

**Principales influencias del cine en la ciencia ficción y su aplicación
en el proceso de una pieza de diseño**

Camilo Andrés Lagos Rocha

División de Ciencias Sociales

Facultad de Diseño Gráfico, Universidad Santo Tomás

Trabajo de grado

Harvey Y. Montilla Buitrago

2021

Dedicatoria

Este trabajo es dedicado a mi queridísimo tío Marco Lagos, quien se convirtió en un segundo padre para mí por su apoyo constante, y que, aunque ya no esté con nosotros siempre estará en nuestros corazones.

Agradecimientos

Mis agradecimientos al profesor Harvey Montilla, por su colaboración y su compromiso como tutor, también, a la profesora Natalia Pérez por su acompañamiento en el trabajo de grado, por otro lado, a mis padres por su apoyo incondicional durante estos años de carrera, a mis profesores de los cuales he aprendido y los que estimo demasiado.

Tabla de contenido

1. Introducción.....	8
2. Justificación.....	10
3. Planteamiento del problema	14
4. Objetivo general	16
4.1 Objetivos Específicos.....	16
5. Diseño metodológico.....	17
5.1 Tipo de investigación	17
5.2 Enfoque investigativo.....	17
5.2.1. Fase 1.....	18
5.2.2. Fase 2.....	19
5.2.3 Fase 3.....	20
5.2.4. Objetos de estudio.	20
6. Estado de la cuestión	22
6.1. Estado del Arte.....	22
6.2. Marco teórico	26
6.2.1. Definición del cine.....	26
6.2.1.1. Por qué hablar de cine arte y cine independiente.....	30
6.2.1.2. La importancia de George Méliès.....	32
6.2.1.3. Los géneros en el cine.....	34
6.2.1.3.1 El concepto de literatura.	34
6.2.1.3.2. La clasificación de las películas.....	34
6.2.1.4. La Actividad de la escenografía.....	37
6.2.1.5. El aporte de la dirección de arte en cine.	38
6.2.1.6. La marca del autor en la dirección cinematográfica.	40
6.2.1.7. La música en el cine.....	40
6.2.2. Una mirada a la fotografía.	41
6.2.3. Color	43
6.2.3.1. Temperatura del color.....	44
6.2.3.2. Colores complementarios.....	45
6.2.3.3. Psicología del color.....	46
6.2.3. Una noción de la ciencia ficción.....	49
6.2.4. La animación	50

7.	Propuesta proyectual.....	52
7.1	La propuesta	53
7.2.	Preparación de la propuesta.....	55
7.2.1	Creación.....	56
7.2.1.1	Storytelling.....	63
7.2.1.2	Bocetación.....	66
7.2.2	Edición	67
7.2.3	Diseño.....	69
7.2.3.1.	Imagen	69
7.2.3.2.	Textos	69
7.2.3.3.	Maquetación	70
7.2.4	Producción.....	71
8.	Discusión	73
9.	Conclusiones.....	78
10.	Referencias.....	79
11.	Anexos	86
11.1	StoryTelling.....	86
11.2.	Ilustraciones	91
11.3.	pruebas de impresión.....	96
11.4	Análisis iconográfico y multimodal	102
	ANALISIS ICINOGRÁFICO Y ICONOLOGICO.....	106
	106
	ANALISIS MULTIMODAL.....	108

Lista de figuras

Figura 1. *Comparación de La Guerra del Mañana con Alíen e Interestelar.*

Figura 2. *Ejemplo de tabla de enfoque multimodal*

Figura 3. *Recuadro con los objetos de estudio.*

Figura 4. *Enfoque del diseño de arte. Investigaciones en el territorio nacional.*

Figura 5. *Enfoque del diseño de arte.*

Figura 6. *El cine de Kubrick.*

Figura 7. *El cine de George Méliès*

Figura 8. *Géneros del cine.*

Figura 9. *Enfoque del diseño de arte.*

Figura 10. *Modelos RGB y CMYK.*

Figura 11. *Colores cálidos y fríos.*

Figura 12. *Ejemplos de complementarios.*

Figura 13. *Significado del color y el color en el cine.*

Figura 14. *Tipos de animación*

Figura 15. *Porcentaje de películas como objeto de estudio.*

Figura 16. *Proceso editorial.*

Figura 17. *Aspectos que identifican a los subgéneros*

Figura 18. *Otros aspectos formales.*

Figura 19. *Base de las historias.*

Figura 20. *Fragmento del storytelling.*

Figura 21. *Primeros bocetos.*

Figura 22. *Búsquedas en Google.*

Figura 23. *Target definido.*

Figura 24. *Ilustraciones del libro.*

Figura 25. *Proceso de maquetación.*

Figura 26. *Foto de las pruebas de impresión.*

Figura 27. *Versiones de robot.*

Figura 28. *Comparación de subgénero espacial.*

Figura 29. *Comparación de personajes que son científicos.*

Figura 30. *Comparaciones estéticas.*

Figura 31. *Aspectos del Retro futurismo.*

Figura 32. *Unidad gráfica.*

Figura 31. *Aspectos del Retro futurismo.*

1. Introducción

El presente trabajo, tiene como fundamento los conocimientos de la carrera profesional de diseño gráfico, se aborda, como temática principal la ciencia ficción y el cine. Tiene como enfoque analizar la estética del cine de ficción, es decir, mediante la separación de los elementos gráficos más importantes, determinar, el porqué de su influencia y el transcurrir de esta en el tiempo, se ha separado por temas, como, los diferentes elementos que conforman la imagen, el enfoque diferencial de la ciencia ficción, teniendo en cuenta, la definición de las tramas, el tono y la profundidad que desempeña,

Este proyecto, como se mencionó antes, consta de analizar varias películas de Science Fiction; tales como *Metrópolis* (Fritz Lang, 1927), *2001: Una Odisea en el Espacio* (Stanley Kubrick, 1968), *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982), así también como *Matrix* (Lilly y Lana Wachowski, 1999) o *Avatar* (James Cameron, 2004) entre otras.

Se tiene un recorrido histórico y todos esos parámetros formales en la imagen, que le ha dado vida al género de ciencia ficción en el cine, lo anterior, se toma como punto de partida, para llegar a comprender cada subgénero, e identificarlo, no solo desde lo teórico, sino, desde lo estético y formal.

De igual modo, como la estética de la CF (Ciencia ficción) se ve influenciada por los cineastas; se habla, de Stanley Kubrick, George Lucas, James Cameron, Christopher Nolan entre otros y su aporte en el imaginario de la ciencia ficción; pues así, lo confirma, S, Sánchez (2007) en su libro que “La ciencia ficción ha dependiendo de los avances en la técnica de género y a la vez han provocado cambios sustanciales en sus perspectivas narrativas.” (p.16). Por eso, muchos

de ellos, aportaron, con su creatividad por medio de sus técnicas y les dio la oportunidad, de mostrar su propia perspectiva del futuro.

Por otro lado, la relación estrecha entre el cine y la ficción, George Méliès uno de los padres del cine, se inspiró en el libro de Julio Verne para realizar la película *Le Voyage dans la Lune* (El viaje de la luna) de 1902, así, fue sucediendo con varios directores con el tiempo, y en el presente, muchos de los referentes gráficos que tiene la ciencia ficción, se deben al cine.

De igual manera, se hace, un recorrido por el cine de ciencia ficción, teniendo, como eje el lenguaje visual, para realizar, un producto de diseño que contenga lo manifiesto en la investigación. Desde luego, el papel del director, que de la mano de un grupo creativo llegan a elaborar obras de arte. Además, la relevancia de la animación y la diversidad de métodos que se usan como apoyo para generar efectos especiales.

Hay, un sinnúmero de preguntas que se pueden hacer con este tema, como ¿Cuál es la importancia del cine para la ciencia ficción?, como también, ¿Cuál fue la inspiración de los artistas que le dieron una estética a la ciencia ficción en el cine?, en esta tesis, se busca responder todas estas preguntas y como esta tiene un efecto en la actualidad.

Se ve un punto de vista compositivo desde lo gráfico y cromático, el desarrollo de personajes y escenarios para generar un paralelo entre lo antiguo y lo nuevo, para poder llegar a entender cómo se formó el arquetipo de la imagen de la ciencia ficción.

Todo lo mencionado antes, irá desarrollando unos insumos que ayuden a profesionales gráficos, cineastas, fotográficos, entre otros, para que sirvan como punto de partida sin caer de

nuevo en la repetición, con la funcionalidad para el desarrollo de futuros proyectos editoriales o audiovisuales tales como son cómics, cortos, películas, animaciones, etc.

2. Justificación

Existen hoy, una gran variedad de géneros en el cine, como sus directores, que entre ellos mismos se han inspirado; un caso a mencionar, es el de George Lucas, que tomó varias técnicas de Kubrick; por otro lado, ya mencionando uno o al otro, denota un triunfo, escuchar el nombre de directores de la talla de Quentin Tarantino, Martin Scorsese, ya da por sentado el éxito de sus películas, pero, como se mencionó anteriormente, hay muchas diferencias y temas en el cine, y lo que interesa en este trabajo, es centrarse en el género de ciencia ficción, que sin dejar de lado, hay directores como Christopher Nolan, Luc Besson o James Cameron, que le han dado al cine de ficción su puesto en Hollywood, tampoco, se puede dejar de lado su éxito. Algo en común que tiene estos directores, es la importancia que le dan a sus narraciones gráficas, muchos de los trabajos de estos cineastas, ven en la imagen, el gran porte de comunicar, según la opinión de Calderón y Andrés (2017):

La imagen posee la capacidad de contar historias y una facultad para transmitir mensajes, pues siempre se ha considerado más apta que la palabra o las letras para este propósito. Saber mirar es la habilidad de observar qué se tiene delante y visualizar mental e inmediatamente cómo eso quedará enmarcado dentro de la composición. Es una de las habilidades más importantes al momento de realizar un proyecto, no sólo determina qué elementos visuales aparecerán en la imagen, sino cómo influyen estos. (p. 1).

Partiendo de lo anterior, dicho por los autores, se puede diferir qué tan importante es lo visual para cualquier proyecto, pues, ayuda al desarrollo de contenidos, no solo audiovisuales,

sino también, para contenido educativos o editoriales; de esa misma manera, se puede comprender la visión que tiene los cineastas sobre la ciencia ficción.

Por otro lado, una de las razones de que la narración este en segundo plano, es porque, el contenido visual ahora apela a sintetizar procesos importantes para dejar un buen tiempo en el desarrollo gráfico, según Alvarado, Manguil y Crespo (2016):

El uso de imágenes junto al lenguaje es un aspecto de la multimodalidad que actualmente atrae especial atención en el campo de los estudios del discurso, ya que el desarrollo de las nuevas tecnologías y el potencial comunicativo de la imagen evidencian cada vez más que el significado, en raras ocasiones, se construye únicamente por medio del lenguaje oral o escrito. (p. 1).

