 1) advierte que en su gran mayoría, las películas de ficción muestran que “la solución está en encontrar otros planetas para habitarlos, pero eso no debe ser así en la realidad, hay que encontrar buenas formas de habitar el planeta que tenemos antes de buscar colonizar otros planetas, que también es un objetivo como especie, pero entre prioridades, el cuidar el hábitat que tenemos está por encima de la exploración planetaria”.

Entonces, el ser humano se ve en la necesidad de ir traspasando este ideal de generación en generación, debido a su corto tiempo de vida, porque le resulta imposible alcanzar este

objetivo individualmente, pero, al transmitir este deseo hacia otra persona, sucede su poder como especie, logrando la construcción de significación al identificar al otro con su causa.

Es esto lo que los relatos eurocéntricos y el sueño sustentado por la modernidad capitalista (Sibilia 2012, 63) han ocasionado a lo largo de los años, por lo que, se debe educar al ojo con capacidad crítica para analizar el entorno donde vive el ser humano.

En la cultura visual, precisan Jesús Martín Barbero y Sarah Corona Berkin (2017), “mientras para saber leer necesitamos aprender, no necesitamos ningún aprendizaje para saber ver” (53). Esta concepción del ver alude totalmente a una mediación del mundo y la realidad que se presenta hoy en día a través de los medios y la revolución tecnológica, así aparece la visualidad como una forma de analizar lo que las personas observan, en otras palabras, un trasfondo que va más allá de las imágenes.

Walter y Chaplin (2002) definen lo visual en dos instancias “visión y visualidad [...] el primero se refiere a un proceso físico/fisiológico en que la luz impresiona a los ojos, mientras que el segundo hace referencia a un proceso social, la visualidad es la visión socializada” (41). De este modo, cuando se piensa desde los diferentes aspectos que construyen a una imagen, se dice que se mira desde la visualidad.

Por tanto, esta forma de socializar la visión cultural del ser humano en pleno siglo XXI, es lo que consiente al mismo para poder realizar un breve análisis del entorno que moldea su construcción de sentido y cómo las imágenes hablan a través del cine de ciencia ficción, con la intención de ratificar los discursos audiovisuales que se encuentran determinados en función del deseo, la utopía, el poder y la búsqueda de sentidos que muestra este género en sus producciones cinematográficas a lo largo de la historia, misma donde se construye una significación.

Por eso la importancia de analizar críticamente los discursos audiovisuales que dictaminan la construcción de sentido en una sociedad de masas que cada vez se afianza mucho más a la ciencia, la tecnología y la maquinización.

En *Europa Report* por ejemplo, uno de los principales aspectos que la ubicó por encima de otras producciones de su género y sumó puntos a favor para galardonarse en premios, es que se llegó a la conclusión que esta obra de ciencia ficción tiene más ciencia que ficción (Telégrafo 2013, párr. 9).

Por ende, la ciencia ficción de culto y la ciencia ficción de la sociedad de masas, tienden a marcar un sitio en común, el hecho mismo del avance científico, tecnológico y maquinizado;

siendo esto lo que los discursos audiovisuales transmiten al espectador por medio de un lenguaje audiovisual que interviene en su construcción de sentido.

Nicholas Mirzoeff (2016, 19–20) dirá que la cultura visual por tanto “no es simplemente la suma de todo lo que ha sido hecho para ser visto [...] es la relación entre lo visible y los nombres que damos a lo visto. También abarca lo invisible o lo que se oculta a la vista”, dicho de otro modo, el trasfondo que cada una de las imágenes, cada plano, cada elemento cinematográfico, busca construir (significación) en las audiencia.

Frente a ello, Mieke Bal (2016, 52) señala que “deben analizarse críticamente los objetos visibles y los eventos de visión”, no como un conjunto de disciplinas sino como contextos discursivos relacionados directamente con la cultura, combinando diferentes enfoques y metodologías las cuales construyen significantes sociales y culturales en el espectador.

De esta forma, se comienza a hablar de metodologías transdisciplinarias, que sacan a relucir una semiótica no únicamente de la imagen, sino también de la imagen-texto, es decir, de los discursos audiovisuales que están acompañando al producto cinematográfico para producir sentido en lo que las personas miran y escuchan.

Es este diálogo entre las diferentes disciplinas lo que los estudios visuales y, su objeto de estudio, la cultura visual, permiten, un mejor entendimiento de la realidad observable debido al constante cambio del cine de ciencia ficción a través del tiempo, manifestando la necesidad de articular distintas metodologías y acompañarlas de un lenguaje homogéneo.

La evolución de la tecnología como artefacto o extensión de las capacidades físicas y mentales del ser humano, contribuye de tal forma que avicina el futuro en el que las personas desean y anhelan vivir, un mundo sobrecargado de ciencia y tecnología principalmente, como el resultado de su evolución como especie.

Así, estos avances tecnológicos son los que prácticamente facilitaron la creación de la fotografía en primera instancia y luego la del cine en un segundo momento, con la invención de la cámara fotográfica y la cámara de video para después incorporar al sonido dentro de esta última. Todo esto da como resultado un producto audiovisual con la capacidad de construir sentido en las audiencias como ya se ha mencionado.

La cultura audiovisual en la era de la imagen en la que habita el ser humano, apela también a la cibernética, la cual busca explorar los efectos de las prácticas sociales a partir de la conexión entre la informática y la lingüística como proceso automatizado del pensamiento,

un proyecto del mundo informático moderno que tiene como objetivo la creación de imágenes a partir del uso de las nuevas tecnologías y los avances científicos.

Roman Gubern (2013, 349) apunta que “la imagen icónica se define como la presencia virtual de una ausencia real, es decir, como la representación visual de algo ausente”, se habla entonces de explorar a la imagen digital como aquel mundo que el ser humano anhela construir o más bien, (re)construir, paralelo al mundo real.

Esto puede devenir desde los cimientos del ser humano en el género de ficción literario, del cual, el “*Homo Legens*”¹ conoce perfectamente, tal es el caso del *Don Quijote de la Mancha*, escrita por Miguel de Cervantes, donde se manifiesta la necesidad del hombre por reconstruir el mundo dentro de un imaginario (Echeverría 2006, 27).

Del mismo modo Cordero apunta que, “el cine de ciencia ficción está lleno de metáforas, alegorías y significados, a través de cosas que nos rebasan, donde se permiten explorar cosas que nos rodean en la vida real, como ahora, justamente el tema del viaje espacial o de la ciencia de por sí, del ir más lejos, es algo que se remite a mucha literatura de aventuras de siglos pasados” (2021, entrevista personal; ver anexo 1).

Toda esta trama para edificar distintos mundos a partir de las nuevas tecnologías, puede explicarse gracias a que el ser humano se encontró aludido por conocer su posición en el mundo cuando aún no era explorado por completo y en conjunto con su evolución científica, este sitio lo vuelca esta vez hacia el universo, por lo tanto, la narrativa de ficción lo coloca dentro de una especie de limbo, entre la realidad de la imagen y de la imaginación, donde él mismo puede llevar a cabo todo y nada a la vez.

Entonces, el cine de ciencia ficción facilita la construcción de sentido a favor de los avances científicos, tecnológicos y maquinizados en las audiencias y, es lo que los estudios visuales permiten analizar a través de su objeto de estudio, la cultura visual, en la que obras como *Europa Report* mantienen la cultura audiovisual como herramienta principal en la creación de imágenes, mismas que ratifican los discursos audiovisuales que contienen deseo, poder y significación.

¹ *Homo Legens*.- no es solo el ser humano que lee, sino que es el ser humano el cual se ve afectado a lo largo de su vida como individuo por la lectura, es decir, adquiere una experiencia indirecta por la práctica de la lectura.

1.2. La Imaginación más allá de la imagen

El único límite de la ciencia ficción llega a ser la imaginación, porque la mente del ser humano tiende a disponer de una infinita creatividad. La ciencia por otra parte, se ve sometida al conocimiento, por consiguiente, requiere de largos procesos de transformación y aprendizaje para desarrollar un potencial mucho más elevado.

En este sentido, se dice que el cine de ciencia ficción puede crearlo todo a través de la inventiva de quien cuenta la historia, basando el concepto en la sucesión de imágenes; pero son las mismas imágenes en la era digital las que buscan ser perfectas y presentar al público un producto casi perfecto, un tanto real frente al ojo humano, construyendo la significación desde el plano simbólico.

Por ello, suscita la preocupación por los cineastas vinculados con este género por mostrar a su público una obra cuyos elementos de ciencia ficción concuerden lo más acertadamente posible con lo real; es en este punto donde varios pierden el horizonte y sobrexponen imágenes digitales que están por fuera de la lógica del lenguaje homogéneo (signos y códigos).

Cordero argumenta que, “el cine de ficción tiene reglas claras, sin embargo, existen películas que rompen estas reglas. Por eso cuando mire el pitch les dije a los productores, ‘quiero hacer esta película y que utilice este lenguaje audiovisual, pero sin hacer trampa, que todo lo que se vea tenga una cierta lógica’” (2021, entrevista personal; ver anexo 1).

Cordero reconoce que fue muy riguroso no solamente con su investigación científica, sino también, en cuidar la estética de las imágenes que se muestran para no caer simplemente en una apariencia visual y la exageración, dando a conocer al individuo cómo es que funcionaría en realidad un viaje al espacio, así, la construcción de significación no se ve sometida únicamente dentro de lo simbólico, sino, tiene ciertas características que involucran una noción real de la historia dentro del lineamiento científicista claro está.

Domingo Hernández Sánchez (2012, 85) aborda este campo al explicar el concepto de imaginación, analizando proporcionalmente la apariencia y la esencia que llevan dentro las imágenes; apuntando que el problema radica sobre todo en “las características de esas imágenes que, según parece, implican nada menos que la desaparición de lo real”.

De esta forma, dentro de apariencia estarán todas las imágenes que circulan por el mundo digital y de la información, con una calidad cada vez más alta gracias a los sofisticados

aparatos tecnológicos con los que se producen. La esencia en cambio, da paso a la imagen real, no por su forma, sino, por la manera en la que provee sentido al espectador .

La imaginación entonces, abre ese campo de la percepción hacia la creación, buscando hallar eso que aparece en la mente del individuo, esas imperfecciones que son necesarias para el equilibrio de la realidad que se observa.

Dicho de este modo, se puede decir que la imaginación “busca las fisuras, las impurezas y precariedades de la imagen, sus posibilidades de extensión, y lo hace precisamente, para lograr una reconexión, una hendidura en lo real que posibilite el incremento de su sentido” (Hernández Sánchez 2012, 88) como respuesta a la saturación de dichas imágenes perfectas.

Toma sentido que, el discurso audiovisual penetre con mayor eficacia cuando la imaginación oculta lo real y lo sustituye por lo ficcional, porque cuando se muestra una apariencia (imagen superficial) sin una esencia (contexto interno de la imagen), el espectador cae en la fantasía, quedando deslumbrado, construyendo sentido a favor de lo que está observando y escuchando, sin prestar atención a los aspectos que construyen la imagen.

Transponiendo el arte del cine hacia la ciencia, Andrés Robalino añade que:

Nuestra ciencia se basa en la construcción de teorías falibles, es decir, que no contienen la perfección del todo, por eso justamente son teorías, son nuestras aproximaciones más cercanas de entender la realidad y si dijéramos que la realidad la hemos logrado entender al cien por ciento, no necesitaríamos del avance y esto no es así, más bien, estas rupturas de paradigmas son los que permiten los avances en la ciencia. Entonces, yo estoy de acuerdo en que sí, las películas de ciencia ficción mantengan su rigurosidad, pero también nos permitan soñar e imaginar. (Robalino 2021, entrevista personal; ver anexo 1)

De esta forma, ambas nociones se complementan a favor de la imaginación como proceso de desarrollo del conocimiento científico y artístico, tanto como para la ciencia como para el cine respectivamente, donde las futuras generaciones podrán encontrar nuevas formas de articular los ideales de la ciencia y la ciencia ficción en pro de un desarrollo colectivo y no únicamente simbólico para beneficio del deseo y el poder.

El cine de ciencia ficción aparte de proyectarse a través de la tecnociencia y la maquinización, lo que hace también, es cuestionar los problemas de actualidad en distintos momentos históricos y de alguna forma trasladar esos problemas a otra época, un momento en el futuro o un presente cercano, donde realmente se pueden explorar ciertos temas que son muy relevantes en la sociedad de hoy.

2. Los retos cine de ciencia ficción del siglo XXI

2.1. Ciencia vs. Ficción

Desde la invención del fuego y el uso de las herramientas por parte del ser humano y, desde las historias de la literatura de ficción; ambas nociones, ciencia y ficción, se complementan una a la otra, así se compone la ciencia ficción a través del tiempo.

Cuando la ciencia desarrolla un invento o cuando existe algo que va sucediendo teóricamente, la mente del ser humano se eleva, comienza a imaginar y a pensar en cómo aquello puede afectar *a priori* el comportamiento de las personas dentro de la sociedad.

Si hace algunos años le habrían dicho a una persona que va a poder tener acceso a todo el mundo a través de un teléfono celular, esa persona habría pensado que tal vez y muy poco probable, aunque con el transcurso de muchos años en el futuro, esto podría ser posible; pero cuando las personas poco a poco fueron palmando esta idea, se dieron cuenta que no fue únicamente el tiempo el que los alcanzó, sino también, la ciencia desde una idea teórica.

Por ello, “cuando el ser humano imagina cosas, también planta una semilla para que esas cosas se puedan convertir en una posibilidad o no” (Cordero 2021, entrevista personal; ver anexo 1), y se dice que no, porque no todas las hipótesis tienden a cumplirse, pero si pueden existir mejoras, más aún con la apresurada evolución tecnocientífica y maquinizada de la era actual.

Esto sucede con el acelerado desarrollo científico actual, porque existen aparatos creados por la imaginación del ser humano y parecer demasiado “fantásticos” para algún día poder convertirse en realidad; sin embargo, los mismos aparatos pueden tener distintas variantes, se dice entonces que esa tecnología ya puede comenzar a existir. Así, Andrés Robalino afirma lo siguiente:

La ciencia y la ficción forman un círculo virtuoso, porque existe una retroalimentación positiva entre ambos, las dos causalidades se dan y se alimentan recíprocamente. El cine desde la imaginación ha incentivado a la ciencia a generar aquellas ideas que se han visto en las películas, y así también, ha ido tomando ciertos avances que ha logrado la ciencia como puntos de partida y lanzarlos a sus límites. (Robalino 2021, entrevista persona; ver anexo 1)

Como tal, existe una retroalimentación entre ciencia y ficción, donde las dos se complementan teniendo un factor en común entre ellas, la imaginación, de este modo, ambas

parten de esta instancia con la intención de poder recrear nuevos artefactos tecnológicos, y así también, nuevas producciones y obras cinematográficas.

2.2. Preceptos de ciencia y ficción

Toda creación puede evidenciar distintas problemáticas que el autor de la obra quiere mostrar a su público. Así, las películas de ciencia ficción pueden encontrarse sometidas a distintas reglas que sobrepasan incluso su propia producción; el pensamiento de Occidente, por ejemplo.

La era de la tecnología y la información, ha ocasionado que ciertas nociones logren convertirse en una ideología de vida; así se construye significación en el ser humano y cuando el cine está de por medio, las audiencias generalmente suelen identificarse con el mensaje de la obra, mismo que llega a ser el trasfondo que conlleva cada película, siempre y cuando su discurso audiovisual se encuentre bien construido.

En la película *Europa Report*, se utiliza a una corporación, “Corporación Europa”, la cual se ocupa de toda la misión hacia la Luna de Júpiter, lo único que se conoce de ellos es que funcionan como una empresa privada, algo que se está replicando hoy en día, un claro ejemplo es la primera misión tripulada privada de la historia, la cual ocurrió el pasado 15 de septiembre de 2021 a cargo de la empresa privada SpaceX (misma que asesoró en la parte científica a los creadores de *Europa Report*).

