



CARRERA DE
CINE Y ARTES
AUDIOVISUALES

LA CIENCIA FICCIÓN EN EL CINE CHILENO.EL CASO DE LA SERIE GEN
MISHIMA.

Alumno: Cruz Mora, Roy

Profesor guía: González Martínez, Marco

Memoria para optar al título Realizador en Cine y Artes Audiovisuales

Memoria para optar al grado Licenciado en Cine y Artes Audiovisuales

Santiago, 2020

*A mis padres, Luz y Manuel, por ser mi guía y ejemplo aún a la distancia.
A Natalia, por ser mi compañera de viaje.*

Tabla de contenidos.

Introducción.....	3
Capítulo I.	
1. Planteamiento del problema.	5
1.1 Datos de contexto de la investigación.....	5
1.2 Problematización	7
1.3 Pregunta de Investigación	15
1.4 Objetivo General	15
1.5 Objetivos Específicos.....	15
Capítulo II.	
2. Marco Teórico	16
2.1 Cine.....	16
2.2 Géneros cinematográficos.....	22
2.3 Ciencia ficción.....	24
2.4 Historia del género ciencia ficción, obras importantes del género y temas recurrentes en este tipo de obras.....	27
2.5 Transhumanismo.....	31
Capítulo III.	
3. Marco Metodológico	32
3.1 Enfoque de la investigación.....	32
3.2 Tipo de investigación	37
3.3 Muestra de la investigación	39
3.4 Técnicas de investigación.....	40
Capítulo IV.	
4. Análisis	43
4.1 Ficha Técnica.....	43
4.2 Análisis de las secuencias escogidas.....	43
4.2.1 Primera secuencia analizada.....	44
4.2.2 Segunda secuencia analizada.....	50
4.2.3 Tercera secuencia analizada.....	55
Conclusiones.....	63
Bibliografía.....	64

Introducción.

La presente investigación está tiene por objetivo analizar las características audiovisuales y narrativas de la serie Gen Mishima, que la hacen pertenecer al género de ciencia ficción. El análisis se hace desde el punto de vista de un aficionado al género, que además tiene la perspectiva de ser realizador audiovisual, por lo cual no se analiza la película desde la mirada de un entusiasta ajeno al cine, sino desde la de un mirada de alguien cercano al cine, por lo tanto es una investigación disciplinar. Uno de mis intereses personales, es contribuir en el campo poco desarrollado de la ciencia ficción en Chile. La presente investigación pretende, por tanto, investigar el género de ciencia ficción en Chile a partir de una obra en específico, la serie Gen Mishima, pero pretende además servir como un investigación exploratoria que permita a otros investigadores y realizadores posteriores tener bases generales de qué es el cine de ciencia ficción. Se parte de la base de que hay muy pocas investigaciones disciplinares hechas en Chile sobre cine de ciencia ficción, así como un corpus muy pequeño de películas y obras audiovisuales en otros formatos, hechas en el país, que pueda ser consideradas parte del género. Por esto, uno de los problemas de que parte la investigación, es que hay muy poca documentación sobre lo que es investigar cine de ciencia ficción en Chile, por lo cual este estudio se explaya bastante en definir una metodología en particular, a partir de 2 modelos metodológicos de análisis, mencionados en el Capítulo III. Consiste básicamente, en reconocer, describir y encontrar significados, de los recursos que usa el lenguaje audiovisual en 3 secuencias de la serie, donde se determinan cómo actúan los significantes del lenguaje audiovisual para crear un sentido narrativo.

En el Capítulo I, se explican antecedentes del problema de investigación, que es poder llegar a definir una metodología en particular para analizar una obra de ciencia ficción hecha en Chile. Se hace una escalada para describir qué es investigar en arte en general, en cine, en cine de ciencia ficción, y por último en cine de ciencia ficción chileno.

En el Capítulo II se establecen los conceptos que se usarán en el análisis: qué es el cine, qué son los géneros cinematográficos, qué es ciencia ficción, se hace un recorrido histórico por obras literarias y películas del género, que a su vez dan idea del tipo de temas que se tocan en este tipo de obras, y se termina definiendo el término del transhumanismo, que tendrá relevancia en el análisis del contenido de la trama de Gen Mishima.

En el Capítulo III se explica la metodología que se usará a partir de 2 modelos de análisis básicos de 2 autores, pero se explica por qué se adapta con algunos aportes metodológicos propios.

Por último, en el Capítulo IV se analizan 3 secuencias representativas del contenido de la serie, con lo cual se resuelven los objetivos de la investigación. El análisis se realiza desde 2 puntos de vista: la puesta en escena, que revisa los elementos formales del cine, materializados por los significantes del lenguaje audiovisual, y por otro lado el contenido narrativo/discursivo, en el que se analiza el nexo entre los elementos audiovisuales y lo que la obra construye como discurso, lo que se dice explícitamente, pero también lo que se puede llegar a significar simbólicamente lo que la obra cuenta.

Cabe recalcar que el objetivo de la investigación no es definir si Gen Mishima clasifica dentro del género de la ciencia ficción o no, puesto que ya se tiene antecedentes de que sí pertenece a este género. La investigación se centra en describir y analizar las operaciones del lenguaje audiovisual y la narrativa de la obra, que la hacen pertenecer a este género. Es decir, que en términos generales se estudia el género de la ciencia ficción a partir de una obra en particular.

En la ciencia ficción siempre existe un elemento narrativo científico (o al menos pseudocientífico) o tecnológico que hace mover la acción de la trama. Esto da pie a que se pueda explorar la relación que existe entre los seres humanos y la tecnología, lo que permite planteamiento filosóficos y nos permite reflexionar nuestro lugar como especie.

De esta manera, empieza el viaje hacia el apasionante mundo de la ciencia ficción, capaz de crear mundos y narraciones con un amplio valor metafórico, cargado de aventuras pero sobre todo, que nos lleva a pensar sobre nuestro lugar en el universo.

CAPÍTULO I.

1. Planteamiento del problema.

Esta investigación tiene por objeto establecer un análisis exploratorio del cine de ciencia ficción en Chile a partir del caso de la serie de televisión chilena Gen Mishima. La serie fue dirigida por Rodrigo Susarte y Álvaro Solar, escrita por Enrique Videla y Vladimir Rivera, producida por *Parox* y fue transmitida por Televisión Nacional de Chile (TVN) en el año 2008.

La investigación se centrará en analizar las características formales del género de ciencia ficción presentes en esta serie, tanto desde su narrativa como desde los aspectos técnicos de su realización audiovisual, es decir, de los recursos del lenguaje audiovisual que se utilizan.

Las investigaciones en el campo de las artes tienen la condición de la ausencia de un método específico y replicable para investigar *en* artes, a diferencia de las ciencias naturales y las ciencias sociales. Por ello, se utilizará un método de análisis propio de las ciencias sociales, pero se buscará la aplicabilidad a la metodología de investigar en artes, específicamente en cine. De forma que se hará un recorrido en base a autores que han abordado el problema de investigar en artes, y hasta definir la pregunta de investigación de una manera deductiva.

Se empezará por definir lo que es investigar en artes en general, en abstracto, y se hará referencia a las artes de la visualidad, que es donde se ubica el cine, para después pasar a explicar qué es investigar en cine. En la sección 1.1 se hará referencia a las artes en general.

En la sección 1.2 se explicará cómo se investiga en cine desde 2 vertientes: primero, qué es investigar sobre géneros cinematográficos, para inmediatamente centrarse en el cine de ciencia ficción. Y segundo, se dirá qué se ha hecho en investigación en cine chileno.

1.1 Datos de contexto de la investigación.

El abordaje que se hará para el análisis de la serie Gen Mishima es desde el arte y no sobre el arte. Esta diferencia se comprende conforme a lo señalado por Sánchez (2013) quien afirma: “La investigación en artes es la que realizan sólo aquellos profesionales cuya dedicación principal es la práctica artística” (p.37). Según el autor, sólo quienes se dedican a alguna disciplina del campo artístico son quienes están en las condiciones de investigar en artes. Por tanto, la visión para el análisis es la de un realizador en cine que además tiene el conocimiento disciplinar para investigar sobre cine.

Sánchez agrega: “Quienes no tienen esta dedicación principal pueden optar entre hacer investigación sobre el arte o con el arte” (Sánchez, 2013, p.37). Quiere decir con esto que la investigación en artes la pueden ejercer de manera satisfactoria, aquellas personas que trabajan en la creación artística de una disciplina en particular e investigan algún aspecto de esa disciplina en particular.

Pero antes de referirse propiamente a la investigación en cine, es necesario abordar algunas ideas de qué es investigar en artes de una manera más general. Una visión sobre esto la aporta Arias (2010), quien realiza una distinción entre “los dos componentes del ejercicio investigativo: el trabajo de producción artística y las cuestiones históricas y teóricas” (p.5). Esto es, la práctica y la teoría del arte. Y argumenta que la relación entre la teoría y práctica artística se encuentra en la escritura: “La base para construir una relación entre arte e investigación, más allá del falso problema de la articulación entre teoría y práctica, es una comprensión del papel de la escritura en el arte” (Arias, 2010, p.6). Entonces, para Arias, las diferencias que existen entre investigar en artes y en ciencias naturales o sociales, es un falso problema, porque lo importante es cómo se comunica lo que se investiga. Es decir, lo que se escribe sobre ello, el texto investigativo, el documento que queda como resultado final.

Pasando a otro autor que también se refiere al problema de definir qué es investigar en artes, Contreras (2017) se refiere a los estudios de la cultura de la visualidad, dentro de las cuales se clasifica el cine. Basa su hipótesis en los cambios culturales de la visualidad, para entender qué es la investigación en las artes relacionadas a lo visual.

Contreras señala que “Los estudios visuales deben entenderse como la evolución de las disciplinas que tradicionalmente se ocupaban de las imágenes: la historia del arte, la teoría del arte y la estética con la crítica artística.” (2017, p.848). En ese sentido, los estudios visuales vienen a crear nuevos abordajes del arte, pues ya no se trata únicamente de los que históricamente se han dado a las imágenes artísticas, que eran básicamente intentar entender de qué habla una obra y definir su estética. Si no, por el contrario, en la actualidad, en el contexto postmoderno, al no existir marcos muy definidos de qué es una obra artística, se amplía infinitamente todo lo que se puede decir sobre una obra artística visual. Se abren nuevos campos para poder estudiarlas y entenderlas.

Contreras afirma que hay un nexo entre la tecnología y la representación artística:

El crecimiento de las tecnologías de la representación y sus medios, así como las nuevas funciones que las imágenes poseen en la cultura contemporánea, han creado objetos visuales de los que no se ocupan ninguna disciplina habitual. [...] Nos encaminamos hacia un lugar común entre el arte, la ciencia y la tecnología con la aplicación de metodologías

científicas sobre objetos de estudio humanístico como es el arte. Este giro visual tiene que ver con la fundación de una nueva epistemología de la visualidad (2017, p.484).

Entonces, una de las formas de responder qué es investigar en las artes de la visualidad, en las que entra el cine, es intentar entender la nueva epistemología de la visualidad que es posible gracias a las nuevas tecnologías que permiten ampliar las formas de hacer cine. Contreras, sin hablar del cine, pero sí de la cultura visual en general, señala que la tecnología nos lleva a plantearnos nuevas preguntas acerca de la visualidad. Y el cine, es un arte basado en el uso de las cámaras y de los dispositivos donde consumir obras audiovisuales, así que es una forma de arte fuertemente ligada a la tecnología.

Este es el caso de nuevas tecnologías que han surgido en los últimos años en el campo audiovisual, que amplían las posibilidades narrativas del cine. Por ejemplo, las nuevas posiciones de cámara que posibilita en *dron*, con lo que se amplía el punto de vista del espectador, al observar desde una posición cenital a gran altura, desde la cual el ojo humano antes no se podía situar, a no ser que un camarógrafo volara en una aeronave. Asimismo, la posibilidad de utilizar teleobjetivos de distancia focal amplia para observar a un personaje o un plano detalle que esté a gran distancia física de la cámara que lo graba, por ejemplo, un animal salvaje en un documental sobre naturaleza. Con ello, se abren nuevas posibilidades de representación en el cine. Estos ejemplos, ilustran la nueva epistemología de la visualidad de la que habla Contreras. Se abren nuevos campos de estudio, por consecuencia, se deben definir nuevas áreas y metodologías para abordar las nuevas posibilidades para producir, crear, difundir y estudiar el arte como práctica e investigación.

1.2 Problematización.

En esta sección entraremos a definir qué es investigar en cine de una forma aplicada al género de ciencia ficción y a las obras cinematográficas chilenas. Se empezará utilizando ideas expresadas por varios autores que se refieren a cómo se investiga en artes desde varias perspectivas. Luego, se abordará también, qué se ha estudiado en cine chileno según varios otros autores. En la unión de ambos tópicos, se convergerá en el cine de ciencia ficción chileno, que permitirá definir cómo abordar la investigación de la obra seleccionada en particular.

Primero, Goyeneche-Gómez (2012) aporta perspectivas sobre la investigación en audiovisual. Para este autor, hay una relación entre cine, cultura e historia. Afirma una película se puede entender como un producto, además de cómo una obra

artística (p.394). Por tanto, al ser un producto, una obra cinematográfica puede ser investigada.

Este autor señala que una de las aristas en las que se puede investigar el cine, es en la de ser un producto de consumo. Sobre esto plantea: “El cine quedó supeditado a cumplir funciones económicas, políticas y sociales” (Goyeneche-Gómez, 2012, p. 394). Las obras audiovisuales son hechas para ser vistas por un público, por lo cual, están pensadas para ser vendidas. Por tanto, una idea que aporta este autor, sobre la investigación en cine, es que en el análisis de una película o una serie, se debe de tener en cuenta su dimensión en cuanto producto hecho para ser comprado. Las características formales del lenguaje audiovisual, esto es, el uso de los significantes del lenguaje audiovisual y la narración, están en función de que el producto le guste al público que paga por ellas.

Goyeneche-Gómez también señala que las películas permiten analizar la historia pues reconstruyen ideológicamente el tiempo narrado (2012, p.394). Es decir, que muestran una representación histórica, que puede ser el tiempo presente en el que se produce la película, y también, puede ser la representación de un pasado. Inclusive, puede ser un tiempo futuro o un mundo sin tiempo aparente comparable con nuestro mundo, como es el caso de las películas del género fantasía o las obras experimentales. Sin embargo, siempre que una película muestra un universo narrativo, habla de él en cuanto a su espacio y su tiempo. Ese tiempo no necesariamente debe ser realista o una reconstrucción histórica, por ejemplo, en el caso de que se trate de representar un pasado del que no se tiene evidencia histórica de cómo fue; sino por el contrario, abre interpretaciones epistemológicas permeadas por alguna posición ideológica o personal del autor o autores (2012, p.394). Entonces, otra de las dimensiones en las que se puede investigar en cine es en cuanto al tiempo que representa o reproduce.

Otro autor, ya clásico en cuanto a la teoría del cine, que aporta datos sobre qué se estudia cuando se analiza el cine, es Christian Metz. Vale decir que Metz es reconocido por haber aplicado las teorías del padre de la semiología, Ferdinand de Saussure, al análisis del lenguaje del cine. De esto se concluye que el abordaje de Metz, es entender al cine como un lenguaje, el audiovisual. Sobre esto dice:

La importancia del cine proviene precisamente de que nos sugiere con insistencia la idea de un nuevo tipo de lenguaje. Un lenguaje que incluye reproducciones fragmentarias de lo real y que, a su vez, se incluye en el esfuerzo creador del arte (Metz, 2002, p.22).

Entonces, para Metz, al ser el cine un lenguaje nuevo, no puede estudiarse con las mismas formas que han sido analizadas otros lenguajes, como el de la palabra escrita de la literatura. Hay puntos en común, porque la literatura cuenta historia,

hay una narrativa, pero la historia en el lenguaje audiovisual, se cuenta por medio de imágenes y sonidos, por lo tanto el análisis de una película se debe de realizar, a partir de cómo las imágenes y los sonidos toman significado para contar una historia.

Entonces, en línea con lo anterior, entraremos ahora a interpretar que es lo que se estudia cuando se analiza un documento fílmico. Para Guevara (2004), se debe no solamente analizar el contenido como tal de una obra audiovisual o de cine, sino lo que principalmente define a una obra, son los símbolos que muestra, esto es, como se representa lo que se dice en la película, por medio del uso de los recursos del lenguaje audiovisual. Este autor centra su artículo en la lingüística del lenguaje audiovisual, es decir, los diferentes signos, dentro de los cuales están los símbolos y los arquetipos. Explica sobre los símbolos en el lenguaje audiovisual:

El símbolo es un signo de referencia dual por que presenta un significado real y otro añadido referencial, quiere decir una mirada directa y objetiva a su origen y otra hacia una intencionalidad determinada. El símbolo en audiovisuales puede ser entendido como una representación o copia de la realidad, sin embargo no es solamente eso, tiene algo de irrealismo, una inadecuación frente a la realidad porque tiene mayores pretensiones que lo concreto. Recordemos que el signo símbolo no presenta las cosas concretas sino sugiere significaciones adicionales a lo que objetivamente presenta, en pocas palabras, el constructor de mensajes audiovisuales debe tomar en cuenta la capacidad imaginativa de su receptor (Guevara, 2004, p.74).

De lo anterior se concluye que para analizar una película, se debe de tener en cuenta lo que sugieren o representan sus imágenes y sonidos, que trasciende a la materialidad de esos imágenes y sonidos. Es decir, toma mucha relevancia lo simbólico, lo que se sugiere, lo que puede significar un elemento de decoración, en un plano, un tipo de vestuario, una luz, una línea de diálogo o un sonido, que va más allá de lo que muestra o se dice.

Hasta ahora se ha intentado explicar qué es investigar en cine en abstracto, en cuanto a su lenguaje. Ya dentro de la disciplina artística del cine, se abordará ahora cómo investigar los géneros cinematográficos. La forma más aceptada de investigar en cine, es realizar una comparación con las características de otra obra similar. Es aquí donde surge la clasificación por géneros cinematográficos, de tal forma que, se pueden agrupar y analizar obras de un mismo género, como lo expresa López (2003). Se parte de la base de que una película o una serie es un documento fílmico del que se puede identificar su contenido, tanto argumental como cronológico, con el objetivo de analizarlo para comprenderlo. Según López:

“Se puede trazar una estructura esquemática aplicable a un dilatado corpus de películas que muestran señas de identidad comunes, por el género cinematográfico en que se enmarcan, por la autoría, por la nacionalidad” (2003, p.263). De acuerdo con esto, es posible estudiar un grupo de películas y series de un género cinematográfico en particular, en este caso la ciencia ficción, con el fin de identificar sus características narrativas, temas recurrentes, estética y el uso que hacen de los significantes del lenguaje audiovisual. De ese modo, determinar si cumple con los elementos comunes que lo hacen pertenecer a dicho género, o cuáles son los aspectos que lo diferencian. Asimismo, es posible identificar si existen obras audiovisuales hechas en Chile que tengan características específicas que permitan clasificarlas dentro de un género en específico. Según esta autora, es posible identificar si una obra pertenece a un género cinematográfico, por medio de sus características, sobre lo cual dice:

Sabemos que cada género cinematográfico se ha ido forjando con el tiempo su propia identidad, ha fijado sus propias leyes tanto en lo referente a los procedimientos expresivos como a las estrategias comunicativas, manteniendo, de este modo, estructuras narrativas recurrentes, lo que nos proporciona una clave de lectura común a todos los documentos englobados dentro de un mismo género (López, 2003, p.263).

Según López, entonces, hay características comunes en un mismo género. Entonces, en concreto, lo que se hará con el abordaje de la serie *Gen Mishima* es tomar las características narrativas y estéticas de otras obras conocidas a nivel internacional aceptadas como canónicas del género del género de ciencia ficción y compararla con las esta serie chilena.

La siguiente pregunta es cómo se hace investigación en el género en particular del objeto de esta la presente monografía: la ciencia ficción. Las definiciones dadas por varios investigadores y escritores del género en el apartado de marco teórico ayudarán a entender mejor a este género, pero conectando con lo expresado por López, la forma de investigar ciencia ficción es identificar elementos narrativos y formales del lenguaje audiovisual, y compararlos con los otras obras más conocidas y consideradas canónicas dentro del género.

Por lo anterior, toma importancia para la presente investigación, los contenidos tratados en las obras de ciencia ficción. Sobre esto habla el autor ruso Kagarlitski (1977), quien expresa la relevancia de los contenidos narrativos en las obras del género, tanto en cuanto a los temas que tocan, como a la forma en la que son narradas. Él basa su exposición en la literatura, pero sus ideas son extensibles a las obras audiovisuales. Sobre la investigación en ciencia ficción, dice:

Consiste en determinar cuál es el ámbito de problemas que interesa a la ciencia-ficción, qué tendencias en la historia de la humanidad han hecho necesaria su aparición y cómo en el transcurso la historia va modificándose cada uno de los problemas que plantea (Kagarlitski, 1977, p.3).