Es por eso, que en el cine se puede ver reflejado el trabajo de los directores en las imágenes que quiere comunicar; existen películas donde la planeación cromática, sonora, de vestuario, hasta el escenario, cumple un buen papel para llegar a contar una historia, a esto, se le suma el manejo de su gráfica, aunque los críticos lleguen a detestarla, se genera un estilo propio de los productores.

Para ser conciso, debido a que la intención del trabajo de grado, es desarrollar un producto de diseño, que tenga como tema principal la ciencia ficción, se escoge al cine, por contener una gran variedad de referentes visuales que ayude al proyecto. Por otro lado, analizar la imagen de la ciencia ficción en el cine, aporta, un registro de aspectos del lenguaje visual del género, como la manera, de identificar la imagen de los subgéneros, una actividad pertinente de la carrera de diseño gráfico; también, evidenciar que la imagen de la ciencia ficción en la

cinematografía, a prestado atención al pasado, y se ha dejado de innovar el apartado gráfico, manteniendo esas influencias.

Este punto de vista, es por la notoriedad que se encuentra en el desarrollo de cualquier trabajo artístico, las influencias han tenido una importancia en el artista, pero cuántos son conscientes de esa proyección. Para empezar, hay que dejar claro que esto sucede en todos los apartados de este oficio, tales como, la música, la literatura, la pintura, etc. En el cine, se tiene la oportunidad de poder identificar, esos parecidos con más frecuencia, para citar un ejemplo, la película *La guerra del mañana* o *the Tomorrow War* en inglés (2021), dirigida por Chris Mckay tiene muchas influencias con *Interestelar* y *Alíen* tal como se ve en la figura 1, pues en el primer recuadro, se ve las similitudes de encuadres para evidenciar el viaje en el tiempo, el segundo recuadro, las influencias que pudieron tener en *alíen*, imagen a la izquierda, para el diseño del personaje de la imagen derecha, por no mencionar más, de forma similar se observa en la construcción de la dirección de arte de las películas, en especialmente en las de ciencia ficción.

Figura 1.

Comparación de La Guerra del Mañana con Alíen e Interestelar.



Nota. Elaboración propia.

Además, cada film, es reconocible por su desarrollo de arte, ya sea, por sus escenarios, su vestuario, su soundtrack o por su fotografía, pero, es interesante, hasta qué punto ha llegado esa influencia, o también, como se ha transformado con el tiempo, de ahí, parte esa motivación de este proyecto de investigación, puesto que, esto daría un reconocimiento, o una idea al trabajo de dirección de arte.

El desarrollo de este trabajo de grado, está en base, a unos parámetros propios de la carrera de diseño, debido a que, se muestra una problemática de desarrollo y proceso en el género de ciencia ficción en el cine, de la misma manera, como lo plantea el PEP (Proyecto educativo del programa) (2012) exponen que el diseño, es un oficio creativo, proyectual y metodológico, en la fabricación de formas rentables, en concepciones fundamentadas en teorías de diseño determinadas en la forma, los procesos de reproducción o de manufactura.

De mismo modo, este, busca posibles soluciones en la identidad visual de la CF, ya que muestra una problemática en el desarrollo de imagen, que parte de lo técnico, tecnológico y cultural, ya que, el cine no solo es una forma de narrar historias sino también un proceso creativo, como una documentación histórica. Y como menciona el PEP el diseño es una carrera abierta a perspectivas sociales y tecnológicas

Por otro lado, la investigación busca, por medio de referentes previamente analizados, exponer unos recursos gráficos, que ayuden en la innovación de la imagen del género de ciencia ficción; por consiguiente, la elaboración de proyecto va a la par con el programa de estudio de la facultad de Diseño gráfico y sus núcleos problémicos, así como, lo dispone el PEP (proyecto educativo del Programa) de la Universidad Santo Tomás; ya que se acopla al perfil del

profesional y ocupacional, tales como, Director creativo, Director de diseño, Investigador y Gestor de proyectos.

3. Planteamiento del problema

El cine de ciencia ficción, deja avances en una gráfica formal, muchos directores, que tomaron este género, fueron implantando una idea que fue dejando un referente muy claro, al mencionar la ciencia ficción, varias personas van a buscar aquellos alusivos, que los puedan aproximar a un aspecto que llame la atención, o a un imaginario de la ficción; muchos de estos, se deben al modernismo o de una revolución tecnológica; hubo un artista que planificó el color y el diseño, tomando una perspectiva de sociedades avanzadas tecnológicamente, así mismo, pasó con otros aspectos, tal como expresa Gonzalo (2017), en su artículo Los imaginarios tecnológicos en la ciencia ficción, *El Litoral*, donde manifiesta que:

La literatura y el cine están llenos de utopías y distopías sobre futuras sociedades tecnológicas. De hecho, la ciencia ficción como género nació durante el siglo XIX en Europa, en pleno auge positivista. Por lo cual, se la puede considerar una consecuencia literaria del impacto de la revolución industrial en el imaginario de la modernidad.

Por ende, la idea de los carros voladores no es nada nueva, ya que, en 1904 el escritor Julio Verne describió en su libro “Dueño del mundo” un coche-barco-avión, que sería el primer componente referencial de desarrollo de imagen del género de ciencia ficción. Desde el punto de vista del diseño, la repetición de la imagen puede afectar de manera negativa, debido a que, su constante reproducción la deje en un simple cliché, esto se debe, porque el género de ciencia ficción en el cine está mirando al pasado, por lo rentable que fue y olvido el principio con el que

se fundó, es así que, si se piensa ilustrar el futuro, muchos se basaran en este tipo de referentes, el cual hay artistas gráficos que ya siguen este tipo parámetros.

Por otro lado, se debe a que las películas de ciencia ficción, ha emocionado a grandes y pequeños por medio de su gráfica, el protagonismo de sus elementos visuales y cromáticos han dado de qué hablar, como señala Petit y Solbes (2015) donde cita a Tobin (2010) afirmando que el “El cine puede ser una vía de fomento de actividades emocionales positivas y colectivas que encaminan a los participantes en la actividad hacia un clima de diversión conjunta que desencadene el estado emocional sincronizado y positivo.” (p.312), por ello han influenciado a generaciones a continuar con esa fórmula, o valga el caso de Star Wars de George Lucas, que fue dejando una huella en la estética del género.

Otra observación, que complementa lo mencionado antes, es la fragmentación que se fue dando en la ficción, por lo general, queda encerrado o simplificado en el “género de ciencia ficción”, pero la realidad, es que este también contiene unas clases que se diferencian por sus temáticas, incluso la imagen puede ayudar a identificar sus divisiones, como por ejemplo, el retro futurismo, uno de los tipos de Sci-Fi que por medio de sus elementos formales se puede reconocer de qué clase pertenece, igualmente el cyberpunk o steampunk que son ramas que se dividen de este. La cuestión es que, aunque parece innovarse, solo se dedican a juntar lo bueno de cada uno de los subgéneros, pero no genera nuevos aires en el lenguaje visual de la ciencia ficción en el cine; es por eso, que es necesario comprender estos subgéneros para saber el porqué de la influencia que ha tenido el cine sobre la ciencia ficción.

En concreto, el problema se presenta muy evidente, ya que esto bloqueó la imaginación de alguna manera, que ahora mucha de la estética que se ve en las películas actuales, es parecida y poco atónita, pues si se refiere al cine de ciencia ficción siempre se ha diferenciado por su

forma de sorprender a los espectadores, la última que lo hizo fue Avatar (2009) de James Cameron, desde el punto de vista de J. Becerra (2010):

““Avatar” es un antes y un después en la historia del cine. No solamente son imágenes distintas a lo que se pudo haber visto antes, sino que también cambió el proceso de cómo se hace una película. Esto es muy distinto a todo lo anterior”

De este modo, así como sus predecesores dejaron su influencia en el futuro; muchos de los artistas gráficos que se han encargado de la imagen, tomaron cada referente como algo ya estipulado que se perdió la innovación que afectó la sensación y el sentimiento que se comunicaba a los consumidores de contenidos visuales. para ello he definido el problema como:

¿Qué aspectos del lenguaje visual dentro del cine han influido en el arquetipo estético de la ciencia ficción?

4. Objetivo general

Identificar los elementos gráficos en el cine, que contribuye en el aspecto visual del género de Ciencia Ficción, con el fin de determinar la influencia en su arquetipo estético.

4.1 Objetivos Específicos

- Establecer los subgéneros de la ciencia ficción para determinar su divergencia reconociendo sus patrones estéticos.
- Analizar los aspectos gráficos de los subgéneros de la ciencia ficción en el cine, con el fin de encontrar las transformaciones que han sufrido con el tiempo y reconocer así su influencia en el género.

- Definir el prototipo ideal para dar a conocer la influencia del cine en la ciencia ficción, para aportar por medio del lenguaje del diseño unos conocimientos que puedan contribuir en la construcción de la imagen de la ciencia ficción.

5. Diseño metodológico

5.1 Tipo de investigación

La investigación, tiene una línea de desarrollo enfocada en una tipología cualitativa, de acuerdo a Herrera (2008), opina, que la investigación cualitativa son las que recopilan y analizan datos, que son estudiados por medio de observación y entrevistas no estructuradas. Ya que, desde el primer momento de este proyecto, se fundamenta en dar respuesta al problema ya antes planteado, mediante un análisis de imagen; para ello, se tendrá en cuenta los postulados y escritos investigativos, que den un apoyo teórico en el proceso de exploración.

Por otra parte, la base de la investigación, tiene como foco establecer una comparativa entre los objetos de estudio que son: El cine y el género de la ciencia ficción. De la misma manera, desglosar un conocimiento que ayude a artistas con el proceso de “creación”.

5.2 Enfoque investigativo

Como punto de partida de la investigación, se extraerán datos a partir de lecturas y documentos de procedencia académica e investigativos, también, por supuesto, la visualización de las películas que son objeto de indagación, además, de lo aludido se desarrollara como estrategia, la realización de una o más matrices de comparación, que ayude a organizar el contenido sacado de los objetos de estudio, para que de esta manera, se vea evidenciada las diferencias presentadas entre los subgéneros que subyacen dentro de la CF, y así de esa forma, poder comprender qué tan diferentes es la interpretación entre los mismos. Hablando con más

detalle, el proyecto se divide en tres fases, la primera estudio del objeto, la segunda la correlación del objeto de estudio y su desarrollo dentro de la ciencia ficción en el cine, y por último, la elaboración de la pieza de diseño.