El objetivo principal de la nave Falcon 9 fue el de orbitar por 3 días la Tierra, dando alrededor de 50 vueltas, con una tripulación de 4 astronautas no profesionales, así, se analizó cómo se comporta el ser humano frente a la gravedad cero aparte de recaudar fondos para obras de beneficencia (Rus 2021b, párr. 1).

La plataforma de *streaming*², Netflix, propuso la idea de realizar un documental sobre esta misión conocida como Inspiration 4, la obra fue titulada Countdown la cual contó con tomas reales de la misión, donde sus tripulantes contaron sus relatos para que la gente pueda conocer cómo fue su experiencia durante esos 3 días orbitando el planeta (Rus 2021^a, párr. 1-2).

Aquí se puede poner en evidencia cómo los discursos audiovisuales intentan reforzar la idea del viaje espacial (en este caso), donde uno de sus trasfondos es el interés por parte del ser

² *Streaming* - contenido de medios audiovisuales en vivo o pregrabado.

humano en explorar el universo, por lo que, las producciones audiovisuales juegan un papel muy importante para masificar esta ideología.

En torno a esto, Sebastián Cordero apunta que:

En Europa Report no es que se llegue a hablar de conspiraciones ni mucho menos de un mundo totalitario, pero aun así, de alguna forma si se crea este marco que aparte se encuentra presente en muchas películas e historias de ciencia ficción, o sea, de alguna gran corporación que está al igual detrás de todo y es todo un trasfondo que es interesante porque está presente sobre todo en el lado más ficcionalizado de la ciencia ficción. (Cordero 2021, entrevista personal; ver anexo 1)

Esta es la idea que generalmente se puede encontrar en cualquier filme de ciencia ficción, todo lo que tenga que ver con la exploración planetaria o viajes espaciales, donde el ser humano utiliza como herramienta principal la construcción del discurso audiovisual en relación a estas temáticas, con lo que construye significación en las audiencias, gracias al trasfondo de este mito basado en la modernidad.

La divulgación tecnocientífica y maquinizada por medio de las obras cinematográficas del cine de ciencia ficción, se vuelca entonces sobre una construcción de significación en pro de una evolución como especie, desarrollando las herramientas y habilidades que le permitan al ser humano continuar con el proceso de manipulación de su entorno para alcanzar un objetivo colectivo.

Con esta base suscrita en el inconsciente del ser humano, cada una de las producciones cinematográficas debe encontrarse sujeta a una matriz cultural para cada persona, como ya se mencionó en el primer capítulo de la investigación, aludiendo a la relatividad social y los diferentes modos de ver u observar la realidad para cada persona. Por ejemplo, un espectador americano no va a entender con los mismos matices una producción que hable sobre el holocausto judío en comparación con un espectador propiamente judío.

En sí, Robalino (2021, entrevista personal; ver anexo 1) resalta que cada individuo puede construir diferente significación en relación a una misma obra, “porque la coyuntura espacio temporal modifica mucho las componentes artísticas audiovisuales, determinando el contexto para el cual han sido elaboradas”.

Mucha de la ciencia ficción se ha utilizado como una señal de alarma para conocer a dónde va el ser humano como especie y como sociedad, por lo que, esto genera que cada producción cinematográfica requiera que el espectador pueda cuestionarse y reflexionar sobre lo que se está contando.

En consecuencia, cuando un espectador mira una producción de ciencia ficción, la construcción de significación puede acarrear al mismo a tomar una determinada postura dependiendo del contexto sociocultural en el que se encuentre.

2.3. El cine de ciencia ficción como proceso de desarrollo

No todas las películas de ciencia ficción pueden tomar el mismo camino hacia una reflexión, porque existen producciones que pueden mantenerse sobre una superficie, como lo que ocurre en las historias que han sido elaboradas para entretener principalmente y enganchar de otra forma al espectador y plantear a su vez una reflexión más leve, donde también pueden suscitarse cuestionamientos, pero en diferentes problemáticas.

Del mismo modo, existen obras de ciencia ficción en las que casi todo su planteamiento trata sobre lineamientos filosóficos, las cuales pretenden hacer reflexionar al espectador acerca de los temas que se están exponiendo por medio de su discurso audiovisual, es decir, las obras que han sido producidas específicamente para construir un pensamiento crítico en el individuo.

Se puede decir entonces que, la mayoría de las películas de ciencia ficción logran hacer reflexionar de una u otra forma al observador; puede ser en distintos niveles dependiendo de los intereses y el conocimiento que tenga el individuo sobre la historia que se está contando.

Para Sebastián Cordero, hay una clara diferencia entre cine comercial o de entretenimiento y cine arte o de crítica; el primero de ellos, sin embargo, explota temas de interés público para sus propios fines ideológicos y económicos:

Esta industria cultural plantea en gran medida temas que tienen mucha más verosimilitud con la agenda política de un país, y de lo que nos vamos dando cuenta al menos en estos últimos tiempos, es que funcionamos más como un algoritmo que como una sociedad, donde de repente los temas que nos llaman la atención, son temas que están presentes, que estamos buscando y que de alguna forma toda esa nube de búsqueda infinita nos lleva en distintas direcciones, lo que puede ser algo inocente o ya construido. (Cordero 2021, entrevista personal; ver anexo 1)

A lo largo de la historia, esto ha sido construido gracias a que las audiencias otorgan a los medios de comunicación de masas la capacidad de crear lo que se va a ver, determinando qué asuntos son de interés para el espectador y cuanta importancia prestan al mismo, ya que, las personas generan expectativas sobre los temas de actualidad, siendo esto lo que toman en cuenta las grandes industrias para realizar sus producciones audiovisuales.

El cine independiente trata de acercarse en gran medida a una forma crítica, reflexiva y consiente de lo que se está viendo, empero, al mismo tiempo, no puede verse absorto de la noción totalitaria de los temas de actualidad o de auge alrededor del mundo, es decir, los productos que han sido elaborados para entretener, más que para buscar una reflexión.

En tal sentido, cuestionar un pensamiento antropocentrista con ayuda del discurso audiovisual del cine de ciencia ficción (donde se ha colocado a la visión únicamente desde los intereses del ser humano), implica visibilizar que la humanidad enfrente problemas que los seres humanos han causado, pretendiendo dar solución a los mismos con base en la ciencia, la tecnología y la maquinización.

La ética resultante sería que el ser humano debe ser consciente de que hay cosas que no puede tocar y que debe respetar, recuperando la biosfera y sin ambicionar colonizar otros planetas como único medio de salvación en caso de que la misma humanidad acabe con el planeta.

2.4. Construcción de la imagen evolutiva natural del ser humano en función de la tecnociencia y la maquinización desde la mirada del cine de ciencia ficción

El lenguaje cinematográfico nació gracias a la inventiva de la ciencia y la imaginación. En otras palabras, la conjunción de la iniciativa junto con el desarrollo del conocimiento del ser humano, han posibilitado la creación del llamado “séptimo arte” y con esto, la posibilidad de visualizar sofisticados aparatos tecnológicos. La mirada del espectador puesta sobre el cine de ciencia ficción, no ha hecho más que develar el profundo deseo por parte del ser humano en proyectar un futuro donde la ciencia, la tecnología y las máquinas toman un papel muy importante en su proceso evolutivo.

Así, el cine de ciencia ficción nos permite ver, proyectivamente, el futuro de la humanidad; mostrar al ser humano actual algo que no podrá vivirlo por su corta estadía en el planeta Tierra debido a su limitante biológico, o sea, su corto período de vida.

El cine de ciencia ficción no hace más que construir este grado de significación en el ser humano para establecer un objetivo colectivo como humanidad, en espera de poder responder a las tantas preguntas que hoy por hoy constituyen un completo enigma para la especie.

El poder que ha desplegado la humanidad desde la construcción de su primera herramienta, lo ha dotado de la capacidad para ir superando cada uno de los obstáculos que la

naturaleza ha puesto sobre los hombros del ser humano a lo largo de los años, hasta el punto de no rebasar la satisfacción de necesidades, y llevarlo a la satisfacción de sus deseos y utopías.

Por esto, la imagen evolutiva del ser humano no recae totalmente sobre el uso de su tecno-conocimiento para construir instrumentos los cuales facilitan su estancia en el planeta, sino más bien, esta evolución se asocia a un proceso biológico natural de miles de millones de años. En tal punto, el avance tecnocientífico y maquinizado de los últimos años, no representa un alto nivel de evolución, porque la especie humana es una especie muy joven según lo que se conoce. Intentar colocar la evolución en manos de la tecnociencia y la maquinización evidencia el grado de inmadurez de la especie humana, porque el uso del conocimiento debe estar asociado a la mayor razón social: cuidar la vida.

De todas formas, no se puede afirmar que todo lo que ha sido creado por el ser humano dentro del ámbito científico ha sido construido únicamente para su entera comodidad y satisfacción; teniendo en cuenta que se le ha dado un mal uso a esta descripción de lo artificial en torno a la tecnología y la maquinización.

Ya que, la naturaleza misma está creada y compuesta por varios elementos, al igual que las herramientas científicas y, si el ser humano fue creado por la naturaleza y el individuo fue quien creó la tecnología y las máquinas para mezclarse con ellas, termina siendo entonces una evolución procedente de la naturaleza, una evolución natural. Andrés Robalino añade lo siguiente:

La vida es la manifestación del universo por conocerse a sí mismo. Entonces, la evolución biológica y mezclada con la parte científica, tecnológica y de las máquinas, ya entendiendo todo esto en una definición más amplia, se puede afirmar que es una evolución natural, porque procedemos de ella, y es aquello que muchas películas de ciencia ficción proyectan al público en sus historias, pero que no se percibe a simple vista. (Robalino 2021, entrevista personal; ver anexo 1)

De este modo, los discursos audiovisuales basados en la tecnociencia y la maquinización están presentes en las historias de ciencia ficción, ligados al hecho mismo del ser un todo con la naturaleza.

Capítulo tercero

Análisis de *Europa Report*

No es necesario explicar el significado.
Las películas deben dejar espacio para que
el espectador sueñe.
(David Lynch)

1. Análisis fílmico formal audiovisual en *Europa Report*

Como se mencionó en el primer capítulo, la película de ciencia ficción *Europa Report*, expone discursos audiovisuales que se ven atravesados por las problemáticas del deseo, la utopía, el poder y la búsqueda de sentidos. Para poder determinar los aspectos que componen estos lineamientos, es necesario realizar el análisis fílmico formal audiovisual.

Se tomaron en cuenta los aspectos generales y específicos de la obra de ciencia ficción *Europa Report*, con el objetivo de encaminar la investigación por las vertientes por las que fluyen los ejes discursivos mencionados. Este estudio implica aproximarse a un objeto que se construye bajo un marco independiente al cine hollywoodense tradicional, al que gran parte de las audiencias se ha acostumbrado en este género cinematográfico en particular.

Resulta ser evidente que dentro de un margen global de películas de ciencia ficción cuya temática principal sea el viaje espacial, exista una semejanza en cuanto a su narrativa audiovisual. Primero, por la necesidad que tiene el ser humano de responder los misterios que esconde el universo (esto incluso antes de que el cine de ciencia ficción comience a desarrollarse de manera activa y fuerte); segundo, por un clásico discurso colonizador y tercero, por la construcción de conocimiento orientado a los avances científicos, tecnológicos y maquinizados.

A finales del siglo XX e inicios del siglo XXI, la voluminosa producción de películas con temáticas de viajes espaciales acrecentó la distancia entre lo que le es posible al ser humano y lo que no. Dicho de otra forma, la ficción de la actualidad plantea no quedarse dentro de lo imaginario, más bien, desea acerca a la realidad conforme a los avances tecnocientíficos.

La brecha generacional también se acrecentaba y los nuevos cinéfilos y expertos del cine demandaban algo más que la clásica película de ciencia ficción sobre el viaje espacial o máquinas de última tecnología; exigían más realismo en las producciones, es decir, que las

películas puedan ser tomadas en cuenta como efecto de una realidad posterior y puedan cumplir con su narrativa en un futuro a largo plazo.

Se pusieron en escena, entonces, “futuros” donde los actuales espectadores no estarían presentes para evidenciar con sus propios ojos lo que la ciencia ficción pudo o no predecir, pero si, en un presente donde este género posibilita una mirada hacia el futuro a través de la pantalla grande del séptimo arte.

En consecuencia, varios son los directores cinematográficos que de una u otra forma, han indagado con mucha más profundidad las nociones de ciencia y tecnología y así, poder encaminar sus producciones hacia una estructura mucho más realista dentro del cine de ciencia ficción.

Sebastián Cordero cuenta como fue el proceso investigativo para llevar a cabo la producción cinematográfica de *Europa Report*:

Tuvimos la suerte de poder tener una asesoría muy importante de científicos en estados unidos que tenían que ver con la NASA, JPL. SpaceX y pudimos armar justamente un planteamiento científico de reglas para la historia y para que funcione mejor en comparación a que si hubiéramos simplemente tomado la ficción y habernos dicho ¿cuál es la mejor manera de que esta historia enganche y que te lleve? (Cordero 2021, entrevista personal; ver anexo 1)

Pero esto no basta, pues la creación cinematográfica también demanda una composición sólida con respecto a su lenguaje audiovisual, dado que las imágenes son capaces de construir sentido en las personas. Es así como el cine en general ha ido evolucionando día tras día para ofrecer al espectador un producto de calidad tanto en investigación científica como en su realización profesional y mucho más ahora, en la era de la imagen.

Realizar un análisis audiovisual significa separar cada uno de los componentes que conforman el filme, se los estudia y se los relaciona entre sí para lograr una interpretación más objetiva de la obra, desde lo técnico hasta lo teórico, desde lo general hasta lo específico, desde lo más obvio para los ojos del espectador hasta el trasfondo que lleva cada plano.

Los aspectos generales y específicos pueden marcar la diferencia entre un público que consume cine por entretenimiento frente a un público analítico. Un análisis crítico por ejemplo, es totalmente distinto de la opinión que cualquier persona otorgue al filme a partir de sus gustos y experiencias.

Un análisis crítico debe tener en cuenta aspectos que pueden pasar por desapercibidos por parte de un espectador promedio, tales como el montaje, la puesta en escena, la imagen, el sonido, la intertextualidad, la denotación y connotación (Aumont 2011, 9-15); mismos que

se desglosan en partes mucho más pequeñas pero significativas para obtener una conclusión a partir del estudio realizado.

1.1. Aspectos generales en *Europa Report*

1.1.1. Montaje

La definición de este concepto se puede determinar por su organización y el cómo está compuesto el armazón o esqueleto del producto fílmico elaborado; todo esto dentro de sus matices de preproducción, producción y postproducción. El resultado final llega a ser la obra cinematográfica como tal y está compuesta por las unidades mínimas de significación dentro del cine, los planos.