La anterior cita muestra que tiene importancia las características narrativas en este género. Es decir, el tema, el estilo con el que se trata el tema, el tono, el tipo de personajes, el lenguaje usado para comunicar, y en el caso del audiovisual, el uso de los recursos del lenguaje audiovisual para poner en escena el contenido del que habla la obra.

Siguiendo con nuestro recorrido en el empeño de explicar qué es investigar en cine, se recurrirá a Stange y Salinas (2009), quienes escribieron acerca de los estudios existentes sobre el cine chileno. Una de las ideas centrales de estos autores, es que en Chile hay muy pocos estudios investigativos sobre cine, por lo cual, son necesarias más investigaciones disciplinares. Vale decir, hechas por personas que sean parte de la disciplina audiovisual, no externas a ella, que aporten nueva fundamentación sobre obras cinematográficas chilenas.

En su escrito Stange y Salinas afirman que, a primera vista, hay condiciones que permiten pensar que existe una industria nacional del cine chileno: el aumento año a año de los estrenos chilenos, muchas salas de proyección, la proliferación de escuelas de cine y la existencia de muchos festivales. Sin embargo, exponen que aún falta bastante para poder hablar de una industria porque sigue siendo una actividad marginal (Stange y Salinas, 2009).

Una de las razones por las que estos autores dudan de la existencia de una industria, es la poca producción de bibliografía chilena sobre cine, que la mayoría de los títulos son libros con énfasis en la narración de los acontecimientos del cine nacional. Según dicen “Hablamos de narración y no de historia pues estos libros no poseen un afán disciplinario, un especial manejo de datos ni la presentación de hipótesis” (Stange y Salinas, 2009, p.273). Por tanto, hace falta mucha más bibliografía que tenga un carácter disciplinar, con especialización, para poder decir que en Chile, junto con la producción de películas, hay una industria de analistas e investigadores que la acompañan el desarrollo cinematográfico nacional.

Según estos autores, la falta de estudios especializados en cine, no ayudan a un sano desarrollo de la industria. Agregan:

En su conjunto, los escasos estudios sobre cine realizados en el país no ofrecen una visión consistente que permita describir y reconocer este campo cultural, que sirva de fundamento a su producción y provea de marcos interpretativos para el conocimiento de sus cambios, transformaciones e innovaciones (Stange y Salinas, 2009, p.280).

Lo anterior nos regresa a nuestra pregunta inicial sobre qué es la investigación en cine, específicamente, sobre cine chileno. Según Stange y Salinas, esta pregunta está lejos de ser respondida, pues ante la falta de las condiciones de la industria para producir conocimiento sobre cine. Además no hay hasta el momento una metodología desarrollada que permita definir y seguir una ruta que responda qué es investigar sobre cine chileno. Esto se condice con el interés que el presente trabajo, posee para ayudar en la construcción de un estudio exploratorio sobre cine de ciencia ficción chileno, que ayude a definir estudios posteriores.

El último paso en la escalada para llegar al problema que expone la presente monografía es la investigación en cine chileno de ciencia ficción. Se debe señalar que, en el país, en general se han escrito pocos textos investigativos en cine. De este pequeño grupo, son menos aún los que han escrito sobre algún género cinematográfico en particular que se haya cultivado en Chile. Por lo cual se puede decir, a grandes rasgos, que hay muy poco investigado sobre cine chileno de ciencia ficción. Además, siguiendo con la idea citada de Sánchez, la mayoría de lo que se ha investigado y publicado sobre cine en Chile, lo han hecho profesionales que se dedican a otras disciplinas, sobre todo el periodismo o profesionales que miran al cine desde sus propios campos del conocimiento, tales como sociología, antropología o filosofía. Se puede concluir, entonces, que además de que no hay un corpus significativo de investigaciones sobre cine de ciencia ficción en Chile, mucho de lo que hay ha sido producido por personas ajenas a la disciplina artística del cine. Entonces, de acuerdo con Sánchez esas investigaciones son *sobre* cine y no *en* cine. El abordaje se hará desde la perspectiva de un realizador en cine y audiovisual, por lo tanto, será una investigación *en* cine.

En consideración de lo señalado, uno de los problemas base que motivan la presente monografía, es que en Chile y según Cuarterolo (2007), en general en Latinoamérica, se han hecho pocas obras cinematográficas de ciencia ficción. Esta autora realiza una investigación sobre la película *Invasión* (1969) de Hugo Santiago, obra que según afirma ella, es la primera en argentina que incursiona en la ciencia ficción de una manera original. Cuarterolo analiza las características generales de la película desde una perspectiva audiovisual, pero también desde una perspectiva histórico-cultural, pues ubica a la obra citada en contexto con el boom de la literatura latinoamericana. Vale la pena recordar, que en el guion de la película estuvo involucrado el escritor Jorge Luis Borges.

Vale aclarar, que a diferencia de la de Cuarterolo, la presente investigación sólo se centra en los aspectos de la narración audiovisual, no en los histórico-culturales.

Por último, ahora aterrizamos específicamente en el cine de ciencia ficción chileno. Se parte de la que la base que en Chile, la producción de obras audiovisuales del género ciencia ficción es escasa y reciente debido a que han

sido todas hechas durante el transcurso del siglo XXI. Se pueden identificar 11 obras que son identificados como de ciencia ficción por el público, por la prensa o por sus autores, como ciencia ficción. Se resumen en la siguiente tabla:

Nº	Título	Director	Año	Formato	Contenido	Elementos de ciencia ficción
1	Ogú y Mampato en Rapanui	Alejandro Rojas	2002	Largometraje animado infantil	Animación basada en el libro infantil	Viajes en el tiempo y poderes telequinéticos
2	Papelucho y el marciano	Alejandro Rojas	2007	Largometraje animado infantil	Animación basada en el libro infantil.	Marcianos, nave espacial, aventura interplanetaria
3	Renacimiento	Inti Carrizo-Ortiz	2009	Cortometraje fandom	Aventura fandom de Star Wars	Es una space opera. Naves espaciales
4	El Huésped		2006	Largometraje	Primera película chilena que mezcla los géneros de terror y ciencia ficción	Experimento genético
5	Malta con huevo	Cristobal Valderrama	2007	Largometraje	Comedia disparatada sobre un personaje que cada vez que se duerme viaja en el tiempo	Viaje en el tiempo
6	Chile puede	Ricardo Larraín	2008	Largometraje	Comedia familiar sobre un viaje espacial	Viaje espacial, nave espacial
7	Solos	Jorge Olguín	2008	Largometraje	Post apocalíptica. Primera película chilena de zombies	Virus causa apocalipsis zombie
8	Juan in a Million	Arqueros, Klein, Alard	2012	Largometraje	Fantasia en la que desaparece toda la población de Santiago	En realidad no tiene porque no hay una explicación científica
9	El Circuito de Román	Sebastián Brahm	2012	Largometraje	Drama con elementos psicológicos y sociológicos en el que investigan sobre la memoria	Investigación sobre la memoria humana
10	Noche	Inti Carrizo-Ortiz	2017	Largometraje	Post apocalíptico, el sol ha sido bloqueado por una fuerza desconocida	En realidad no tiene porque no hay una explicación científica

Cuadro de elaboración propia, a partir de las obras audiovisuales chilenas que son identificadas por el público como parte del género ciencia ficción.

La onceava obra de la lista, es la serie Gen Mishima.

Sin embargo, a partir de un breve análisis de las características narrativas de cada una de estas obras audiovisuales que se han hecho en Chile, se notará que si bien algunas poseen elementos de las narraciones de ciencia ficción, no por eso podría caer dentro de este género, ya que presentan características narrativas y audiovisuales propias de otros géneros o presentan directamente mezclas de géneros. Por ejemplo:

- Las obras 1 y 2, son animaciones para público infantil. Entonces, su trama se centra en aventuras inverosímiles y disparatadas en las que los elementos tecnológicos o científicos se diluyen. Por eso, a pesar de tener elementos como viajes en el tiempo o naves espaciales, no se puede considerar ciencia ficción chilena, porque su género tiene más que ver con las aventuras infantiles.
- La obra 3, al ser un fandom que ocurre en el universo narrativo de Star Wars, no aporta nada nuevo en términos narrativos al género, por lo cual no podría considerarse ciencia ficción chilena. Es simplemente una obra homenaje a la saga de películas ya existentes.

Los anteriores son sólo ejemplos que sirven para confirmar, que al estudiar una obra de ciencia ficción chilena, se debe de analizar su contenido en función de cómo utilizan sus recursos del lenguaje audiovisual, para hacer una narración en la cual los elementos científicos-tecnológicos estén en el centro, o mejor dicho, la historia sea posible gracias a ellos. Si en una obra se saca un elemento de la trama, por ejemplo, una arma láser, y se introduce otro tipo de arma y la historia no varía, entonces no es ciencia ficción. Si en otro relato, un virus desarrollado sintéticamente desata una pandemia, la trama se mueve en que los personajes se ven afectados por ese virus y buscan la cura también por métodos científicos, entonces sí es ciencia ficción.

Ahora, pasando a otro punto a analizar, se debe de definir qué se considera como de una producción de cine chilena, de forma que se pueda llegar a decir que una obra es ciencia ficción chilena. Para que una obra audiovisual sea propia de un país, en este caso Chile, la trama debe de ocurrir en el territorio chileno, tener elenco al menos mayoritariamente chileno, y debe ser una obra que cuente una historia que tenga en algún grado elementos reconocibles chilenos, como el idioma español, el acento chileno, modismos o expresiones idiomáticas, o que se muestre en la trama alguna costumbre propia del país. Si bien es cierto la investigación no se centra en los aspectos culturales de la obra, sí es importante reconocer dónde ocurre la historia, porque en el cine es común que la productora que financia una obra, se quede con la nacionalidad de esa obra, aunque se grabe en otro país, con actores de otro país.

Entonces, acercándonos a definir la pregunta de investigación, la forma de estudiar el cine de ciencia ficción hecho en Chile, en este caso la serie Gen Mishima, es estudiar la forma en la que se usan los tomar elementos formales del

lenguaje audiovisual que se mencionan el Capítulo II, así como describir las características narrativas de la historia que se cuenta, a partir de los recursos audiovisuales, y en grado mínimo, pero también importante, describirlas dentro del contexto de la cultura chilena, o de su territorio.

1.3 Pregunta de Investigación.

¿Qué recursos audiovisuales y narrativos permiten identificar a Gen Mishima como una obra del género ciencia ficción?

1.4 Objetivo General.

Analizar los recursos audiovisuales y narrativos que permiten identificar a Gen Mishima como una obra del género ciencia ficción.

1.5 Objetivos Específicos.

1. Describir el uso que se hace de los recursos del lenguaje audiovisual en la serie Gen Mishima.
2. Identificar las principales características narrativas y discursivas de la serie Gen Mishima.
3. Reconocer las características del género de ciencia ficción presentes en la serie Gen Mishima, con el fin de compararlas con las de otras obras cinematográficas conocidas del género.

CAPÍTULO II.

2. Marco Teórico.

En esta sección se darán las bases teóricas que después se utilizarán en el análisis de la serie Gen Mishima.

Sobre el sentido del marco teórico y su utilidad, Aleksandra Jablonska (2008) señala que “Podría decirse que el investigador parte de sus preguntas y para encontrar las respuestas lee a diversos autores, pero no para impregnar su estudio de sus teorías sino para aclararse lo que le interesa a él” (p.133). En ese sentido, el marco teórico sirve para conocer una gran cantidad de antecedentes que permitan entender el posterior análisis que se hará de la obra.

En la organización del capítulo, se hará primero de un aproximación al cine como lenguaje, para poder entender los componentes de ese lenguaje que después se analizarán. Seguidamente se darán antecedentes de cómo abordar el estudio de los géneros cinematográficos. Ya dentro de los géneros, se brindará bastante información sobre el género de interés de esta investigación, la ciencia ficción. También, se presentará una historia introductoria a las obras de ciencia ficción en la literatura y en el cine, lo que también permitirá entender el tipo de temas de comunes a estas obras. Finalmente se brindarán las bases del transhumanismo, una ideología teórica que aboga por la intervención de la tecnología en los cuerpos humanos, temas relacionados a lo que ocurre en la serie analizada y que además reúne varios temas de los que son tratados en la ciencia ficción.

2.1 Cine.

La primera definición que se citará es la de Konigsberg en el Diccionario Técnico Akal de Cine (2014). En ella se indica que el Cine es un “Término procedente de la voz griega kinema, que significa «movimiento», y se refiere a las películas en general o a las salas de exhibición de los filmes” (Konigsberg, 2004, p.81). Si bien es cierto, esta definición es muy acotada y deja muchos elementos sin considerar, se refiere a los 2 aspectos más populares del cine: 1) las películas como hecho fílmico; 2) las salas de exhibición, que son los puntos de partida para entender el hecho material del cine: la materialización de una película en un soporte para ser exhibido ante público en una sala.

Siguiendo con el hecho fílmico, se parafrasea a continuación una definición de Joel Magny en el Vocabulario del Cine, otro diccionario especializado en cine. Esta se centra en el momento histórico en el que se producen las películas, para hacer una diferenciación entre cine clásico y cine moderno. Se entiende por cine clásico

el período que se extiende desde los años veinte hasta finales de los años cincuenta. Esencialmente, se caracteriza por la predominancia de los géneros y por la desaparición de toda huella del trabajo técnico que dio origen al filme para dar al espectador la ilusión de que la cámara transcribe pura y simplemente una realidad dada. Es la estética y la ideología de la transparencia. La definición del cine moderno es más discutible y aleatoria y sólo existe por oposición a este “clasicismo”. Como en las demás artes, la modernidad en el cine implica un abandono de la ingenuidad, de la inmediatez en la captación de la realidad por la cámara y, por tanto, de esa transparencia. Suele admitirse que da comienzo con películas como *La regla del juego* (1939, Jean Renoir), *Ciudadano Kane* (1940, Orson Welles), o *Roma, ciudad abierta* (1945, Roberto Rossellini). Una película clásica o un clásico del cine no pertenecen necesariamente al período “clásico”. Son películas que marcan un hito en la historia del cine, de modo que las tres citadas películas “modernas” son también clásicos (Magny, 2005).

Es así como Magny, entonces, hace su diferenciación basado en el momento histórico en el que se produjeron las películas, pero intrínsecamente esto tienen que ver también con el modelo de producción de los filmes. El cine clásico, es el cine de los grandes estudios de cine, principalmente en Hollywood y otros países latinoamericanos como México y Argentina. En cambio, el cine moderno, depende de estudios más bien pequeños e inclusive las películas modernas están más ligadas al nombre de un autor más que al de un estudio. Además, hay mayor nivel de experimentación, lo que en el modelo de producción clásica no tenían cabida. Seguidamente, se brinda algunas aproximaciones al abordaje del cine por parte de algunos autores reconocidos como teóricos del cine.

Uno de los autores clásicos que analizan el cine y su significado es Andre Bazin. Sobre el cine dice:

El cine se nos muestra como la realización en el tiempo de la objetividad fotográfica. El film no se limita a conservarnos el objeto detenido en un instante como queda fijado en el ámbar el cuerpo intacto de los insectos de una era remota, sino que libera el arte barroco de su catalepsia convulsiva. Por vez primera, la imagen de las cosas es también la de su duración: algo así como la momificación del cambio (Bazin, 1990, p.24).

Una de las formas de definir al cine de Bazin es como el arte que representa al tiempo de la vida real. Lo compara con la fotografía que para él, es como dejar congelado el tiempo en una imagen, y lo contrapone con el cine, el cual al simular el movimiento, representa al tiempo de forma que una acción filmada dura lo que dura una acción en la vida real. Por lo tanto, no es un momento congelado, sino un presente continuo en el momento en el que el espectador ve la película.

Es por esto que señala Bazin que la metodología con la que se aborda el análisis, como se explicará en el Capítulo III, no debería ser solamente el estudio de los fotogramas, sino también otra que permite entender el movimiento en la escena y el sonido, de manera que se analice el lenguaje audiovisual.

Los teóricos del cine son los que se han podido acercar de manera más acertada a definiciones concretas sobre cómo abordar el cine. Para entender qué es el cine desde el punto de vista de su operación técnica, se tomará lo expuesto por los teóricos Bordwell y Thompson, que describen los mecanismos y procesos del cine:

Para que exista el cine, al espectador deben mostrársele una serie de imágenes de una manera determinada. Fundamentalmente, hay un mecanismo que presenta cada imagen durante un período de tiempo muy breve e inserta un pequeño intervalo en negro entre las imágenes. Si se muestran una serie de imágenes levemente diferentes del mismo objeto en estas condiciones, se producirán una serie de procesos fisiológicos y psicológicos que harán que el espectador crea ver imágenes en movimiento. ¿Cuáles son esos procesos? La «**persistencia retiniana**», el fenómeno por el que una imagen persiste en la retina durante una fracción de segundo después de que la imagen original se haya desvanecido. La **fusión crítica de parpadeo**, un término que describe los resultados de aumentar la velocidad a la que se transmite la luz. Y **el movimiento aparente**, la tendencia de la visión humana a ver movimiento cuando en realidad no hay ningún objeto que se mueva (Bordwell y Thompson 1995, p.3).

En esta descripción Bordwell y Thompson permiten entender, que para que el cine exista, se hace uso de operaciones mecánicas producidas por los aparatos tecnológicos que son la cámara de cine y el proyector de cine. Pero estos funcionan, a partir de fenómenos de percepción del ojo y el cerebro humano. El anterior es un muy buen resumen de cómo se produce y se exhibe el cine. Es, sobre todo, una operación tecnológica, en la que los trabajadores técnicos que trabajan haciendo el cine manipulan los aparatos de registro de imagen y sonido para que quede el material filmado con el que después, en edición, se arma, edita y compagina la película.

Otro especialista que escribe sobre cine, Oropesa, se refiere justamente a la labor de Bordwell como uno de los que estudian los formalismos del cine. Si bien Oropesa no da una definición de cine como tal, al analizar la forma en la que Bordwell estudia el cine, define una metodología para abordar el estudio sobre el cine que se nutrirá la presente investigación. Dice que Bordwell aboga por una interpretación total del texto cinematográfico. Estudia el tema o temas de la

película a partir de su representación formal. Estas operaciones implican una especial atención a los aspectos formales del cine: escenografía, iluminación, composición de la imagen, disposición de los actores, la continuidad entre escenas, tipos de planos, el actor como centro y el espectador como reconstructor de la historia, las convenciones de los géneros cinematográficos, las idiosincrasias culturales de cada país y los mecanismos de distribución (Oropesa, 2015). Otra mirada sobre el cine parte de la construcción del lenguaje audiovisual, según lo explican Jordi Sánchez-Navarro y Lola Lapaz (2015):

La narrativa audiovisual es un tipo particular de forma narrativa basada en la capacidad que tienen las imágenes y los sonidos de explicar historias. Del mismo modo que la relación sintagmática de formas verbales constituye una continuidad que tiende a entenderse como narrativa, la articulación de dos o más imágenes será contemplada por el espectador como una narración (Sánchez-Navarro y Lapaz, 2015, p.6).

Según lo que proponen estos autores, el lenguaje audiovisual, que es el utilizado por el cine, se define a partir de las relaciones que crean una imagen con la otra, es decir, que el sentido se crea con la sucesión de las imágenes (se debe entender imagen + sonido, es decir, una serie de imágenes con la banda sonora que lo acompañan), todas juntas e interrelacionadas. Lo que permite crear justamente crear la unión de las imágenes, entendidos como planos, es el montaje. El teórico de cine español Eugenio Vega, explica lo que produce el montaje para la película:

El montaje crea en la mente del espectador un espacio inexistente por la sucesión de los distintos planos. Así Orson Welles utilizó planos en su película "Macbeth" que parecen consecutivos porque se supone que pertenecen a una conversación en una habitación pero que fueron rodados en lugares distintos con años de diferencia (Vega, 2003, p.1).

Sobre esto se puede comentar que, si se disecciona una película en sus diferentes componentes, el cine es en realidad la suma de formas expresivas usadas en otras artes: la actuación del teatro, la historia narrada que viene de la literatura, la imagen de la fotografía, y la banda sonora en la que pueden haber música, sonidos y palabras. Pero si hay que mencionar un elemento importante en el cine es el montaje, que fue la operación técnico-artística que realmente aportó el cine en sus orígenes como forma de arte. Se puede decir que el cine es el montaje, más que la fotografía o la interpretación de los actores, porque cuando se hace la edición de una película o una serie, es cuando esta toma materialidad, más que en

la grabación o el registro en la cámara, que vendría siendo sólo la materia prima con la que se crea en la película en la sala de edición. Por ello, lo que señala Vega es que es el montaje cuando la película se crea, y se crea en un doble momento: cuando se hace la edición, y cuando el espectador audiovisiona la película, que es cuando decodifica en su cabeza las imágenes más la banda de sonido.