5.2.1. Fase 1.

La primera fase, se inicia con definir y clasificar los subgéneros que se encuentran en la CF, con el fin, de determinar sus diferencias y semejanzas, para la categorización de cada film, posteriormente, partiendo de este hecho, la visualización de cada película seleccionada para el estudio, más tarde, la realización de un análisis visual detallado teniendo en cuenta la metodología iconográfica e iconológica, planteada por Erwin Panofsky (1892 – 1968), un reconocido investigador e historiador de arte; tal método constituye de tres niveles como lo son: el *Pre iconográfico*, este se basa en lo que se ve y lo que hay, es la descripción del objeto al que se estudia, *El iconográfico*, este siguiente nivel consta en el significado de lo que se ve y su interpretación, para Panofsky es “la identificación de imágenes, historias y alegorías”, y por último *El iconológico*, que determina en qué quiere decir lo que está representado teniendo en cuenta el contexto histórico y su artista.

Desde la observación de Armendáriz, Sosa & Puca (2013) afirma que el primer punto consta en determinar los aspectos más significativos del conjunto (el alto, el ancho, la profundidad, la estética, los personajes, los colores, los materiales, etc.); el segundo lo menciona como los elementos que lo guardan, los atributos y particulares de la obra, siendo un nivel más complejo, y el tercero lo definen como el análisis en base al contexto cultural, se profundiza en las técnicas, las influencias y las motivaciones que estimularon a sus desarrolladores.(p.p.31).

La aplicación de un estudio descriptivo, es porque el objetivo principal es presentar detalladamente dentro de la investigación, la mayor parte de cambios determinados por medio de

la interpretación del género de ciencia ficción, todo lo dicho antes, queda registrado en una matriz que se realizará por cada película.

5.2.2. Fase 2.

Dentro la fase 2, se toma como apoyo el análisis multimodal o ADM, propuesto por Gunther Kress y Teo van Leeuwen que han desarrollado desde los ochenta, los noventa y posteriormente en el 2010. Este análisis conlleva, en la materialización de medios, tales como la computación, la televisión, los periódicos; es decir, el estudio del lenguaje en los recursos como las imágenes, el sonido, la gestualidad, la música y las acciones, esto también, se aplica para videos, materiales impresos, sitios web u objetos tridimensionales para el enfoque investigativo.

Basándose en la teoría propuesta por Gunther K. (2010), también, llamada la teoría socio semiótica, esta propuesta tiene como protagonista al diseño y considerando los elementos semióticos el foco de la comunicación, según, B. Cárcamo (2018), deriva de una atención a la realización lingüística individual. A los recursos semióticos y a un enfoque corpóreo. Este análisis será de importancia en la segunda fase ya que se incorporará como sostén para escudriñar los elementos a comparar.

Por siguiente, tomando como ejemplo la figura 2 se diseña una rúbrica que se acomode a las condiciones del trabajo teniendo en cuenta la pregunta problema, a grosso modo, se toma cada grupo de películas por subgénero y se compara entre ellas y así evidenciar las transformaciones temporales e influencias de los objetos de estudio.

Figura 2.

Ejemplo de tabla de enfoque multimodal

Figura	Componentes	Visual	Palabra	Sonido
Metáfora 1	Meta	Auto	—	—
	Fuente	—	Persona aconseja a conductor en voz superpuesta	—
Metáfora 2	Meta	Etiqueta de té	—	—
	Fuente	Reloj hipnotizador	Palabras de hipnotizador a paciente	Voz silenciosa de hipnotizador

Nota. Extracto de análisis multimodal de comerciales (Urio-Aparisi), 2009. tomado de El análisis del discurso multimodal. (Párr.55). por B.Cárcamo. 2018.

5.2.3 Fase 3.

Como último paso, la fase 3 es la socialización de los conocimientos adquiridos en la investigación, señalados en la fase 1 y 2, en conclusión, se parte de la clasificación del género de CF para unificar los elementos de aprendizaje y próximo a detallar las diferencias y semejanzas; con ello, la definición y realización de un producto de diseño.

5.2.4. Objetos de estudio.

Para la elaboración del proyecto, se escoge los objetos de estudio por pertenecer a una década específica, también, por la relevancia que tuvo en su estreno y por pertenecer a uno o más subgéneros de la ciencia ficción; por ello, se determinó que las fuentes y/o recursos los cuales serán utilizados en esta investigación son las películas de la figura 3.

Los estudios visuales son presentados y evidenciados en el análisis de un banco de imágenes encontrado en los anexos, mostrando de esa manera en términos visuales los elementos que han tenido transformación con el pasar del tiempo, la fase analítica se presenta en el

desarrollo de la investigación la cual será notoria en el repaso de los puntos anteriores, a esto se le suma la información encontrada por los referentes, documentos originales, fuentes académicas o de consulta, etc.

Figura 3.

Recuadro con los objetos de estudio.





Nota. De elaboración propia.

6. Estado de la cuestión

6.1. Estado del Arte

Respecto a los antecedentes, se observó una variedad de proyectos investigativos, de los cuales, se evidencia, que muchos de los documentos estudian el cine o la ciencia ficción, por separado, son mínimos, los que tiene al cine de ciencia ficción como objeto de estudio desde el enfoque artístico.

por consiguiente, si se puede ver trabajos desde aspectos disciplinares distintos, de igual forma, documentos donde el análisis visual es histórico o técnico, pero con otros objetos de estudio.

La primera tesis a plantear es una investigación de doctorado de la universidad autónoma de Barcelona, del área de ciencias humanas del 2008 por Noemí Monroy que se llama “Literatura y cine de ciencia ficción perspectivas teóricas”, donde expone un problema en el término de ciencia ficción como género, pero no busca definirlo sino más bien, compartir que lo identifica, también, el hecho de que teóricos lo considera como fantasía y otros ni siquiera se lo imaginan, todo esta va envuelto en los distintos orígenes del género, desde el punto de la autora muchos de los trabajos investigativos sobre la ciencia ficción y cito a Monroy (2008) propone que “tienden a cercenar del panorama al cine pues consideran de menor valor estético e ideológico que la literatura”; Monroy llega a concluir, que la ciencia ficción es un género con influencias sociales, históricas y culturales que parten de la mecanización del inicio del siglo XX, además que el género fue posible desde la modernidad y que fue la segunda guerra mundial determinante para el desarrollo del género, así mismo, determina que la ciencia ficción es la fusión de dos fuentes opuestas y contradictorias que trabajan en armonía, pues es un género polimorfo porque puede estar conjuntamente con otros tipos.

Otra de las investigaciones que se encontró, se llama “Construyendo cultura visual a través del cartel del cine” realizado por Flores & Montes de España (2017), es un análisis formal de las transformaciones de los afiches en sagas de películas, dado un enfoque en el color y el diseño de los escenarios. El objetivo de la investigación, es analizar los signos lingüísticos, icónicos y plásticos, analizaron carteles de películas como Star Wars, Harry Potter, Rápidos y furiosos, entre otros. Flores y Montes llegan a concluir que los aspectos gráficos se mantienen como una constante en la composición dentro las sagas de películas, donde se esfuerza la unión gráfica, como también, el hecho de que los cárteles mantienen sus aspectos plásticos con el tiempo.

Del mismo modo, otro análisis de Cartel, está enfocado más a la productora de Universal, este es realizado por Sánchez (2018) bajo la disciplina de diseño gráfico, consta de el análisis visual de los afiches dentro la temporada 2013, 2014 y 2015, el objetivo de la investigación es mostrar el protagonismo del cartel publicitario y el poder de su comunicación. Sánchez, muestra como resultado, que cada cartel en su composición es determinado por el factor del género; el aspecto cromático se configura como un elemento de mayor importancia por la información que llega a comunicar al espectador.

Desde el ámbito del periodismo de la universidad de Valladolid por Ana Cea (2018) de la facultad de filosofía y letras, hace un análisis teórico por el cual expone que Blade Runner es una herramienta de comunicación en la prensa española. La autora expresa que la película de 1982 se ha convertido en un elemento de comunicación que expone temas como la ciencia ficción, el medio ambiente, el arte, el cine, la literatura y hasta la moda.

El objetivo de la investigación se centra en analizar la presencia de la prensa escrita en los diarios ABC y el país en las películas Blade Runner y Blade Runner 2049; Los resultados que dio Cea fueron que Blade Runner ha presentado desde su estreno un papel importante en los últimos años, ya que desde 1982 las características del film como su estética y estilo, son referencias propias de todo el aspecto plástico y literario de un género que marca una moda en lo urbano y tecnológico.

En la siguiente figura 4 se evidencian otros estudios estéticos y de análisis que se han realizado en el último año en el país.

Figura 4.

Investigaciones en el territorio nacional.

<p>Título</p> <p>El cine de ciencia ficción como condición que posibilita repensar lo vivo y la vida</p>	<p>Autor</p> <p>Claudia Jaramillo</p>	<p>Lugar</p> <p>Colombia</p>	<p>Año</p> <p>2021</p>
<p>Resumen</p> <p>Presenta enfoques dentro del cine de ciencia ficción que fundamenta las enseñanzas de la ciencia, mayormente en la biología. Una relación estrecha entre cine y docencia del mismo modo entre lo vivo y la mirada al futuro.</p>		<p>Resultados</p> <p>La autora da como resultado que el cine de ciencia ficción pone en la mesa la noción del futuro y evidencia los aspectos que van en relación con lo artificial, una mirada a los riesgos o temores que aquejan la humanidad y de alguna manera, invita a reflexionar.</p>	
<p>Título</p> <p>Análisis de la mirada cinematográfica de estereotipos culturales y sociales en producciones cinematográficas colombianas.</p>	<p>Autor</p> <p>Cesar Gómez</p>	<p>Lugar</p> <p>Colombia</p>	<p>Año</p> <p>2021</p>
<p>Resumen</p> <p>Este documento centra el análisis en los personajes que son representantes en el cine colombiano tales como (Al son que me toquen bailo, Nadie sabe para quién trabaja, El paseo 4, uno al año no hace daño.) En donde se profundiza sus características, apariencia y comportamientos socioculturales.</p>		<p>Resultados</p> <p>Los resultados que llego el investigador fue que, en este tipo de películas se ven temas como la familia católica tradicional, la idea de belleza, el deseo masculino, rasgos de violencia y el país más feliz del mundo. Todo lo anterior apoyado en la mayor medida al desarrollo de comedia cinematográfica, que van apeladas a un modelo capitalista, de esta manera, la representación de la sociedad colombiana como eje para que los espectadores asistan a las salas del cine.</p>	

Nota. Investigaciones realizadas por el ministerio de educación y la universidad Distrital.