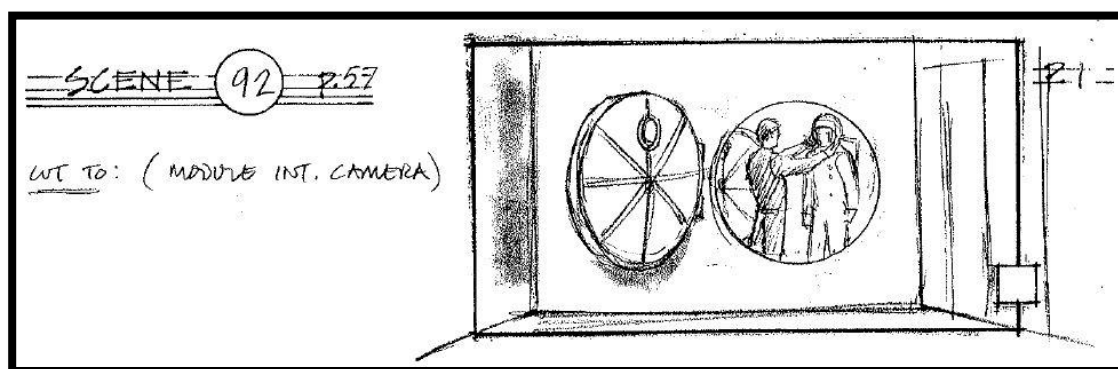


Figura 2. Storyboard de *Europa Report*, 2013

Fuente: Sebastián Cordero

Elaboración: Eugenio Caballero

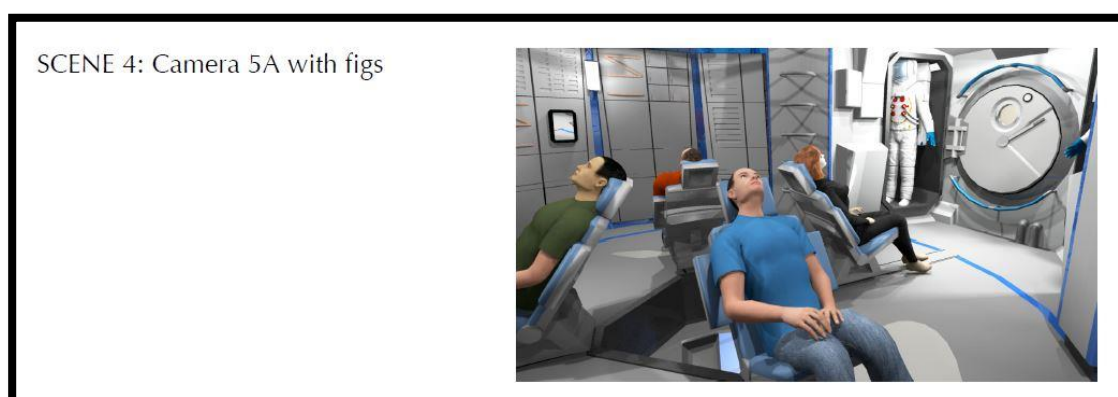


Figura 3. Storyboard Master de *Europa Report*, 2013

Fuente: Sebastián Cordero

Elaboración: Eugenio Caballero

Como se puede observar en las figuras 2 y 3, el proceso creativo inicia desde el bosquejo de planos dentro del *storyboard*, hasta poder llegar a un *storyboard master*, que llega a ser el producto en tercera dimensión antes de iniciar con el rodaje. Esto se convierte en una guía inmediata para directores y camarógrafos, donde el resultado final tuvo que estar sometido a todo este procedimiento antes de quedar registrado en la cinta cinematográfica.

Este método creativo se aplica en todo tipo de género cinematográfico, con la intención de poder contar cada una de las historias, pero en el cine de ciencia ficción resulta interesante poder llegar a obtener una suspensión de lo poco creíble o de lo que traiciona la credibilidad; lo que obliga al espectador a entrar de lleno en la trama y que esta lo convenza.

El discurso audiovisual dice Aumont (2011, 53), se caracteriza por “la idea del montaje, y podemos apuntar de entrada que se trata de una idea central en cualquier teorización del hecho filmico”, pues el cine de por sí ya se establece como un discurso.

El propósito de la ciencia ficción es hacer creer al individuo que la perspectiva desde la que se plantea la idea central proviene desde pautas científicas, partiendo de la posibilidad de proyectar al observador a dónde se dirige la humanidad con base a lo que se conoce de la ciencia.

En este aspecto, “al llevar los límites de la ciencia a otras situaciones, se puede extender el lienzo si se quiere llamarlo así, pero para que cualquier historia funcione hay que mantenerla dentro de sus reglas y su confinamiento” (Cordero 2021, entrevista personal; ver anexo 1); el montaje por tanto debe permanecer dentro de los límites ficcionales en cualquier producción.

En tal medida, el producto último llega a estar consolidado cuando tanto su lenguaje audiovisual como su proceso investigativo pretenden dar a conocer el mensaje central de la obra dentro de un cierto intervalo de tiempo; tiempo en el que el intérprete (de entretenimiento o analítico) discernirá todo lo expuesto en la pantalla para llegar a una conclusión individual o colectiva.

Toda esta construcción cinematográfica se basa técnicamente en tres aspectos que deben ser considerados para la realización del filme, “selección, combinación y empalme; estas tres operaciones tienen por finalidad conseguir, a partir de elementos separados de entrada, la totalidad que es el filme” (Aumont 2011, 53). Del mismo modo, se puede tomar esta triada, descomponerla en varios factores y ejecutar el análisis del filme de manera regresiva.

1.1.1.1. Muestra escenográfica

Para el análisis de *Europa Report* se tomaron 30 muestras escenográficas que se articulan dentro de los lineamientos de los discursos audiovisuales de deseo, poder y significación. La suma total del tiempo de análisis es de 15 minutos con 37 segundos, tomando en consideración que el filme tiene una duración de 1 hora, 30 minutos y 25 segundos, desde la presentación de logos de las productoras inmiscuidas hasta los créditos de la obra.

El tiempo total de análisis de la película de ciencia ficción *Europa Report* fue del 16,6%. En otras palabras, se tomó una de las seis partes que componen el tiempo total del filme, siempre y cuando esta totalidad se encuentre dividida en intervalos de 15 minutos aproximadamente.

La muestra escenográfica de mayor duración es la N°30³ con un tiempo de 1 minuto y 45 segundos. Es la parte final de la película *Europa Report* y muestra por todo lo que tuvo pasar la tripulación del *Europa One* para lograr cumplir con éxito su misión en la Luna de Júpiter.

La escena más corta de análisis tiene un tiempo de 5 segundos. Sin embargo, llega a ser una de las escenas que conlleva un enorme peso argumental dentro de la película, precisamente por la alusión que se hace al sacrificio de la vida misma a cambio de cumplir con éxito la misión del *Europa One*.

Entonces, el tiempo de duración de una escena, evidenció que las unidades mínimas de análisis pueden llegar a tener incluso más peso argumental que las muestras con más duración, en palabras de Aumont (2011, 58) siguiendo a Metz “los «segmentos» del filme, o «grandes sintagmas»” posibilitan la construcción de sentido en las audiencias y esto se debe al discurso audiovisual que tiene cada producción cinematográfica y el impacto que genera en el espectador.

1.1.1.2. Efectos especiales

Los efectos especiales que muestra la película de ciencia ficción *Europa Report*, distan por mucho con los efectos especiales hollywoodenses, especialmente por tratarse de una producción de cine independiente.

El presupuesto de *Europa Report* fue a penas de 8 millones de dólares; si se la compara con una producción de Hollywood se puede notar claramente que se ubica muy por debajo del

³ N°30.- ver anexo 2, ficha #30.

presupuesto estimado que normalmente utilizan las grandes industrias cinematográficas de gran escala.

Por ejemplo, la película *Gravedad* de Alfonso Cuarón estrenada en 2013, contó con un presupuesto de 100 millones de dólares (IMDb 2013), es decir, casi 13 veces más que *Europa Report*. Este gran distanciamiento presupuestario se explica ciertamente gracias a la producción de efectos especiales en cualquier filme de ficción, porque es lo más complicado, tardío y costoso de realizar; por esta razón, varias películas dentro de este género tardan años en producirse.

La mayor parte de la película *Gravedad* se realiza con grandes efectos especiales, en cambio, *Europa Report* se plasma mayoritariamente en el interior de la nave espacial; los pocos, pero también grandes efectos especiales que muestra este filme, cuentan con una corta duración en pantalla, pese a ello, exponen lo puntual ante los ojos del espectador.

Aumont (2011, 63) menciona que el uso de efectos especiales dentro del montaje “remite a alguna cosa que se puede verificar; se adapta de entrada a una descripción de casos concretos [...] es susceptible de provocar una confusión” en el espectador y esto ocurre por el realismo que pueden llegar a mostrar, ocasionando que lo posible se mezcle con lo imaginario.

Es aquí donde los grandes efectos especiales destacan con sus imágenes, las cuales están catalogadas como difíciles de creer, “donde el espectador mira las muestras escenográficas con mucha belleza, pero con un propósito científico constante, puesto que ya han sido vistas muchas veces en el clásico material de archivo de la NASA” (Cordero 2021, entrevista personal; ver anexo 1) pero construidas de la forma más perfecta posible para poder así brillar en la pantalla grande.

Europa Report, al carecer de un alto presupuesto para efectos especiales, lo que hace es igualar su índice de credibilidad frente a las grandes imágenes construidas con los efectos especiales, sustentando las teorías científicas, es decir, se evidencia una discursividad científica, no en la totalidad de su imagen icónica, pero sí dentro de su imagen texto, en otras palabras, el argumento científico que resalta por encima de una imagen perfecta.

Los efectos especiales por lo tanto, están diseñados exclusivamente para asistir a los discursos audiovisuales. Su objetivo es el de acompañar a la narrativa audiovisual en cada uno de los planos en los que se encuentren, mostrando lo real, así como lo irreal frente a un público que sucumbe ante lo fantástico.

En muchas ocasiones, lo fantástico y asombroso funciona de tal forma que el espectador cae profundamente dentro de la magia de los efectos especiales y olvida todo a su alrededor, es el deleite del cine, el conectar con una obra que introduzca a la persona que mira y escucha dentro de la historia, esto normalmente sucede en los picos altos del filme.

1.1.1.3. Flashback y Falshforward

Europa Report es una película de ciencia ficción que muestra una composición en cuanto a su narrativa audiovisual en tanto cíclica, o sea que retoma ciertas nociones (en este caso planos y secuencias) del inicio del filme para construir su historia de una forma muy particular.

Del mismo modo, este filme enlista varios fragmentos de su historia futura en su presente, lo que se puede puntualizar como un adelanto o un avance que el director realiza para después dar a conocer cómo es que se produjeron estos hechos. Entonces, la escena en cuestión se ejecuta de tal forma que contenga sentido y coherencia en función de su anticipada aparición.

Esta combinación de escenas entre lo pasado y lo futuro dentro de la obra es posible gracias al carácter de falso documental con el que se presenta *Europa Report*, (pero producida bajo el concepto de un filme de ciencia ficción) y es un procedimiento el cual varios géneros cinematográficos realizan con la intención de mostrar al espectador recuerdos o sucesos futuros de un personaje o de la misma historia.

Aumont explica los dos conceptos para distinguir fácilmente la diferencia entre ambos:

A menudo el orden de presentación de los acontecimientos dentro del relato no es, por razones de enigma, suspenso o interés dramático, el que les corresponde en su desarrollo. Se trata entonces de un procedimiento de anacronía [...] un acontecimiento anterior en la diégesis: es el caso del flash-back [...] en el flash-forward o «salto hacia adelante» es un procedimiento raro en los filmes. En sentido estricto, designa la aparición de una imagen (o una serie de imágenes) cuyo lugar en la cronología de la historia contada está situada después. Esta figura interviene sobre todo en las películas que juegan con la cronología de la ficción. (Aumont 2011, 116-117)

De esta forma, *Europa Report* utiliza constantemente este procedimiento a lo largo de la trama para explicar varios hechos que sucedieron indistintamente a la cronología en el tiempo real de la película, teniendo en cuenta que la historia siempre será anterior a quien narra los hechos, es decir, el papel del narrador como figura ficticia una vez culminado su relato (110).

Podría parecer un método confuso, pero a la vez, esto es lo que buscan los grandes directores de cine en general, contar una historia que genere suspenso, al menos para los más analíticos, los que prestan atención hasta en el más mínimo detalle, para así, evaluar de forma positiva o negativa un filme, concretamente el nivel de complejidad de la película y su talento para analizarla.

Se puede decir entonces que esta pequeña técnica audiovisual se usa con la intencionalidad de complejizar el relato, en tanto para obligar al mismo a mirar más de dos veces la misma escena o a su vez la película, así como también, para desviar la atención del espectador, haciéndolo sucumbir en un laberinto de posibilidades donde el discurso audiovisual tecnocientífico resalta de una mejor forma al despistar el ojo de la persona.

1.1.2. Puesta en escena

El cine se construye desde la escala de planos, sin embargo, la puesta en escena es una herencia teatral, donde junto con la puesta en cámara complementan la visión del director cinematográfico; es todo el espacio donde ocurre la historia.



Figura 4. Bosquejo a color del interior de la nave *Europa One*, 2013

Fuente: Sebastián Cordero

Elaboración: Eugenio Caballero

La puesta en escena debe necesariamente adaptarse a las pretensiones de la puesta en cámara, ya que cada plano está construido por una determinada escala y angulación,

condicionando al actor (dependiendo del plano estipulado en el guion técnico), limitando así el rango y el espacio de actuación y acción.

Dicho de este modo, para que un discurso audiovisual cumpla con su función dice Urrutia (2009, 140), el director debe tener “la habilidad de dirigir el ‘qué se dice’ de la puesta en escena y el ‘cómo se dice’ de la puesta en cámara”, enlazando la idea central con el medio por el cual se produce. De esto es de lo que se valió el cineasta ecuatoriano para lograr que lo contrataran. Además, apuesta a jugar precisamente con la perspectiva casi neutra de las cámaras, para obtener un producto cinematográfico que fácilmente pasa por un falso documental, Sebastián Cordero cuenta que:

Me encantó la idea de enmarcar toda esta trama dentro de un proyecto científico, porque eso era lo que le daba el idealismo a esta historia y también me dio el recuso de cómo contarla, a través de las cámaras de la nave. La frialdad de una cámara que está siempre prendida, pero por otro lado tiene la mano de un editor que trabaja por embellecer una historia después de que casi esta misión parecería ser un fracaso y que de una u otra forma se convierte en una historia casi propagandista, y es muy importante como para ignorarlo, porque son hechos que ya están sucediendo y que podrían seguir desarrollándose a futuro. Misiones al espacio en colaboración con empresas públicas y privadas, así como colaboración entre varios países. (Cordero 2021, entrevista personal; ver anexo 1)

Por ende, se puede tener una pauta para que el director tome en consideración varios aspectos desde la preproducción al momento de dirigir un filme; por ejemplo, se puede partir del guion (técnico y literario), el cual puede servir para diseñar el trazo escénico que delimitará el movimiento de los actores en un espacio tan pequeño como lo es el interior de una nave espacial, así también, los objetos en escena y el lugar donde se originan todas las acciones dentro de un plano escénico.

El filme de ficción *Europa Report* cuenta con 4 escenarios principalmente:

- 1) El planeta Tierra, y en particular el lugar de la NASA.
- 2) El espacio exterior.
- 3) La nave espacial *Europa One*.
- 4) *Europa*, la Luna de Júpiter.

1.1.2.1. Objetos y distribución

Europa Report maneja una serie de objetos que mantienen un cierto valor conceptual incorporado dentro de los discursos audiovisuales de tecnociencia y maquinización, mismos que de una u otra forma permiten la construcción de la imagen evolutiva del ser humano dentro de este filme. Aumont afirma que:

Todo objeto transmite a la sociedad en la que se hace reconocible, una cantidad de valores que él representa y «cuenta»: todo objeto es en sí mismo un discurso. Es una muestra social que, por su posición, se convierte en un eje del discurso de ficción, puesto que tiende a recrear a su alrededor (mejor dicho, quien lo mira tiende a recrearlo) el universo social al que pertenece. (Aumont 2011, 90)

Por tanto, el espectador debe tener noción del rol que los objetos cumplen dentro de cada una de las películas de ciencia ficción, pueden ser reconocidos por la serie de códigos y signos previamente establecidos para dar sentido a lo que se mira y lo que se escucha. Su puesta en escena significa entonces la presencia de un discurso audiovisual.

Los objetos en la película *Europa Report* mantienen un orden y tiempo específico en pantalla; como producto del desarrollo de la historia. Incluso se puede decir que establecen una composición simétrica para los primeros 26 minutos del filme, después de este lapsus y en cada punto de giro, esta organización va decayendo hasta llegar a obtener una asimetría total para el final de la obra.

En la evolución de la historia, todos los objetos están perfectamente distribuidos, es decir, juegan un papel armónico dentro de cada plano hasta llegar a su punto de giro, donde todo comienza a salir mal y por ende, todo cae en el interior de la nave del *Europa One*.