Otro concepto importante en el cine es la yuxtaposición. El mismo Vega (2003) lo explica a manera de anécdota sucedida a quien popularizó el término de la yuxtaposición en el montaje, el ruso Lev Kuleshov. Lo cuenta así:

El director Lev Kuleshov fue uno de los primeros teóricos del montaje. Descubrió que mediante la yuxtaposición de imágenes rodadas en diferentes lugares, se crea una unidad espacio-temporal cuya existencia depende totalmente del medium cinematográfico. Tiempo después, realizó el famoso experimento del efecto Kuleshov. Grabó 4 planos. 1. Rostro inexpresivo del actor ruso Mosjukhin. 2. Un plato de comida humeante. 3. El cadáver de una niña en su féretro. 4. Una mujer atractiva recostada en un diván. Montó el plano 1 con los planos intercalados 2, 3 y 4. Cuando el montaje fue exhibido al público, éste reaccionó alabando la interpretación del actor para transmitir las emociones de hambre, tristeza o deseo, desconociendo que eran la misma imagen del rostro del actor, sin representar ninguna de aquellas emociones. El efecto Kuleshov se convertiría en una buena demostración de la capacidad expresiva del montaje. El montaje es algo más que pegar y unir los distintos fragmentos que se han ido grabando. Mediante él se da forma definitiva al mensaje audiovisual (Vega, 2003, p.2).

De lo anterior se entiende el poder que tiene la yuxtaposición en la creación de sentido a partir de la unión de planos, que suman más significados que los que representan los planos individualmente. Esto será de vital importancia en el capítulo 4.

Otro concepto que se usa en el cine, es el de metalenguaje. Para la definición del término, se usa por la afirmación acuñada por Santiago Montes (1975) en la que afirma que:

El metalenguaje se refiere a un mensaje denotativo por icono, que necesita la mediación de estímulos según la sensación provocada y transmitido en cualquier mensaje cifrado que sea remitido a los sentidos, y, de la que se obtiene una percepción determinada que «genera» una empatía simbólica (Montes, 1975, p.30).

Entonces, en el caso del cine, el metalenguaje es una construcción que se hace a partir de las imágenes y los sonidos, que serían lo denotativo, y se emplea en forma simbólica o figurada y no sólo comunica información sino que alude a sensaciones y sentimientos, es decir, busca representar otra cosa. Este se pueden obtener a la partir de la ya citada yuxtaposición que se logra en el montaje.

La catedrática María González ¹ de la Universidad de Buenos Aires, define la creación del sentido en el cine, al mencionar los significantes del lenguaje audiovisual:

El sentido en una película se inicia cuando en un plano – como unidad mínima del cine–, y en especial en una escena – como unidad narrativa básica del cine–, se conjugan los significantes del lenguaje audiovisual, que son: los cuerpos, los espacios, los sonidos, los objetos, las palabras que expresan los personajes, la luz de la escena, el tiempo en el que ocurre la escena. Cuando una cámara y un aparato grabador de sonido, registran estos significantes, el cine toma su materialidad. Luego en el montaje, toman su forma en la construcción del sentido narrativo (González, 2002, p.6).

De lo anterior se rescata que cuando se graban en una escena y posteriormente se edita, es cuando se materializa el cine, cuando queda una obra que comunica un mensaje por medio de una estilo o una estética, porque se hace uso de los 7 significantes del lenguaje audiovisual mencionados. Por ello, analizar el una obra cinematográfica, que es la labor que se realiza en esta investigación, pasa por el hecho de descubrir el uso que se hace de los significantes citados, en un plano o escena específicos.

Sin embargo, según señala González, analizar cada uno de estos significantes por separado sería una labor tediosa, por lo cual se puede analizar algunos aspectos en particular en los que los significantes quedan representados. Así lo explica:

Los significantes quedan representados en los movimientos y los diálogos de los personajes, es decir en su interpretación. De igual forma, en las condiciones visuales, lumínicas y cromáticas de la escena, así como el lugar físico donde esta ocurre, quedando todos registrados por medio de la cámara y el grabador de sonido. Por tanto, al analizar una película, el uso de los significantes del lenguaje audiovisual quedan resumidos en la puesta en escena, esto es, en el nexo que existe, entre la dirección de fotografía, la dirección de arte y dirección de los actores para definir la interpretación

¹ La profesora María “Chiqui” González fue mi docente en su propia cátedra de la asignatura Teoría y Estética de los Medios Audiovisuales de la carrera Diseño de Imagen y Sonido en la Universidad de Buenos Aires.

que estos deben de realizar, conforme al tono de la escena (González, 2002, p.7).

Entonces, al analizar la obra audiovisual en cuestión de esta investigación, si bien es cierto ya hay una metodología definida en el siguiente capítulo, se debe analizar los elementos citados de la puesta en escena, con el fin de encontrar el sentido de lo que se cuenta. A esto se refiere la pregunta de investigación cuando se habla de recursos audiovisuales, que es finalmente lo que se analizará en la presente investigación.

2.2 Géneros cinematográficos.

Se empezará con lo dicho por Jameson (1994), que entiende los géneros, ante todo, como una forma de clasificación, sobre lo que dice:

Las películas forman parte de un género igual que las personas pertenecen a una familia o grupo étnico. Basta con nombrar uno de los grandes géneros clásicos – el western, la comedia, el musical, el género bélico, las películas de gánsters, la ciencia-ficción, el terror– y hasta el espectador más ocasional demostrará tener una imagen mental de éste, mitad visual mitad conceptual (Jameson, 1994, p.9).

Su idea es muy sencilla, pero abre la puerta para preguntarse en qué se basa esa separación que se hace entre unas películas y otras. Esto tiene 2 respuestas: el contenido de la historia y la forma en la que se cuenta. El estilo de la narración es lo que finalmente decide el género de una película. Cualquiera que haya visto películas, podrá identificar fácilmente características comunes entre algunas de ellas, lo que se debe probablemente a que dichas películas pertenezcan al mismo género. Sobre lo visual y lo conceptual que menciona Jameson, a manera de ejemplo, la mayoría de las películas de comedia ocurren de día, en espacios muy iluminados y con colores brillantes, cuentan con personajes de psicología simple y ocurren situaciones sencillas, pero que se enredan o crean sin sentidos para hacer reír al espectador. En cambio, las películas de terror, suelen ocurrir de noche o en espacios oscuros y con colores apagados, sus tramas cuentan con personajes más complejos y con situaciones límite porque el objetivo es poner al espectador en tensión y causarle emociones fuertes para asustarlo.

Pero hay más funciones que cumplen los géneros. Para explicar esto, se tomarán las ideas del muy conocido teórico del cine estadounidense Robert Altman (2000), quien habla de las funciones de los géneros en el cine:

El término género no es, al parecer, un término descriptivo cualquiera, sino un concepto complejo de múltiples significados, que podríamos identificar de la siguiente manera:

- El género como esquema básico o fórmula que precede, programa y configura la producción de la industria;
- El género como estructura o entramado formal sobre el que se construyen las películas;
- El género como etiqueta o nombre de una categoría fundamental para las decisiones y comunicados de distribuidores y exhibidores;
- El género como contrato o posición espectacular que toda película de género exige a su público (Altman, 2000, p.35).

En estas características vemos las diferentes dimensiones que puede tener un género cinematográfico. No se trata, entonces, de simplemente clasificar una película por su contenido, va más allá del tono o el estilo con el que se narra la trama de la película, sino que también tiene muchas variables, como la industria, el espectador y la forma en la que se construye la narración.

Seguidamente, se dará una definición elaborada por una tesista de la Universidad de Chile, Paula Muñoz, quien realiza una investigación específicamente sobre los géneros cinematográficos. Los define de esta manera:

Se entiende al género cinematográfico, como una definición de los contenidos de una película, enunciación que permite clasificar al filme por categoría temática y componente narrativo, que permiten relacionarlo con otras obras en un mismo conjunto. Esta forma universal de clasificación tiene múltiples raíces, tanto en la literatura, la filosofía, artes clásicas y narrativa popular, por nombrar algunas, que en su ejercicio reiteran ciertos elementos para simplificar la comprensión de un relato (Muñoz, 2018, p.23).

Aparecen en esta definición varios elementos, como la enunciación presente en la película, que define no sólo su tema sino también su estilo narrativo. Asimismo, la comparación con otras obras de características similares, también que la forma de clasificar puede venir desde varias disciplinas, no solamente de lo propiamente narrativo. En definitiva, un género es una forma de agrupar a un conjunto de películas con otras de características similares.

Ahora, dentro de los géneros cinematográficos, está el que nos convoca, que es la ciencia ficción.

2.3 Ciencia ficción.

Empezaremos por decir que no hay una definición aceptada universalmente del concepto “ciencia ficción”. En lo anterior concuerdan dos críticos especializados en este género, Guillem Sánchez y Eduardo Gallego (2003). Ambos escriben en una revista virtual temática cuyo nombre es justamente ciencia-ficcion.com. Al hablar sobre una posible definición desde la literatura, dicen:

Se trata de una tarea ardua porque es una literatura amplia y que varía con el tiempo. Más ardua aún si se pretende que la definición sea exhaustiva, pues suele pecar de imprecisa, excluyendo marcos referenciales extensos. Por ejemplo: “Género fantástico que explora las sociedades posibles en el futuro”, nos dejaría fuera de la definición todo el amplio tema de las ucronías. “Género narrativo caracterizado por la especulación sobre una ciencia más avanzada que la actual”, elimina toda aquella ciencia ficción que no especula sobre la ciencia (Sánchez y Gallego, 2003, p.1).

En estas reflexiones sobre este género, se da a entender, primero que debido a que hay muchos sub géneros y variaciones de la ciencia ficción, aún más si lo extendemos fuera de la literatura e incluimos a las narraciones visuales (el cine y los cómics) Entonces se complica llegar a una definición acertada y definitiva. Y segundo, sobre temas recurrentes, pero no indispensables dentro del género como son el futurismo y los cambios imaginarios en la historia real que producen ucronías.

Una primera aproximación a la definición es la expresada por las especialistas españolas en literatura de ciencia ficción Adelaida Caro y Laura Carrillo, quienes señalan: “La ciencia ficción es un género narrativo que sitúa la acción en unas coordenadas espacio-temporales imaginarias y diferentes a las nuestras, y que especula racionalmente sobre posibles avances científicos o sociales y su impacto en la sociedad” (2010, p.1). Vemos entonces que en esta definición aparecen elementos como un mundo ficticio diferente al nuestro y la presencia de avances científicos que permitan acciones que pasan en la narración.

Otra definición posible es la que hace un experto en el tema que ha escrito sobre ella Abreu (2012). Este autor colombiano hace una aproximación a la definición y además explica el origen del término, lo cual también da una idea de su contenido:

La ciencia ficción es un género de narraciones imaginarias que no pueden darse en el mundo que conocemos, debido a una transformación del escenario narrativo, basado en una alteración de coordenadas científicas, espaciales, temporales, sociales o descriptivas, pero de tal modo que lo

relatado es aceptable como especulación racional. La palabra ciencia ficción deriva de una traducción demasiado literal del término en inglés, ya que la traducción apropiada siguiendo las reglas del castellano sería "ficción de/sobre la ciencia" o "ficción científica" (Abreu, 2012, p.13).

Con esta definición se repite la idea de la especulación racional basada en la ciencia, presente en este tipo de narraciones ficticias. Se puede rescatar entonces que siempre hay presencia de algún tipo de tecnología como extensión o resultado de la ciencia que aparece en este tipo de relatos.

Según Cuarterolo (2007), aunque con pocas obras, Argentina es uno de los países hispanoamericanos que más ha cultivado la ciencia ficción. Por ello es importante tomar a otro argentino que se aproxima a una definición. Así mismo, Casadey (2010) se refiere a las historias de ciencia ficción como narraciones "en donde el escenario se transforma más allá de lo posible en la realidad, por fuerza o inventiva de la ciencia, alterando las coordenadas a las que estamos acostumbrados, pero de una manera lógica, basado en una especulación de orden racional" (p.3). Casadey concuerda en la especulación racional, pero dice que esta se presenta en el relato como una consecuencia lógica de la ciencia, una suposición basada en una proyección razonable de cómo la ciencia actual producirá avances en el futuro, o al revés, de cómo avances científicos o tecnología futurista, podría existir en la actualidad. No se trata de una imaginación disparatada o fantasiosa, sino una visión racional y dentro de la posible basada en la ciencia.

Carl Sagan, uno de los mayores divulgadores científicos a nivel mundial, quien además escribió varias novelas de ciencia ficción, entre ellas *Contacto*, tiene un ensayo en el que se refiere al género. Al explicar sus características, dice: "Una de las cualidades de la ciencia ficción es la de poder transmitir fragmentos, sugerencias y frases de conocimientos desconocidos o inaccesibles al lector" (1979, p.4). En otras palabras, los relatos de este género permiten vislumbrar cómo sería el futuro, en cuanto a mostrar en la diégesis del universo narrativo, adelantos científicos propios de otro tiempo explicados de tal forma que sean comprensibles para el lector o espectador. Aunque no ahonde en explicar el funcionamiento de estos adelantos científicos, la narración no podría avanzar sin la presencia de ellos.

Según Sagan, una de las razones por las cuales este género ha gustado tanto, es por la capacidad de mostrar al espectador de una manera descriptiva y visual, mundos que no conoce. Sobre esto, dice:

Otra de las grandes cualidades de la ciencia ficción moderna reside en algunas de las formas artísticas que pone de manifiesto. Llegar a tener una

imagen mental de como debe ser la superficie de otro planeta ya es algo, pero examinar cualquiera de las pinturas meticulosas de la misma escena debidas a Chesley Bonestell en su primera época es algo muy distinto. El sentido del maravilloso mundo astronómico es espléndidamente plasmado por algunos de los mejores artistas contemporáneos (Sagan, 1979, p.5).

De la misma forma, otro de los grandes novelistas contemporáneos de ciencia ficción, Isacc Asimov (1981), dio lo que él cree que es su propia definición sobre el género. Parte su texto diciendo que hay una división entre la ciencia ficción realista, más aterrizada y posible, y la surrealista, que es más libre en cuanto a lo que imagina. Y sobre ambas dice:

La ciencia ficción realista, tal como yo la veo, trata de hechos que se desarrollan en contextos sociales no significativamente diferentes de los que se supone que existen ahora o que han existido en algún momento en el pasado. No hay ninguna razón para pensar que los hechos de la ficción realista no habrían podido ocurrir eventualmente tal como ella los ha descrito. [...] Yo diría que en el caso de la ciencia ficción el fondo surreal de la historia podría derivarse de nuestro propio medio a través de los cambios correspondientes en el nivel de la ciencia y la tecnología. El cambio podría representar un avance, como el desarrollo de colonias en Marte, o la interpretación de señales provenientes de formas de vida extraterrestre. Podría representar un retroceso, como en una descripción de la destrucción de nuestra civilización tecnológica por una catástrofe nuclear o ecológica (Asimov, 1981, p.8).

De estas palabras de Asimov se desprenden varias ideas interesantes. Primero, a partir de la división que plantea, la ciencia ficción realista muestra acontecimientos muy acercados a la realidad, es decir, que tendrían una posibilidad grande de suceder en el contexto de la ciencia y la tecnología actual. Y las narraciones surrealistas muestran contextos mas imaginativos que no necesariamente son cercanos a la ciencia actual pero sí podría derivarse de ella si se dieran cambios en su avance actual.

Muchas veces se confunde a la ciencia ficción con la fantasía. Sobre este también se refiere Asimov. Para él, la fantasía describe ambientes surreales de los cuales no podemos suponer que se puedan derivar del nuestro por medio de algún cambio en el nivel de la ciencia o la tecnología (1981). Esa sería la diferencia entre la ciencia ficción y la fantasía según este escritor. Por ejemplo, si en una narración hay una forma de tecnología que no es posible explicar desde nuestra ciencia actual y que no se pueda tampoco entender como una evolución de la actual,

porque opera con otra lógica, y se parece más a un funcionamiento mágico, entonces no sería ciencia ficción, sino que sería fantasía.

Como último acercamiento a una definición, se cita a continuación la construida colectivamente por conocedores del tema en el sitio web especializado en ciencia ficción alt64.org, formado por un colectivo de escritores, investigadores expertos y aficionados a este género. Dan una definición concisa pero detallada:

La ciencia ficción es un género que desarrolla su argumento de forma coherente con unas premisas pretendidamente plausibles con los conocimientos científicos que se poseen en la época en que se creó la obra y que, o bien difieren notablemente de algún aspecto concreto de la realidad tal y como es (o de su pasado tal y como fue), o bien sugieren un hipotético futuro derivado de tal realidad (<http://alt64.org>, 2020).

Esta definición especifica que las invenciones científicas y tecnológicas que se muestran en las narraciones de este género no deben ser necesariamente avanzadas, sino que se ajustan a la época en la que se crea la historia. De esa forma, entran relatos del siglo pasado que se imaginaban visiones de un futuro con tecnología que hoy en día nos parece limitada e inclusive infantil.

2.4 Historia del género ciencia ficción, obras importantes del género y temas recurrentes en este tipo de obras.

A continuación, se hará un resumen de la historia de la ciencia ficción en la literatura, que fue la disciplina artística en la que se inició el género. Se hará parafraseando el escrito por las autoras citadas Caro y Carrillo (2010) que nos permitirá conocer los orígenes, escritores del género y algunas de sus obras más representativas, en cuanto a temas comunes y tipo de personajes.

El término “ciencia ficción” lo usó por primera vez en 1926 el escritor Hugo Gernsback, quien lo utilizó en la portada de la que sería una de las más famosas revistas del género: *Amazing Stories*. Pero los primeros relatos de este género se encuentran mucho más atrás en el tiempo. Aunque los expertos encuentran ejemplos mucho más antiguos, el que está considerado generalmente el primer relato de ciencia ficción es *Frankenstein* de Mary Shelley, sobre un científico que construye un engendro a partir de partes de cuerpos humanos y le da vida (1818). Posteriormente, en los años 1830 Edgar Allan Poe escribió relatos como “La incomparable aventura de un tal Hans Pfaal” o “Revelación mesmérica” que se consideran dentro del género. En el siglo XIX aparecen destacan Julio Verne y H. G. Wells; el primero se centraba mayormente en el desarrollo de inventos

científicos y el segundo en la crítica social (al imperialismo británico en La guerra de los mundos, o a la lucha de clases en La máquina del tiempo); ambos son considerados maestros del género. La primera mitad del siglo XX es la que se puede considerar la época dorada de la ciencia ficción con la aparición de autores como Isaac Asimov, Arthur C. Clarke, Aldous Huxley, George Orwell y Ray Bradbury. Posteriormente, durante los años 1960 y 1970 apareció lo que se conoce como “La nueva ola” (*The New Thing*). Sus orígenes reconocibles en la revista británica *New Worlds* y que se caracterizó por una mayor experimentación narrativa dando a conocer a autores como J. G. Ballard o Brian W. Aldiss. Luego en los años 1980 y 1990 aparecieron géneros como el *cyberpunk* y el *post cyberpunk* donde la informática, la robótica y la tecnología digital tomaron relevancia en las narraciones. Con ello se dio origen a toda una corriente estética donde las nuevas tecnologías convivían con los ambientes sórdidos de los bajos fondos urbanos. Estos subgéneros se centran en mostrar futuros distópicos en los que la relación entre el ser humano y la tecnología se lleva al extremo (Caro y Carrillo, 2010).

En la actualidad se han incorporado otros subgéneros. Está el *biopunk*, centrado en los impactos de la biotecnología y las intervenciones genéticas en las personas. También, el retrofuturismo que hace una revisión irónica de las temáticas y la estética de la ciencia ficción de los años 1930-1950. Y el *steampunk* que rescata ideas que tenían del futuro en las novelas del siglo XIX pero con tecnologías obsoletas de aquella época (Caro y Carrillo, 2010).