En consecuencia, existen investigaciones donde el objeto de estudio es el cine o la ciencia ficción desde todo ámbito profesional, sin embargo, dentro de la indagación no se halló documentos en donde el enfoque sea la identificación de los géneros cinematográficos o de la CF desde el aspecto formal, estético o plástico, sino más bien, a partir de lo teórico o científico. De igual modo, si hay proyectos donde se analiza las imágenes y el significado semiótico que esta

contiene en el cine ya sea en el análisis de imagen de movimiento o el análisis del cartel cinematográfico.

6.2. Marco teórico

6.2.1. Definición del cine

Cuando se menciona al cine, se debe hacer un acercamiento a unos instrumentos de animación del siglo XIX, tales como fenaquistiscopio creado en 1830 por Joseph Ferdinand, el zoótropo que fue creado por William Horner en 1834 es un instrumento que consiste en un recipiente cilíndrico giratorio con formas en su interior que genera una ilusión de movimiento, de la misma manera el praxinoscopio inventado en 1877 por Émile Reynaud este consistía en generar la ilusión por espejos, estos objetos están representados en la figura 5, hay que añadir la cámara fotográfica.

Al respecto, teniendo en cuenta ese desarrollo tecnológico los hermanos Lumiere crearon el cinematógrafo, cuya esencia de esta se encontraba en captar la imagen en secuencia, esta renovadora idea sería explotada en Francia para la aparición de los teatros cinematográficos, fue allí donde se hizo la primera proyección la cual contenía la grabación de un tren acercándose a la pantalla, fue Georges Méliès aprovechando su conocimiento de las artes y del ilusionismo para jugar con el cinematógrafo, creando todo tipo de técnicas que hasta el día de hoy se siguen usando, pero eso se desarrollara más adelante.

Figura 5.

Elementos que inspiraron en el cinematógrafo.



Fenaquistiscopio



Praxinoscopio



Zootropo

Nota. Representaciones de instrumentos de animación que influyeron en el cinematógrafo.

imágenes tomadas de Aparatos pre cinematográficos. por Filmotec Unam,

2019. <https://museovirtual.filmoteca.unam.mx/aparatos/>

El cine es la síntesis de la palabra cinematografía, la cual es determinada como la técnica de capturar imágenes en movimiento así mismo de almacenarlas, sin embargo, es más que eso ya que es comparada con la literatura debido a que los dos tienen un autor, una tesis expuesta y las dos llevan a un razonamiento, pero eso se debe a la gran variedad de recursos literarios que se han adaptado en el cine como por ejemplo la bella durmiente de 1959; según Gimferrer (1999) La esencia de la novela no es su tema o apoyo social, sino su carácter de organizar la realidad de la palabra en una secuencia narrativa. Así como una novela organiza la realidad por medio de las palabras, una película lo organiza a través de lo visual. Por otro lado, también comenta que el desarrollo esencial del arte cinematográfico, depende en gran medida del equipo de producción y además resaltó que se trata de un arte no libre, porque requiere de medios materiales y está sujeto a la ley de demanda como también al principio comercial (pp.4,7). deduciendo que el cine está prescrito para el consumidor y en ocasiones esto lo puede limitar. Además, se puede aportar con lo mencionado antes que el cine es un medio de entretenimiento que es exclusivamente para el espectador, su consumo es determinado por las tendencias y modas.

Aparte, el cine es la combinación de las bellas artes, tiene como centro la literatura, la danza, la música, la pintura, la arquitectura y la escultura, cada una cumple un papel en su producción; este tipo de obras es considerado un arte y una técnica que funciona en narrar historias mediante la proyección de imágenes, también es conocido como el séptimo arte, de esta manera considera R. Arnheim (1932) que:

El cine se asemeja a la pintura, la música, la literatura y la danza en cuanto que: es un medio que se puede utilizar para producir resultados artísticos, pero no es necesario. Por ejemplo, las tarjetas postales en colores no son arte ni tienen la atención de serlo.

Tampoco lo son una marcha militar, un relato de <<confesiones verdaderas>> o el striptease. Y los films no son necesariamente arte cinematográfico. (Pág.19).

De la misma manera y teniendo presente lo anterior, no cualquier trabajo cinematográfico puede ser considerado un arte, primero debe pasar por unos parámetros que lo puedan definir como tal, a lo que se quiere llegar es si hay una buena construcción del guion, si el apartado de la música cumple con la fusión de transmitir sentimientos junto con la imagen en movimiento, etc. El hecho es que el cine es una actividad en donde el grupo de desarrollo cumple una gran importancia es por la razón de ser un oficio que se fundamenta en la práctica en alguna medida llega ser empírico, pues muchas de las técnicas o avance tecnológico se han dado por la creatividad de sus creativos de esa misma manera lo ve Yabkowski y Dipaola (2012):

El cine es tanta expresión para ser Práctica Práctica, crítica insurrecta, afirmación de las cualidades productivas y transformadoras del hombre en el mundo. Un cine de la vida que toma posición por la inmanencia contra la trascendencia de la Ley. En este punto, acontecimiento y azar se mimetizan y corroen toda Ley que tienda a presentarse como

identidad absoluta, como determinación totalizante que busca anular la vida singular y dinámica bajo la forma de una universalidad abstracta y estática. (p.33).

De igual manera, de la cita anterior, se puede decir que el cine es una recámara llena sentido social, emocional o filosófico en donde el autor o autores buscan responder sus propias preguntas de una manera expresiva acompañado de todo tipo de técnicas artísticas, además el sentido filosófico siempre ha tenido importancia en la elaboración de la misma.

De manera análoga el cine es también un registro documental, ya que plasma una realidad en tiempos pasados, como también plantear realidades inexistentes, así como la fotografía, el cine deja un registro de comportamientos, hechos históricos, modas, preferencias, por mencionar algunas, dado a la necesidad del hombre por dejar una huella de su existencia como se evidencia en arte pictórico o en Renacimiento, según Gubern (2014) citando a Malraux el cine es la fachada más evolucionada del realismo plástico de Renacimiento, por otro lado Gubern dice que el cine es como la fotografía y el fonógrafo, es un proceso técnico que permite al ser humano capturar aspectos del mundo, la dinámica de la realidad concreta. Fue la mayor solución óptica proporcionada por la ciencia del siglo XIX al arte de la época, el deseo de realismo que se manifestó en el naturalismo y la pintura impresionista. Y este creciente realismo es fruto de una sociedad y de un momento histórico. (pp.2). Se puede decir que el cine es una industria que está compuesta desde lo técnico, práctico y teórico, que es popularmente usado como medio de entretenimiento o de documentación, pero que también conlleva un concepto filosófico a responder su existencia en el mundo y la relación con su entorno, que sea un arte o no ya depende de su autor o su espectador.

6.2.1.1. Por qué hablar de cine arte y cine independiente.

Al cine arte le han dado muchos nombres como cine de autor o cine independiente, sin embargo, depende exclusivamente a quien se le pregunte, lo que sí está claro es que las tres formas de conocerlo varía en su definición, cuando se refiere al cine como arte se habla cuando una película cumple unos parámetros específicos como la pintura, hay artistas que dejan un estilo en sus obras y son admiradas e identificadas por cualquier crítico o por personas que no son muy conocedoras del tema, lo mismo sucede con el cine que se podría asemejar al cine de autor, pero el cine arte se refiere a la composición de la imagen a la importancia de la elaboración de un buen guion, a la puesta en escena con la fotografía, a la libre creatividad de los productores, Del Prado (s.f) comenta que el cine tiene muchas influencias, tanto en términos de contenidos como de forma, que la cinematografía es una obra de arte que encierra a muchas otras, por un lado la literatura, la fotografía, así como la dirección artística, son los herederos de la pintura y se asemeja a la arquitectura o a la escultura en los procesos de terminación. Partiendo de lo anterior el cine arte es todo el proceso artístico que identifica una película de otra de igual modo de un director a otro como el ejemplo de la figura 6.

Figura 6.

El cine de Kubrick



Nota. Imagen sacada de *cine arte alameda homenaje a Kubrick*

<https://www.latercera.com/culto/2018/06/29/cine-arte-alameda-homenaje-a-kubrick-ciclo-peliculas/>.

Siguiendo con planteamiento, cuando se menciona ¿Por qué hablar de cine arte?, es porque no es muy diferente al de autor, como se había dicho el cine es una obra, así que también debe poseer un dramaturgo, de ahí parte el cine de autor se identifica por la intención del artista por expresar una idea o una crítica, pronunciar por medio de la imagen una inconformidad, de aquí se evidencia que no es muy diferente al cine arte, Para Pons (2017) el término de cine arte lo usan las personas para referirse al cine que no comprenden, ya sea por sus dificultades para leer o disfrutar, por otro lado él dice que desde el punto de vista del productor, es decir, del director, el cine de autor, en refuerzo, es una obra que lleva el sello de autoría y no tiene nada que ver con el arte. Aunque el aporte de Pons es en parte un acierto, no hay que dudar que las dos formas, cine o de autor van ligadas comparten ideas similares son un complemento de un todo, no se pueden separar la obra del artista.

Por otro lado, hablar del cine independiente, es porque este determina por no seguir los estatutos comerciales de la industria de Hollywood, el origen del cine europeo es independiente, pero para comprender esta idea hay que referirse a la libre creación del film cuya producción es de bajo presupuesto y su productora es pequeña, su construcción es más realista asemejándose a la vida cotidiana para García & Menéndez (2006) El cine independiente fomenta un nexo contemporáneo, abrazando el espíritu de la libertad creativa y la narración abierta, con conexiones artísticas típicas de un movimiento o escuela cinematográfica que rechaza los estándares del cine, la industria o los modelos comerciales; no obstante, el cine arte está mermado en sus diferentes formas hay que comprenderse que al mencionarse no hay que dejar

ninguna por aparte, este cine es como una filarmónica, los creativos o productores son como los músicos que le dan peso a la presentación que va acompañada por un director que guía y deja plasmada una marca de autor y que previamente hubo unos encargados de la organización, así que el cine arte es la tradición de un trabajo cinematográfico que se apoya de lo artístico teniendo como referente su director, que asumen las libertades que las productoras independientes les dan para crear obras de alta calidad narrativa.