1.1.2.2. Personajes y escenario

Los personajes de una película, ya sea del género de ciencia ficción o cualquier otro, deben cumplir con la función que el autor de la obra ha establecido para cada uno. Por eso la importancia del *casting*, para poder seleccionar adecuadamente a la actriz y el actor con más aptitudes y habilidades en cuanto al desarrollo de las distintas figuras de acción dentro de la trama.

Aumont (2011) siguiendo a Vladimir Propp explica que los personajes “no se definen por su estatus social o su psicología, sino por su «esfera de acción», es decir, por el haz de funciones que cumplen en el interior de una historia”(131). Dentro de la tripulación del *Europa One*, existen dos personajes con el mismo rol, pero con mayor jerarquía, pese a ello, cada personaje cumple con cierta función dentro de la historia que únicamente él o ella pudo haberlo logrado de una determinada forma.



Figura 5. A bordo de la nave Europa, boceto de cubierta media a color, 2013

Fuente: Sebastián Cordero

Elaboración: Eugenio Caballero

En cuanto al escenario, la construcción de la puesta en escena permite el correcto uso de los espacios ideales que maneja el director como guías seguras en el momento de producir la obra; es en este punto donde se puede definir la ubicación que los actores tendrán dentro de cada uno de los escenarios donde se desenvolverá la historia.

Sebastián Cordero utiliza las cámaras dentro de la nave a su favor, específicamente para controlar el desplazamiento de los personajes dentro de las escenas en el interior de la nave, facilitando la actuación de los personajes gracias a las video grabadoras, ya que funcionan como parte de los objetos de utilería dentro de la nave, con la intención de documentar cada parte del viaje espacial hacia la Luna de Júpiter.

De las 30 muestras escenográficas que se tomaron para analizar la obra, la gran mayoría de escenarios figuran dentro del interior de la nave espacial del *Europa One*; en una segunda

instancia, la Luna de Júpiter, Europa; en tercer lugar, el espacio exterior y por último, en las instalaciones de la NASA en la Tierra.

1.1.3. Imagen

Es todo lo que el espectador mira en la pantalla y está constituido por varios elementos que se deben tomar en cuenta para el registro de una imagen en movimiento. Pero, del mismo modo que en la fotografía, el cine cuenta con elementos como: la iluminación, encuadres, planos, ángulos, entre otros.

Lo que diferencia a estos dos artes es la forma con la que funciona cada uno; la lógica del cine reside en la sucesión de imágenes, cuadros o fotogramas; causando el efecto de movimiento ante los ojos de la persona que observa, mientras que la fotografía se compone de una sola imagen, por consiguiente, es estática.

Desde un aspecto mucho más técnico, Aumont (2011) define a la imagen dentro del filme como “el encadenamiento muy rápido de fotogramas sucesivamente proyectados [...] ligada a la velocidad de proyección de la película” (38), la cual como se conoce se ha normado en la cantidad de 24 imágenes por segundo (24f.p.s.).

El producto final de esta proyección sucesiva de imágenes se construye gracias al encadenamiento de cada escena en la postproducción, es decir, en el montaje, donde se pueden combinar varios planos, cambiar su angulación o pasar de una cámara estática a una cámara en movimiento; siempre y cuando se tome en cuenta el conjunto de reglas que lo permitan, concretamente, el lenguaje audiovisual, el cual establece una cierta dinámica o estética de expresión por medio de la imagen y el sonido.

1.1.3.1. Ángulos y planos

Los ángulos pueden dar una mirada subjetiva al espectador dependiendo de la posición en la que se encuentren; pueden manifestar supremacía o inferioridad. De la misma forma, pueden colocar a la persona que mira en el lugar de la cámara, así pues, se dice que el público pasa a formar parte de la historia de una forma mucho más íntima.

En el objeto de estudio analizado, *Europa Report*, la forma de utilizar los ángulos generalmente es una forma neutra, o sea, un ángulo de forma normal entre la cámara y

actor/actriz. Las veces que se puede observar un cambio de ángulo resultan ser específicamente para mostrar el deseo o el poder, lo que realza el discurso audiovisual y construye la significación en el observador.

Por ejemplo, en la muestra escenográfica N°20⁴ se exhibe la insignificancia del ser humano frente al coloso Júpiter visto desde un ángulo subjetivo, desde la mirada del personaje de Katya, y esto sumado a un ángulo contrapicado al ver al majestuoso planeta delante de ella; esta escena muestra deseo.

A su vez, se puede hacer una comparación entre la escena final y el boceto, donde se muestra cual fue la mejor elección para poder penetrar con más profundidad los sentidos de las audiencias para construir sentido.



Figura 6. Boceto de Katya sobre Europa, 2013

Fuente: Sebastián Cordero

Elaboración: Eugenio Caballero

⁴ N°20.- ver anexo 2, muestra escenográfica #20.



Figura 7. Imagen final de Katya sobre Europa, 2013
 Fuente: Sitio oficial de *Europa Report* en Facebook
 Elaboración: Eugenio Caballero

Como se puede ver, la muestra del boceto pretendía mostrar en un ángulo normal a la nave *Europa One*, el personaje de Katya, cumbres de Europa y su cielo totalmente oscuro, sin embargo, la escena final muestra un ángulo totalmente subjetivo, donde se puede observar el hielo de Europa y de fondo al planeta Júpiter. Esto es intencional por parte del director, para que el público entre en la mirada de la actriz y viva ese momento como si estuviese allí, lo que ayuda a construir sentido de pertenencia y el deseo colectivo de la humanidad.

Del mismo modo, la muestra escenográfica N°9⁵ pretende mostrar inocentemente la supremacía del ser humano al haber llegado tan lejos, colocando a Júpiter en un ángulo picado con respecto a la nave espacial *Europa One*; es una escena que muestra el poder de una especie sobre un planeta y el mismo universo.

⁵ N°9.- ver anexo 2, muestra escenográfica #9.



Figura 8. Nave *Europa One* sobrevolando Júpiter, 2013
 Fuente: Sitio oficial de *Europa Report* en Facebook
 Elaboración: Eugenio Caballero

Los planos en el filme de ficción por otra parte, mantienen una composición fotográfica⁶ muy estilizada, no varían mucho entre plano medio corto, plano medio y plano medio largo, esto se debe al trazo escénico ya antes mencionado, donde la misma nave, el *Europa One*, delimita por mucho las acciones de las escenas que ocurren en este escenario.



Figura 9. *Storyboard* de la nave en Europa, 2013
 Fuente: Sebastián Cordero
 Elaboración: Eugenio Caballero

⁶ Cabe mencionar que el director de fotografía de *Europa Report* es Enrique Chediak.



Figura 10: Escena final de la nave espacial sobre Europa, 2013

Fuente: Sitio oficial de *Europa Report* en Facebook

Elaboración: Eugenio Caballero

Si se observan las figuras 9 y 10, se puede notar el proceso por el cual pasa toda una escena para elegir su mejor plano, así, el producto final va cargado de todo un potencial significativo para infringir juicios de valor sobre las personas y poder construir sentido sobre ellas, aludiendo una vez más a los avances tecnocientíficos y maquinizados como promotores de la evolución humana.

En definitiva, si se habla de ángulos y planos en *Europa Report*, se debe mencionar que existe un patrón muy peculiar conforme se va desarrollando la historia, dividiendo la obra en tres partes, cada una de 30 minutos aproximadamente.

En la primera parte, los ángulos y planos lucen pulcros, ya en una segunda parte se puede notar una cierta variación angular en las cámaras de video del *Europa One* y, por último, en una tercera parte se pierde en gran medida la angulación y el cuidado de cada plano.

Esto obviamente es intencional una vez más por parte del director, para enfatizar las tres partes ya mencionadas de la película; donde todo inicia bajo calma y control para después pasar a una especie de suspenso, hasta llegar a una fatídica pero exitosa conclusión ya para el final de la historia de la película de ciencia ficción.

1.1.3.2. Movimiento de cámara

Los movimientos de cámara en *Europa Report* son en su mayoría estáticos, por lo mencionado antes en relación al trazo escénico y prioritariamente porque gran parte de las cámaras utilizadas para su rodaje fueron utilizadas dentro de la utilería de la nave, ocasionando que casi no exista movimiento de cámara en la película.

Aumont (2011, 42) sostiene que el registro de imágenes mediante la cámara y, considerando el movimiento de la misma, se construye básicamente por dos aspectos, “«plano fijo» (cámara inmóvil durante todo un plano) y los diversos tipos de «movimientos» de aparato, incluido el zoom”, el segundo puede estar compuesto por movimientos laterales, movimientos hacia adelante, hacia atrás o un desplazamiento de cámara como ocurre en el plano secuencia, entre otros.

En *Europa Report*, este desplazamiento aparece por medio del personaje de James, quien transporta su video grabadora para documentar el viaje espacial, esto de una forma no profesional si se podría decir.



Figura 11. Escena de James con su videograbadora, 2013

Fuente: Sitio oficial de *Europa Report* en Facebook

Elaboración: Eugenio Caballero

Las escenas que registra con su cámara carecen de estética y es eso lo que utiliza el director para establecer un vínculo con la audiencia, en otras palabras, ver a través del lente de

James y así, poder sentir que forman parte de la misión del *Europa One*. Todo esto acompañado del carisma del personaje, quien involucra de una manera más íntima al espectador.

Tras la muerte del personaje de James, la cámara pasa a documentar de una forma mucho más seria/formal el viaje espacial, y esto ocurre en las manos del personaje de Rosa, volcando la cámara a una inmovilidad total en cada una de las escenas donde este personaje aparece documentando frente a la video grabadora.

Tiempo después, los desplazamientos pasan a ser mostrados por medio de la mirada subjetiva de los personajes y también a través de un plano secuencia que realiza la sonda submarina del *Europa One* bajo la superficie de la luna *Europa*. En estas dos instancias se produce un tipo de discurso que juega con la susceptibilidad del público, colocando a este en la mirada de quién muere, de quién camina en la luna de Júpiter o quién se sacrifica para cumplir la misión con éxito.

Estos son los parámetros que pueden medir la construcción de significación en las audiencias cuando se las ha dotado de una gran cantidad de capital cultural, dicho de otro modo, el sentido que se le otorga al espectador cuando pudo conectar e identificarse con la historia, formando parte indirectamente de esta y ocasionando el frecuente consumo de este tipo de filmes en torno a estas temáticas.

Es aquí cuando el trabajo del director se ve cumplido, cuando el discurso audiovisual de cada producción ha logrado con éxito su cometido. En *Europa Report*, los discursos audiovisuales muestran tecnociencia y maquinización como una mirada a largo plazo como ya ha mencionado el mismo director, Sebastián Cordero, acerca de lo que podría suceder en el futuro con los viajes espaciales, recayendo así la imagen evolutiva del ser humano en estas dos variables.

1.1.4. Sonido

Es una de las dimensiones que más han tomado en consideración los directores de cine en los últimos años. Desde la incorporación del sonido en el cine, su evolución dentro de la pantalla grande ha tomado su tiempo, iniciando con muy poca cabida dentro del sitio de importancia hasta llegar a agenciar bandas sonoras que se han consagrado a lo largo de la historia del séptimo arte.

De todas formas, Aumont (2011, 43) resalta que “el sonido no es un hecho «natural» de la representación cinematográfica y que el papel y la concepción de lo que se llama la «banda sonora» ha variado”, esto principalmente por el tipo de género en el que se produzca un filme.

Las obras de ciencia ficción en su gran mayoría, tienen atributos musicales vinculados a la fantasía, la magia, el grado épico de impacto, la fuerza en batalla, el viaje a través del tiempo y espacio; y todo esto da como resultado la combinación armónica que varios compositores desarrollan para cada filme dependiendo de su temática.

Estos sonidos pueden ser contruidos como efectos sonoros especiales y también pueden ser registrados a través de los ambientes naturales en los que se encuentren ubicados. Así, tal y como se construye un plano visual, también se puede construir un plano sonoro, ambos están acompañados y desembocan en un plano definitivo, el cual puede constar de un evento musical por detrás o cortina de fondo.

El sonido ha marcado al cine de tal forma que impacta con mayor fuerza en el espectador, ya sea para apelar a su subjetividad (por medio de sus sentidos y asociado a lo que mira y escucha principalmente) en los distintos puntos de la obra, con fuerza, valor, coraje, miedo, suspenso, etc., emociones que facilitan el objetivo de los discursos audiovisuales y tocan la susceptibilidad de las audiencias, logrando penetrar con mayor facilidad.

1.1.4.1. Planos sonoros

Los planos sonoros pueden estar contruidos por un conjunto de distintas vibraciones que componen el sonido final, tal y como una escena la cual puede tener distintos planos creados con diferentes ángulos. Estos sonidos magnifican el alcance de un discurso audiovisual y dependiendo de cómo estén diseñados, pueden llegar a dar mucha más credibilidad a lo que se mira en pantalla.

También pueden contribuir a que un sonido natural o de ambiente, logre alcanzar una mayor fuerza y credibilidad. El sonido de la naturaleza registrado por una grabadora puede estar acompañado de efectos contruidos o creados, por ejemplo, los sonidos de los pájaros, las ráfagas de viento, las pisadas, por citar algunos casos.

Europa Report consta de una serie de efectos de sonido que acompañan a una gran parte de escenas y otorgan un mayor realce al discurso audiovisual en cana plano. Los cuadros en los que aparecen principalmente las máquinas en funcionamiento se componen de varios efectos

de sonido contruïdos como lo son: el sonido de la nave espacial, el sonido de los computadores en funcionamiento, el sonido de las máquinas; todo esto acompa a a la imagen para dar mayor verosimilitud en lo que se ve.

El director de *Europa Report* expresa que esto forma parte del realismo que quiso darle a la historia, basando cada escena en sus investigaciones cient ficas y acompa ado por expertos en el tema:

Una de las cosas que a m  me enganchan y siento que me definen mucho en mi propio cine, es el realismo, yo trato de retratar los lugares y los entornos de una manera muy cercana a la realidad, justamente para que el espectador pueda decir “ah ya, esto si me lo creo, si tiene sentido, si tiene l gica”, sobre todo porque es fascinante el lado realista de estas historias, sobre todo cuando te metes a ver material de archivo cient fico y ver documentales acerca de los procesos de viajes espaciales, porque te vas dando cuenta aunque en poca medida c mo es que funcionan todos estos aparatos y as  poder lograr los efectos de sonido m s reales posibles para pel cula.(Cordero 2021, entrevista personal; ver anexo 1)

De este modo, el p blico puede tener un acercamiento m s pr ximo a la construcci n de sentido que este g nero cinematogr fico pretende expandir en relaci n a los avances tecnocient ficos y maquinizados, como parte del desarrollo de la evoluci n humana, sin dejar cabos sueltos dentro de la producci n de la obra.

1.1.4.2. M sica

La m sica se encarga de otorgar el peso subjetivo en cualquier g nero cinematogr fico; La m sica, como tal, puede ser en s  misma otro tipo de discurso; como arte, tiene la capacidad de construir sentido en quien escucha, gracias a las armon as, las melod as y los ritmos producidos con instrumentos musicales, porque provocan un efecto est tico y expresivo que resultan ser agradables para el o do del ser humano.

Son muchos los filmes en los que sus bandas sonoras han dejado huella, de tal forma que se han consagrado junto con la pel cula, y es que de eso se trata. Producciones como: *Harry Potter*, *La Guerra de las Galaxias*, *Interstellar*, *Piratas del Caribe* son algunos de los ejemplos de obras de ciencia de ficci n que han marcado a las audiencias incluso despu s de largos a os de haber lanzado su producci n f lmica.

Europa Report cuenta con 14 temas producidos para esta pel cula de ciencia ficci n, su compositor es Bear McCreary, el tema m s utilizado se titula “Tema de *Europa Report*”(IMDb

2021, traducción propia). Los temas varían entre suspenso, emoción, tristeza; según la evolución de la historia.

1.2. Aspectos Específicos en *Europa Report*

1.2.1. Intertextualidad

Como se dijo al principio este capítulo, las películas cuya temática de viajes espaciales o a través del universo, mantienen una cierta similitud en cuanto a la trama y discurso audiovisual. Se puede decir incluso que, muchos de los filmes que se han consagrado en la historia del cine de ciencia ficción han inspirado a otras producciones para su realización; influenciando también a escritores y directores.