También, otra gran distinción que se hace al clasificar la ciencia ficción es la división entre *hard sci-fi* (c.f. dura) y *soft sci-fi* (c.f. suave). Se brindarán un par de ejemplos ya centrados en el cine. La primera es asociada a una mayor exactitud o rigurosidad en cómo se aplica la ciencia o la tecnología dentro del relato, es decir, si las explicaciones de lo que pasa tiene un asidero realista en cuanto a la base científica; ejemplo de ello es la película *Ex Machina* (2014, Alex Garland), que trata sobre una androide con inteligencia artificial a la que se le someten a pruebas para medir que “tan humana” puede llegar a ser, teniendo mucho realismo en cuanto a su verosimilitud científica. Mientras que la segunda, presenta una ciencia ficción más destinada a la aventura o al desarrollo de una trama a partir de un elemento tecnológico, pero no basado en él ni centrado en explicar cómo funciona; la saga de *Star Wars* de Lucas es un ejemplo de *soft sci-fi*, en la que hay elementos tecnológicos como las naves espaciales y el armamento láser, pero la narración no está centrada en estos avances, sino en la aventura espacial de los personajes, por lo cual el elemento tecnológico es una mera excusa para las acciones de la trama (Caro y Carrillo, 2010).

De forma similar, se menciona a continuación la historia de la ciencia ficción en el cine, parafraseando un escrito de Jorge Grasi ², profesor de la Universidad de Buenos Aires.

En el cine, la primera obra que contiene elementos de ciencia ficción es *Le Voyage dans la Lune* película francesa de 1902. En blanco y negro, muda, guionizada y dirigida por Georges Méliès. Sin embargo, no se le considera de ciencia ficción porque la narración no se centra en el viaje ni en la tecnología utilizada para el viaje (un cohete), sino que más bien, es una comedia al estilo de otras hechas Méliès, en un tono de parodia física con efectos visuales basados en trucos fotográficos. De manera que esta película es precursora del género, pero no es la primera. Eso sí, se basa en las ideas de los escritores Julio Verne y H. G. Wells para concebir el viaje y la luna (Grasi, 2017, p.2).

La primera película considerada de ciencia ficción es la clásica y respetada *Metropolis*, película alemana dirigida por Fritz Lang en 1927, muda y en blanco y negro, que sí se centra en conflictos que suceden en una sociedad futurista y tecnologizada, a tal punto que uno de los personajes es un androide. El filme se desarrolla en el año 2026, en una ciudad-estado de enormes proporciones, con grandes avances tecnológicos, llamada Metrópolis. Es un relato distópico, en el que debido a la tecnología, la sociedad se ha dividido. Existen dos grupos antagónicos y complementarios: una élite de propietarios y pensadores que viven en la superficie, viendo el mundo desde los grandes rascacielos y paisajes urbanos, y una casta de trabajadores, que viven bajo la ciudad y que trabajan sin cesar para mantener el modo de vida de los de la superficie. Además de una ciudad súper tecnificada, aparece por primera vez en el cine, un robot con forma humana, un androide. Como se entenderá, acá en el centro del relato sí está la relación entre el ser humano y la tecnología. Como dato adicional, esta película es muy importante para la historia del cine, pues fue el primer filme nombrado como Memoria del Mundo por la Unesco (Grasi, 2010, p.2).

Siguen los años y se producen muchas películas de monstruos y de aventuras que tenían elementos relacionados a ciencia y tecnología, pero que no tienen nada no centran su relato en el la explicación científica, como para ser representativas del género. Se llega a los años 50 a lo que fue la considerada edad de oro del cine de ciencia ficción. En 1956 se estrena *La invasión de los ladrones de cuerpos* (Donald Siegel, EE.UU.), es la adaptación de la novela de Jack Finney publicada por entregas. La película se centra en una pequeña ciudad situada en California, donde empiezan a acontecer sucesos muy extraños que afectan al comportamiento de algunos habitantes. Allí un doctor investiga lo ocurrido y

² El profesor Jorge Grasi fue mi docente en la Cátedra Marino de la asignatura Historia Analítica de los Medios Audiovisuales de la carrera Diseño de Imagen y Sonido en la Universidad de Buenos Aires.

descubre que las vainas de una planta están sustituyendo a los habitantes de la ciudad. Luego se produce *El increíble hombre menguante* (1957, Jack Arnold, EE.UU.), en la que un hombre empieza a sufrir cambios físicos y alteraciones en su estatura. No tiene mucho rigor científico, pero sí hay un intento de explicación pseudocientífica del por qué pasa. Fue importante sobre todo por la forma original de hacer efectos especiales (Grasi, 2010, p.3).

Los viajes espaciales siempre han sido de interés en la ciencia ficción. De la Tierra a la Luna (1958, Byron Huski, EE.UU.), es basada en el libro de Julio Verne. Después, en 1964 se realizó una versión de *Los primeros Hombres en la Luna* de H.G. Welles, titulada también como *La gran sorpresa* (1964, Nathan Juran, Reino Unido), donde los personajes descubren que ya hubo una expedición a la Luna en 1899 y la peculiar relación que establecían los expedicionarios terrestres con los selenitas, unos seres marcianos, mitad hombre mitad hormiga (Grasi, 2010, p.3).

Otra importante fue *Fahrenheit 451* (1966, François Truffaut, Reino Unido), adaptación de un relato de Ray Bradbury. Esta la primera distopía llevada al cine de manera convincente. En un futuro lejano, los libros están prohibidos por el gobierno, ya que se consideran nocivos para los ciudadanos y existe un cuerpo de bomberos encargados de quemarlos, entre los que está el protagonista. Todo cambia para él cuando conoce a una maestra, la cual hará que el hombre empiece a leer los libros antes de quemarlos, lo que lo que se cuestione la libertad de pensamiento (Grasi, 2010, p.3).

También dentro de las historias espaciales, después vino la considerada para muchos, una de las mejores películas de ciencia ficción de la historia, *2001: Una odisea del espacio* (1968, Stanley Kubrick, Reino Unido). Contextualizada en plena carrera espacial, el director se empeñó en crear imágenes minuciosas y efectos especiales ambiciosos, los cuales hoy día siguen resultando impactantes. La cinta hace un recorrido por la historia de la humanidad desde el pasado, hace millones de años, hasta el futuro con la proliferación de la inteligencia artificial. Es considerada una de las primeras obras del cine que realiza planteamientos filosóficos serios, pero en un tono simbólico. Luego vino *Solaris* (1972, Andrei Tarkovski, U.R.S.S.). Una de las principales características del cine de Tarkovski es su intención reflexiva. Trata sobre un psicólogo que es enviado a una estación espacial remota para investigar la muerte de un médico. Pronto, el hombre empieza a experimentar extrañas visiones, provocadas por un planeta que puede alterar la mente humana. Película con reflexiones filosóficas (Grasi, 2010, p.4).

Se sigue en el espacio, pero ahora en tono de aventura espacial, la película que inició la popularización de las *space operas*, *La guerra de las galaxias: Episodio IV- Una nueva esperanza* (1977, George Lucas, EE.UU.). En ese momento fue conocida simplemente como la primera de una trilogía, hoy sabemos que es parte de un grupo de 9 películas. Importante porque supuso toda una revolución del

género de ciencia ficción, basado en la aventura y con tintes de western, además una pieza fundamental en el cine de su década y de la historia del cine, por poner el apartado técnico de los efectos especiales a otro nivel, lo que significó una revolución en el cine, no sólo para el género sino para la industria en general. Eso sí, su sentido va casi únicamente por el entretenimiento, no como otras cintas citadas que se centran en reflexiones más formales sobre el universo, la relación con la tecnología y la condición humana (Grasi, 2010, p.4).

Luego vino *Alien* (1979, Ridley Scott, EE.UU.). Se trata de una cinta imprescindible para entender la evolución del cine de ciencia ficción y de terror. Una nave llamada *Nostromo* regresa a la Tierra. En ella, siete pasajeros acuden en respuesta a una señal de socorro procedente de otra nave aparentemente abandonada, y de ella sale una forma de vida extraterrestre terriblemente violenta y destructiva. De la mano del mismo director, pero ahora en otro tono y estilo de narración, *Blade Runner* (1982, Ridley Scott, EE.UU.). Película imprescindible porque, entre otras cosas, se limitó a cambiar el concepto de ciencia ficción con ligeros tintes que rememoran el *film noir* de la década de los 40. Presenta un mundo distópico donde, en el año 2019, un detective de Los Ángeles circula por la ciudad con la misión de detener a unos androides invasores que se hacen pasar por humanos. Película representante del sub género *cyberpunk*, además de ser visualmente espectacular, lo que también modificó la industria del cine, hace planteamientos filosóficos sobre la condición humana (Grasi, 2010, p.5).

Por último, en esta escalada de películas representativas del género, una cercana en cuanto a la temática a la serie que se analiza en esta monografía, por tratarse del sub género *biopunk*, *La mosca* (1986, David Cronenberg, EE.UU.). Gira entorno a un científico que trabaja en un experimento sobre la transmigración de la materia. Su trabajo parece tener éxito y un día decide aplicarlo sobre sí mismo, entonces, el científico comienza a transformarse en una mosca (Grasi, 2010, p.6).

Existen muchos otros temas tratados comunes tratados por la ciencia ficción, como los viajes en el tiempo, las catástrofes naturales que provocan distopías, la robótica avanzada y la inteligencia artificial llevada al límite, pero no se tratarán en este resumen porque no tienen que ver con el contenido de la obra a analizar.

De esta forma, se ha hecho un recorrido histórico y temático por obras canónicas del género, que a su vez permiten entender su evolución y el tipo de relatos en los que se centran este tipo de películas.

2.5 Transhumanismo.

Se hablará ahora de una corriente cultural e ideológica que conjunta algunos de los temas en los que se han centrado históricamente los relatos de la ciencia

ficción, pero que, como se verá, es una ideología que de a poco se ha ido adentrando en la sociedad de la mano de la penetración de la tecnología, es decir, que de alguna forma está permitiendo que muchos relatos de la ciencia ficción se hagan realidad. Tiene relación con temas que se tratan en muchos relatos del género, y tiene relación directa con el tema tratado en Gen Mishima.

Como primera aproximación al concepto, se parafrasea a uno de sus principales exponentes, el filósofo sueco Nick Bostrom, quien explica que el transhumanismo es un movimiento cultural e intelectual vagamente definido y que en la versión que él defiende no implica optimismo tecnológico y se arraiga en el humanismo secular que puede trazarse hasta el Renacimiento italiano y la Ilustración franco-alemana. Asimismo puede ser definido como un enfoque interdisciplinario para la mejora humana –*human enhancement*–. Este concepto de mejora humana reemplaza el que cumplía la educación en el sentido amplio de *paideia* –o formación cultural de los clásicos y los humanistas del Renacimiento– por transformaciones tecnológicas. Las mejoras son una forma de intervención en la fisiología del ser humano que va más allá de una terapia, no cura sino que expande una capacidad. Se plantea que este tipo de mejoras se traduce en la utopía contemporánea de la ampliación de la expectativa de vida, la erradicación de las enfermedades tanto físicas como psicológicas, la eliminación del sufrimiento innecesario, y el aumento de las capacidades intelectuales, físicas y emocionales. Los medios para obtener estos bienes utópicos vendrían dados a partir de, por un lado, tecnologías actuales como la ingeniería genética y la tecnología de la información, y por el otro, tecnologías que se presume disponibles en un futuro cercano como la nanotecnología molecular y la inteligencia artificial (Bostrom, 2003).

Pero para abordar mejor el término y entender sus implicancias, se acudirá principalmente al catedrático peruano Miklos Lucaks, quien en los últimos años ha investigado y divulgado el tema desde un punto de vista muy crítico, más bien alertando de las consecuencias que puede traer. Por medio de un video académico divulgativo, para explicar el término dice que “El transhumanismo es una ideología, pero también un movimiento cultural que busca mejorar las capacidades físicas, intelectuales y morales del ser humano, mediante aplicaciones tecnológicas” (Lucaks, 2019). De esta primera aproximación, se aprecia que se trata de la intervención de la tecnología para modificar la naturaleza humana.

Esa modificación del ser humano, es un tema ampliamente tratado en la ciencia ficción, por lo cual veremos sus orígenes conceptuales, los principios basales en los que se fundamenta esta ideología y sus posibles consecuencias. Hay que hacer la aclaración de que el movimiento transhumanista es hoy en día un sistema teórico y especulativo, pero que va en aumento en cuanto a la aceptación de la sociedad, por lo cual su aplicación puede ser muy peligrosa para la sociedad.

A continuación se da un recorrido parafraseando a Lucaks (2019), para entender los antecedentes y el origen de esta corriente de pensamiento. Dice Lucaks que a lo largo de la historia el hombre ha sentido la capacidad de superar sus limitaciones naturales, pero esto siempre ha traído consecuencias no tan positivas. Esto se ha representado desde los mitos, la literatura antigua y la filosofía clásica. Hay antecedentes de esta idea desde la Antigua Mesopotamia, en el poema épico de Gilgamesh, el rey de Uruk, que busca infructuosamente la inmortalidad para estar en la misma condición de los dioses. O en Fausto, el protagonista de la leyenda germánica que vende su alma al diablo para poder acceder al conocimiento y al placer ilimitados. O Víctor Frankstein, el protagonista de la ya citada novela de Mary Shelley, un científico que busca crear un dar vida a un hermoso y termina creando un engendro miserable. Fue Frederik Nietzsche el primero en expresar en términos filosóficos la idea de superar la condición humana, cuando habla del concepto de "*ubermensch*" o super hombre, en el que dice es el hombre mismo, sin intervención externa ni divina, el que debe crear un sistema de valores que le permiten superar sus propias limitaciones para convertirse en "algo más que un hombre" y conseguir objetivos superiores (Lucaks, 2019).

En cuanto al origen del término, lo que también permite entender en qué consiste esta ideología, fue Dante Alighieri en su obra Divina Comedia el primero en usar un término similar al transhumanismo, al usar la palabra "transumanar", que significa la superar la condición humana. Pero el primero en darle un significado conceptual al transhumanismo en términos de especulación científica, fue el biólogo y evolucionista británico Julian Huxley, quien en 1957 aboga por la intervención directa al cuerpo humano con procedimientos científicos, para modificar la evolución natural (Lucaks, 2019).

Resulta interesante saber que Julian fue el hermano mayor de Aldous Huxley, el escritor de la ya citada novela Un Mundo Feliz, en donde justamente, la sociedad logra alcanzar cierta, aunque cuestionable, felicidad, debido a que las personas son modificadas genéticamente para no tener defectos y "arregladas" con drogas de diseño si algo va mal en sus vidas. Hay posibilidad entonces, que lo que Aldous haya intentado hacer con el libro, es llevar a la literatura la aplicación de una visión en el futuro, del transhumanismo que su hermano empezó a promover en esa década de los 50. También, es importante saber que Julian fue promotor del eugenismo, que fue una filosofía social que defiende la mejora de los rasgos hereditarios humanos mediante diversas formas de intervención genética manipulada y métodos selectivos de humanos. Los métodos eugenistas modernos se centran en el diagnóstico prenatal y la exploración fetal, la orientación genética, la fecundación in vitro y la ingeniería genética.

Pero fue a partir de 1990, con los avances del internet y los avances en la ingeniería genética, que el transhumanismo empieza a consolidarse con una idea posible en la sociedad, a tal punto que se forma la Asociación Mundial de Transhumanismo en 1998, representada por un símbolo que contiene una letra “h” (de “*human*”) y un símbolo “+”, y la Declaración Transhumanista, que sienta las bases filosóficas de su planteamiento. Parten de la base que la evolución biológica y natural es un proceso lento y cruel, por lo cual hay que acelerarla. Según ellos, la limitación de la dependencia de la transmisión genética natural, trae consigo problemas físicos y psicológicos heredados, y peor aún, lleva al envejecimiento y a la muerte. Entonces, según ellos, en la tecnología encontramos las herramientas que nos permiten escapar de ese destino mortal (Lucaks, 2019).

El transhumanismo se basa en 3 principios básicos. El primero es la Súper Longevidad, que se basa en la idea de que el envejecimiento es una enfermedad, que se puede detener y hasta revertir. El segundo principio basal es la Súper Inteligencia, que asegura que nuestro cerebro es primitivo, por lo que nos estamos perdiendo de experiencias cognitivas y sensoriales, que se podría potenciar exponencialmente por medio de la aplicación directa de tecnología al cuerpo humano; este principio busca la fusión de elementos electrónicos y biológico-tecnológicos con el cuerpo humano, que le ayuden a procesar más información. El tercer principio es el Súper Bienestar, que supera los 2 anteriores al decir que es necesario intervenir directamente los genes para llegar a un imperativo hedonista, esto es, la condición de vivir en una constante satisfacción como fin superior, llegando a ella por los medios que sean necesarios, de forma que se pueden cambiar en nuestros genes defectos, vicios y debilidades de carácter que se pueden determinar aún antes de nacer. Entonces, a partir de estos principios se logrará lo que se deseaba de superar la condición humana, pero el costo es que para ser algo más que humanos debemos dejar de ser humanos. A lo que esto conlleva es a la transformación de la naturaleza humana de manera radical e irreversible (Lucaks, 2019).

Esta larga explicación del contexto histórico e ideológico que hay detrás de este tema, sirve para entender ideas que expresan algunos de los personajes de Gen Mishima, como se verá en el análisis posteriormente.

Otra definición del término la aporta Muñoz (2019), quien orienta su investigación sobre el tema a la variable filosófica que propone:

El llamado transhumanismo es un proyecto antropotécnico que pretende aumentar las facultades físicas y cognitivas del ser humano mediante el empleo intensivo de las nuevas tecnologías. No obstante, examinado bajo la lente del pensamiento de Heidegger tal proyecto confirma la idea del filósofo alemán de que la técnica moderna es un dispositivo ontológico en

el que la totalidad de los entes es emplazada como existencias o recursos explotables (Muñoz, 2019 p.2).

Si bien es cierto, esta monografía no se centra en los aspectos filosóficos de la serie en cuestión, lo dicho por Muñoz demuestra que el transhumanismo no es un fantasía disparatada sacada de la nada, sino que tiene un asidero en la filosofía moderna relacionada a cuestionar el lugar del hombre con respecto a la técnica y la tecnología.

Para ejemplificar el pensamiento transhumanista, se cita a continuación a uno de sus promotores, el filósofo y futurólogo estadounidense Max More, que escribe:

Madre Naturaleza, verdaderamente te estamos agradecidos por lo que has hecho por nosotros. Sin duda alguna, has puesto en ello lo mejor de tus fuerzas. Pero, sin querer faltarte al respeto, en lo que concierne a la constitución del hombre, no siempre has hecho un buen trabajo (More, 2013, p. 449).

Acá se demuestra que el interés de los filósofos que están detrás de esta corriente, es querer ganarle a la naturaleza porque reniegan de ella. Todo esto lleva a pensar, que lo que el transhumanismo quiere, no es más que la instrumentalización del ser humano, convertirlo en parte en un objeto.

Para terminar, se brinda una cita de filósofo y escritor israelí, considerado futurista Yubal Harari, de su obra Homo Deus. Si bien es cierto Harari no utilizar el término transhumanismo directamente en su libro, si da una idea de su pensamiento apunta hacia ahí:

Cuando la tecnología nos permita remodelar la mente humana, el Homo Sapiens desaparecerá, la historia humana llegará a su fin y se iniciará un tipo de proceso completamente nuevo, que la gente como el lector y como yo no podemos ni imaginar (Harari, 2015, p.50).

Esto tiene mucha relación con la intención que tienen algunos de los personajes de la serie, como se analiza más adelante.

CAPÍTULO III

3. Marco metodológico.

En esta sección se hablará de la metodología con la cual se abordará la investigación, es decir, el método elegido con el cual se realizará el análisis conducente a responder las preguntas y resolver los objetivos.

Se debe hacer la salvedad de que los métodos utilizados aquí son provenientes de las ciencias sociales, debido a la inexistencia de una metodología específica para investigar en artes, y debido a que los métodos utilizados en las ciencias exactas, no son aplicables al ámbito de las artes.

Para la definición del marco metodológico se utilizará principalmente el texto de Hernández, Fernández, Baptista, Metodología de la investigación, edición 2014.

3.1. Enfoque de la investigación: cualitativo.

El primer paso es definir el tipo de investigación que se hará. Primeramente, se debe de hacer una diferenciación entre los 2 tipos de investigación que existen, la cuantitativa y la cualitativa. Sobre la cuantitativa, Hernández, Fernández y Baptista (2014) define sus características al indicar que: “Refleja la necesidad de medir y estimar magnitudes de los fenómenos o problemas de investigación: ¿cada cuánto ocurren y con qué magnitud? [...] Debido a que los datos son producto de mediciones, se representan mediante números (cantidades) y se deben analizar con métodos estadísticos” (p.5). En este caso, por tratarse de una investigación en artes, se determina que el tipo de metodología que conviene utilizar es la cualitativa. Por lo tanto, el tipo de metodología a usar es la cualitativa. Sobre las características de los estudios con enfoque cualitativo, los autores dicen:

El investigador o investigadora plantea un problema, pero no sigue un proceso de nido claramente. Sus planteamientos iniciales no son tan específicos como en el enfoque cuantitativo y las preguntas de investigación no siempre se han conceptualizado ni de nido por completo las investigaciones cualitativas se basan más en una lógica y proceso inductivo (explorar y describir, y luego generar perspectivas teóricas). Van de lo particular a lo general. (Hernández, et.al., 2014, p.8).