6.2.1.2. La importancia de George Méliès.

Cuando se menciona la historia del cine es un derecho total mencionar a Méliès; nacido en París Francia en 1861, la historia cuenta que Méliès fue uno de los primeros espectadores que tuvo los hermanos Lumiere, donde se fascinó por la imagen en movimiento y en ello encontró una manera de salir adelante. Méliès era artista y además tenía conocimientos de la magia, su aporte al cine ha sido fulminante, fue el primero en firmar películas de ficción, después de conseguir su primera cámara creó un estudio, donde, escribió y produjo más de 400 películas, fue el primero en usar actores para sus obras y en aplicarle efectos especiales, su película más memorable es El viaje a la luna de 1902 figura 7, lamentablemente la industria fue transformándose a la cual no se pudo adaptar y obligándolo a dejarla, murió en la pobreza y no fue muchos años después que su nombre fue de mucha importancia para la historia del cine.

Figura 7.

El cine de George Méliès



Nota: Imagen sacada de <https://www.sensacine.com/actores/actor-10070/fotos/detalle/?cmediafile=18888510>

Asimismo, el cine era un medio como cualquiera, pero Méliès pudo hacer que el cine fuera considerado como un arte y en un espectáculo, debido a que sus talentos como dibujante, escritor, director de teatro, actor e ilusionista fueron un sello incorporado para ayudar a mostrar su imaginación, le dio una estética que se podía claramente identificar, mejorando todo tipo de técnicas como la superposición en sus fotogramas, también en el uso de repetición y el buen uso de las formas con fondos oscuros, su talento como ilusionista aportó en los efectos especiales. Según Brakhage (2019) George Méliès estaba destinado a ser el artista que hoy se conoce, que después de encontrar su medio hizo que su imaginación se pusiera en movimiento, se convirtió en el artista que siempre tuvo, el primero en el mundo moderno en convertir un “medio” en un “arte”, haciendo que sus demonios hayan sido succionados a un campo hipersensible. Pero Méliès no fue solo eso, fue un visionario que vio en las imágenes en movimiento la oportunidad de contar historias, vio al hombre en la luna mucho antes que sucediera; así como lo dice López (2018) Méliès mostró al mundo la magia, los sueños y la ficción combinado con los universos de Houdini creando mundos intensos, fantasmagóricos e ilusiones. También presentó ser un visionario con el viaje a la luna o el túnel bajo el canal de la Mancha.

George Méliès se le debe la concepción que se tiene del cine contemporáneo colaboró con sus técnicas, vio en el cine la oportunidad de dejar un imaginario propio de un artista.

6.2.1.3. Los géneros en el cine.

6.2.1.3.1 El concepto de literatura.

Antes de tocar el tema de los géneros, se debe mencionar la literatura, pues, el origen de ellos parte de aquí. La literatura llega ser un relato que puede tener un contenido real o ficticio, dentro la literatura llegan a ver muchas posibilidades de encarnar papeles que en vida ni siquiera se pensaría, pero una de las cosas fundamentales es como el lenguaje llega a tener forma, comunicando aquello que el escritor tiene que decir y empieza a ser esencial para que su lector llegue estar en conexión, para Bodoc (2012) la palabra literatura es hacer la mentira fascinante, porque de esa manera se puede contar la verdad, de la misma manera la literatura puede contar la verdad mediante relatos falsos. La realidad es que la literatura embarca el quehacer humano, donde todo lo escrito debe tener un contexto, una experiencia o una investigación entre otros por no mencionarlos, así lo expresa Mendoza (2019) que ha estado en la necesidad de estar cerca de los relatos, recorriendo lugares, entrevistando e investigando para crear sus historias.

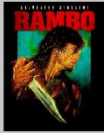


6.2.1.3.2. La clasificación de las películas.

Ahora bien, ya se habló de literatura; los primeros directores se basaron en libros literarios como lo sucedido con George Méliès con la adaptación del viaje a la luna de Julio Verne. La cuestión es que estos géneros fueron formando criterios que con el tiempo se empezaron a identificar en el cine, generando unos parámetros narrativos y estéticos. Muños (2018) comparte que el género cinematográfico se entiende como el contenido de una película, que ayuda a la clasificación de la misma, determinado por su temática o componentes narrativos, esta forma de hacerse lleva sus orígenes en la literatura, filosofía, y el arte clásico. Continuado el planteamiento se puede decir que es la división de unos rasgos específicos que la sistematizan, con la intención de ayudar al espectador a seleccionar y calificar.

Esta desfragmentación se ha dado con unos ideales más industriales para especificar y sectorizar los gustos de los espectadores; la clasificación en los géneros como acción, drama, comedia han especificado unas tendencias que el consumidor detalla en la medida que este lo busca, lo determina y lo escoge, Altman (2010) manifiesta que los géneros siguen por un camino clásico, que enfatiza la superioridad de la industria, de la mano del efecto que se produce en las masas, con la misión de la productora y la respuesta del público. Por otro lado, según Triquell (2017) el cine necesita clasificar en función de la oferta y demanda, como en carteleras o en videos que denotan definiciones vacías formuladas para un grupo pequeño de películas. Los géneros en cine han aportado un orden a la gran variedad de contenidos cinematográficos que hasta la actualidad no han parado de producirse, y si esto fue hecho de manera empírica o industrial ya se lo dejo a su criterio, siguiendo el bosquejo en la figura 8 estos son los géneros del cine:

Figura 8.

. Géneros del cine

<p>Género de Acción</p> 	<p>El cine de acción se identifica por la gran cantidad de imágenes que son desarrolladas por los efectos especiales, este tipo de género ha acompañado al cine desde el principio, Marino (2020) dice que el género tiene como cualidad los combates ya sea artes marciales, artes mixtas o militares, que esto de alguna manera ya es parte de la identidad del género de acción.</p>
<p>Género de Aventura</p> 	<p>En el caso del género de aventura este se entiende como el recorrido del protagonista por escenarios ficticios o reales, va de la mano con el camino del héroe, según C. Chávez (2012) es un género parecido al de acción, sus narrativas son interesantes y traen experiencias frescas y lugares extraordinarios; un ejemplo de este género es Indiana Jones donde su protagonista recorre pueblos antiguos y ciudadelas secretas, hay una narración casi fantástica.</p>
<p>Género de Comedia</p> 	<p>La comedia viene desde la antigua Grecia, el género de comedia se identifica por la exageración de sus acciones, en ocasiones la comedia puede estar acompañada por otros géneros, hay que mencionar que hay diferentes tipos de comedia, pero sus películas casi siempre buscan entretener, para Alonso (s.f.) El cine de comedia se entiende por el uso de bromas y chistes expresadas de forma verbal o física, intenta provocar la risa del público.</p>

Género de Ciencia Ficción



La ficción en el cine está compuesta por fusionar la fantasía, la aventura y la acción, todas estas van encerradas por temas tecnológicos, futuristas o sociales. Para Tellote (1999) dice que el género presenta características de otros géneros y su atractivo se debe a las capacidades imaginativas del medio cinematográfico. El género de ciencia ficción tiende a sorprender por el detalle de sus escenografías y por sus efectos, además se destaca por su vestuario, es uno de los géneros que más ha perdurado en el tiempo y ha aportado a la industria.

Género documental



El género documental es el que está enfocado en registrar hechos históricos, un ejemplo son los registros que hay de la segunda guerra mundial o la carrera hacia el espacio, Beceyro (s.f) comparte que este tipo de películas documentan eventos que ocurrieron o están sucediendo, los personajes son poco importantes. También evidencian el comportamiento de las sociedades en todos los ámbitos sociales.

Género Drama



Al igual que la comedia este género hizo su aparición en la antigua Grecia, el drama se reconoce por llevar las acciones humanas hacia los conflictos, a la medida que hacen que sus espectadores se conecten con las emociones del protagonista. Para UNIMINUTO Radio UVD (2019) los temas en el género de drama se basan en múltiples conflictos sentimentales e incluso de auto superación, ya que las emociones nos hacen humanos.

Género de Fantasía



Uno de los referente más claros del género fantástico es el señor de los anillos de Peter Jackson, este se fundamenta en la creación de escenarios ficticios, Francisco & Castaño (2008) dice que este género es una apropiación del literario, por lo que es necesario para su construcción evaluar creaciones escritas. A diferencia de la ciencia ficción son ambientados en una época medieval

Musical



El musical es uno el género que es identificado por hacer que sus diálogos sean cantados, fue usado desde los orígenes del cine, Olmos (2021) son producciones que se diferencian por su expresión y su oficio musical que van de acuerdo con las generalidades de sonido, composición, instrumentos e interpretaciones de obras; el género musical puede conllevar varios temas de otras tipologías del teatro.

Género de suspenso

El suspenso es un género que usa diversas estrategias para mantener al público en la expectativa; desde la antigua Grecia el Thriller es una narrativa en constante tensión, Amago (s.f.) comenta que el director busca la curiosidad del espectador sobre algunos hechos reales o ficticios dejando que ellos mismos se emerjan y participe de manera emocional.

Género de terror

El género de terror cumple una función de generar temor en el público, provocar todo tipo de sensaciones incómodas e inquietas, su villanos o protagonista pueden ser monstruos, extraterrestres o personajes de entidad oscura y diabólica. García (2012) dice que el cine de terror sumerge al espectador en una paradoja envuelta en elementos extraordinarios, así como secuencias imprevistas.

Nota. Aunque hay una clasificación por géneros, no determina que una película no pueda tener dos o más tipos. Elaboración propia.

6.2.1.4. La Actividad de la escenografía.

La escenografía está relacionada a la cantidad de elementos que puede contener el escenario, la escenografía ha sido de apoyo para la construcción de la ambientación de la escena, sus orígenes se remontan al teatro griego, también se le conoce como puesta en escena, por otro lado es más que los objetos que se colocan, constituye una composición de la imagen y el poder de comunicar de manera clara el espacio con los intérpretes, la escuela Dsigno (2016) expone que la escenografía es el arte de diseñar decoraciones escénicas, que son conformados por los accesorios, los iluminados y los decorados. Sin embargo no son necesariamente componentes del escenario organizados por el director principal o director de arte, según Norberto (2015) no es un espacio arquitectónico o decorativo que solamente está asociado a lo cinematográfico que parece ser solo adorno “eso es significado de una mala escenografía” ya que no tiene expresión profunda, de igual forma los autores dicen que la escenografía es más que un

dibujo de paisajes, está asociada a lo sucedido, donde los actores interactúan con la acción y crean un lenguaje.

Esto es fundamental para tener en cuenta en desarrollo de una película además que este tiene un trabajo en base a la idea de transmitir a los usuarios, dicho con las palabras de J. Mozo (s.f)

La escenografía ha dejado de ser un complemento para definir el ámbito de la puesta en escena y ha pasado a ser identificada con el teatro mismo. No cabe duda que las cada vez mayores posibilidades técnicas y la aparición de nuevos materiales unidos al talento y poderosa imaginación de los creadores han contribuido a su creciente protagonismo. (Párr.6).