Así, “un filme de ficción, parte del referente puede estar construido por otros filmes a través de citas, alusiones o parodias” (Aumont 2011, 105). Pero, no únicamente pueden existir referencias hacia otras películas, sino que también, pueden existir referencias hacia algunas manifestaciones culturales.

Para esto, el espectador debe contar con la información necesaria la cual le permita identificar la intertextualidad inmersa en las referencias hacia otras películas o manifestaciones culturales, de no ser así, al dejar pasar por alto dicha alusión, se puede perder en gran medida la intencionalidad de la obra por parte del director o escritor.

Este llega a ser considerado un nivel más complejo para un espectador normal/promedio, quien consume cine por entretenimiento, diversión o pasatiempo. La intertextualidad puede ser un eslabón perdido entre varios filmes, para que los más minuciosos puedan atar cabos y discernir con mayor conocimiento una obra cinematográfica en cualquiera de sus géneros.

Existen grandes producciones que articulan sus historias con este tipo de referencias, obligando hasta a un espectador promedio a mantenerse al tanto de cada una de estas creaciones secuenciales, ya que, de no ser así, perderá esta información y significará que tal vez no pueda interpretar de una forma correcta la siguiente obra.

Europa Report posee seis referencias importantes en cuanto a la intertextualidad que maneja el filme de ficción. Algunas de estas pueden pasar por desapercibidas y así también, otorgar un mayor realce a la obra.

Un claro ejemplo se puede evidenciar en la muestra escenográfica N°3⁷, donde el Dr. Sokolov menciona que el primer paso para la misión espacial del *Europa One* fue en 1610, cuando Galileo Galilei descubrió las 4 Lunas de Júpiter y entre ellas Europa.

Otra muestra escenográfica con alto peso argumental y construcción de significación en la audiencia es la muestra N°20⁸, cuando el personaje de Katya pisa por primera vez la superficie de la Luna de Júpiter, Europa, haciendo alusión al primer hombre en pisar la Luna en 1969, pero esta vez, es una mujer quien lo hace y miles de millones de kilómetros más lejos.

El nivel de intertextualidad en este punto construye un valor argumental enorme en quien lo descifra y esto también crea en el espectador un grado de significación eventualmente elevado al soportar esta carga de capital cultural heredado, potenciando sobre todo el discurso audiovisual.

Pero esto no termina aquí, existe un mayor grado de significación precisamente en esta muestra escenográfica, pues no únicamente remite a alunizaje del pasado siglo, sino que también, inscribe una proyección hacia el futuro, es decir, hace referencia más que todo a futuras misiones espaciales donde las protagonistas esta vez serán las mujeres.

Y es esto lo que pretende la NASA, específicamente con la misión Artemis, la cual se llevará a cabo en el año 2024, misma que aspira volver a pisar la Luna después de más de 50 años, con el objetivo de establecer una base que contribuya con los procesos científicos y, a largo plazo, poder llegar a Marte y así también, sentar las bases de una filiación económica Lunar para las empresas privadas. (Álvarez 2019, párr. 2-3).

Tal y como ya lo ha mencionado Sebastián Cordero, a propósito de las empresas privadas y las futuras misiones espaciales, aun así, hay que tener en cuenta que *Europa Report* no basó su investigación en la misión Artemis, sino, en la misión Europa Clipper, que tiene como objetivo la Luna de Júpiter en la década del año 2030.

No obstante, es esta inventiva lo que permiten las producciones de ciencia ficción, el poder coincidir con el momento histórico preciso en el cual, lo que el espectador mira en la pantalla grande, se vuelca hacia una realidad, y así, poder seguir creando muchos más sucesos que marquen tanto a la ciencia como a la ficción.

⁷ N°3.- ver anexo 2, muestra escenográfica #3.

⁸ N°20.- ver anexo 2, muestra escenográfica #20.

Esto da paso a un notable ejemplo de cómo se construye la imagen evolutiva del ser humano en función de la tecnociencia y maquinización, a través de los procesos históricos presentes en la trama de ciencia ficción dirigida por Sebastián Cordero.

1.2.2. Denotación y connotación

Una vez que se han tomado en consideración todas las piezas del rompecabezas fílmico que componen a la obra, lo último por hacer es describir e interpretar cada una de las muestras escenográficas tomadas para el respectivo análisis audiovisual; en otras palabras, lo único que resta es denotar y connotar.

Santos Guerra menciona los aspectos a tomar en cuenta para distinguir fácilmente entre estos dos términos:

La lectura denotativa se centra preferentemente en un análisis descriptivo de la realidad icónica. La lectura connotativa será, preferentemente la interpretación que de ella se haga. Entre una y otra se da como una ruptura de la objetividad para dar paso a los componentes más subjetivos, más “libres”, más abiertos. (Santos Guerra 2015, 147)

La denotación se encargará entonces de recolectar todos los elementos que pueden ser percibidos a través de los sentidos de la vista y el oído. Componentes icónicos y sonoros que organizan y construyen cada uno de los planos dentro de toda obra cinematográfica.

La connotación por otro lado, se encargará de dar sentido a lo que se mira y a lo que se escucha; en este punto, todo se encontrará sujeto a la interpretación individual o colectiva para toda audiencia que consume cine, ya sea por entretenimiento o por conocimiento.

En *Europa Report*, todos estos elementos se encuentran dentro de la matriz de análisis del filme, donde se tomó en cuenta los aspectos generales que corresponden a la denotación y los aspectos específicos que corresponden a la connotación de la obra de ciencia ficción.

Toda esta recopilación de información facilitó la descripción e interpretación de cada una de las muestras escenográficas, y así, poder distinguir los discursos audiovisuales que se ven atravesados por el deseo, el poder y la significación dentro de cada intervalo seleccionado para el análisis formal de la obra de ciencia ficción.

Para más información el lector puede ver los anexos correspondientes a la matriz de análisis fílmico.

Conclusiones

El cine de ciencia ficción posibilita la proyección de una serie de utopías de evolución del ser humano en función de la ciencia, la tecnología y la maquinización desde una mirada cultural, es decir, gracias a esa fuerza humana llamada *deseo*, que permite al individuo reinventar el mundo que anhela; el poder que conlleva cada discurso audiovisual en su trasfondo y la construcción de sentido que otorga al espectador, ocasionado que todo esto pueda ser transmitido de generación en generación, donde se han construido historias y relatos de modo que, el observador eche un vistazo al pasado, teniendo en cuenta el presente pero apuntando hacia al futuro; esto es lo que el cine de ficción construye en el espectador.

La imagen de evolución del cine de ciencia ficción no puede estar basada en la tecnociencia y la maquinización, más bien, resultan ser temáticas sobreexpuestas a lo largo de los años para que, conjuntamente con el lenguaje audiovisual, pueda suscitarse un punto en el que lo imposible de creer para los ojos del espectador, logre recrearse en un futuro próximo, y esto es lo que llama la atención del observador, un mundo tecnológico y maquinizado.

De esta forma, lo maravilloso y lo fantástico sin duda alguna deslumbra el ojo del ser humano, por la falta de ese algo que no posee pero que el cine de ficción posibilita, el poder colocarse e identificarse con la historia, sabiendo que solo existe en el plano de lo simbólico e imaginario, pero apuntando hacia una posible realidad, facilitando así la construcción de significación en cada persona, tomando en cuenta su matriz cultural.

El cine independiente, al mantener una estructura distinta al cine comercial, ha causado interés por parte de los cinéfilos más exigentes, transformándose en el nuevo canon artístico del cine, esto precisamente es lo que llama la atención de las industrias culturales, para así, darle otro sentido a este tipo de cine, pero sin que el espectador tome conciencia de aquello, dicho de otro modo, el sentido que provee en el individuo llega a ser el mismo que el de las industrias culturales, con un menor presupuesto pero con un alto nivel de significación a través del lenguaje audiovisual.

El cine independiente y el cine hollywoodense deben ser analizados desde su contexto social, cultural, político, etc., afirmar que uno es arte y el otro no, evidencia el poder occidental en cuanto a establecer los parámetros que delimitan qué es lo que es digno de ser considerado como arte y qué no lo es. Tanto el cine de ciencia ficción de industria independiente como el

cine de ciencia ficción de las grandes industrias, deben ser tomados en cuenta como un arte en sí, porque el cine mismo en cualquiera que sea su género está considerado como el séptimo arte lo que a su vez, genera un discurso.

Del mismo modo, quien cuenta la historia, no estará por fuera de las normativas que regulan los discursos audiovisuales, ya que, a través del deseo y de la utopía manifiesta su anhelo propio de mostrar a su audiencia lo que a la humanidad posiblemente le espera en su futuro; esto llega a ser un reflejo de su inconsciente, puesto que su propia carrera cinematográfica se ve influenciada por grandes figuras en el campo de la ficción literaria, la cual se ha construido en gran parte para reproducir la idea de lo simbólico por encima de lo real, de este modo, el poder en esta perspectiva, llega a manifestarse a través del cineasta de ficción. Por lo que, toda película de ciencia ficción aportará de manera directa o indirecta a la reproducción de estas nociones.

Europa Report, como película de cine independiente, va más allá de lo que el mismo director o escritor pueden controlar dentro de su producción cinematográfica; y contribuye estética y políticamente a una construcción de sentido crítico en el espectador.

Así mismo, los ejes discursivos de *Europa Report* (deseo/utopía, poder y sentido), dotan al espectador de un importante capital cultural. La satisfacción del deseo con la ayuda de la voluntad de poder, construyen la utopía que la película muestra respecto a la imagen evolutiva del ser humano ligada a los relatos eurocéntricos fundados en la modernidad y, en este caso, en función de la tecnociencia y la maquinización que presenta más ciencia que la misma ficción, consolidando la significación en pro de la humanidad y de lo inalcanzable para el ser humano.

Los discursos audiovisuales usan técnicas fílmicas que facilitan la construcción de historias que sin esas técnicas serían inverosímiles o difíciles de creer, por ende, desvían la atención del espectador hacia lo maravilloso y fantástico, dejando de lado el plano de lo real o el trasfondo que se puede mostrar. También pueden usar recursos que devienen de otras artes, como el teatro o la música, logrando que el discurso audiovisual penetre con mucha más fuerza sobre el pensamiento y las emociones de quien mira la obra.

La ciencia ficción del presente siglo se ve forzada a cada vez más a indagar dentro de la ciencia real, porque los nuevos cinéfilos exigen más realismo en sus producciones, y esto es algo de lo que *Europa Report* y su director Sebastián Cordero conocen bien. En tal punto, las nuevas producciones cinematográficas han buscado una línea de investigación acorde a cada una de sus obras, donde existen científicos expertos que pueden guiar a cineastas y escritores

para poder así coordinar cada una de sus ideas en resonancia con la ciencia y la ficción para dar mucha más cabida al plano de lo real y mantenerse al margen de lo simbólico.

Esto contribuye no solo en el cine de ciencia ficción con la noción de teorías reales, sino que también, aporta en la producción de obras encaminadas a la enseñanza y el aprendizaje, donde el espectador (de cualquier edad) se torna maravillado por las teorías científicas que apuntan a una cierta verdad dentro de la trama, constituyendo un sentido en favor del lineamiento de lo que le es posible al ser humano con su conocimiento actual.

La comunidad científica por su lado, promueve el uso de la imaginación para dar mucho más realce a las producciones de ciencia ficción, esto resulta ser un tanto contraproducente, porque mientras los cineastas se preocupan mucho más por acercarse a la ciencia real, los científicos abren las puertas hacia la imaginación sin límites, esto claro con la intención de tratar de teorizar con ideas nunca antes expuestas que pueden surgir de la ficción.

Pero en definitiva, ambos ámbitos toman ideas uno del otro para después yuxtaponerlos en concordancia con lo que se pretende hacer, sea ciencia real o sea ciencia ficción, por ello, expertos en ciencia consienten pasar por alto ciertas normas dentro del mundo científico, porque se han dado cuenta de que a través del cine de ciencia ficción, pueden suscitarse cosas que en algún futuro puedan verdaderamente transformarse en una realidad, siendo esto lo que acerca el cine de ciencia ficción en muchas de las ocasiones, un vistazo al futuro.

El sentido que construye la película en el espectador puede derivar tanto de una escena de varios minutos como en una escena con un par de segundos. En *Europa Report* existen muestras escenográficas que con tan solo una frase pueden determinar la construcción de sentido en el observador por el deseo, la utopía y el poder que trasmite el discurso audiovisual y que transita implícitamente en cada persona incluso fuera del ámbito cinematográfico.

El capital cultural que el cine de ciencia ficción muestra en cada una de sus producciones, contribuye en gran medida a legitimar el abuso que el ser humano ocasiona en el planeta; el uso de los recursos naturales en niveles de explotación es una clara huella del paso de la especie humana por este mundo, pretendiendo encontrar nuevos planetas en caso de que la misma humanidad sea la encargada de extinguir su propia existencia.

Por tanto, resulta sumamente necesaria aprender a ver críticamente lo que se ve. Si bien es cierto lo maravilloso y fantástico del cine de ciencia ficción lleva al espectador a un mundo de ensoñación utópica y pierde el sentido de lo que está viendo, hay que aproximarse a esta obra desde el pensamiento crítico y reflexivo.

Así pues, la misma divulgación científica debe enmarcarse en un contexto social que permita analizar críticamente las producciones cinematográficas de ciencia ficción, permitiendo establecer una reflexión sobre las mismas y la capacidad de poder frenar la construcción de sentido en pro del desarrollo científico como único medio de evolución como especie.

En consecuencia, esta idealización que el ser humano se construye a partir de la resignificación de conocimiento, en cuanto a su deseo utópico por descubrir qué es lo que existe más allá de su alcance, como cuenta la película de ciencia ficción, *Europa Report*; infringe directamente en la construcción de sentidos del ser humano y explota desde temprana edad el recurso tangible máspreciado del planeta, la humanidad.

El sentido del proceso evolutivo del ser humano no debe construirse en función únicamente de los procesos científicos, tecnológicos y maquinizados, sino debe articularse también a su desarrollo evolutivo bio-natural y a los logros de preservación de su entorno. El ser humano debe tener en cuenta una ética de lo que le es posible hacer y lo que no; el avance acelerado que pretende realizar colocando lo artificial por sobre lo natural, sin duda alguna determinará los nuevos ordenes mundiales; lo que hoy en día parece estar lejos del alcance de la humanidad, algún día puede estar al alcance de sus manos, pero, ¿cuál será el costo humano y social que deberá pagar por aquello?

En definitiva, *Europa Report* propone una interesante narrativa sobre lo que sería la imagen de la evolución del ser humano, donde se muestra a la tecnociencia y la maquinización como posibles vías que puede tomar la humanidad para evolucionar y construir un futuro aparentemente deseable, pero que puede colapsar trágicamente.