Lo anterior si calza con el tipo de fenómenos que se pueden investigar en artes, por ejemplo, en este caso, las características audiovisuales y narrativas de una

serie de televisión, que no son aspectos que sean medibles numéricamente. No se puede hacer de ellos un análisis de datos recogidos de manera cuantificable. Sin embargo, el tipo de preguntas que se puede hacer en las investigaciones cualitativas, que son abiertas y buscan explicar fenómenos no medirlos, por lo cual las preguntas en torno al arte sí pueden ser respondidas con este enfoque. Sobre la investigación cualitativa, Flick (2007) señala:

Los rasgos esenciales de la investigación cualitativa [...] son la elección correcta de métodos y teorías apropiados, el reconocimiento y el análisis de perspectivas diferentes, las reflexiones de los investigadores sobre su investigación como parte del proceso de producción del conocimiento y la variedad de enfoques y métodos (p.18).

Esto quiere decir que el método cualitativo requiere que el investigador encare el tema a estudiar con diferentes propuestas teóricas. Por estas razones, se justifica que el enfoque utilizado en la presente investigación sea cualitativo.

Por su parte, Taylor y Bodgan (1987) señalan sobre el método cualitativo: “se refiere en su más amplio sentido a la investigación que produce datos descriptivos: las propias palabras de las personas, habladas o escritas, y la conducta observable” (p.19). Esto va en línea con lo que persigue la presente investigación, que es describir del contenido de obra audiovisual en particular.

3.2 Tipo o alcance de la investigación: exploratoria.

El siguiente paso es definir el enfoque que tendrá la investigación, es decir, desde qué visión o postura se realiza. Debido que se realiza una investigación sobre un tema muy poco estudiado en Chile, el mejor alcance a utilizar es el exploratorio. Hernández, 1, 2 (2014) menciona las características de este tipo de estudios:

Los estudios exploratorios sirven para preparar el terreno y, por lo común, anteceden a investigaciones con alcances descriptivos, correlacionales o explicativos. Por lo general, los estudios descriptivos son la base de las investigaciones correlacionales, las cuales a su vez proporcionan información para llevar a cabo estudios explicativos que generan un sentido de entendimiento y están muy estructurados. Las investigaciones que se realizan en un campo de conocimiento específico pueden incluir diferentes alcances en las distintas etapas de su desarrollo. Es posible que una investigación se inicie como exploratoria, después puede ser descriptiva y correlacional, y terminar como explicativa (Hernández, et.al., 2014, p.90).

En línea con lo señalado en la sección 3.1, el tipo de estudio que se optó generará información descriptiva y explicativa. Tanto las características en general que tiene el género de la ciencia ficción como base de análisis, como en cuanto al uso del lenguaje audiovisual y las características narrativas en Gen Mishima. Así, todos los elementos descriptivos, presente en la obra, calzan con la descripción hecha por Hernández.

A continuación se presenta una imagen que conjunta las características de las investigaciones exploratorias.



Imagen 1. Características de la investigación exploratoria. Elaboración propia a partir del texto de Hernández, Fernández y Baptista (2014).

Con base en esta imagen se puede entender que varias de las características de este tipo de investigaciones son aplicables a la presente, pues se abarca un tema poco estudiado. En concreto, busca familiarizar con el tema a los futuros lectores/investigadores que harán investigaciones posteriores.

Otras ideas que se rescatan de este autor sobre la justificación de aplicar este tipo de estudio, son las siguientes:

Los estudios exploratorios se realizan cuando el objetivo es examinar un tema o problema de investigación poco estudiado, del cual se tienen muchas dudas o no se ha abordado antes. Es decir, cuando la revisión de la literatura reveló que tan solo hay guías no investigadas e ideas vagamente relacionadas con el problema de estudio, o bien, si deseamos indagar sobre temas y áreas desde nuevas perspectivas. [...] Los estudios exploratorios sirven para familiarizarnos con fenómenos relativamente

desconocidos, obtener información sobre la posibilidad de llevar a cabo una investigación más completa respecto de un contexto particular, indagar nuevos problemas, identificar conceptos o variables promisorias, establecer prioridades para investigaciones futuras, o sugerir afirmaciones y postulados (Hernández, et.al., 2014, p.90).

A continuación, se indicará que una de las características de la presente investigación es ser un estudio indagatorio de un género cinematográfico poco estudiado en Chile. Por tanto, permite contribuir al desarrollo de estudios posteriores, debido a que analizará en general las características de la ciencia ficción. No obstante, se aplica un análisis a una obra específica, en el curso de la investigación podría cambiar fácilmente los subtemas de la investigación si fuese necesario. Entonces, tenemos que las razones expuestas por los autores en el párrafo anterior, se ajustan al tipo de investigación que aquí planteo.

3.3 Muestra de la investigación.

Según los autores citados, la definición de la muestra para la presente investigación de tipo cualitativa, corresponde a “un grupo de personas, eventos, sucesos, comunidades, etc., sobre el cual se habrán de recolectar los datos, sin que necesariamente sea estadísticamente representativa del universo o población que se estudia” (Hernández, et al., 2014, p.384). Esto quiere decir, que la muestra elegida puede ser una selección más acotada del universo a investigar, en tanto proporcione aspectos a analizar que contribuyan al estudio del fenómeno propuesto. La muestra elegida puede ser una selección más acotada del universo a investigar, en tanto proporcione aspectos a analizar que contribuyan al estudio del fenómeno propuesto.

Como se ha venido explicando, la obra artística a analizar es la serie Gen Mishima, de 8 capítulos de alrededor de 45 minutos cada uno. Se tomará para la investigación el corpus de los 8 capítulos completos emitidos por Televisión Nacional (TVN) en 2008, ahora disponibles en YouTube. La comprensión de la serie completa, es necesaria para poder analizar la narrativa de la obra en su completitud.

En cuanto a la muestra de la investigación, se han tomado solamente los capítulos 1 y 6, de donde se extraen las 3 secuencias analizadas que se identifican en el Capítulo IV. Esto porque para el análisis en particular, se toman como muestra sólo algunas de las escenas que sean representativas para mostrar las características de la obra que se quieren resaltar, lo cual se hará conforme a técnica de investigación que se expone a continuación.

3.4 Técnicas de investigación.

Como último punto se explicará las técnicas de investigación que se empleará para el análisis de la muestra seleccionada. Se trata de 2 técnicas, una centrada en el contenido de los fotogramas, y otra centrada en el análisis de las secuencia en su conjunto.

La primera técnica seleccionada, es la expuesta por Jacques Aumont y Michel Marie en su obra *Análisis del film* (1988). Dichos autores proponen un cuadro en el que se anotan características específicas de la obra audiovisual en cuestión. Señalan que “puede tratarse igualmente de un deseo de clarificación del lenguaje cinematográfico, sin olvidar nunca un cierto presupuesto valorizador” (1988, p.18). De esto se desprende que el principal análisis que se debe hacer es el estudio del lenguaje audiovisual presente en Gen Mishima

Sin embargo, los autores mencionan también la importancia de analizar el contenido, que por tratarse del género de la ciencia ficción, tiene particulares temáticas y discursivas, que también hay que entrar a analizar. Sobre esto, Aumont y Marie (1988) dicen: “una obra artística autónoma, susceptible de engendrar un texto (análisis textual) que fundamente sus significaciones sobre estructuras narrativas (análisis narratológico) y sobre bases visuales y sonoras (análisis icónico), produciendo así un efecto particular sobre el espectador (análisis psicoanalítico)” (p.18). Entonces, a partir de la tabla que proponen los autores, se pretende analizar las características audiovisuales, pero también se hará un análisis discursivo de la obra en cuestión.

La segunda técnica de análisis es la propuesta por la ya citada investigadora Ángeles López (2003). Ella explica la lógica de su propuesta metodológica:

Desde un enfoque eminentemente práctico, resulta evidente que el hacer un análisis plano a plano, o minutaje, es una tarea, en suma, muy lenta y complicada en un tipo de documento, como el largometraje cinematográfico, de tan amplia duración y que, salvo raras excepciones, suele contar con un promedio de 400 ó 600 planos. En este sentido, lo más aconsejable en nuestra opinión es el efectuar, tras haber visionado todo el filme, un análisis episódico o, preferentemente, un análisis secuencial del mismo, aunque este tipo de análisis suponga dejar atrás detalles, quizás importantes o quizás no, lo que no ocurriría si se efectuara un análisis cronológico plano a plano (López, 2003, p.261).

Para realizar este análisis por secuencias, López, propone una tabla llamada “Hoja de análisis secuencial de contenido fílmico”, con los siguientes encabezados:

Secuencia	Plano	Tiempo	Espacio/Entorno	Luz	Personajes/Caracterizac. filmica	Acciones	Diálogos	Música/Son. ambiente
-----------	-------	--------	-----------------	-----	----------------------------------	----------	----------	----------------------

Si bien es cierto, los encabezados de la tabla son bastante completos, como aporte metodológico, a esta tabla yo propongo añadirle 2 columnas más, como se explica a continuación.

Entonces, aterrizando en las técnicas metodológicas, la investigación realizará el uso de los modelos del análisis fílmico propuestos por Aumont y Marie (1990) y Ángeles López (2003), con un par de salvedades:

1. Es necesario recordar, que el modelo propuesto por Aumont y Marie se basa en fotogramas y no en secuencias en movimiento, por lo cual se prescinde del sonido, pero yo sí me referiré al sonido, debido a que en las series de televisión, el sonido, en especial el diálogo, es muy importante narrativamente, pues los diálogos entre personajes y las voces en off, permiten avanzar la trama y aportan información al espectador. Esto se debe a que los guiones para televisión se crean teniendo en cuenta que el/la espectador/a está en su casa haciendo sus actividades cotidianas mientras ve al televisor, por lo cual puede desviar la mirada para hacer otra cosa, pero no puede desviar la atención de su oído, por la cual los diálogos tienen relevancia.

2. Como aporte metodológico propio a la matriz propuesta por López, llamada “Hoja de análisis secuencial de contenido fílmico”, he agregado 2 columnas, que considero que aportan al análisis de obras de géneros cinematográficos específicos, en este caso la ciencia ficción. Estas columnas son:

- “Temas tratados / Elementos discursivos”: En esta se mencionan los temas que se tratan en la respectiva secuencia, o el discurso que se construye a partir de las imágenes y sonidos de la misma.
- “Elementos del género Sci-Fi”: Se mencionan elementos narrativos y audiovisuales que tengan relación con la ciencia ficción, en cuanto al uso de tecnología o procedimientos científicos que hagan posible las acciones del relato, o en cuanto a que los temas tratados sean comunes dentro del género, como ya se vieron en los ejemplos de películas citados en el Capítulo II.

Ahora, es necesario especificar bajo qué términos se hará el análisis del uso de los recursos del lenguaje audiovisual, que se hace desde 2 puntos de vista:

1. Desde el uso que se le da a los 7 significantes del lenguaje audiovisual: cuerpos, espacio, sonido, objetos, tiempo, luz y palabras. Estos se analizan por medio de la puesta en escena, esto es, el trabajo conjunto de la dirección de fotografía, la dirección de arte y la interpretación de los actores. La puesta en escena en términos formales funciona como una unidad indivisible de creación de sentido, pero en términos de análisis, se puede hablar por separado del tipo de fotografía, del arte de la secuencia en términos de locación y ambientación

del lugar, y del acting o interpretación de los actores. Por medio de estos elementos que se pueden analizar por separado, se está abarcando el uso de los significantes del lenguaje audiovisual.

2. Desde el contenido narrativo/discursivo, es decir lo que se cuenta en la obra y qué perspectiva se aportan sobre el tema. También, las posibles significaciones simbólicas que se crean, en el caso de que las hayan. Esto cobra sentido sobre todo en el género de la ciencia ficción, en el cual a partir de tipo de eventos que se cuentan, se determina la presencia de elementos narrativos científicos y/o tecnológicos que permiten clasificar a la obra dentro de este género.

CAPÍTULO IV.

4. Análisis.

4.1 Ficha técnica.

Gen Mishima es una serie de televisión chilena, emitida por Televisión Nacional de Chile (TVN), entre el 13 de julio y el 31 de agosto de 2008. Tuvo 1 sola temporada de 8 capítulos, de 45 minutos de duración en promedio cada capítulo. Fue dirigida por Rodrigo Susarte y Álvaro Solar, escrita por Enrique Videla y Vladimir Rivera. Fue producida por la empresa Parox, contó con Sergio Gándara en la Producción General, en la Producción Ejecutiva con Leonora González por parte de Parox y Rony Goldschmied por parte de TVN, Eduardo Lobos en la Dirección de Producción y Francisco Hernández como Productor Asociado. En los apartados técnicos contó con Piola Ávalos en la Dirección de Fotografía, Teresita Baeza en la dirección de arte, Roberto Espinoza en el diseño sonoro, Javier Estévez en el montaje, Álvaro Asela en la post producción de imagen. La música original fue compuesta por Philipe Boisier.

El elenco principal es: Cristián Carvajal como Ignacio Maiakovsky, Diego Casanueva como Víctor Ruiz, Fernanda Urrejola como Amapola Benadente, Pablo Macaya como el Comisario Rafael Martínez, Matías Oviedo como Pablo Jiménez, Luis Kanashiro como Seto Mishima, Juan Pablo Miranda como Gaspar Huenchumilla (el "Kenshi Imamura" original), Lucy Cominetti como Ana Ulloa, Celine Reymond como Elena Miranda ("Riosuke"), Andrea García-Huidobro como Alba Martínez (hija del Comisario Martínez), Tauro Berastegui como Marco Otilnau ("Tetsuo"), Lorena Bosch como Andrea Vásquez (madre de Joaquín), Nicolás Saavedra como Rolo, Javier Baldassari como Joaquín Ahumada (el nuevo "Kenshi Imamura"), Javiera Toledo como Sara Ruiz, Taira Court como Christina Reggis, y Pablo Krögh como Octavio Cox.

Fue financiada principalmente por el Consejo Nacional de Televisión, pues ganó el Fondo CNTV en 2006, por \$104 millones.

4.2 Análisis de las secuencias escogidas.

En esta sección se hará el análisis de secuencias seleccionadas de la serie Gen Mishima. Cada secuencia se identifica con un nombre arbitrario que se le da a partir de su contenido, e indica el capítulo del que se extrae y su código de tiempo (TC, por sus siglas en inglés) correspondiente.

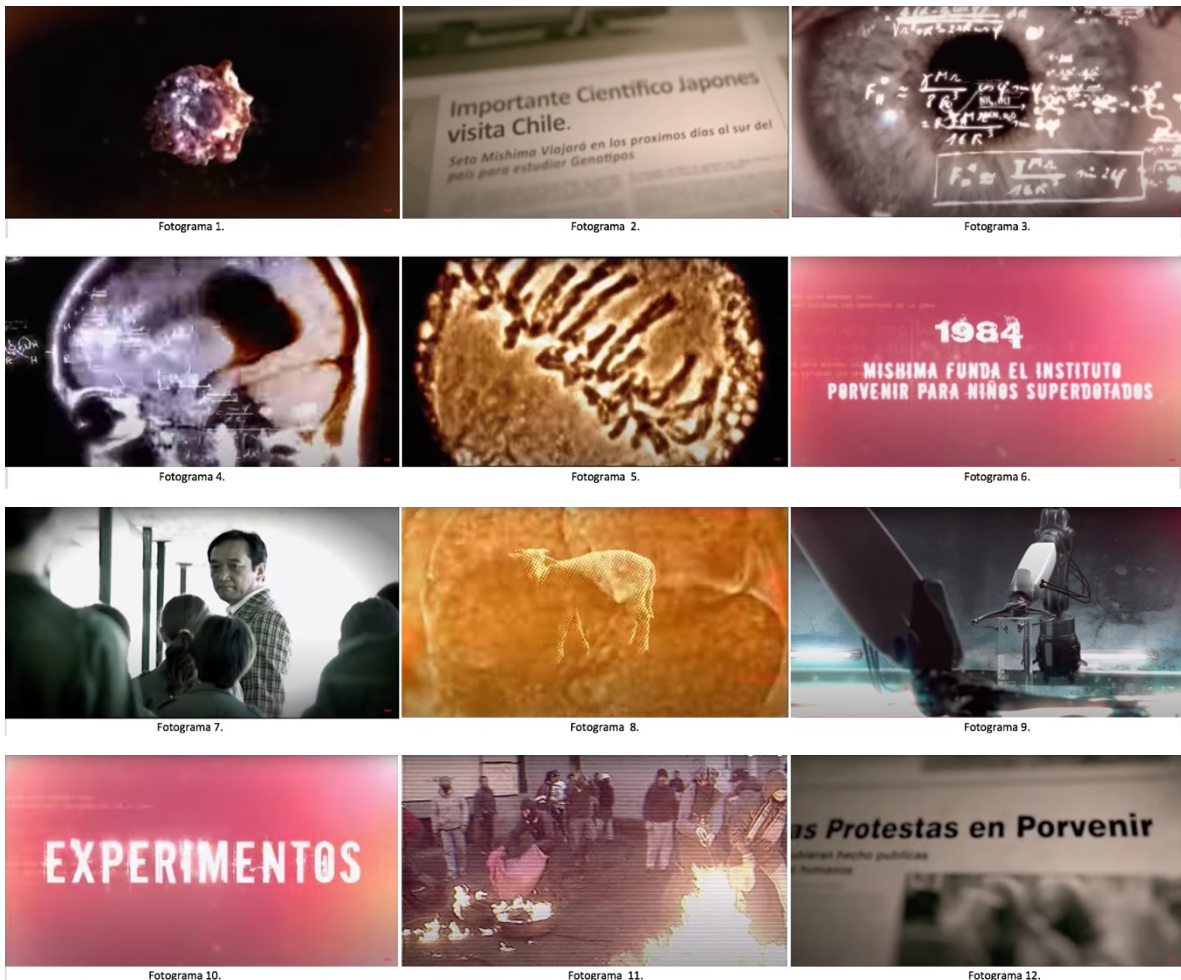
El análisis se divide de la siguiente manera, para cada secuencia seleccionada:

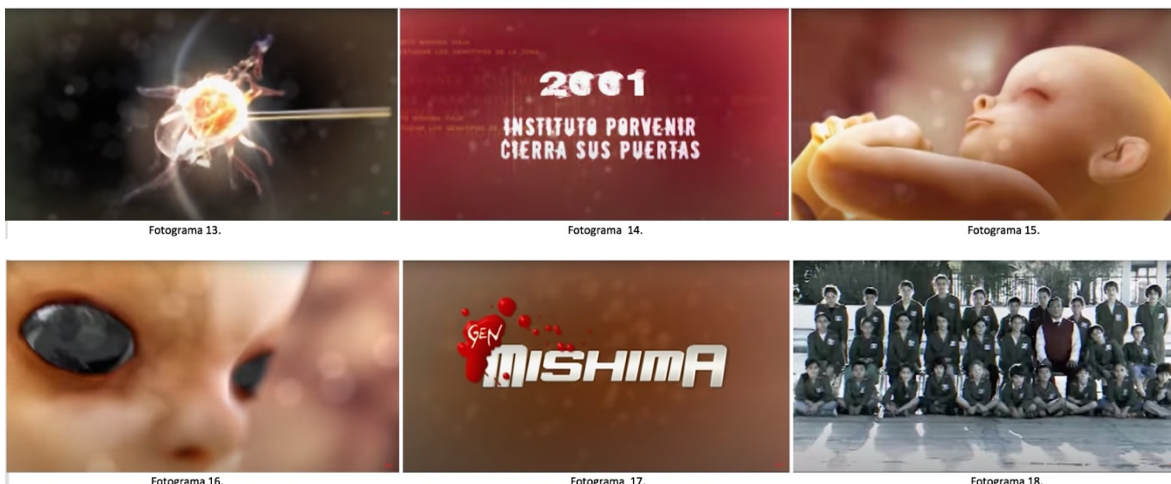
1. Mención del título, capítulo y TC de la secuencia.
2. Imágenes de los fotogramas seleccionados.
3. Descripción de los fotogramas seleccionados individualmente, según el modelo de análisis de Aumont y Marie.
4. Análisis general de los aspectos audiovisuales de la secuencia.
5. Análisis general narrativo/discursivo de la secuencia.
6. Tabla de análisis de la secuencia, según la matriz propuesta por López.
7. Análisis de la tabla anterior de la secuencia.