En pocas palabras la escenografía cumple una labor comunicativa y de organización para la producción visual ya sean películas u obras teatrales.

6.2.1.5. El aporte de la dirección de arte en cine.

La dirección de arte o también llamada dirección de producción es un oficio artístico que se encarga de toda actividad creativa en donde la metodología de diseño es responsable de la imagen que va desde el planteamiento de la idea, el guion, la producción y de igual manera de lo financiero, según Gonzalo, Toribio & Celestino (2021) el director de arte es el que se encarga de la creación del decorado audiovisual partiendo de un guion narrativo que antes previamente, debió traducirlo en términos visuales, además, es el que dirige y controla los aspectos del proceso de construcción y presupuesto. Es decir, todo va apuntado hacia el desarrollo de los apartados gráficos, en el cine la dirección de arte tiene igual de importancia a la dirección fotográfica, la dirección de producción, aunque solo llegó a ser mencionada desde los años 20s

está ya iba ligada con el cine, pues su función es generar estrategias de comunicación para la elaboración del mensaje visual, Vigo (2015) declara que:

El concepto de la Dirección de Arte surge dentro del departamento artístico de preproducción en el cine como responsable ante todo de la creación de decorados y de la coherencia estética de la película. Ligado al trabajo del diseñador de producción se configura como la arquitectura del cine. (p.p 14).

El diseñador de producción no solo se encarga de los decorados, sino que a su mando se encuentra varios departamentos artísticos, pues, el director de arte es el encargado de crear unidad estética y visual de la película, de esta forma coordina diferentes áreas como las escenografías, la ambientación, la utilería, el vestuario, el maquillaje, como también el color, como en el ejemplo de la Figura 9. La dirección de arte es un grupo creativo que se encarga de unificar todo bajo una misma gráfica y esta es dirigida por un diseñador de producción.

Figura 9.

Enfoque del diseño de arte.



Nota. Elaboración propia. Rodaje de la película Hugo Cabret (2011), el detrás de cámara y el desarrollo de escenarios.

6.2.1.6. La marca del autor en la dirección cinematográfica.

Ya antes se mencionó la escenografía, la música o la dirección de arte, pero para que todos estos apartados trabajen en conjunto se necesita de un realizador, y en este punto se menciona al director de cine que toma el timón y planifica la producción, pero así mismo es que determina el tono de la película, Ibarra (2016) sostiene que el director es un individuo que además de ser artista, es un organizador, un psicólogo, que aunque no maneja el equipo de fotografía o el de sonido es el encargado de responsabilizarse y así mismo el de tomar decisiones.

El director también es el autor que le da vida al guion literario en secuencias de imágenes y con ello intenta retratar la realidad, en la opinión del Toro (2017) un director tiene la película en su cabeza y está todo el tiempo filtrándose. La dirección cinematográfica no solo se encarga de los planos y los actores, sino que tiene una gran variedad de funciones, que acompañado de un grupo creativo desarrolla y produce su obra fílmica.

6.2.1.7. La música en el cine.

La música es uno de los apartados de producción que han estado con el cine desde sus inicios, la música ha ayudado al cine a tener expresión y comunicar sensaciones a los espectadores. A la música en el cine se le llama soundtrack (Banda sonora) del cine ha presentado compositores de la calidad de John Williams, Hans Zimmer. Pero la banda sonora no es solo un acompañamiento o un adorno; la realidad es que la música es complemento perfecto para el cine, desde la perspectiva de Berger (2016) la imagen puede cambiar su mensaje dependiendo el el tipo de música que se use y eso tiene mucho sentido, por ejemplo, no es igual presentar al villano Darth Vader con música de comedia pues cambiaría por completo su

concepto, a esto se le conoce como leitmotiv que es cuando una composición se repite y se usa de diferentes formas.

La música en el cine puede agradecer al héroe o al villano, pero también puede hacer que la imagen tome expresión de la misma manera señala Zoom f7 (2017) citando a Tarkovsky que concluyó que la música ayuda a construir espacios que no puede la imagen por sí sola, de esa forma entender que el cine y la novela pueden dimensionar la escena y completar el mensaje. Por otra parte, Maquiavello (2021) destaca que la música puede ser otro personaje, ya que llega a tener más protagonismo que lo escena y afirma “la música ha adquirido un componente que va más allá de acompañamiento, ha marcado al espectador como debe sentirse y ha impactado más que los propios planos.” Ya partiendo de lo dicho la música toma gran importancia para comunicar, en el cine no es un adorno sino un complemento que va con la misma narración y que composiciones memorables de algunos films quedan en la memoria.

6.2.2. Una mirada a la fotografía.

Dentro de los premios de la academia hay un reconocimiento de la fotografía en la cinematografía, esa labor está dirigida por un director de fotografía que es el que está encargado, de pre visualizar los encuadres, determinar los lugares para firmar y que junto al director de cine y de arte son lo que determinan el aspecto visual de la película, de la misma manera que un director de producción es importante, él de fotografía tiene el mismo valor, A. Arévalo (2020) postula que tiene esa importancia porque la función del fotógrafo es hacer que la imagen quede en el recordar de la gente, así como la composición correspondiente de la trama. La fotografía se remonta a la cámara oscura y con el avance tecnológico hoy se posee todo tipo de cámaras, todos estos instrumentos funcionan por medio de la captura de onda de luz que se produce de los objetos. Para la época que la pintura era la manera de representar la realidad la fotografía fue el

salto que hizo que cualquiera que no tuviera conocimiento artístico pudiera capturar su perspectiva, pues, para S. Bright (2005) la fotografía tiene la capacidad de reproducirse varias veces y en realidad no se requiere ningún conocimiento artístico, así como esta ha generado críticas en el medio.

De otra forma, la fotografía se convirtió en un instrumento que cambió la manera de ver las cosas y significó un avance tecnológico que se ha adaptado a diferentes medios Mulet y Sequí (1993) Manifiestan que:

La fotografía formó parte de ese movimiento de renovación de las artes y de la cultura en general que caracterizó a Europa y a América en las primeras décadas del siglo XX, siendo además un elemento básico de dicha renovación (p.p 3).

De igual modo la fotografía es un medio por el cual se ha podido documentar los hechos históricos como el día a día de la vida humana, que ha dejado registros de épocas pasadas Gastaminza (2001) La fotografía visualiza hechos sociales, culturales, políticos y los convierte en documentos reales, pues como el periodismo comprende las vicisitudes del hombre en los últimos siglos, la fotografía ya sea amateur o profesional, junto al cine y la televisión representan memorias visuales del siglo XX.

Desde el punto de vista de López, Marzal y Gómez (2005) la fotografía es una “verdad”, aunque depende del gusto o el conocimiento del autor, pues esta evoca una emoción y a excepción de la radio, los otros medios (cine, televisión, etc.) son derivados de la misma. La fotografía es la técnica que documenta y al mismo tiempo cumple el hecho artístico

6.2.3. *Color*

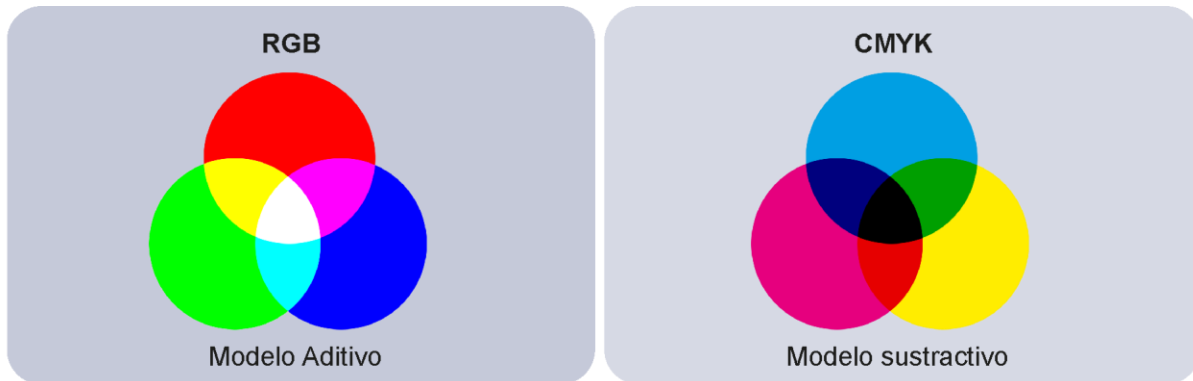
Por lo general cuando se habla de color, se remonta a como la onda de luz es reflejada por los objetos ingresando a los órganos oculares, allí generan un estímulo o una percepción visual en el cerebro, donde esta es interpretada en manera de señales, en la página web FotoNostra (s.f.) sugiere que el color en sí, no existe, pues es una percepción que interpreta el cerebro por señales nerviosas que le envían los ojos, “la razón por la que se ve el mundo de colores es porque este órgano sabe colorear”. Desde el punto de vista de Isaac Newton el color es un estímulo que se produce como respuesta a una estimulación nerviosa causado por las longitudes de onda.

Pero si se aleja del enfoque científico, el color puede también comunicar sentimientos debido a que la sensación es determinada por el sujeto y depende por él, cual sea su significado, Artigas, Capilla y Pujol (2002) plantea que “El color, tal y como lo percibimos los seres humanos, ésta omnipresente en el mundo en el que vivimos, no solo en la naturaleza sino también en prácticamente todos los objetos manufacturados” (p.p.10). El color tiene tres propiedades que la componen tales como la saturación que se define como la cantidad de gris que tiene el color, el matiz que es el color puro o base y el brillo que es el valor de blanco que posee, estas propiedades son las que especifican la variable de longitud de onda.

La interpretación que se le da al color es una función de la visión que es única y particular, cada ser humano tiene una manera de ver diferentes colores, y aunque sean similares siempre pueden variar. Existen varios modelos de color, algunos ejemplos en la figura 10.

Figura 10.

Modelos RGB y CMYK.



Nota. El modelo aditivo es la combinación de la longitud de onda de las diferentes luces (Rojo, azul y verde), en el caso del sustractivo es la mezcla de pigmentos.

6.2.3.1. Temperatura del color.

En el caso de la temperatura de color se basa en como los colores tienen una propiedad en el espectro luminoso, esta temperatura está expresada en K (Kelvin), cuando se nombra los colores cálidos significa que este está a 1800K que es cuando el color tiene tonos al rojo, en el caso de los fríos estos están a 16000K y van hacia los tonos azules así como se muestra en la figura 11, como expresa LED Studio (2019) la temperatura de color son diferentes tonalidades en donde la luz refleja el objeto, pues este varía por la elección de iluminación, lugares, horas del día o el tipo de luz (ambiente, bombilla, flash), es aplicada en tecnologías, fotografía y en ámbitos sociales.