Obras citadas

- Álvarez, Raúl. 2019. “‘Artemis’: la ambiciosa misión de la NASA que quiere poner a la primera mujer en la superficie de la Luna para 2024”. *Xataka*. mayo 15.
<https://www.xataka.com/espacio/artemis-ambiciosa-mision-nasa-que-quiere-poner-a-primera-mujer-superficie-luna-para-2024>.
- Aumont, Jacques. 2011. *Estética del cine: Espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*. Buenos Aires: Paidós.
- Bal, Mieke. 2016. *Tiempos trastornados: Análisis, historias y políticas de la mirada*. Torrejón de Ardoz, Madrid: Akal.
- Barceló García, Miquel. 2015. *La ciencia ficción*. Barcelona: Editorial UOC.
- Barthes, Roland. 2016. “El mensaje fotográfico”. *Cuadernos de cine documental*, nº 10 (septiembre): 86–98. doi:10.14409/ccd.v0i10.6040.
- Bassa, Joan, y Ramón Freixas. 1997. *El cine de ciencia ficción: Una aproximación*. España: Paidós.
- Bauman, Zygmunt. 2012. *Liquid Modernity*. Cambridge: Polity Press.
- Benson-Allott, Caetlin. 2013. “Questioning Causality, Climax, and Closure: Europa Report (Sebastián Cordero, 2013)”. *Film Quarterly* 67 (1): 52–54.
doi:10.1525/fq.2013.67.1.52.
- Berger, Peter L., y Thomas Luckmann. 2003. *La construcción social de la realidad*. Traducido por Silvia Zuleta. Biblioteca de sociología. Buenos Aires: Amorrortu.
- Brea, José Luis. 2006. “Estética, Historia del Arte, Estudios Visuales”. *Dialnet*, nº 3: 8–25.
- Brisset, Demetrio E. 2011. *Análisis fílmico y audiovisual*. Barcelona: Universitat Oberta de Catalunya. <http://www.digitaliapublishing.com/a/19938/analisis-filmico-y-audiovisual>.
- Calvente, Arturo M. 2007. “De la Globalización a la Planetarización. El devenir de la civilización humana en la búsqueda del enlace sostenible.” *Centro de Altos Estudios Globales*, 13. <http://sustentabilidad.uai.edu.ar/pdf/cs/UAIS-CS-200-001%20-%20Planetarizacion.pdf>.

- Cambra Badii, Irene. 2013. "La condición poshumana: Camino a la integración hombre-máquina en el cine y en la ciencia. Santiago Koval |Editorial Cinema | 2008". *Ética y Cine Journal* 3 (2): 5.
- Cárdenas, Viviana. 2017. "Releyendo a Ferdinand De Saussure: El Signo Lingüístico". *Cuadernos de la Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales - Universidad Nacional de Jujuy*, nº 51: 27–38.
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=18554668002>.
- Chang, Chris. 2003. "Europa Report". *Film Comment* 49 (4): 70.
- Coba, Patricia. 2019. "Tecnociencia: Una discusión 'ética desde las humanidades y las artes". *Revista de la Facultad de Ciencias de la Educación Universidad de Tolima* 8 (1): 243.257.
- Echeverría, Bolívar. 2006. *Vuelta de siglo*. Biblioteca Era 422. México: Ediciones Era.
- Fernández, Miguel. 2007. "Tecnología y Ciencia Ficción". *Revista Digital Universitaria*, 14.
- Foucault, Michel. 1994. *Microfísica del poder*. Editado por Edgardo Castro. Traducido por Horacio Pons. Buenos Aires : Siglo veintiuno editores.
- Gallego, Carmen. 2008. *Tiem(pos) modernos ensayos de tecnociencia y cine*. Madrid: Equipo Sirius.
- Giraud, Silvia, y Patricia Arenas. 2004. "Científicos europeos en el altiplano Boliviano-argentino: Antropología, expediciones y fotos". *Revista Anales del Museo de América de Madrid. Ministerio de Cultura de España* 12: 125–46.
- Gómez, Ángeles. 2013. "Entrevista a Sebastián Cordero y Philip Gelatt, director y guionista de Europa One | Feedback Ciencia". *Feeddback Ciencia*. noviembre 7.
<http://www.feedbackciencia.com/entrevista-a-sebastian-cordero-y-philip-gelatt/>.
- Gubern, Román. 2013. *Cultura audiovisual: Escritos 1981-2011*. Signo e imagen 149. Madrid: Cátedra.
- Hernández Sánchez, Domingo. 2012. "Imágenes sin Imaginación". En *Filosofía e(n) imágenes: Interpretaciones desde el arte y el pensamiento contemporáneos*, de Ana García Varas. Colección Actas. Zaragoza: Institución "Fernando el Católico".
- Hoyos, Mariana, y Dahiana Castellanos. 2021. "Europa Report de Sebastián Cordero Espinosa. 'Un nuevo paso para la humanidad'". *Escribanía* 19 (enero): 191–95.
doi:10.30554/escribania.v19i1.4335.
- IMDb. 2014. "Interstellar". *IMDb*. <https://www.imdb.com/title/tt0816692/>.

- . 2021a. “2001: Una odisea del espacio (1968)”. *IMDb*. Accedido febrero 25.
<https://www.imdb.com/title/tt0062622/>.
- . 2021b. “Apolo 13 (1995) - IMDb”. *IMDb*. Accedido febrero 22.
<https://www.imdb.com/title/tt0112384/>.
- . 2021c. “Avatar (2009)”. *IMDb*. Accedido febrero 21.
<https://www.imdb.com/title/tt0499549/>.
- . 2021d. “El cantor de Jazz (1927)”. *IMDb*. Accedido febrero 14.
<https://www.imdb.com/title/tt0018037/>.
- . 2021e. “Europa Report (2013)”. *IMDb*. Accedido junio 19.
<https://www.imdb.com/title/tt2051879/>.
- . 2021f. “La guerra de las galaxias (1977)”. *IMDb*. Accedido febrero 22.
<https://www.imdb.com/title/tt0076759/>.
- . 2021g. “Regreso al futuro. Parte III (1990)”. *IMDb*. Accedido febrero 21.
<https://www.imdb.com/title/tt0099088/>.
- . 2021h. “Star Trek (TV Series 1966–1969)”. *IMDb*. Accedido febrero 17.
<https://www.imdb.com/title/tt0060028/>.
- . 2021i. “Terminator (1984)”. *IMDb*. Accedido febrero 21.
<https://www.imdb.com/title/tt0088247/>.
- IMDb, Alfonso. 2013. “Gravity”. Drama, Sci-Fi, Thriller. *IMDb*. octubre 4.
- Kelly, Rachael. 2014. “Europa Report by Sebastián Cordero”. *Science Fiction Film and Television*.
- Lacan, Jacques, y Jacques Alain Miller. 1987. *Los cuatro conceptos fundamentales del psicoanálisis: 1964*. Buenos Aires: Paidós.
- Larrión Cartujo, Jósean. 2006. “Las relaciones entre la ciencia, la tecnología y la sociedad”. Tesis doctoral, Madrid: Universidad Complutense.
<https://eprints.ucm.es/7153/1/T28705.pdf>.
- Manzano, Vicente. 2005. “Introducción al análisis del discurso”. Universidad de Sevilla.
<https://personal.us.es/vmanzano/docencia/metodos/discurso.pdf>.
- Martín Barbero, Jesús, y Sarah Corona Berkin. 2017. *Ver con los otros: Comunicación intercultural*. Colección Comunicación. Ciudad de México: Fondo de Cultura Económica.

- Merino, Daniela. 2014. "Europa Report: una estética para lo científico - Revista Mundo Diners". *Revista Mundo Diners*. enero 2. <https://revistamundodinners.com/europa-report-una-estetica-para-lo-cientifico/>.
- Mirzoeff, Nicholas. 2016. *Cómo ver el mundo: Una nueva introducción a la cultura visual*. Barcelona: Paidós.
- Mitchell, William, ed. 2011. "¿Qué es una imagen?" En *Filosofía de la imagen*, de Ana García Varas. Metamorfosis 12. Salamanca: Ediciones Universidad de Salamanca.
- Navés, Flavia. 2012. "El deseo: del instinto al inconsciente. Un recorrido epistemológico". *RIDE Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*.
- Nietzsche, Friedrich. 2013. *Así hablo Zaratustra: Un libro para todos y para nadie*. Traducido por Andrés Sánchez Pascual. Segunda reimpresión. El libro de bolsillo Biblioteca de autor 1. Madrid: Alianza Editorial.
- Ordoñez, Gonzalo. 2018. "Narrativa y narración en el relato audiovisual. Apuntes para la distinción de forma y contenido". *URU. Revista de Comunicación y Cultura*, mayo, 102–21. doi:10.32719/26312514.2018.1.6.
- Paz Gago, José María, José Ángel Fernández Roca, Carlos J. Gómez Blanco, y Ana Calvo. 1994. "Signo, Significación y Comunicación". En *Semiótica y modernidad: Actas del V Congreso Internacional de la Asociación Española de Semiótica, celebrado en La Coruña, 3-5 de diciembre de 1992*. Investigaciones semióticas 5. Coruña: Universidade da Coruña.
- Rampley, Matthew. 2006. "La Cultura Visual en la era postcolonial: El desafío de la antropología". *Estudios visuales: Ensayo, teoría y crítica de la cultura visual y el arte contemporáneo* 3 (Ejemplar dedicado a: Estética, Historia del Arte, Estudios Visuales): 186–211.
- Robalino, Andrés. 2021. *Ciencia, Tecnología y Maquinización*.
- Rodrigo Mendizábal, Iván. 2015. "Recordando Europa Report". *Amazing Stories*. junio 18. <https://amazingstories.com/2015/06/recordando-europa-report/>.
- . 2021. "«La ciencia ficción ecuatoriana (1949-2020)»". En *Historia de la ciencia ficción Latinoamericana II: Desde los orígenes hasta la modernidad*, editado por Teresa López Pellisa y Silvia Gabriela Kurlat Ares. Vol. 2. Madrid: Iberoamericana.
- . 2022. "Cine de ciencia ficción en Ecuador – OchoyMedio". Accedido enero 23. <https://www.ochoymedio.net/cine-de-ciencia-ficcion-en-ecuador/>.

- Rosas González, Antonio. 2016. *La evolución del género "Homo"*. CSIC / Los Libros de La Catarata. ¿Qué sabemos de? Madrid: Los Libros de la Catarata.
- Rus, Cristian. 2021a. "Netflix producirá 'Countdown', un documental sobre SpaceX y su primera misión civil planeada para este septiembre". *Xataka*. agosto 3. <https://www.xataka.com/espacio/netflix-producira-countdown-documental-spacex-su-primera-mision-civil-planeada-para-este-septiembre>.
- . 2021b. "SpaceX hace historia: envía a órbita con éxito la primera misión tripulada totalmente civil". *Xataka*. septiembre 16. <https://www.xataka.com/espacio/spacex-hace-historia-envia-a-orbita-exito-primera-mision-tripulada-totalmente-civil>.
- Sánchez Navarro, Jordi. 2006. *Narrativa audiovisual*. Barcelona: Editorial UOC. <https://www.digitaliapublishing.com/a/20455/narrativa-audiovisual>.
- Santander, Pedro. 2011. "Por qué y cómo hacer Análisis de Discurso". *Cinta de moebio*, nº 41 (septiembre). Universidad de Chile. Facultad de Ciencias Sociales.: 207–24. doi:10.4067/S0717-554X2011000200006.
- Santos Guerra, Miguel Ángel. 2015. "Educación para la imagen: Denotación y connotación en la lectura de mensajes verboicónicos estáticos". Tesis doctoral, Madrid: Universidad Complutense de Madrid.
- Saussure, Ferdinand de. 1966. *Course in General Linguistics*. Editado por Charles Bally y Wade Baskin. 1st paperback ed. MacGraw-Hill Paperbacks. New York, NY: McGraw-Hill.
- Scolari, Carlos Alberto. 2015. *Ecología de los medios: Entornos, evoluciones e interpretaciones*. Barcelona: Gedisa.
- Sibilia, Paula. 2012. *¿Redes o paredes? la escuela en tiempos de dispersión*. Ciudad de Buenos Aires: Tinta Fresca.
- Talavera, Pedro. 2015. "La Narración Cinematográfica del Posthumanismo". *Cuadernos de Bioética* 26 (2): 279–90.
- Telégrafo, El. 2013. "Con más ciencia que ficción, Europa Report gana premio en Italia". *El Telégrafo*. noviembre 6. <https://www.eltelegrafo.com.ec/noticias/cultura/10/con-mas-ciencia-que-ficcion-europa-report-gana-premio-en-italia>.
- Urrutia, Óscar. 2009. "Un acercamiento al oficio de director en el set de cine". En *Dirección de actores*. México: UNAM, Centro Universitario de Estudios Cinematográficos, Coordinación de Difusión Cultural.

- van Dijk, Teun A. 1999. *Ideología: Un enfoque multidisciplinario*. Barcelona: Gedisa Editorial.
- . 2009. *El discurso como interacción social*. 3. reimpr. Estudios sobre el discurso, una introducción interdisciplinaria / Teun A. van Dijk, comp. 2. Barcelona: Gedisa.
- Walter, John A, y Sarah Chaplin. 2002. *Una introducción a la cultura visual*. Barcelona: Octaedro : EUB.
- Yáñez Henríquez, Raúl. 2010. “La construcción social de la realidad: La posición de Peter L. Berger y Thomas Luckmann”. *Ars Boni et Aequi* 6 (2). Universidad Bernardo O’Higgins: 289–304. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3262960>.

Anexos

Anexo 1: Entrevistados

N°	Ocupación	Tema	Fecha	Forma to	Duració n	Ciudad
Sebastián Cordero 	Cineasta y Director de <i>Europa Report</i>	<i>Europa Report</i> Cine de ciencia ficción Ciencia Tecnología Maquinización Evolución del ser humano	20 de septiembre de 2021	Audio y video	55 minutos con 29 segundos	Quito- Ecuador
Link de la entrevista: https://youtu.be/E657Y1kmv_A						
Andrés Robalino 	Doctor en Tecnología Ambiental y especialista en en Gestión de Ciencia y Tecnología en la Universidad Politécnica Nacional	Cine de ciencia ficción Ciencia Tecnología Tecnociencia Maquinización Evolución del ser humano	28 de octubre de 2021	Audio y video	48 minutos con 36 segundos	Quito- Ecuador
Link de la entrevista: https://youtu.be/3_E2rm7Wd08						

Fuente: entrevista personal
Elaboración propia

Anexo 2: Matrices de análisis

ASPECTOS GENERALES			
ANÁLISIS DISCURSIVO	MONTAJE	Muestra Escenográfica #1	1:34-1:46
		Efectos especiales	No aplica
		Flashback	No aplica
		Flashforward	Hacia el segmento 41:28-41:43 dentro de la misma película
	PUESTA EN ESCENA	Objetos y distribución	Simétrico
		Personajes y escenario	William, Rosa y Andrei
			Interior de la nave
	IMAGEN	Ángulos y Planos	Ángulo normal
			Plano medio
		Movimiento de Cámara	Estático
	SONIDO	Plano sonoros	Aparatos en funcionamiento e Interferencia
		Música	Tema de <i>Europa Report</i>
	ASPECTOS ESPECÍFICOS		
	INTERTEXTUALIDAD		No aplica
	DENOTACIÓN		Los tres astronautas manipulan una serie de máquinas dentro de la cabina principal mientras mantienen una conversación.
	CONNOTACIÓN		Se discute los posibles descubrimientos y la frustración al no encontrar nada, siendo esto último un descubrimiento como tal
	TIPO DE DISCURSO		Deseo

ASPECTOS GENERALES			
ANÁLISIS DISCURSIVO	MONTAJE	Muestra Escenográfica #2	7:30-7:52
		Efectos especiales	Cortes por escenas Transición y aparición de textos
		Flashback	19 meses, 10 días y 14 horas antes
		Flashforward	No aplica
	PUESTA EN ESCENA	Objetos y distribución	Asimétrico
		Personajes y escenario	Narrador
			Exteriores Nasa

D E E U R O P A R E P O R T	IMAGEN	Ángulos y Planos	Ángulo normal
			Gran plano general y plano general
	SONIDO	Movimiento de Cámara	Estático
		Plano sonoros	Sonido de ambiente
		Música	Tema de <i>Europa Report</i>
	ASPECTOS ESPECÍFICOS		
	INTERTEXTUALIDAD		Empresas privadas con objetivos en viajes espaciales.
	DENOTACIÓN		Se muestran escenas de los preparativos para el viaje espacial.
	CONNOTACIÓN		La noticia de la primera misión tripulada hacia una de las Lunas de Júpiter causa conmoción
	TIPO DE DISCURSO		Poder