4.2.1 Primera secuencia analizada.

La primera secuencia seleccionada es el opening de la serie. Título a la secuencia simplemente "Opening" para referirme a ella a lo largo de este apartado. Es necesario recordar, que el Opening aparece en todos los capítulos, pero en este caso se extrae del capítulo 1, TC: 02:03 al 02:50 minutos.

Los siguientes son los fotogramas a analizar de esta primera secuencia:





A continuación se presenta la descripción del contenido de cada fotograma en formato de tabla para facilitar el análisis.

Nº	Contenido del fotograma	Técnica
1	Objeto no identificable, que podría ser una sustancia que está teniendo una reacción química violenta, es decir, a punto de explotar. Desde este primer plano de la secuencia, se da la idea de que la serie gira en torno a la ciencia.	Animación.
2	Fragmento de noticia de periódico que informa sobre uno de los personajes, científico japonés, de nombre Seto Mishima (su apellido da nombre a la serie), que después se entenderá que es un un biólogo genetista, que experimenta con niños.	Recorte de periódico.
3	Un ojo humano de fondo, en primer plano fórmulas científicas que se mueven y “se escriben”. Sigue la creación de la idea de que el contenido gira en torno a la ciencia.	Composición animada.
4	Similar al anterior, fórmulas químicas y matemáticas, en este caso de fondo con una radiografía de una cabeza humana.	Composición animada.
5	Es una célula realizando el proceso de división celular, ocupando grande parte del plano, dando idea de que es vista a través de un microscopio.	Material de archivo.
6	Placa de texto, que informa que el Instituto Porvenir, institución sobre la cual gira la trama de la serie, fue abierta por Mishima en Chile en 1984.	Texto.
7	Aparece el científico japonés en cuestión, con los niños del Instituto Porvenir.	Grabación.
8	Imagen de una oveja, en referencia a la oveja Dolly, primer mamífero clonado a partir de una célula adulta en 1996 en el Reino Unido. Tiene un efecto animado de figura y fondo.	Composición animada.
9	Animación de un brazo robótico que toma un beaker (tubo de ensayo más ancho).	Animación.
10	Placa de texto, de solamente una palabra, “experimentos”, que crea sentido de qué va la serie, en conjunción con las placas de texto anteriores.	Texto.
11	Grabación de una manifestación en la que prenden un fuego al estilo barricada incendiaria, que da idea de protestas a partir de lo acontecido en	Grabación con efecto

	el Instituto Porvenir. Tiene un efecto visual aplicado que da idea de ser vista por medio de una pantalla, simulando un material de archivo.	visual.
12	Fragmento de noticia de periódico que informa sobre protestas en el Instituto Porvenir, reforzando lo anterior.	Recorte de periódico.
13	Animación de una célula siendo inyectada por una aguja, por lo que le salen una especie de tentáculos. Refuerza gráficamente la idea de la manipulación genética.	Animación.
14	Placa de texto, que informa que el Instituto Porvenir se cerró en el año 2001.	Texto.
15	Animación de un feto humano en gestación.	Animación.
16	Animación del mismo feto que abre los ojos y tiene ojos que no son humanos.	Animación.
17	Título animado de la serie, con 2 tipos tipografía de diseño particular, el apellido y la palabra "gen" dentro de una mancha de sangre.	Texto animado.
18	Foto de Seto Mishima y lo que se entiende que es una generación de alumnos del Instituto Porvenir, posando como si fuera foto de anuario escolar. Efecto de movimiento.	Composición animada.

Respondiendo a la pregunta de investigación, a continuación se detallan los recursos del lenguaje audiovisual, y su correspondiente construcción narrativa simbólica, en el Opening de Gen Mishima.

Primero, se debe decir que éste presenta una mezcla de técnicas. A diferencia del resto de la serie, cuenta con bastante uso de la técnica de animación en 3D computarizada (CGI, por sus siglas en inglés), como en los fotogramas 1, 9, 13, 15 y 16. La mayoría de estos planos son animados, en un estilo estético realista, de manera que parece que se trata de objetos y seres reales. Esto sumados a planos breves de tomas con actores, como en los fotogramas 7 y 11. También hay planos de composiciones que mezclan imágenes reales con secuencias animadas, por ejemplo, textos de las fórmulas científicas, lo cual es el caso de los planos 3, 4, 8 y 18. Además, se crearon y animaron recreaciones de publicaciones de diarios impresos para que se den la idea de recortes de periódico que retratan de manera cronológica lo acontecido en torno al Instituto Porvenir, como en los fotogramas 2 y 12. Asimismo, cumpliendo la misma función de los anteriores recortes de periódico, hay placas de texto que, entregan el contexto histórico en el que ocurre la historia, de forma que al espectador le queda claro el recorrido histórico que pasa en torno al personaje de Mishima y a los alumnos del Instituto, como es el caso de los fotogramas 6 y 10. Ambos tipos de información textual, permiten comprender a los espectadores las acciones de los protagonistas, y sobre todo, las características especiales sobre humanas que ellos tienen, a partir de la experimentación genética, que es explicada gráficamente en el Opening.

Sobre los valores de los planos, hay varios tamaños de encuadre. En las animaciones en CGI hay principalmente planos muy cerrados, pues los elementos

animados son mostrados ocupando una gran parte del encuadre. Esto correspondería, si se compara con planos filmados, a planos detalle (PD). Algo similar pasa con las composiciones de imágenes que mezclan animaciones e imágenes fijas, donde los elementos mostrados son mostrados en distancias cortas, en planos cerrados, y distancias medias. Cuando aparecen personas, se usan planos medios (PM) y planos generales (PG) y planos conjunto mostrando a varias personas.

En cuanto a la banda sonora que acompaña las imágenes del Opening, en este caso se trata simplemente de música diseñada especialmente para la serie, sin diálogos ni sonido directo. Sin embargo, no se trata de música instrumental, sino de una banda sonora hecha con muchos elementos: instrumentos como tambores, sonidos provenientes de fuentes relacionadas con lo que muestran las imágenes, como voces de personas que parecen ser científicos que hablan en un idioma extranjero, sonidos de máquinas y computadores que procesan datos, efectos de sonido de ambiente. Por ejemplo, de sirenas de patrullas en la parte de las protestas. Los sonidos están sincronizados con la imagen, de forma que, por ejemplo, las fórmulas matemáticas que aparecen se escriben en concordancia con los sonidos que se producen al escribirlas, haciendo más realista la animación. El estilo de la música no se puede definir fácilmente en un género, pero se puede asociar con que comunica misterio.

Ahora se analizará en general los elementos narrativos/discursivos de la secuencia. Se puede señalar que en un opening, en esta y cualquier otra obra audiovisual seriada, tiene por objetivo introducir al espectador al contenido temático y al estilo estético de la serie. Sin embargo, hay openings que no muestran muchos detalles de la serie, como los personajes o referencias directas al contenido. Tal es el caso de la serie *Breaking Bad* (Vince Gilligan, EE.UU., 2008-2013), que como opening simplemente muestra el título de la serie en 18 segundos, en una animación en la que las letras principales del título se desprenden de una tabla periódica, como si fueran símbolos químicos; en ese caso, el espectador entiende que la serie algo tiene que ver con química, pero no explica nada del contenido, ni muestra a sus personajes ni lo que a estos les sucede. En el otro extremo están los opening que muestran explícitamente el contenido de la serie. Como ejemplo de esto se puede mencionar a *Falling Skies* (Robert Rodat, EE.UU., 2011-2015) serie de ciencia ficción que trata sobre una invasión extraterrestre; su opening, de 1:07 minutos de duración, muestra a los personajes, a los antagonistas, escenas del contenido de la obra, donde los protagonistas huyen de y pelean contra los alienígenas, y además muestran los créditos del elenco principal.

En el caso de *Gen Mishima*, podríamos decir que el Opening está en un punto intermedio entre los 2 estilos recién citados, pues se muestra en 47 segundos,

sólo a uno de los protagonistas (a Seto Mishima), pero sí da una idea clara de qué va la serie, que se entiende que tiene que ver no solamente con ciencia, sino específicamente con manipulación genética que sufrieron los personajes a manos de Mishima. En ese sentido, esta secuencia logra, en un tiempo corto y a partir de imágenes audiovisuales creadas con varios tipos de técnicas, hacer una construcción de sentido a partir de los recursos audiovisuales que muestra, de forma que cuente el contexto en el que ocurre la historia, mostrando antecedentes históricos al tiempo diegético en el que ocurren los hechos. Es decir, muestra el backstory del contexto en el que ocurre la historia.

El discurso construido da cuenta de los temas que trata la serie, de forma que en la cabeza del espectador se unan por yuxtaposición todos los elementos de esta secuencia, para crear una idea general del contenido, donde se muestran temas como la experimentación genética en personas, el desarrollo de características que van más allá de las habilidades humanas, y enfrentamientos relacionados con protestas y la búsqueda del ajusticiamiento contra Mishima y los que realizaron experimentos en seres humanos. De esta forma, se tocan en el Opening, de manera conceptual y gráfica, el tema central, el conflicto central y un par de los subtemas que se tratan en la serie, de manera muy efectiva, pues hay que tener en cuenta que estamos recién en los primeros minutos del primer capítulo, así que no se han mostrado aún a la mayoría de los personajes, y sin embargo, el espectador ya podría entender conceptualmente, de que trata la obra.

Como conclusión de todo lo anterior, desde el punto de vista del uso del lenguaje audiovisual, los recursos usados en el Opening, hacen una construcción narrativa que permite crear sentido y dar una idea del universo en el que ocurre la serie.

A continuación se muestra la hoja de análisis secuencial de contenido fílmico propuesto por López, con las 2 columnas extra añadidas:

Nº	Secuencia	Plano	Tiempo	Espacio / Entorno	Luz	Personajes / Caracterizac. fílmica	Acciones	Diálogos	Música / Sonido ambiente	Tema tratado / Elems. discursivos	Elementos del Género Sci-Fi
1	Opening, Cap. 1, 00:02:03 al 00:02:50	PD, PM, PG	Al ser principalmente animación, no se determina. En las escenas con actores es de día, hora indeterminada.	Al ser principalmente animación, no se determina. En las escenas con actores, es exterior indeterminado, problemente las afueras el Instituto Porvenir.	Principalmente artificial en la animación, natural en las escenas con actores.	Aparecen brevemente los personajes: científico Seto Mishima, niños que formaron parte del Instituto Porvenir, jóvenes protestando. Por ser animación, no se centra en personajes.	Noticias de periódico sobre científico japonés Mishima que abrió en Chile el Instituto Porvenir para niños superdotados. Imágenes de archivo de genética, biotecnología, robótica, nanotecnología, con efecto visual de sobre exposición de fórmulas científicas y matemáticas. Textos que explican la historia del Instituto Porvenir. Termina con el logo animado de la serie. Gente que protesta. Mishima con niños.	Sin diálogos	Música over, estilo de misterio. La banda sonora está sincronizada con las imágenes que se van mostrando.	Experimentación genética y polémica causada en torno al Instituto Porvenir.	Construcción de imágenes que dejan claro que el tema de la serie tiene que ver con experimentación genética y sus consecuencias para los personajes. Este es un tema recurrente en la ciencia ficción.

Por medio de esta tabla se puede visualizar fácilmente el contenido de la secuencia, en una sola plana, de forma que se resume lo analizado en los párrafos anteriores.

Acá se pueden identificar los elementos audiovisuales y narrativos ya citados, pero al verlos de esta manera resumida, se distingue que el uso de las imágenes y el sonido, conducen a construir una narración simbólica y conceptual, en la cual diferentes objetos, personajes y situaciones, sirven como elementos en la construcción de un metalenguaje, de un subtexto que se entiende simbólicamente. Esto tiene que ver con lo citado del texto de Guevara (2004) sobre la simbología en el lenguaje audiovisual. Entonces De forma que el espectador pueda terminar de construir en su percepción una idea general de los conceptos que se mostrarán en la serie. La yuxtaposición de elementos que permite el lenguaje audiovisual, en este caso, de las imágenes del Opening hacen que se forme el metalenguaje que el espectador promedio pueda entender intuitivamente, a partir de la cultura audiovisual con la que cuenta, por haber visto cientos de películas y/o capítulos de series a lo largo de su vida, por lo cual entiende las construcciones simbólicas que el cine y el audiovisual permiten construir.

Como ejemplo, para entender lo anterior, hay algunos elementos visuales en la secuencia del Opening que no se mencionan en el análisis de los fotogramas. Una muestra de ello es que al principio se muestran muy rápidamente, a manera de ráfaga visual, muchos elementos que tienen que ver con la ciencia. Pasan rápidamente imágenes como la foto retrato de los participantes del Congreso de Solvay en 1927, en la que se reunieron muchos de los principales científicos de la época, cuyos aportes siguen siendo la base de la ciencia hasta hoy; entre ellos estaban Einstein, Marie Curie, Schrodinger, Heisenberg, Pauli, Bohr y otros. A esto se le une un clip de video de unos doctores operando, otro de una célula realizando el proceso de división celular. Aunado a estas imágenes, por superposición (una imagen se superpone a otra, como en la técnica fotográfica de la sobre exposición) aparecen fórmulas matemáticas y dibujos de enlaces químicos moleculares. Entre todos ellos, la yuxtaposición de elementos logra hacer una construcción simbólica sobre la ciencia, de forma que el espectador, aunque todavía no sabe el contenido de la serie, entiende que esta está relacionada con experimentos científicos.

Esto se relaciona también con lo expuesto por Goyeneche-Gómez (2012) citado en el Capítulo I, cuando habla de una relación entre cine, cultura e historia. El espectador promedio puede identificar en el cine, en este caso en el Opening de esta serie, elementos históricos porque son parte de la cultura general, del contexto cultural en el que habitamos.

Pero quizá donde mejor se pueda entender esto es más a menos a la mitad del Opening, en el que algunas palabras de las placas de texto pasan muy rápidamente, por lo cual no se capturó su fotograma. Por ejemplo, pasan velozmente placas de textos con las palabras "Alumnas" y "Graves", antes del ya analizado fotograma 10, que dice "Experimentos". Por tanto, por extensión al unir

las palabras, el espectador puede lograr armar mentalmente una frase como “a alumnas del Instituto Porvenir se les practicó experimentos para embarazarlas y probar los resultados en sus bebés”. Y efectivamente en la serie hay una personaje secundaria llamada Andrea, alumna del Instituto Porvenir a la que se le practicó una fertilización in vitro en un óvulo fecundado a partir de genes modificados, de forma que tuvo un niño llamado Joaquín que nació en Porvenir y tiene habilidades especiales. Si bien para comprobar lo anterior se debe ver la serie completa, un espectador que recién empieza a ver la serie en el primer capítulo y ve el Opening en los primeros minutos del mismo, de alguna manera puede intuir una frase como la citada, que se puede construir a partir del metalenguaje que se forma con todos los elementos mostrados en los 47 segundos del opening.

Por otro lado, en las columnas que agregué a la tabla de López, sobre el tema tratado, a partir de lo descrito en las otras columnas, se desprende que el tema central tiene que ver con experimentación genética y que el conflicto central de la trama tiene que ver con la polémica de las acciones del Instituto Porvenir, de la cual se desprenden 2 facciones: una que continúa clandestinamente en el Laboratorio Bauerlab como fachada del Nuevo Porvenir, y otra llamada el MAOA, que es un grupo de tendencias terroristas que quieren borrar todas las consecuencias del Porvenir y hacer pagar a los implicados. De forma que el conflicto central es que hay una lucha entre los que continúan con Porvenir y los que los que buscan venganza y resarcimiento. Y los elementos presentes en la obra que son propios del género de la ciencia ficción, son efectivamente, la manipulación genética y las consecuencias en las personas a las que se les practica, que tiene que ver con las habilidades sobre humanas con las que cuentan algunos de los personajes de la serie, que es por donde pasa la trama. Estos temas son relacionados al transhumanismo, que como se mencionó en el Capítulo II, sus postulados han servido de base a muchos relatos de ciencia ficción en el pasado.

Con esto se demuestra que las características argumentales y cronológicas presentes en la obra, lo que López llama la singularidad de la película, su contenido audiovisual (2003, p.294) están relacionados en este caso, con algunas características comunes presentes en el género, de forma que las columnas que propongo, aportan en expandir la comprensión del análisis cronológico secuencial, al menos para el análisis en particular de la serie Gen Mishima.

4.2.2 Segunda secuencia analizada.

Esta secuencia se titulará “Conversación en el baño entre Ignacio y Víctor”. Se extrae del capítulo 1, TC: 07:59 al 10:18 minutos.

Estos son los fotogramas a analizar:



La descripción del contenido de los fotogramas se especifica en esta tabla:

Nº	Contenido del fotograma
1	Víctor sale del urinario y se mueve hacia Ignacio, que está en el lavamanos. Inicia el diálogo.
2	Ignacio se está lavando sus manos. La dinámica de la escena es que Víctor hace una alocución larga, interrumpida sólo por reacciones cortas y preguntas de Ignacio.
3	Mientras Víctor hace un monólogo largo, se acerca a una pareja, que se siente observada y se molesta, por lo cual salen del lugar.
4	Víctor se acerca a Ignacio para hablarle más de cerca. Habla de la evolución.
5	Hablando de cerca, Ignacio pregunta sobre Riosuke. Víctor empieza una explicación confusa.
6	Víctor se ubica ahora al otro costado de Ignacio. Sigue con su explicación sobre Riosuke.
7	Una chica se toma una pastilla. Víctor dice que esa chica va al encuentro de Riosuke.
8	Víctor se acerca a la chica y la besa.
9	Ignacio observa confundido. Parece no entender la situación y ser ajeno a las acciones de su amigo.

En este caso, se usaron sólo 9 fotogramas, porque la importancia de la escena no es lo que muestra, sino lo que se dice, o sea, que el peso de la puesta en escena está en el diálogo.

Empezando con el análisis, se hablará a continuación de los componentes de la puesta en escena. La escena transcurre en la entrada a un baño mixto, en la zona común cerca del lavamanos, de un bar o una discoteca (no queda completamente claro el tipo de lugar que es) y la acción es básicamente una conversación, por lo que queda supeditada a los movimientos cortos dentro de este espacio reducido. En cuanto al tamaño de planos, la mayoría son planos medios, como en el caso de los fotogramas 1, 2, 3, 4 y 6; también hay algunos primeros planos, sobre todo para ver las reacciones de Ignacio como en el fotograma 9. Pero lo más importante de la escena es mostrar la conversación, la interacción de los personajes, por lo cual hay varios planos conjunto en los que no importa el valor del plano en cuanto a su dimensión con el cuerpo humano, sino a mostrar a varios personajes a la vez. Es el caso del fotograma 3. Hay en especial two shot (plano conjunto de 2 personas), como en los planos 4, 5, 6, 7 y 8.

La dirección de arte es muy sencilla. En todos los fotogramas seleccionados, no hay muchos elementos decorativos más que los propios de la entrada al baño, pero destaca una pared de fondo con lo que parecen ser pinturas clásicas.

Desde la puesta en escena y el acting, lo que sucede en esta secuencia sirve para presentar a los personajes. Muestra la personalidad pasiva, inquisidora y un poco inocente de Ignacio, que básicamente escucha y se queda quieto al lado del lavamanos, en contraposición de la personalidad extrovertida y desinhibida de Víctor, que se mueve por todo el baño e interactúa con algunas de las personas que están dentro del lugar. Esto queda claro sobre todo en los diálogos, y al ver la secuencia completa, en los movimientos inquietos y la actitud extrovertida de Víctor, que se mueve en el espacio hacia Ignacio y hacia otros personajes. Pero se puede apreciar en los fotogramas 1, 3, 4 y 8. Al contrario de la actitud introvertida de Ignacio, que se queda siempre en el mismo lugar, como se observa en los fotogramas 2, 4, 5 y 6.

Como se mencionó, en esta escena lo importante es el diálogo, pues revela una base teórica del contenido de la serie, además de presentar la personalidad de los personajes como recién se analizó. En la conversación, Víctor principalmente habla e Ignacio escucha, hace interlocuciones breves y hace la pregunta principal de la escena de qué es "Riosuke", uno de los conceptos de la serie, momento apreciado en el fotograma 5. Víctor responde a la pregunta de una manera escueta y confusa, y se mueve de un lugar a otro, como se menciona en todos los fotogramas posteriores. Explica que es un nuevo estado de consciencia, como el nirvana del que habla la religión budista, pero alcanzado por medios artificiales. La escena termina cuando Víctor explica que una chica que se toma una pastilla (lo cual posiblemente sea una droga que acelere su metabolismo) se acercará a ese estado y la besa de manera lasciva, como se nota en los fotogramas 7 y 8.

En cuanto al tipo de sonido, se debe decir que es un muy irreal, pues al estar en un espacio cerrado, con música y concurrido, se debería oír a la gente hablando, el sonido de la música fuerte, los sonidos propios del baño. Pero en las series de televisión, el diálogo es importante, por lo cual lo primordial de la banda sonora es la conversación, por sobre la verosimilitud del sonido del espacio en el que se desarrolla la acción.