Figura 11.

Colores cálidos y fríos.



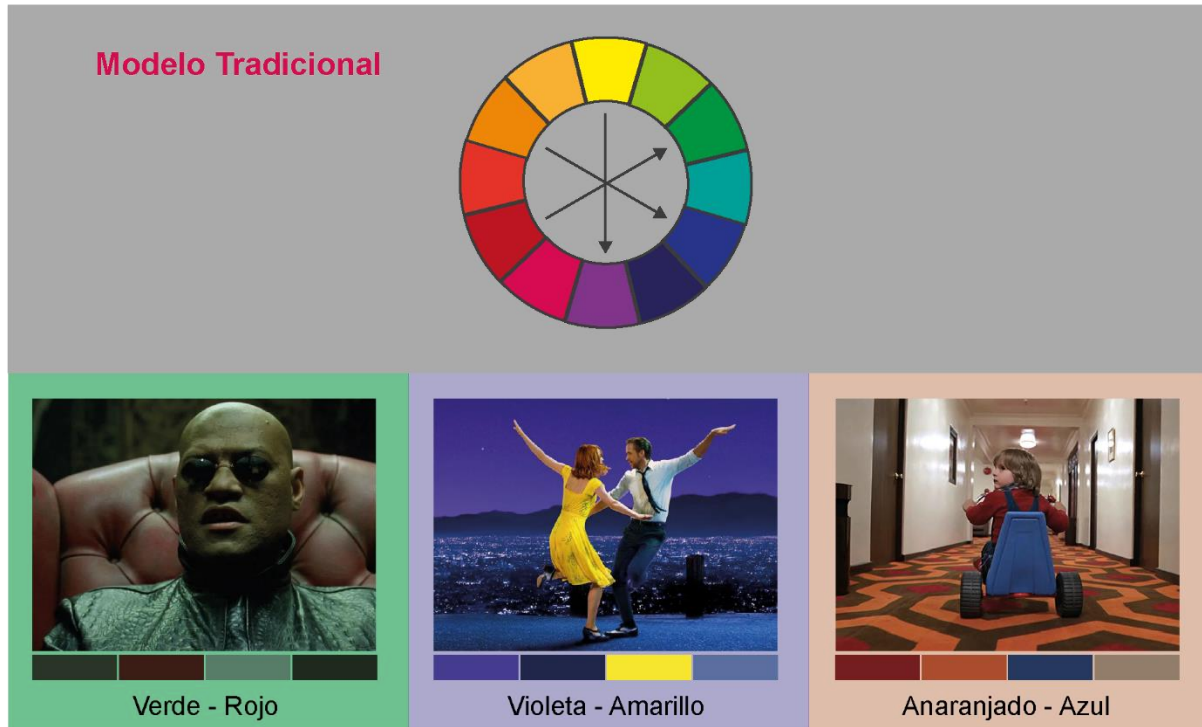
Nota. Elaboración propia.

6.2.3.2. Colores complementarios.

Los colores complementarios son los que están opuestos a los primarios en el círculo cromático, como se observa en la figura 12 donde se puede ver como el complementario del azul es el anaranjado, el amarillo es el violeta y el rojo va con el verde, esto parte de los colores primarios y secundarios que salen del modelo tradicional.

Figura 12.

Ejemplos de complementarios.



Nota. Así como ahí colores secundarios hay colores terciarios.

6.2.3.3. Psicología del color.

Cuando se toma el tema de la psicología del color se refiere a las interpretaciones o sensaciones que producen los colores, según Grimal (2019) la teoría tiene como enfoque tiene como enfoque atribuirle significado a los colores teniendo en cuenta, las emociones que evocan o la sociedad, para determinar el estado de ánimo que influye en las personas. La psicología del color se ha aplicado en diferentes enfoques como el cine, en logotipos, marketing, diseño de interiores, etc. El significado de los colores se puede ver en la figura 13.

Figura 13.

Significado del color y el color en el cine.

Color	significado	En el cine
<p>ROJO</p> 	<p>El rojo remite a la pasión, el amor, a la sangre; tiene como representaciones de fuerza bruta, euforia, exaltación y agresividad, conlleva mensajes de guerra o peligro. El color rojo es dinámico y tiene movimiento.</p>	<p>En el cine el color rojo es usado para representar el amor, la pasión, la violencia, el peligro, el poder y el enfado.</p>
<p>ANARANJADO</p> 	<p>El anaranjado además de ser un color cálido, es dinámico y posee energía y positivismo, es acogedor, radiante, estimulante y expansivo, tiene una fuerza activa.</p>	<p>El color anaranjado en el cine transmite calor, sociabilidad, simpatía, felicidad, juventud y a lo exótico.</p>
<p>AMARILLO</p> 	<p>El amarillo apela a la juventud, es relacionado con lo natural, pero así mismo a la mentira, a la traición, este color representa la riqueza, el lujo, remite al sol, al oro, tiene mensajes de excitación, afectividad y puede ser violento e intenso.</p>	<p>En el cine e amarillo es evoca locura, enfermedad, inseguridad, obsesión, utopía e ingenuidad.</p>
<p>VERDE</p> 	<p>El verde evoca a la naturaleza, es fresco y tranquilo, es el color de la esperanza, no llega a transmitir alegría o tristeza está relacionado con la calma.</p>	<p>El verde en el cine puede transmitir Naturaleza, inmadurez, corrupción, asco, oscuridad y destrucción.</p>

<p>AZUL</p> 	<p>Es un color frío, el color azul transmite amistad, como a lo material; da un llamado a lo infinito, a lo asombroso, o a la confianza, puede llevar mensajes de higiene, fidelidad y armonía, remite al cielo, al mar o al aire.</p>	<p>El azul es usado en cine para comunicar el frío, insolación, melancólico. Pasivo, calma y racional.</p>
<p>VIOLETA</p> 	<p>Este color tiene lucidez y flexibilidad, llega a ser místico o melancólico, evoca a la templanza, puede ser positivo pero en ocasiones puede remitir a lo contrario.</p>	<p>Ya el color violeta representa la fantasía, lo celestial, lo erótico, lo ilusorio y lo místico.</p>
<p>ROSADO</p> 	<p>El color rosado representa la fertilidad, la feminidad.</p>	<p>El rosado es usado para interpretar inocencia, dulzura, feminidad, belleza y simpatía.</p>

Nota. Información sacada de *Percepción del color Teoría del color*, Garaca (2011),

<https://repositorio.umsa.bo/bitstream/handle/123456789/1473/17.pdf?sequence=3&isAllowed=y>

y de *El uso de los colores en el arte de contar historias en el cine*, Rull (2016), Blog 20 minutos,

<https://blogs.20minutos.es/cine-el-cielo-sobre-tatooine/2016/11/17/el-uso-de-los-colores-en-el-arte-de-contar-historias-en-el-cine/>.

6.2.3. Una noción de la ciencia ficción.

Para empezar ya el escritor Michael Burton comentaba que los lectores reconocen a la ciencia ficción como aquellos relatos que exploran los viajes interplanetarios y posiblemente no deja de tener algo de verdad, lo que quiere decir el autor es que la ciencia ficción es básicamente una asociación entre los temas de especulación y la verdad, con la cual han desarrollado una expresión típica del género, Barceló (2015) en su libro sostiene que para el género CF es una “literatura de ideas” ya que su narrativa tiene como eje la especulación imaginativa con pocas realidades actuales y de la misma manera parece imposible e irrealizable, la ciencia ficción busca responder a la pregunta “¿Qué sucedería si?”.

Partiendo de lo anterior La ficción tiene como enfoque las problemáticas generales desarrolladas bajo un entorno futurista, y los avances tecnológicos con las posibles afectaciones en el ser humano, ese interés inicial por analizar esa consecuencia de los cambios y descubrimientos científicos desde un ojo que evalúa las relaciones de estos con las organizaciones sociales, por otro Sánchez y Gallego (2017) según ellos “Es una literatura especulativa que se fundamenta en la exploración de una nueva idea o de una situación prodigiosa, que no tiene cabida dentro de la realidad y, y por lo tanto, de la literatura empírica o naturalista.” ¿Qué es la ciencia ficción? (p.2). Por otro lado, los anteriores postulados también mencionan que el género se diferencia por la idea o su grandeza y que este determina la formulación de la narrativa y que los personajes, no es que carezca de importancia, sino que la ciencia ficción adquiere el papel de protagonista debido a que gira en torno a la sustentación de la idea.

En suma, algunos autores de ciencia ficción la definen desde diferentes puntos de vista, para Isaac Asimov (2018) “Es la rama de la literatura que se ocupa de las respuestas humanas a

los cambios efectuados al nivel de la ciencia y la tecnología”. Él la entiende desde una percepción que parte desde los efectos sociales que se generarían con los avances tecnológicos, por otro lado, para Philip K Dick (2018) sacado de la página web escritores.org, manifiesta que el género parte de los elementos que sirve para la elaboración de universos, que se divide en apartados que son: un mundo distorsionado, las particularidades con el mundo real, junto con lo valioso que es la coherencia y la comisión del no agradecimiento, y por último Úrsula K.(2019) dice que “Es un experimento hecho con la imaginación cuyo objetivo es responder a preguntas que aún no tienen respuesta.”. Por último, el género es determinado por su autor, quien es el que fundamenta la contricción de un universo bajo su idea, planificando todo tipo de supersticiones que dejan en el lector la posibilidad continuar con el imaginario.

6.2.4. La animación



Cuando se inició hablando de cine, se mencionó que este se había fundamentado en el principio de la animación, el cual es generar movimiento por secuencia de imágenes, en la actualidad existen una gran variedad de técnicas de animación como, la animación 3d, stop motion, pixelación entre otras. La palabra animación se determina por dar alma a lo que no tiene, pues es el proceso por el cual objetos inanimados llegan a tener vida; esto se debe a una ilusión que se genera debido a la persistencia retiniana que significa que, de vez de ser una secuencia de imágenes, esta es una sucesión ininterrumpida en pocas palabras es como un breve parpadeo.




Aunque la animación es una mezcla de varios artes, esta no es considerada como tal no obstante para Animatrópolis (2020) la animación es el arte de los artes, ya que esta tiene como detalle llevarlo a límites insospechados, pues cada elemento visual que se admira en la pantalla ha sido planificado y hace de la animación un arte.