ASPECTOS GENERALES			
A N Á L I S I S D E E U R O P A	MONTAJE	Muestra Escenográfica #3	7:53-8:22
		Efectos especiales	Cortes por escenas
		Flashback	19 meses, 10 días y 14 horas antes
		Flashforward	No aplica
	PUESTA EN ESCENA	Objetos y distribución	Asimétrico
		Personajes y escenario	Dr. Sokolov, Dra. Unger y Dr. Tarik Pamuk
			Interiores y exteriores de la Nasa
	IMAGEN	Ángulos y Planos	Ángulo normal
			Plano medio largo, plano medio corto y plano general
		Movimiento de Cámara	Paneo derecha e izquierda
			Estático Zoom
	SONIDO	Plano sonoros	Disparos de cámaras fotográficas, camiones y risas de audiencia
		Música	Tema de <i>Europa Report</i>
	ASPECTOS ESPECÍFICOS		
	INTERTEXTUALIDAD		Primer paso de la humanidad 1610, Galileo Galilei descubre las 4 Lunas de Júpiter

R E P O R T	DENOTACIÓN	Los 3 doctores se encuentran en una conferencia para hablar acerca del lanzamiento de la nave <i>Europa One</i>
	CONNOTACIÓN	El sueño del viaje espacial y que el ser humano pueda dar un nuevo “primer paso” llena de ilusión al mundo entero; sosteniendo la idea de que la misión realmente inició desde que Galileo descubrió las Lunas de Júpiter.
	TIPO DE DISCURSO	Deseo Significación

ASPECTOS GENERALES			
A N Á L I S I S D E E U R O P A R E P O R T	MONTAJE	Muestra Escenográfica #4	10:02-10:19
		Efectos especiales	Cortes por escena Montaje de la Tierra y la nave <i>Europa One</i> .
		Flashback	19 meses, 10 días y 14 horas antes
		Flashforward	No aplica
	PUESTA EN ESCENA	Objetos y distribución	Simétrico
		Personajes y escenario	Dra. Unger, William, Rosa, Andrei, Daniel, Katya, James
			Interior de la Nasa Espacio exterior Interior de la nave
	IMAGEN	Ángulos y Planos	Angulo normal/ángulo cenital
			Plano medio corto y gran plano general
		Movimiento de Cámara	Estático
	SONIDO	Plano sonoros	Nave espacial, espacio exterior y sonido de aparatos en funcionamiento
		Música	No aplica
	ASPECTOS ESPECÍFICOS		
	INTERTEXTUALIDAD		Último viaje espacial del ser humano a la Luna en 1972
	DENOTACIÓN		La Dra. Unger ofrece información
	CONNOTACIÓN		Retomar los programas espaciales del siglo XX y continuar con los descubiertos para el avance científico
	TIPO DE DISCURSO		Poder Significación

ASPECTOS GENERALES			
ANÁLISIS DISCURSIVO	MONTAJE	Muestra Escenográfica #5	13:46-14:10
		Efectos especiales	Corte por escena Montaje de nave espacial, Luna, sol, júpiter, Europa
		Flashback	Inicios de la misión
		Flashforward	No aplica
	PUESTA EN ESCENA	Objetos y distribución	Asimétrico
		Personajes y escenario	James y Dra. Unger
			Interior de la nave Espacio exterior
	IMAGEN	Ángulos y Planos	Ángulo normal
			Gran plano general
		Movimiento de Cámara	Zoom para la cámara de James Estático para cámara del narrador
	SONIDO	Plano sonoros	Espacio exterior y sonido de aparatos en funcionamiento
		Música	Tema de <i>Europa Report</i>
ASPECTOS ESPECÍFICOS			
	INTERTEXTUALIDAD		Último viaje Lunar
	DENOTACIÓN		James graba con su cámara el espacio exterior mientras que la Dra. Unger ofrece información de la misión
	CONNOTACIÓN		La Dra. Unger pone en consideración que los 6 astronautas lograron sobrepasar la mayor distancia a la cual había legado la humanidad con respecto al último viaje a la Luna en 1972, resaltando que el camino es aún más largo
	TIPO DE DISCURSO		Deseo Poder Significación

ASPECTOS GENERALES			
A N Á L I S I S	MONTAJE	Muestra Escenográfica #6	14:12-14:40
		Efectos especiales	Corte por escena Montaje de Júpiter y sus Lunas
		Flashback	Inicios de la misión
		Flashforward	No aplica
	PUESTA EN ESCENA	Objetos y distribución	Simétrico
		Personajes y escenario	James
			Espacio exterior

D E E U R O P A R E P O R T			Interior de la Nasa
	IMAGEN	Ángulos y Planos	Ángulo normal
			Gran plano general y plano medio corto
		Movimiento de Cámara	Dolly Back para exteriores
			Estático para interiores
	SONIDO	Plano sonoros	No aplica
		Música	Tema de <i>Europa Report</i>
	ASPECTOS ESPECÍFICOS		
	INTERTEXTUALIDAD		No aplica
	DENOTACIÓN		Júpiter y sus Lunas aparecen, pasa a corte y se puede observar a James ofreciendo un mensaje a la audiencia
R E P O R T	CONNOTACIÓN		James ofrece un emotivo discurso para incentivar a las futuras generaciones a continuar investigando y respondiendo las preguntas universales del ser humano
	TIPO DE DISCURSO		Deseo Poder Significación

ANÁLISIS DISCURSIVO EUROPEA	ASPECTOS GENERALES		
	MONTAJE	Muestra Escenográfica #7	15:38-15:45
		Efectos especiales	No aplica
		Flashback	Inicio de la Misión
		Flashforward	No aplica
	PUESTA EN ESCENA	Objetos y distribución	Simétrico
		Personajes y escenario	Katya
			Interior de la Nasa
	IMAGEN	Ángulos y Planos	Ángulo normal
			Plano medio corto
		Movimiento de Cámara	Estático
	SONIDO	Plano sonoros	No aplica
		Música	That Brings Us to Now
	ASPECTOS ESPECÍFICOS		
	INTERTEXTUALIDAD	No aplica	
DENOTACIÓN	Katya comenta sobre la misión <i>Europa One</i>		
CONNOTACIÓN	Katya se refiere a que la misión en la cual participará, podría ser misión más intensa en la historia de la humanidad		
TIPO DE DISCURSO	Deseo		

R E P O R T		Significación
----------------------------	--	---------------

ASPECTOS GENERALES			
ANÁLISIS DISCURSIVO	MONTAJE	Muestra Escenográfica #8	18:51-20:00
		Efectos	Corte por escenas y doble pantalla
		Flashback	Inicio de la misión
		Flashforward	No aplica
	PUESTA EN ESCENA	Objetos y distribución	Simétrico
		Personajes y escenario	Dr. Sokolov, Dra. Unger y Dr. Tarik Pamuk William, Rosa, Andrei, Daniel, Katya y James
			Interiores de la Nasa
	IMAGEN	Ángulos y Planos	Ángulo normal
			Plano medio, plano medio corto y varios planos en pantalla pequeña
		Movimiento de Cámara	Estático
	SONIDO	Plano sonoros	Voz en off de Dr. Sokolov y risas de audiencia
		Música	The View
ASPECTOS ESPECÍFICOS			
REPORTAJE	INTERTEXTUALIDAD		1969 la misión norteamericana Apolo 11, Neil Armstrong
	DENOTACIÓN		Presentación del equipo de la misión <i>Europa One</i>
	CONNOTACIÓN		Cada integrante del equipo lanza un mensaje a la audiencia con respecto a sus objetivos individuales y colectivos.
	TIPO DE DISCURSO		Deseo Poder Significación

ASPECTOS GENERALES			
A N	MONTAJE	Muestra Escenográfica #9	21:45-21:53
		Efectos	Montaje de Júpiter

Á L I S I S I M D E E U R O P A R E P O R T		Flashback	No aplica
		Flashforward	No aplica
	PUESTA EN ESCENA	Objetos y distribución	Simétrico
		Personajes y escenario	Rosa
	IMAGEN	Ángulos y Planos	Espacio exterior
			Ángulo picado
		Movimiento de Cámara	Gran plano general
			Estático
	SONIDO	Plano sonoros	Suspenso y voz en off de Rosa
		Música	Cosmically Astounding
	ASPECTOS ESPECÍFICOS		
	INTERTEXTUALIDAD		No aplica
	DENOTACIÓN		Se muestra a Júpiter a través de una de las ventanas de la nave del <i>Europa One</i>
	CONNOTACIÓN		Visibilizar a Júpiter anima a la misión <i>Europa One</i>
	TIPO DE DISCURSO		Deseo Poder Significación

ASPECTOS GENERALES			
ANÁLISIS ISIMDES	MONTAJE	Muestra Escenográfica #10	22:35-22:58
		Efectos	Montaje de Júpiter y nave espacial Europa
		Flashback	No aplica
		Flashforward	No aplica
	PUESTA EN ESCENA	Objetos y distribución	Simétrico
		Personajes y escenario	Tripulación del <i>Europa One</i>
			Espacio exterior
	IMAGEN	Ángulos y Planos	Ángulo normal
			Plano entero y gran plano general
		Movimiento de Cámara	Dolly In

E U R O P A R E P O R T	SONIDO	Plano sonoros	Efecto de turbulencia, efecto de nave viajando y sonido de reloj
		Música	Cosmically Astounding
	ASPECTOS ESPECÍFICOS		
	INTERTEXTUALIDAD		No aplica
	DENOTACIÓN		SE muestra a Júpiter y la nave mientras en segundo plano se encuentra Europa
	CONNOTACIÓN		<i>Europa One</i> orbita a Júpiter mientras se abre el plano a la Luna Europa
	TIPO DE DISCURSO		Deseo
			Poder
			Significación

ASPECTOS GENERALES			
A N Á L I S I S D E E U R O P A R E P O	MONTAJE	Muestra Escenográfica #11	22:58-24:07
		Efectos	Montaje de orbitador, nave espacial y Luna Europa
		Flashback	No aplica
		Flashforward	No aplica
	PUESTA EN ESCENA	Objetos y distribución	Simétrico
		Personajes y escenario	Tripulación del <i>Europa One</i>
			Espacio exterior Europa
	IMAGEN	Ángulos y Planos	Ángulo picado
			Gran Plano General
		Movimiento de Cámara	Estático
	SONIDO	Plano sonoros	Voz en off de la tripulación y sonido de orbitador oscilante
		Música	Tema de Europa
	ASPECTOS ESPECÍFICOS		
	INTERTEXTUALIDAD		No aplica
	DENOTACIÓN		Se muestra al orbitador y por delante la nave con su tripulación descendiendo a Europa
	CONNOTACIÓN		La tripulación desciende a la Luna de Júpiter, Europa
	TIPO DE DISCURSO		Deseo
			Poder
			Significación

R		
T		

ASPECTOS GENERALES			
ANÁLISIS DISCURSIVO	MONTAJE	Muestra Escenográfica #12	24:35-25:17
		Efectos	Corte por escenas, movimiento de frames programado y cámara lenta
		Flashback	No aplica
		Flashforward	No aplica
	PUESTA EN ESCENA	Objetos y distribución	Simétrico
		Personajes y escenario	Tripulación del <i>Europa One</i>
			Interior de la nave
	IMAGEN	Ángulos y Planos	Ángulo normal/ángulo cenital
			Primer primerísimo plano, plano medio y plano medio largo
		Movimiento de Cámara	Estático
	SONIDO	Plano sonoros	Sonido de monitores, sonido de turbulencia, sonido de impacto y sonido de aterrizaje
			Música
ASPECTOS ESPECÍFICOS			
	INTERTEXTUALIDAD		No aplica
	DENOTACIÓN		La tripulación aterriza en Europa
	CONNOTACIÓN		Después de un aterrizaje forzado, la tripulación del <i>Europa One</i> logra aterrizar exitosamente
	TIPO DE DISCURSO		Deseo Poder Significación

ASPECTOS GENERALES			
A N Á L I S I	MONTAJE	Muestra Escenográfica #13	27:27-27:34
		Efectos	Montaje nave sobre superficie de hielo y caída de brazo robótico
		Flashback	No aplica
		Flashforward	No aplica
		Objetos y distribución	Asimétrico

S D E E U R O P A R E P O R T	PUESTA EN ESCENA	Personajes y escenario	Tripulación del <i>Europa One</i>
			Europa
	IMAGEN	Ángulos y Planos	Ángulo picado
			Plano general
		Movimiento de Cámara	Estático
	SONIDO	Plano sonoros	Caída de brazo robótico-impacto
		Música	No aplica
	ASPECTOS ESPECÍFICOS		
	INTERTEXTUALIDAD		No aplica
	DENOTACIÓN		Cae el brazo robótico de la nave <i>Europa One</i> sobre la superficie de la Luna de Júpiter
	CONNOTACIÓN		La extensión de la tecnociencia cae sobre la superficie de Europa para iniciar con la investigación
	TIPO DE DISCURSO		Poder Significación

ANÁLISIS SIS DENOTACIÓN E U R O P	ASPECTOS GENERALES		
	MONTAJE	Muestra Escenográfica #14	35:20-35:26
		Efectos	Corte por escena
		Flashback	No aplica
		Flashforward	No aplica
	PUESTA EN ESCENA	Objetos y distribución	Asimétrico
		Personajes y escenario	William, Rosa, Daniel y Katya
			Interior de la nave
	IMAGEN	Ángulos y Planos	Ángulo normal
			Plano americano y plano medio corto
		Movimiento de Cámara	Estático
	SONIDO	Plano sonoros	Sonido de aparatos en funcionamiento
		Música	No aplica
	ASPECTOS ESPECÍFICOS		
	INTERTEXTUALIDAD	No aplica	
	DENOTACIÓN	William, Rosa, Daniel y Katya reciben información de su maquinaria	

A R E P O R T	CONNOTACIÓN	William, Rosa, Daniel y Katya descubren que han llegado a traspasar la superficie de hielo y han encontrado agua
	TIPO DE DISCURSO	Deseo Poder Significación

ASPECTOS GENERALES			
ANÁLISIS DISCURSIVO EUROPEO REPERTORIO	MONTAJE	Muestra Escenográfica #15	35:41-36:36
		Efectos	Cortes por escenas
		Flashback	No aplica
		Flashforward	No aplica
	PUESTA EN ESCENA	Objetos y distribución	Asimétrico
		Personajes y escenario	Tripulación del <i>Europa One</i>
			Superficie submarina de Europa
	IMAGEN	Ángulos y Planos	Ángulo normal/ángulo picado
			Plano secuencia, plano medio corto, plano medio, plano medio largo y plano americano
		Movimiento de Cámara	Dolly In
	SONIDO	Plano sonoros	Efecto de sonido bajo el agua y sonido de aparatos en funcionamiento
		Música	Cosmically Astounding
	ASPECTOS ESPECÍFICOS		
INTERTEXTUALIDAD		No aplica	
DENOTACIÓN		La sonda muestra las primeras imágenes del agua en Europa	
CONNOTACIÓN		Las extensiones tecnocientíficas y maquinizadas de la humanidad han logrado descubrir uno de los hallazgos más importantes de la humanidad	
TIPO DE DISCURSO		Deseo Poder Significación	

ASPECTOS GENERALES			
ANÁLISIS DISCURSIVO	MONTAJE	Muestra Escenográfica #16	37:23-37:33
		Efectos	Corte por escenas
		Flashback	No aplica
		Flashforward	No aplica
	PUESTA EN ESCENA	Objetos y distribución	Asimétrico
		Personajes y escenario	Tripulación del <i>Europa One</i>
			Interior de la nave
	IMAGEN	Ángulos y Planos	Ángulo picado/ángulo normal
			Plano medio y plano medio corto
		Movimiento de Cámara	Estático
	SONIDO	Plano sonoros	Sonido de aparatos en funcionamiento, efecto de sonido bajo el agua y sonido extraño
		Música	No aplica
	ASPECTOS ESPECÍFICOS		
	INTERTEXTUALIDAD		No aplica
	DENOTACIÓN		La tripulación observa los resultados de los primeros hallazgos de agua en Europa
	CONNOTACIÓN		La tripulación escucha un sonido extraño dentro del agua
	TIPO DE DISCURSO		Deseo Significación