Pasamos ahora al un análisis general de los elementos narrativos/discursivos de la secuencia. La escena en el baño es muy sencilla en lo que muestra: una conversación entre los 2 personajes principales, que en principio parecen ser amigos. Se deja entrever, sin decirlo explícitamente, que Ignacio conoció a Víctor porque éste es un ex niño Porvenir, e Ignacio investiga este tema para escribir un libro sobre ello. Pero avanzada la trama, se descubrirá que Víctor es en realidad el antagonista principal, por lo cual lo que expresa en esta escena, su pensamiento, su ideología, es importante que se conozca desde el principio, porque en base a lo que piensa, es que se desarrollan todas sus acciones posteriormente.

La conversación sirve para 2 motivos. El primero, desde el punto de vista de la construcción de los personajes, sirve para entender mejor al personaje de Víctor. Él es una persona superdotada, un genio matemático que no trabaja y vive de su habilidad para la estadística, apostando para ganar dinero. Por lo tanto, da a conocer desde un principio que está a favor de la idea de evolución para llegar a un “mundo feliz”, haciendo referencia a la ya citada novela de Aldous Huxley, un mundo de gente con modificaciones genéticas, alteraciones físicas y drogas de diseño, que le permiten al ser humano alcanzar su potencial, o al menos escapar de la realidad. Y sirve también de alguna manera también para entender al personaje de Ignacio, que tiene un carácter pasivo, si bien es el protagonista y por lo tanto el que lleva a cabo las acciones principales, tiene una personalidad tranquila y poco activa, por lo cual se repite en casi toda la trama, salvo en pocas excepciones, que es más de escuchar y reaccionar, que de armas tomar.

Y segundo, desde el punto de vista de la construcción del discurso sobre el que se basa el argumento, lo que dice Víctor son parte de los principios fundadores del transhumanismo, expuestos en el Capítulo II. Así, cuando Víctor plantea que gracias a la inseminación artificial y la manipulación genética se pueden evitar “errores” con los que nacemos los seres humanos, y con ello, alcanzamos la felicidad. Sin decirlo directamente, está adhiriendo a los principios del transhumanismo, lo que justifica su forma de actuar en el resto de la serie. El discurso de los antagonistas de la serie tiene que ver con esto, basan la justificación de sus acciones en que es necesaria la intervención forzada de la genética humana, más allá de las razones éticas o del respeto a las decisiones individuales. Los personajes de Víctor, Seto Mishima y Octavio Cox, el dueño del

Laboratorio Bauerlab, en el cual se siguieron realizando experimentos como los que se hacían en Porvenir, adhieren a este corriente de pensamiento.

Entonces, respondiendo a la pregunta de investigación, los elementos del lenguaje audiovisual que permiten identificar a Gen Mishima con el género ciencia ficción son, en esta secuencia, sobre todo los elementos narrativos/discursivos. Como se explicó en el Capítulo II, los relatos de ciencia ficción siempre tiene un elemento narrativo asociado a la ciencia o la tecnología, que permiten que la narración ocurra. En este caso, el principal tema tratado es la experimentación genética. La serie toca procedimientos científicos, conocimientos aplicados, y tecnología que hace posible aplicarlos, con los cuales los personajes son intervenidos genéticamente para desarrollar en ellos habilidades que van más allá de las capacidades propias del ser humano normal. Todos los recursos audiovisuales de la puesta en escena están en función del discurso.

Tal vez el mayor acierto de la serie al hablar sobre este tema, es que muestra muchas perspectivas del mismo. Están los personajes que lo justifican y lo ven como algo necesario de aplicar en la población. Están los que fueron los víctimas de esos procedimientos y buscan venganza o justicia. Y están los que quedan en medio, sin tener nada que ver, pero se cruzan con los otros personajes que sí tienen una relación directa, como en el caso de Ignacio que busca a Elena y el Comisario Martínez que investiga las muertes. Hay multiplicidad de miradas sobre el tema.

La serie aporta también visiones de las consecuencias de la aplicación de prácticas como la eugenesia, la fertilización in vitro, las drogas de diseño para alcanzar estados alterados de consciencia, el mejoramiento genético, todas ellas prácticas permitidas y promovidas por medio de la ideología teórica del transhumanismo.

Como un dato que complementa lo señalado, en el proceso de analizar la serie para la presente investigación, descubrí la presencia en la obra de estos principios ideológicos transhumanistas. En una conversación que tuve con uno de los guionistas de Gen Mishima, él me confirmó que efectivamente, una de las fuentes que tuvieron para inspirarse en el guion fue el transhumanismo.

Continuando el otro método de análisis, se añade a continuación la hoja de análisis secuencial de contenido fílmico:

N°	Secuencia	Plano	Tiempo	Espacio / Entorno	Luz	Personajes / Caracterizac. filmica	Acciones	Diálogos	Música / Sonido ambiente	Tema tratado / Elems. discursivos	Elementos del Género Sci-Fi
2	Cap. 1, 00:07:59 al 00:10:18	PM, PP, PG	La serie en general se ubica en un futuro cercano, año no determinado, cercano al 2008 cuando fue estrenada.	Baño de un bar. Ahí se desarrolla la conversación. El lugar geográfico no se determina, pero se sobreentiende que es Santiago de Chile.	Artificial. Es el interior del baño sin ventanas.	Victor Ruiz, ex joven Porvenir, experto en estadística y genio matemático, es un dandy, extrovertido. Ignacio Maikovski, periodista que escribe un libro sobre el Instituto Porvenir, es tranquilo y pasivo.	Victor le habla a Ignacio sobre la felicidad y la idea de evolución que trae la aplicación del transhumanismo a la vida de las personas. Ignacio básicamente escucha, algunas veces también opina y pregunta.	La conversación gira en torno a la evolución basada en los principios del transhumanismo: super longevidad, super felicidad, super bienestar. Ignacio pregunta qué es "Riosuke", Victor no lo explica con claridad, pero dice que es un nuevo estado evolutivo creado artificialmente.	Sonido in ambiente, no realista pues elimina el ruido ambiente del bar y el baño. Centrado en los diálogos. Sin música.	Inseminación artificial, manipulación genética, para evitar errores y evolucionar. Para los desafortunados hay correcciones. Drogas que permiten escapar de la realidad.	Hace referencia a un estado evolutivo del ser humano al que se llega por medios no naturales, como intervenciones quirúrgicas para insertar partes electrónicas, fusionarse con la tecnología, drogas de diseño.

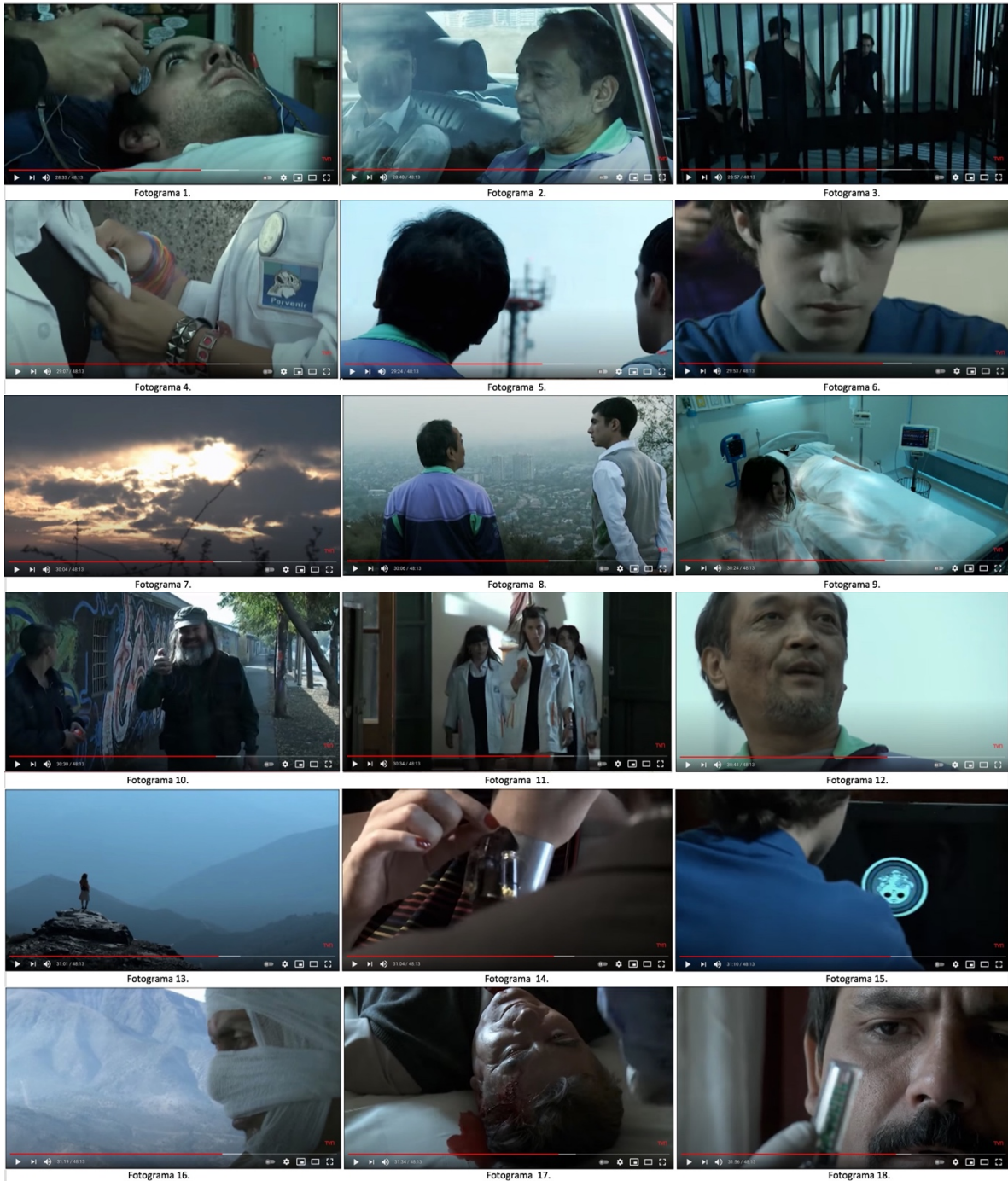
De la tabla se aprecia que la escena es principalmente una conversación en la cual se tocan temas filosóficos-ideológicos en los que se basa la serie, que quedan representados por medio del pensamiento de uno de los personajes de la escena. Esto es que para alcanzar la evolución, la única posibilidad es estar anuentes a la aplicación de la tecnología en la intervención a los cuerpos, tanto a nivel genético como en cuanto a la modificación de la fisionomía, las capacidades y las emociones humanas por medio de aplicaciones tecnológicas, drogas o procedimientos quirúrgicos. En ese sentido, se trata de ser humano, para ser un post humano. Pasar de ser un homo sapiens a un Homo Deus a través de la aplicación de la tecnología, como se mencionó en el Capítulo II.

Afinando la respuesta a la pregunta de investigación, a partir del análisis secuencia de la tabla, se puede concluir que en esta escena, los recursos del lenguaje audiovisual la fotografía, el arte de la puesta en escena y las interpretaciones de los actores, están en función de que se desarrolle un diálogo, que tiene el doble sentido de presentar personajes y presentar el trasfondo ideológico del argumento. Es una escena de realización sencilla, pero que pone en evidencia varios elementos discursivos que son propios de, o se han presentado antes, en múltiples relatos de ciencia ficción. Por lo tanto, en esta escena en particular, la concordancia de la serie con la ciencia ficción, pasa con el contenido temático y lo que se dice de él.

4.2.3 Tercera secuencia analizada.

Esta secuencia se titulará "El legado de Mishima". Se extrae del capítulo 6, TC: 28:37 al 31:56 minutos.

Los siguientes son los fotogramas a analizar. Por ser una secuencia larga, se ha dejado a propósito el TC visible en cada fotograma, para ubicarlos más fácilmente:



A continuación se hace la descripción del contenido de los fotogramas:

Nº	Contenido del fotograma
1	Se inicia con Ignacio disponiéndose a un viaje mental al subconsciente para encontrar un recuerdo, en un procedimiento realizado por Rolo.
2	Mishima en el auto, explica a Felipe que donde está el Nuevo Porvenir infiltrado, siempre hay alguien del MAOA, sus oponentes.
3	Mishima menciona a sus manos y se muestra a Tetsuo en la cárcel, que para evitar que lo

	ataquen otros presos, golpea fuertemente a uno y lo deja en el suelo noqueado.
4	Mishima habla de que el Nuevo Porvenir se multiplica, y se muestra los Alba la hija del policía Martínez y sus compañeras de colegio, se ponen pines y escudos de Porvenir.
5	Mishima y Felipe observan unas torres de electricidad y telecomunicaciones.
6	Mishima menciona a Gaspar Huenchimilla (el original Kenshi Imamura). Insert de escena donde está Joaquín (el nuevo Kenshi Imamura), manipulando un computador.
7	Mishima dice que se tiene un cuerpo. Imagen del cielo en un atardecer.
9	Mishima dice que tienen un dios llamado Riosuke. Se muestra a Elena en una cama de hospital. Con un efecto visual de un halo, y la aparición de una segunda Elena, se da a entender que se puede desdoblar de su cuerpo.
10	Sin diálogo, insert del Muñequero, el fabricante de bombas, que presiona un detonador en la calle y ocurre de fondo una explosión.
11	Sin diálogo, insert del Alba Martínez y sus compañeras, que caminan triunfales, como sintiéndose orgullosas, de llegar los emblemas del Porvenir.
12	Mishima dice que es inmortal, que la ciudad es su cuerpo, su sangre y sus partes del cuerpo, que son representadas por los personajes que son chicos ex Porvenir.
13	Mishima dice que tiene un cerebro, una parte lógica. Insert de Ana, la líder el MAOA en la cumbre de un cerro.
14	Mishima dice que tiene un cerebro reptiliano, un sistema nervioso. Insert de Amapola, con las drogas de diseño que fabrica en su laboratorio.
15	Mishima dice que tiene neurotransmisores que emiten mensajes a todas partes. Insert de Joaquín con un computador, donde se ve el logo de Kenshi Imamura.
16	Mishima dice que tiene piel que puede percibir la realidad desde cerca. Insert de Maximiliano, con su cara cubierta por vendas, en el aire en su avioneta.
17	Mishima dice que tiene anticuerpos que protegen y matan. Insert del cuerpo de un muerto asesinado alguien hasta ese momento desconocido, mientras los revisa la policía.
18	Mishima dice que se ve es Mishima. Insert del teniente Martínez que descubre un frasco con las drogas que repartía el Nuevo Porvenir en los colegios, incluyendo el de su hija Alba.

En esta última secuencia analizada, se da una sumatoria en cuanto al uso del lenguaje audiovisual de las otras 2 secuencias previas. Por un lado, al igual que la segunda secuencia analizada, la parte central del relato pasa por lo que se dice, por la importancia del diálogo para explicar y revelar información al espectador, de forma que lo que dice Mishima a su asistente Felipe, es el eje central de la secuencia y tiene el peso narrativo central. Por otro lado, el montaje, al igual que en la secuencia del Opening, usan una secuencia de las imágenes que acompañan a la narración de Mishima. Conforme él va mencionando situaciones y personajes, estos van apareciendo, pero nunca se sale de la escena principal de Mishima explicando cosas a Felipe, por lo cual todas las imágenes mostradas son un acompañamiento que ilustran lo que dice el personaje, son inserts.

Esta secuencia cuenta con un montaje paralelo. Esto es, que se muestran varios espacios y acciones temporales que no confluyen entre ellas, es decir, los personajes de una escena no se junta con los de otra, pero están unidas de

manera paralela por un hilo conductor, en este caso, la banda sonora, que consiste en la música constante y la voz en off de Mishima la mayoría del tiempo. El contenido de cada fotograma está descrito sintéticamente en la tabla anterior, así que no se describirá de nuevo el contenido, pero sí vale la pena mencionar el subtexto narrativo y el significado simbólico de algunos fotogramas, a continuación.

Si bien la escena del fotograma 1 no está dentro de la descripción de lo que dice Mishima, la situación de Ignacio buscando tener la sesión de viaje al subconsciente que le hará Rolo, sí funciona como parte de la secuencia, pues por yuxtaposición de situaciones previas, se entiende que Ignacio y su objetivo de encontrar a Elena, la chica ex Porvenir de la que se enamoró, son una consecuencia de las obras de Mishima. Así que la secuencia analizada empieza mostrando a un personaje, Ignacio, que se ve relacionado con la situación del legado de Mishima de manera tangencial, pero sigue en los demás fotogramas siguientes, mostrando a otros personajes que están involucrados con Mishima de manera directa.

En el fotograma 2, menciona las marcas del MAOA en muchos lugares, en todos los mismos lugares donde hay presencia del Nuevo Porvenir. Con esto hace referencia de que él controla ambas facciones, la encargada de crear drogas para seguir experimentando, así como también la facción que le hace oposición.

A partir del fotograma 3, Mishima menciona que hay partes de él en cada joven ex Porvenir, y con ellos en muchas partes de la ciudad, de forma que empieza a enumerarlos, en algunos casos diciendo su nombre, en otros casos diciendo la función que cumplen o la habilidad que tienen, de forma que va haciendo un analogía con lo que sería su propio cuerpo. Empezando por Tetsuo, un personaje con fuerza sobre humana y con habilidades de pelea, que cumple la función de protector de Elena. Así, va nombrando a los otros personajes ex Porvenir, como Amapola en el fotograma 14, una mujer con un olfato super desarrollado, lo que le da habilidades especiales para la química; también Joaquín en los fotogramas 6 y 15, un adolescente con capacidad para percibir el electromagnetismo, con lo cual tiene habilidades especiales para la informática y sustituye al genio informático Kenshi Imamura, que muere al principio de la serie.

En el análisis narrativo/discursivo, tiene especial interés el fotograma 7, que a diferencia de los anteriores, hace una breve pausa narrativa, rompe con mostrar personajes, pero de manera simbólica se sigue refiriendo a ellos. Al mostrar el cielo en un atardecer, a lo que hace referencia es a lo divino presente en la naturaleza. Esto porque en las tradiciones judeo-cristianas que dominan el mundo occidental, Dios es el creador del universo, por lo tanto tiene representación en la Naturaleza, si se entiende a ésta como un ser vivo. Por eso, el mundo natural, el cielo en este caso, representa lo divino. Con esto se hace una analogía a los seres

que “ha creado” Mishima a partir de las manipulaciones genéticas que ha hecho. Aquí hay 2 niveles de dioses que el mismo Mishima menciona. El primero es él mismo, como creador, en concordancia con los principios del transhumanismo de que el hombre se vuelve un hacedor de vida a nivel del Dios Creador de las tradiciones judeo-cristianas, por ser capaz de manipular la vida. Y el segundo nivel, son sus creaciones, que para Mishima algunos de los ex Porvenir más poderosos, como Elena/Riosuke, son dioses, por sus habilidades sobre humanas. Los significantes del lenguaje audiovisual, que como se explicó, se representan por medio de la puesta en escena. Primero, la fotografía en los planos inserts usa tamaño de encuadre entre planos entre generales y primeros planos, con tomas muy cortas y de varios estilos, en algunos momentos tomas fijas, en otros momento cámara en mano, pero todos con tomas de muy corta duración, casi siempre con profundidad de campo donde destacan algunos elementos en particular por sobre otros. Por la gran cantidad de planos, el recurso principal es el montaje rápido para darle dinamismo y coherencia a las tomas grabadas.

La fotografía que usa planos cerrados en su mayoría, excepto el de Ana, (pues es un plano generalísimo para mostrarla en la punta de un cerro) pues sirven para mostrar el estado anímico y psicológico de los personajes. Así, vemos a Tetsuo incómodo por la situación de estar en la cárcel, pero con su semblante inquebrantable como un guerrero; a Joaquín/Kenshi con un semblante grave, expectante siempre frente al computador, listo para hacer lo que sea desde la red informática; a Amapola, entre seria y sonriente, sabiendo que es la que controla la producción de drogas y lo que ello conlleva; a Maximiliano, con su rostro vendado y actitud de siempre sentirse triste por saberse un monstruo, entre otros personajes que se muestran.

La dirección de arte muestra de manera convincente los lugares, sin sobre cargarlos de props (mobiliario y decoración para la ambientación), ni de información. Destaca la acción del fotograma 11, donde se ve a Alba Martínez, chica que no tiene nada que ver con el Instituto Porvenir, pero que al consumir las drogas del Nuevo Porvenir y tener una relacionarse con Víctor, queda embarazada y se involucra. Ella, junto con sus compañeras, después del acto simbólico de ponerse el escudo de Porvenir, caminan con actitud decidida y detrás de ellas se ve una estatua religiosa, lo que puede significar que la ciencia está por delante de la religión o la fe.

El acting de cada actor en esta secuencia es convincente, no tiene diálogos, excepto Joaquín, así que la interpretación pasa por cómo pueden representar la emoción principal con la que es asociada su respectivo personaje dentro de la trama, conforme Mishima explica su función en la historia.

Se concluye hasta acá que la respuesta a la pregunta de investigación, es que en esta secuencia el recurso principal que se usa es un montaje paralelo. En este,

por medio de inserts, se muestran a los personajes y situaciones en las que estos están, en concordancia con el discurso que da Mishima sobre su legado, representado en los niños que intervino, lo cual lo hace estar presente en toda la ciudad. De forma que, en este caso, la concordancia entre diferentes imágenes que muestran a los personajes, dentro de la escena de Mishima en el cerro, en conjunción con la banda sonora, hacen una creación de sentido que permite entender el contenido narrativo de Mishima proclamándose como el fundador y controlador de la ciudad.

Seguidamente se presenta el análisis cronológico-secuencial:

Nº	Secuencia	Plano	Tiempo	Espacio / Entorno	Luz	Personajes / Caracterizac. filmica	Acciones	Diálogos	Música / Sonido ambiente	Tema tratado / Elems. discursivos	Elementos del Género Sci-Fi
3	Cap. 6, 28:37 al 31:56	PD, PM, PP, PG, PGG	Es un futuro cercano, año no determinado, cercano al 2008 cuando fue estrenada. Podría estar haciendo referencia a la década actual de los 2020s.	Bastantes variados. La historia ocurre en Santiago y alrededores. El principal es un cerro, donde llega Mishima con su asistente. Al ser una secuencia de montaje de muchas imágenes se pueden contar 15 espacios, entre exteriores e interiores.	Natural en los exteriores, artificial en los interiores.	Mishima en su narración, va mencionando a varios de los personajes, principales o su característica especial y el rol que cumplen. Aparecen por inserts Mishima, Felipe su asistente, Tetsuo, Elena (Riosuke), Ana la líder del Maosa, el Muñequero que fabrica bombas, Joaquín (el nuevo Kenshi Imamura), Amapola, Maximiliano, Alba la hija de Martínez, el comisario Martínez.	Mishima observa la ciudad desde lo alto de un cerro, y le explica a Felipe su legado, por medio de los personajes, a quien se les ve y escucha por medio de inserts en la escena.	Mishima explica a Felipe que él está en toda la ciudad, que tsu cuerpo y su ser está esparcido en todo lugar por medio de los personajes, que son como partes de él, tanto los ex Porvenir, como el Nuevo Porvenir, como sus oponentes el MAOA, por eso todo lo que se ve es Mishima, él se ha convertido en un dios omnipresente. Se escucha sólo la voz de Mishima y la de algunos personajes como Joaquín.	Música de piano suave. La banda sonora es principalmente esta música y la voz de Mishima. Hay poco sonido ambiente, este se reduce al del lugar cerro donde está Mishima.	Se habla de manera simbólica de la penetración que la tecnología y las ideologías que son abiertas al uso extremo de la tecnología en los seres humanos, tal como el transhumanismo, con lo cual se puede esparcir ideas, tratamientos, enfermedades, costumbres, dependencias, violencia, entre otras cosas, en la sociedad.	Se habla personajes creados con características sobre humanas. Superfuerza, capacidad de desdoblamiento, control de los sistemas electrónicos, drogas diseñadas para modificar a la gente, telepatía, sentidos superdesarrollados, piel super sensible.

De la tabla se puede entender, al leerse que hay inserts que presentan a los personajes, por lo cual hay mucha información visual, que tiene especial importancia en esta secuencia la edición. El montaje da un ritmo rápido, con muchos cortes, casi vertiginoso en cuanto a la cantidad de imágenes diferentes que muestra, pues que va cambiando fluidamente para mostrar muchos lugares y personajes. Sin embargo, el ritmo no se siente rápido, porque la voz pausada, meditada de Mishima, va a explicando a Felipe todo lo que él cree que es su legado, como su obra se ha infiltrado en la sociedad a partir de los ex Porvenir. Asimismo, la banda sonora es complementada por una música suave de piano o teclado, muy acorde para la secuencia por el ritmo pausado que le imprime, a pesar de ser una secuencia de montaje vertiginoso.

El diálogo pausado de Mishima, asemeja a la manera en que un samuari le explicaría cosas a su aprendiz. Cabe mencionar que en la serie se dice que Felipe es el último alumno de Porvenir, y no se revela si tiene alguna habilidad especial, solamente aparece como un siervo fiel de Mishima, de forma que aparentemente, sin que esto sea evidente, la función narrativa de Felipe sea la de ser un discípulo que escucha y aprende de su maestro, por lo cual es válida la analogía.

Otra información que aporta la tabla, común a las 3 secuencias pero que no se ha comentado hasta ahora, es el tiempo en el que ocurren los hechos. En la trama esto no queda claro, pero se entiende que quiere asemejar a un tiempo futuro pero cercano, al año 2008 en el que fue estrenado. Esto se hace evidente en el intento de mostrar avances tecnológicos que no existían en aquel, año, que coexisten con

arquitectura, vehículos y aparatos caseros, propios de ese año, y que aún hoy se siguen usando, por lo cual, no hay un interés por mostrar que el relato ocurrió en el pasado, es decir, antes del 2008, pero tampoco en un futuro muy lejano. Por ello, probablemente el año o al menos la época a la probablemente apuntaban a construir en el relato, sea la actual, empezando la década del 2020. Esto también concuerda con lo expresado por Goyeneche-Gómez (2012), cuando dice que una obra audiovisual reconstruye un tiempo que el espectador puede identificar.

De la tabla se puede también identificar el lugar donde ocurre la historia y los lugares y espacios que se muestran. Es claro que la historia ocurre en Chile y no en otro país, porque la narración está ajustada a la idiosincrasia chilena, tanto por la forma de hablar, como por otros elementos como tomar once en lugar de cenar. También es claro que el relato ocurre en Santiago y no en otra ciudad del Norte o del Sur, tanto porque directamente muestra locaciones identificables de Santiago, como porque el relato es sumamente urbano, tanto que no podría estar ambientado en otro lugar que no una ciudad grande. De hecho, en los últimos capítulos cuando Víctor se enferma y sale de la ciudad para ir a la playa, se da a entender que recorre una distancia larga, dando a entender que seguramente se fue a una playa de zona costera de la VI Región.

De esta tabla, al poder tener una idea del contenido general de la secuencia, se facilita describir los recursos audiovisuales de la escena, para complementar lo ya expresado en el análisis de los fotogramas. Al igual que con el audio, la imagen principal es la de Mishima explicando a Felipe desde el cerro donde observan la ciudad; la fotografía en este caso, con cámara en mano, y sirve para enfocar principalmente a Mishima, y seguir sus movimientos, sus cambios en la entonación, mientras él va explicando de forma cada vez más exultante, que es “el fundador de la ciudad y quien la controla”. Esto dice relación con la idea propuesta por los principios del transhumanismo expuestos en el Capítulo III, y la idea de trascender la condición humana.

El resto de las imágenes son inserts de los personajes en las distintas situaciones en la que están en ese momento.

Entonces, teniendo en cuenta todo lo anterior, para complementar la respuesta a la pregunta de investigación, de esta secuencia se puede concluir que el uso de los recursos audiovisuales, son principalmente un buen montaje que hacen confluír muy bien una gran cantidad de planos cortos que conforman cada insert que se muestra, con el diálogo de Mishima y la música. Entonces, fotografía y banda sonora, editados con una muy buena cadencia, acelerada en imágenes y pausada en la banda sonora, hacen de la secuencia tenga muy buen ritmo y cree sentido a partir de la yuxtaposición de la información que dan imágenes con diferentes capas de significación. Con todo ello, se entrega un relato creíble y explicable dentro de los cánones de la ciencia ficción.

En cuanto al contenido narrativo/discursivo de la serie, persisten los elementos señalados en las columnas que agregué a la tabla propuesta por López, en la cual se sigue destacando el tema central de la manipulación genética para crear a individuos con características especiales, personas que de alguna forma han sido instrumentalizadas, que la misma narración dice que son más que humanos, que están entre dioses y monstruos.

Aquí hay 2 temas relacionados a las obras clásicas de la ciencia ficción, que se pueden mencionar por separado. Primero, el afán del ser humano por crear vida, que ya no puede materializarla de la nada, la crea a partir de la manipulación y la transformación de la materia ya existente, en este caso, por medio del procedimiento científico de la modificación molecular de los óvulos fecundados, como se explica en la misma trama. Este no es nada menos que la repetición de mitos adaptados incontables veces, pero que son icónicos en las historias clásicas de la ciencia ficción como Frankenstein y mitos históricos como el narrado en el Poema de Gilgamesh, de un hombre que busca la inmortalidad de los dioses, como lo hace Mishima por medio de sus “creaciones”, ambos en concordancia con los citados por Lucaks (2019) en el Capítulo II.

Y segundo, la dicotomía de estar entre dioses y monstruos. Desde el punto de vista del nivel evolutivo, los seres humanos somos animales con consciencia, lo que nos ubica entre las bestias (sustantivo que en muchos contextos se puede usar como sinónimos de monstruos), y los dioses (pues hay una chispa de lucidez que conduce al conocimiento, es decir, a la ciencia, pero además también representa la idea de alcanzar algo que supere al humano, que lo trascienda, es decir, de ser un súper humano, que en algún punto lo acerque a la condición de un dios). Desde un punto de vista filosófico, se puede decir que la condición humana es esa, estar entre una bestia y un ser superior. Entonces, cualquier pensar en intentos para salirse de esos 2 límites, son los que han alimentado la imaginación de los relatos de la ciencia ficción, desde que el género surgió. Por tanto, en cuanto a características narrativas, Gen Mishima bebe de ese imaginario, y además, por tener alusiones directas a obras como *Un Mundo Feliz*, que ilustran la teoría transhumanista, permite entender que se tiene como trasfondo a aquella ideología, la cual, también ha inspirado múltiples relatos de la ciencia ficción en las últimas décadas.

Conclusiones.

Esta investigación se concentró en estudiar las características audiovisuales y narrativas de la serie Gen Mishima, en cuanto obra del género ciencia ficción.

Para poder establecer el análisis, se debió llegar antes a la forma de estudiar el cine de ciencia ficción hecho en Chile, la cual se especificó que se hace por medio de analizar la que se usan los tomar elementos formales del lenguaje audiovisual, así como describir las características narrativas de la historia que se cuenta, a partir de los recursos audiovisuales, y en grado mínimo, pero también importante, describirlas dentro del contexto de la cultura chilena, o de su territorio.

Posteriormente, al describir qué es el cine como lenguaje y cómo estudiarlo, se llegó a determinar que lo que se debía analizar desde 2 puntos de vista. primero, desde el uso que se le da a los 7 significantes del lenguaje audiovisual: cuerpos, espacio, sonido, objetos, tiempo, luz y palabras. Estos se analizan por medio de la puesta en escena, esto es, el trabajo conjunto de la dirección de fotografía, la dirección de arte y la interpretación de los actores. La puesta en escena en términos formales funciona como una unidad indivisible de creación de sentido, pero en términos de análisis, se puede hablar por separado del tipo de fotografía, del arte de la secuencia en términos de locación y ambientación del lugar, y del acting o interpretación de los actores. Por medio de estos elementos que se pueden analizar por separado, se está abarcando el uso de los significantes del lenguaje audiovisual. De esta manera se analizó todos los recursos audiovisuales.

El otro punto de vista es el contenido narrativo/discursivo, es decir lo que se cuenta en la obra y qué perspectiva se aportan sobre el tema. También, las posibles significaciones simbólicas que se crean, en el caso de que las hayan. Esto cobra sentido sobre todo en el género de la ciencia ficción, en el cual a partir de tipo de eventos que se cuentan, se determina la presencia de elementos narrativos científicos y/o tecnológicos que permiten clasificar a la obra dentro de este género. De esta forma se analizó lo narrativo.

Al análisis por medio del estudio del contenido de los fotogramas propuesto por Aumont y Marie, y la tabla de análisis cronológico-secuencial propuesto por López, se le agregó un aporte propio para también tener en cuenta, en el primer caso el sonido como si fuera parte del fotograma, y en el segundo caso, 2 columnas más a la tabla de López, que tienen que ver con describir el contenido y distinguir los elementos científico-tecnológicos presentes en la obra, que permitan identificar rápidamente una comparación con temas presentes de otras obras. Esto último, también permitió realizar, sin centrarse en ello, un paralelismo con otras obras cinematográficas conocidas del género.

De las 3 secuencias que se analizaron, en todas se pudo comprobar la presencia de elementos narrativos propios de la ciencia ficción. Además, se analizó bastante del lenguaje simbólico que se puede interpretar del contenido de la obra.

Uno de los temas que se analizó, que no estaba originalmente pensado como parte de la investigación, fue la presencia en la serie de elementos de la ideología del transhumanismo, que sin ser un tema que se menciona directamente con ese nombre en las obras de ciencia ficción, sobre todo en los últimos años, han tomado importancia, porque permite explicar dentro de un solo marco ideológico, la intervención genética y procedimientos eugenísticos, que son temas centrales de los que trata Gen Mishima. Por ello fue necesario replantear bastante del marco teórico para poder contar con una explicación detallada de este tema.

El tema anterior, como se mencionó brevemente, tienen una gran cantidad de consecuencias éticas muy serias, pero el estudio no se centraba en emitir juicios de valor, por lo tanto sólo quedó mencionado como parte de la base teórica del trabajo.

Como se dijo, uno de mis intereses era que la investigación sirviera como un estudio base para estudios posteriores, lo que de alguna manera ayudara al desarrollo del género de ciencia ficción en Chile. Me parece que ese interés se cumplió, porque se brindaron muchísimas bases teóricas que podrían ser útiles para otras investigaciones.

De cara a futuros estudios o continuaciones de esta investigación, sería recomendable analizar más secuencias que las que aquí se estudiaron, con lo cual se podría llegar a tener una secuencia analizada por capítulo.

Como conclusión personal, fue muy satisfactorio poder estudiar en detalle a la serie Gen Mishima, que puedo decir con certeza, a partir de lo analizado, y en comparación a la tabla de otras obras audiovisuales chilenas consideradas dentro de los cánones de la ciencia ficción, que esta serie es la que mejor cumple con ello, por lo tanto se puedo comprobar que es la obra audiovisual nacional de la ciencia ficción.

Bibliografía.

Sánchez, J. A. (2010). In-definiciones. El campo abierto de la investigación en artes. *Artes La Revista*, 13, 36-51.

Arias, J. C. (2010). La investigación en artes: el problema de la escritura y el "método". *Cuadernos de Música, Artes Visuales y Artes Escénicas Artes*, 5(2), 5-8.

Contreras, F. (2017). Estudio sobre los planteamientos teóricos y metodológicos de los Estudios Visuales. *Arte, Individuo y Sociedad*, 29(3), 483-499.

Goyeneche-Gómez, E. (2012). Las relaciones entre cine, cultura e historia: una perspectiva de investigación audiovisual. *Palabra Clave*, 15(3), 387-414.

Metz, C. (2002). *Ensayos sobre la significación en el cine (1986-1972)*. Trad. Roche, C.,. Volumen II. Barcelona, España: Editorial Paidós

Guevara, E. (2004). Lingüística: símbolos y arquetipos en audiovisuales. *Punto Cero*, 09(09), 71-75.

López, A. (2003). El análisis cronológico-secuencial del documento fílmico. *Documentación de las Ciencias de la Información*, 26, 261-294.

Kagarlitski, Y. (1977). *¿Qué es la ciencia-ficción?*. Barcelona, España: Editorial Labor.

Stange, H. y Salinas, C. (2009). Hacia una elucidación del campo de estudios sobre cine en Chile. *Aisthesis*, 46, 270-283.

Cuarterolo, A. (2007). Distopías vernáculas. El cine de ciencia-ficción en la Argentina. En Aguilar, G. (Ed.), *Cines al margen: nuevos modos de representación en el cine argentino contemporáneo* (pp. 81-107). Buenos Aires, Argentina: Librería.

Jablonska, A. (2008). La elaboración del marco teórico versus la ilusión del saber inmediato. *Estudios sobre las Culturas Contemporáneas*, XIV(28), 133-149.

Konigsberg, I. (2004). *Diccionario Técnico Akal de Cine*. Madrid, España: Akal Ediciones.

- Magny, J. (2005). *Vocabularios del Cine*. Barcelona, España: Paidós Ibérica.
- Bazin, A. (1990). *¿Qué es el cine?*. Barcelona, España: Paidós.
- Bordwell, D. y Thomson, K. (1995). *El arte cinematográfico*. Barcelona, España: Paidós.
- Oropesa, S. A. (2015). El cine según David Bordwell: Neoformalismo y el concepto de totalidad. *Hispania*, 98(3), 583-593.
- Sánchez-Navarro, J. y Lapaz, L. (2014). *¿Cómo analizar una película desde el punto de vista narrativo?*. Barcelona, España: Editorial UOC.
- Vega, M. (2003). *Planificación, narración y montaje*. Madrid, España: Publicación de la asignatura Artes Audiovisuales, Facultad de Bellas, Universidad Universidad Complutense de Madrid.
- Montes, S. (1975). *Metalinguaje del castellano. Semiótica, semiología y semántica*. San Salvador, El Salvador: Departamento de Filología y Letras, Universidad Centroamericana José Simón Cañas.
- González, M. (2006). *La creación del sentido en el cine: un juego en construcción*. Buenos Aires, Argentina: Publicación de la Cátedra González de la materia Teoría y Estética de los Medios Audiovisuales, Universidad de Buenos Aires.
- Jameson, R. T. (1994) *They Went Thataway: Redefining Film Genres*. San Francisco, EE.UU.: Mercury House.
- Altman, R. (2000). *Los géneros cinematográficos*. Barcelona, España: Paidós.
- Muñoz, P. (2018). *¿Es el género cinematográfico una categoría útil para la política de fomento al cine?* (Tesis de Magíster). Universidad de Chile, Santiago de Chile.
- Sánchez, G. y Gallego, E. (1 de diciembre de 2003). *¿Qué es la ciencia ficción?*. *Ciencia-Ficcion.com*. Recuperado de:
<https://www.ciencia-ficcion.com/opinion/op00842.htm#>
- Caro, A. y Carrillo, L. (2010). *La novela de ciencia ficción: una introducción*. Madrid, España: Servicio de Información Bibliográfica de la Biblioteca Nacional de

España. Recuperado de
<http://www.bne.es/es/Micrositios/Guias/NovelaCienciaFiccion/Introduccion/>

Abreu, C. I. (2012). *La Ciencia Ficción. El arte de nuestra imaginación*. Bogotá, Colombia: Servicio Nacional de Aprendizaje.

Casadey, C. C. (2010). *Fronteras de la ciencia ficción*. Buenos Aires, Argentina: Ediciones Neoalquímicas.

Sagan, C. (1979). Ciencia Ficción: Un punto de vista personal. En C. Sagan, *El Cerebro de Broca*.

Asimov, I. (2000). *Sobre Ciencia Ficción*. Buenos Aires, Argentina: Sudamericana.

Ciencia ficción. (21 de julio de 2020). Recuperado el 1 de septiembre de 2020, de Alt64.org: http://alt64.org/wiki/index.php?title=Ciencia_ficci%C3%B3n

Grasi, J. (2010). *Cine de ciencia ficción: Apuntes para una historia*. Buenos Aires, Argentina: Publicación de la Cátedra Marino de la materia Teoría y Estética de los Medios Audiovisuales, Universidad de Buenos Aires.

Lucaks, L. [Miklos Lukacs]. (2019, Julio 26). Transhumanismo: la idea más peligrosa del mundo [Archivo de video]. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=IBXHv_7GUcs&ab_channel=MiklosLukacs

Muñoz González, D. M. (2020). Transhumanismo: un giro de tuerca a la pregunta por la técnica de Heidegger. *Estudios de Filosofía*, 61, 145-166.

More, M. (2013). Letter to Mother Nature. En: More, M. & Vita-More, N. (Eds.), *The Transhumanist Reader. Classical and Contemporary Essays on Science, Technology, and the Philosophy of the Human Future* (pp. 449-450). New Jersey. EE.UU: Wiley- Blackwell.

Bostrom, N. (2003). "Human Genetic Enhancement: A Transhumanist Perspective", *Journal of Value Inquiry*, 37(4), p.493-506.

Harari, Y (2015). *Homo Deus: Breve Historia del Mañana*. Barcelona, España: Debate-Penguin Random House.