ASPECTOS GENERALES			
ANÁLISIS DISCURSIVO	MONTAJE	Muestra Escenográfica #17	50:26-51:01
		Efectos	Montaje de nave sobre espacio
		Flashback	Primer punto de giro
		Flashforward	No aplica
	PUESTA EN ESCENA	Objetos y distribución	Simétrico
		Personajes y escenario	James
			Espacio exterior
	IMAGEN	Ángulos y Planos	Ángulo subjetivo
			Gran plano general

E U R O P A R E P O R T		Movimiento de Cámara	Dolly Back
	SONIDO	Plano sonoros	Sonido de espacio, vacío e interferencia
		Música	Cosmically Astounding
	ASPECTOS ESPECÍFICOS		
	INTERTEXTUALIDAD		No aplica
	DENOTACIÓN		James se aleja de la nave <i>Europa One</i>
	CONNOTACIÓN		Tras un fatídico accidente, James da su vida por salvaguardar la misión salvando a Andrei y el resto de la tripulación
	TIPO DE DISCURSO		Deseo Significación

ASPECTOS GENERALES			
A N Á L I S I S D E E U R O P A R E	MONTAJE	Muestra Escenográfica	51:26-52:33
		#18	
		Efectos	Corte por escenas
		Flashback	No aplica
	PUESTA EN ESCENA	Flashforward	No aplica
		Objetos y distribución	Asimétrico
		Personajes y escenario	Tripulación del <i>Europa One</i>
			Interior de la nave
	IMAGEN	Ángulos y Planos	Ángulo normal/ángulo semi subjetivo/ángulo picado
			Plano americano, plano medio corto y plano entero
	SONIDO	Movimiento de Cámara	Estático
		Plano sonoros	Sonido de suspenso
		Música	Cosmically Astounding
	ASPECTOS ESPECÍFICOS		
	INTERTEXTUALIDAD		No aplica
	DENOTACIÓN		La tripulación del <i>Europa One</i> toma decisiones en el centro de cabinas
	CONNOTACIÓN		La tripulación vota por dejar a Katya a explorar y tomar muestras en la zona de aterrizaje planeada
	TIPO DE DISCURSO		Deseo Poder

P O R T		Significación
----------------------------	--	---------------

ASPECTOS GENERALES			
A N Á L I S I S D E E U R O P A R E P O R T	MONTAJE	Muestra Escenográfica #19	53:25-53:30
		Efectos	No aplica
		Flashback	No aplica
		Flashforward	Hacia el final de la película
	PUESTA EN ESCENA	Objetos y distribución	Simétrico
		Personajes y escenario	Rosa
			Interior de la nave
	IMAGEN	Ángulos y Planos	Ángulo normal
			Plano medio corto
		Movimiento de Cámara	Estático
	SONIDO	Plano sonoros	Sonido de suspenso
		Música	Cosmically Astounding
	ASPECTOS ESPECÍFICOS		
	INTERTEXTUALIDAD		No aplica
	DENOTACIÓN		Rosa documenta
	CONNOTACIÓN		Rosa menciona que la vida no importa en comparación con el rango de descubrimiento que se puede obtener
	TIPO DE DISCURSO		Deseo Significación

ASPECTOS GENERALES			
A N Á	MONTAJE	Muestra Escenográfica #20	54:42-55:12
		Efectos	Cortes por escenas

L I S I S D E E U R O P A R E P O R T			Animación y montaje de: los sistemas de soporte vital, superficie de Europa, Júpiter y sus Lunas
		Flashback	No aplica
		Flashforward	No aplica
	PUESTA EN ESCENA	Objetos y distribución	Asimétrico
		Personajes y escenario	Tripulación del <i>Europa One</i>
			Interior de la nave Superficie de Europa
	IMAGEN	Ángulos y Planos	Ángulo normal/ángulo picado/ángulo subjetivo/ángulo contra picado
			Plano entero, plano medio, primerísimo primer plano y gran plano general
		Movimiento de Cámara	Estático Paneo lateral
	SONIDO	Plano sonoros	Sonido de aparatos en funcionamiento, interferencia, sonido ambiente y pisadas
		Música	That Brings Us to Now
	ASPECTOS ESPECÍFICOS		
	INTERTEXTUALIDAD		Primer pie sobre la Luna
	DENOTACIÓN		Katya se encuentra sobre la superficie de Europa
	CONNOTACIÓN		Katya se convierte en la primera persona en pisar la superficie de la Luna de Júpiter, Europa
	TIPO DE DISCURSO		Deseo Poder Significación

ASPECTOS GENERALES			
A N Á L I S I S D E	MONTAJE	Muestra Escenográfica	58:43-58:58
		#21	
		Efectos	Cortes por escenas y animación de infografía
		Flashback	No aplica
	PUESTA EN ESCENA	Flashforward	No aplica
		Objetos y distribución	Asimétrico
		Personajes y escenario	William, Rosa, Andrei, Daniel y Katya
			Interior de la nave
	IMAGEN	Ángulos y Planos	Ángulo normal
			Plano detalle, plano medio corto y plano entero

E U R O P A R E P O R T		Movimiento de Cámara	Estático
	SONIDO	Plano sonoros	Sonido de aparatos en funcionamiento e interferencia
		Música	That Brings Us to Now
	ASPECTOS ESPECÍFICOS		
	INTERTEXTUALIDAD		No aplica
	DENOTACIÓN		Recepción de primeros hallazgos que confirman la vida en Europa
	CONNOTACIÓN		La misión <i>Europa One</i> confirma la existencia de vida por medio de un organismo unicelular en la Luna de Júpiter
	TIPO DE DISCURSO		Deseo
			Poder
			significación

ASPECTOS GENERALES			
A N Á L I S I S D E E U R O P A R	MONTAJE	Muestra Escenográfica	58:59-59:42
		#22	
		Efectos	Cortes por escenas Animación y montaje sistemas de: soporte vital y montaje de la superficie de Europa
		Flashback	No aplica
	PUESTA EN ESCENA	Flashforward	No aplica
		Objetos y distribución	Asimétrico
		Personajes y escenario	William, Andrei, Daniel y Katya
			Superficie de Europa Interior de la nave
	IMAGEN	Ángulos y Planos	Ángulo normal/ángulo picado/ángulo semi subjetivo picado
			Primerísimo primer plano y plano medio corto
		Movimiento de Cámara	Estático Dolly In
	SONIDO	Plano sonoros	Sonido de aparatos en funcionamiento
		Música	The View
	ASPECTOS ESPECÍFICOS		
	INTERTEXTUALIDAD		No aplica

E P O R T	DENOTACIÓN	William, Andrei, Daniel y Katya se muestran felices por el descubrimiento realizado
	CONNOTACIÓN	William, Andrei, Daniel y Katya muestran satisfacción por haber cumplido la misión con éxito hasta ese momento
	TIPO DE DISCURSO	Deseo Poder Significación

ASPECTOS GENERALES			
A N Á L I S I S D E E U R O P A R E P O R T	MONTAJE	Muestra Escenográfica	1:01:10-1:01:21
		#23	
		Efectos	Pantalla en negro Animación y montaje sistemas de: soporte vital
		Flashback	Primer indicio de descubrimiento en el mismo filme, min 32:25
		Flashforward	No aplica
	PUESTA EN ESCENA	Objetos y distribución	Asimétrico
		Personajes y escenario	Katya
			Superficie de Europa
	IMAGEN	Ángulos y Planos	Ángulo normal
			Primerísimo primer plano
		Movimiento de Cámara	Estático
	SONIDO	Plano sonoros	Sonido de aparatos en funcionamiento, interferencia y vacío
		Música	No aplica
	ASPECTOS ESPECÍFICOS		
	INTERTEXTUALIDAD		No aplica
	DENOTACIÓN		Katya observa a una luz por debajo del hielo
	CONNOTACIÓN		Katya entabla contacto visual por medio de sus luces con la luminancia encontrada
	TIPO DE DISCURSO		Deseo Poder Significación

ASPECTOS GENERALES

ANÁLISIS DE ESTRUCTURA	MONTAJE	Muestra Escenográfica #24	1:03:01-1:03:07
		Efectos	Montaje de la luminiscencia química sobre el ojo de Katya y animación de pérdida de imagen
		Flashback	No aplica
		Flashforward	No aplica
	PUESTA EN ESCENA	Objetos y distribución	Asimétrico
		Personajes y escenario	Katya
			Superficie de Europa
	IMAGEN	Ángulos y Planos	Ángulo normal
		Movimiento de Cámara	Primerísimo primer plano
			Estático
	SONIDO	Plano sonoros	Sonido de aparatos en funcionamiento, interferencia y sonido extraño
		Música	
	ASPECTOS ESPECÍFICOS		
	INTERTEXTUALIDAD		No aplica
	DENOTACIÓN		Katya observa en la oscuridad una luz
	CONNOTACIÓN		Katya observa temblorosa y asustada a la luminiscencia descubierta mientras esta se acerca a ella
	TIPO DE DISCURSO		Deseo Significación

ASPECTOS GENERALES			
ANÁLISIS DE ESTRUCTURA	MONTAJE	Muestra Escenográfica #25	1:03:51-1:04:46
		Efectos	Corte por escenas
		Flashback	No aplica
		Flashforward	No aplica
	PUESTA EN ESCENA	Objetos y distribución	Asimétrico
		Personajes y escenario	William, Rosa, Andrei y Daniel
			Interior de la nave
	IMAGEN	Ángulos y Planos	Ángulo cenital/ángulo normal
		Movimiento de Cámara	Plano entero, plano medio y plano americano
			Estático

E U R O P A R E P O R T	SONIDO	Plano sonoros	Sonido ambiente
		Música	No aplica
	ASPECTOS ESPECÍFICOS		
	INTERTEXTUALIDAD		No aplica
	DENOTACIÓN		William, Rosa, Andrei y Daniel mantienen una conversación en la cabina
	CONNOTACIÓN		William, Rosa, Andrei y Daniel deciden regresar a la Tierra con la información que han obtenido
	TIPO DE DISCURSO		Deseo Significación

ASPECTOS GENERALES			
A N Á L I S I S D E E U R O P A R E	MONTAJE	Muestra Escenográfica #26	1:06:49-1:07:14
		Efectos	Corte por escenas, pantalla en negro Y movimiento de frames programado
		Flashback	No aplica
		Flashforward	No aplica
	PUESTA EN ESCENA	Objetos y distribución	Asimétrico
		Personajes y escenario	William, Rosa, Daniel y Andrei
			Interior de la nave
	IMAGEN	Ángulos y Planos	Ángulo normal/ángulo cenital/ángulo picado
			Plano me dio corto, plano, medio, plano medio largo, plano entero y gran plano general
		Movimiento de Cámara	Estático Tembloroso
	SONIDO	Plano sonoros	Sonido de aparatos en funcionamiento, sonido de caída, sonido de impacto y silencio
		Música	No aplica
	ASPECTOS ESPECÍFICOS		
	INTERTEXTUALIDAD		No aplica
	DENOTACIÓN		William, Rosa, Daniel y Andrei se encuentran en caída libre

P O R T	CONNOTACIÓN	William salva a Rosa, Daniel y Andrei de la muerte tras volar el escudo de agua para poder salvarse.
	TIPO DE DISCURSO	Deseo Significación

ASPECTOS GENERALES			
A N Á L I S I S D E E U R O P A R E P O R T	MONTAJE	Muestra Escenográfica #27	1:14:40-1:15:01
		Efectos	Animación y montaje sistemas de soporte vital
		Flashback	No aplica
		Flashforward	No aplica
	PUESTA EN ESCENA	Objetos y distribución	Asimétrico
		Personajes y escenario	Daniel
			Interior de la nave Superficie de Europa
	IMAGEN	Ángulos y Planos	Ángulo picado/ángulo normal
			Plano secuencia, primerísimo primer plano y plano entero
		Movimiento de Cámara	Dolly In y Dolly Back Estático tembloroso
	SONIDO	Plano sonoros	Sonido de aparatos en funcionamiento e interferencia
		Música	No aplica
	ASPECTOS ESPECÍFICOS		
	INTERTEXTUALIDAD		No aplica
	DENOTACIÓN		Daniel registra sus acciones por medio de la cámara de su traje espacial
	CONNOTACIÓN		Daniel se hunde en el hielo tras querer salir para realizar unos arreglos en la nave
	TIPO DE DISCURSO		Deseo Sacrificio Significación

ASPECTOS GENERALES			
A N	MONTAJE	Muestra Escenográfica #28	1:20:13-1:20:45

Á L I S I S D E E U R O P A R E P O R T		Efectos	Cortes por escenas, doble pantalla, pantalla en negro, suelo dividido, movimiento de frames programado Animación y montaje sistemas de: soporte vital
		Flashback	No aplica
		Flashforward	No aplica
	PUESTA EN ESCENA	Objetos y distribución	Asimétrico
		Personajes y escenario	Andrei y Rosa
			Interior de la nave Superficie de Europa
	IMAGEN	Ángulos y Planos	Ángulo picado/ángulo normal/ángulo subjetivo
			Plano detalle, primerísimo primer plano y plano medio largo
		Movimiento de Cámara	Estático Tembloroso Dolly In
	SONIDO	Plano sonoros	Sonido de aparatos en funcionamiento, interferencia y sonido de grieta
		Música	That Brings Us to Now
	ASPECTOS ESPECÍFICOS		
	INTERTEXTUALIDAD		No aplica
	DENOTACIÓN		Andrei cae tras quebrantarse la superficie del suelo sobre el que se encuentra la nave
	CONNOTACIÓN		Andrei cae al agua tras haber logrado reparar el sistema de comunicaciones de la nave
	TIPO DE DISCURSO		Deseo Poder Significación

ASPECTOS GENERALES			
A N Á L I S I S D	MONTAJE	Muestra Escenográfica #29	1:21:39-1:22:38
		Efectos	Corte por escenas, movimiento de frames programado, montaje de agua, montaje y animación de criatura extraña
		Flashback	53:25-53:30
		Flashforward	No aplica
	PUESTA EN ESCENA	Objetos y distribución	Asimétrico
		Personajes y escenario	Rosa Criatura descubierta

E E U R O P A R E P O R T			Interior de la nave
	IMAGEN	Ángulos y Planos	Ángulo picado/ángulo cenital/ángulo normal
			Plano medio corto, plano medio, plano americano y plano entero
	SONIDO	Movimiento de Cámara	Estático tembloroso
		Plano sonoros	Sonido de aparatos en funcionamiento, interferencia, agua, sonido de criatura nadando y latidos de corazón
		Música	Airlock
	ASPECTOS ESPECÍFICOS		
	INTERTEXTUALIDAD		No aplica
	DENOTACIÓN		Rosa abre la nave y se encuentra con una criatura desconocida
	CONNOTACIÓN		Rosa decide sacrificarse y abrir la puerta de la nave para registrar a la extraña criatura descubierta
	TIPO DE DISCURSO		Deseo Poder Significación

ASPECTOS GENERALES			
A N Á L I S I S D E E U R O P A	MONTAJE	Muestra Escenográfica #30	1:22:41- 1:24:26
		Efectos	Velocidad de tomas en reversa
		Flashback	Aplica para todo el filme en retroceso
		Flashforward	No aplica
	PUESTA EN ESCENA	Objetos y distribución	Simétrico y asimétrico
		Personajes	William, Rosa, Andrei, Daniel, Katya, James y Dra. Unger
	IMAGEN	Planos	Varios
		Movimiento de Cámara	Varios
	SONIDO	Plano sonoros	No aplica
		Música	Tema de <i>Europa Report</i>
	ASPECTOS ESPECÍFICOS		
	INTERTEXTUALIDAD		No aplica
	DENOTACIÓN		Todo el filme de ficción aparece en reversa y con aumento de velocidad
	CONNOTACIÓN		La Dra. Unger explica que ha llegado toda la información de la Misión Europa, resaltando que la tripulación

R E P O R T		cumplió con su objetivo cambiando el contexto de la humanidad a partir de los descubrimientos realizados.
	TIPO DE DISCURSO	Deseo Poder Significación

Fuente: Película *Europa Report*
 Elaboración: Cristhian Santacruz