Por otro lado, la animación es una técnica compleja por la duración de su proceso, según Alicia (2016) la describe como una técnica que va siempre más allá de las artes visuales que tiene sus propias reglas y configura un lenguaje visual propio. La animación está determinada por FPS (fotogramas por segundo) que constituye que para generar movimientos naturales en la animación se necesita de 24fps o mayor, sin embargo, en ocasiones es determinado por la técnica, el tiempo o decisiones de producción, los tipos de animación se observa en la figura 14:

Figura 14.

Tipos de animación.

<p>Tradicional o 2D</p> <p>Este tipo de animación se basa en general dibujos teniendo en cuenta el principio de la animación, esta puede ser desarrollada a mano o digital. El 2D es desarrollado a 24 fotogramas por segundo, un ejemplo son las caricaturas o el anime.</p> 	 <p>Pixelación</p> <p>La pixelación inicia desde el principio del stop motion, sin embargo este tipo de animación se implementa personas que interactúan con objetos reales.</p>	<p>Stop Motion</p> <p>Este tipo de animación es una técnica que tiene como principio la manipulación física de los objetos inanimados, es también conocida como como stop flame, la animación se hace por medio de creación de cuadro o fotogramas para generar el movimiento.</p> 
--	---	---

 <p>Motion Graphic</p> <p>La animación es realizada en 2D o 3D, esta técnica busca animar texto es decir darle movimiento a las tipografías, es una animación propia de la publicidad o de medios multimedia, es básica para la animación de logotipos, lyric video y en particular en las entradas o cierres de una película.</p>	<p>Animación 3D</p> <p>Con la animación en 3D llega la calidad y el enfoque de las tres dimensiones, esta animación esta creada por computadora, en la actualidad es la más usada, este apartado está fuertemente ligado al proceso de escenarios y personajes por medio de programas de moldeo, además de que las animaciones parten de captura de movimientos o de marionetas digitales.</p> 	 <p>Rotoscopia</p> <p>La rotoscopia es dibujar sobre formatos de video, es decir por medio de ilustraciones puestas en productos fílmicos reales se genera la animación, esto permite generar la animación, agregar colores o filtros y crear un aspecto estético.</p>
--	---	--

Nota. Información sacada de *Los 5 tipos de animación que todo creativo debe conocer*, Chauvel (2020). <https://www.crehana.com/co/blog/animacion-modelado/los-5-tipos-de-animacion-que-todo-creativo-debe-conocer/> y *Animación digital: ¿Qué es? ¿Cuántos tipos hay?*, Red de Universidades Anáhuac (2021). <https://www.anahuac.mx/blog/animacion-digital-tipos-de-animacion>

7. Propuesta proyectual

El cine de ciencia ficción ha dado un selecto grupo de películas que de por sí son demasiadas, sin embargo, se escoge 18 de ellas para el análisis, se seleccionó teniendo en cuenta su importancia en la década y el revuelo que provocó, como también, el avance que llevó por su innovación. En el primer enfoque del desarrollo de la investigación, se indaga, sobre cada uno de los subgéneros de la ciencia ficción y de igual manera se clasifico cada una de la película, como

por ejemplo la categorización de Akira y Yo robot en la CF social pues su narrativa contenía puntos críticos sobre sociedades altamente desarrolladas tecnológicamente. Luego, se pone cada uno de los objetos de estudio a su respectivo análisis iconográfico e iconológico, método planteado por Panofsky; después, se identificó aspectos visuales que dio forma de manera estética cada uno de los subgéneros, con ello estipular patrones que ayuden en la construcción de la imagen de la propuesta editorial.

Posteriormente, en la segunda fase, se analizó los diferentes componentes de la imagen de la ciencia ficción en el cine, por medio del método Multimodal de Gunther Kress y Teo van Leeuwen. lo que determina unos postulados a exponer en la discusión.

7.1 La propuesta

Finalmente, en parte al análisis iconográfico, se determina que el origen del género de ciencia ficción en el cine fue influenciado por la literatura del siglo XIX y posteriormente por los escritores del momento, pues películas como Metrópolis, Solaris, Odisea en el espacio, Blade Runner o Akira se basaron en medios literarios para la realización de la misma, como se puede ver en la figura 15 que muestra que es del 42% de los objetos de estudio.

Figura 15.

Porcentaje de películas como objeto de estudio.



Nota: De 18 películas escogidas, 8 se basaron en libros del género de ciencia ficción.

Dado a esto, se determina para la propuesta proyectual, es realizar un libro con historias del género, ya que con los fundamentos de la fase 1 y fase 2 de la metodología se conoce unos aspectos narrativos y gráficos de cada subgénero, es así que se realiza una historia por cada uno, esto ayuda a dar contenido a la propuesta y con ello hacer un homenaje a la literatura de ciencia ficción por sus aportes en el cine.

Asimismo, y sin dejar de lado los aspectos estéticos, también, se escoge la ilustración como el instrumento que complementa la narración, así como, animaciones de manera de infografía con los detalles que dejó la investigación, esto de forma de código QR dentro del contenido de la propuesta.

Por otro lado, la propuesta de diseño se determina por su viabilidad para poder contar seis estilos narrativos, pues, cada uno de los subgéneros tiene una forma de contar una historia. Además, porque se puede exponer los diferentes aspectos gráficos que porta cada uno y así ver, sus diferencias, para sintetizar, un producto editorial es factible para la realización del prototipo.

7.2. Preparación de la propuesta

Partiendo de este momento, se toma como base el proceso de desarrollo editorial de Guerrero (2017) este se fundamenta en cuatro etapas las cuales son: la creación, este apartado parte de la recopilación de datos, los cuales salen de una posterior investigación, es aquí donde se realiza el contenido con el que se va a contar para el producto editorial, en la siguiente etapa es la edición que es la de analizar los posibles usuarios que pueden estar interesados en el proyecto, en tercera medida es el diseño, donde se escogen las imágenes, los textos, y luego se hace el desarrollo de maquetación, y por último la producción que es evaluar el color, la impresión y la calidad como se observa en la figura 16.

Este proceso se escoge debido a que cumple los apartados necesarios para el desarrollo del prototipo, que por debido de tiempo no se puede encoger un desarrollo editorial completo tal cual se puede observar en el Manual de Ecoedición (2014) de Junta de Andalucía, donde tiene un detallado desarrollo antes y después del diseño, debido a esto, solo interesa en este momento la fase de diseño y su primer acercamiento a la elaboración editorial.

Figura 16.

Proceso editorial



Nota. Sacado de una serie de videos de you tube del canal Leonardo Guerrero Diseño Gráfico (2017), <https://www.youtube.com/watch?v=cKmsRvnsXi8&t=15s>

7.2.1 Creación

La creación es el resultado de un proceso de investigación, es donde se piensa en cómo dar vida a la idea, en tomar los nuevos conocimientos y poder transmitir lo que se aprendió de una manera creativa y pensando en el usuario, para Silva (2019) el hecho de creación son actividades que parten de lo técnico o estético, que está condicionado por su creador, donde transfiere sus convicciones, sus impulsos con un pensamiento de producción que da como resultado un orden de ideas. Es así que como se habló antes se desarrolla un libro ilustrado que parte de la investigación hecha posteriormente.

En primero momento se encontró que la ciencia ficción se divide en seis subtipos los cuales son: la social, la espacial, la ópera espacial, los viajes en el tiempo, el postapocalíptico y el retro futurismo, siendo todas en conjunto las que conforman en sí el género; cada una de las clases, se identifica por sus diferentes temas como se evidencia en la matriz uno de los anexos, pero también, que de manera gráfica hay unas formas, colores, personajes que se repiten y es una constante que se denota en los subgéneros; esto se determina realizando una minuciosa observación a cada una de las tablas, con el objetivo de identificar patrones en la imagen que ayuden a simplificar las variables en cada uno de los tipos.

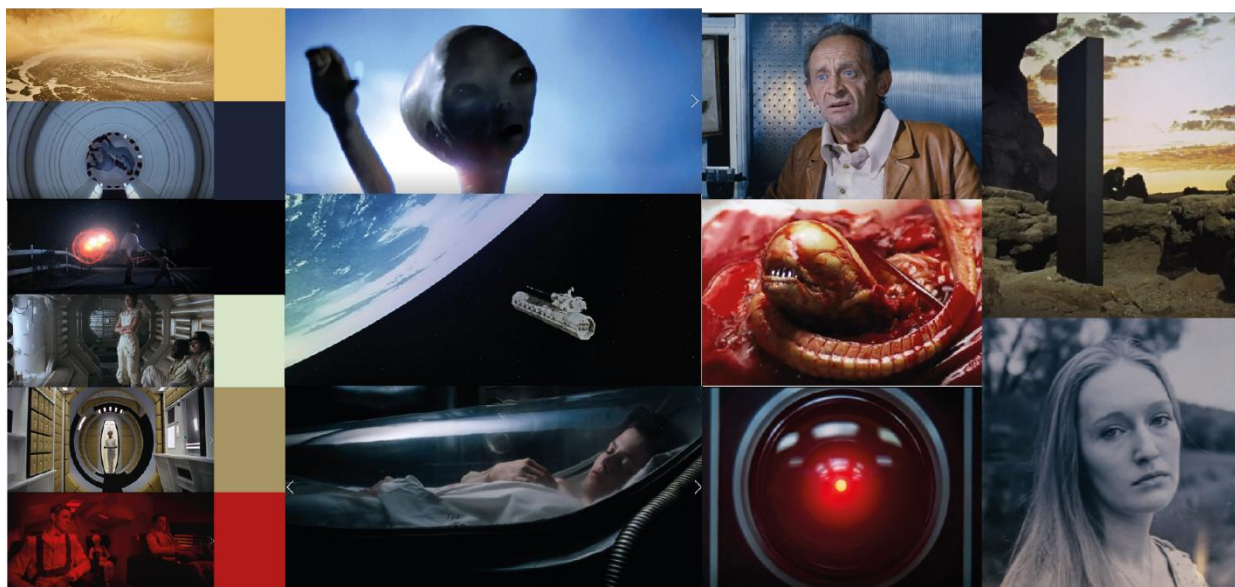
En el análisis se tomó variables como el color, el vestuario, signos lingüísticos, y se compararon dentro de los objetos de estudio, de esta forma se evidencio que cada uno de los subgéneros tiene una identidad propia en sus aspectos formales como se ve en la figura 17.

Figura 17.

Aspectos que identifican a los subgéneros

Ciencia Ficción Social			
Colores	Formas	Personajes	Signos lingüísticos
Azules, magenta, violeta, verde, rojos, grises	Nave espacial, motos con estilo deportivo, androides con cara humana, carros dinámicos y flotantes, máquinas industriales, aviones	Hombre blanco de contextura delgada, mujer de ojos oscuros y cabello corto, policía de color. Mujer delgada, ciborgs	Cordón neuronal, protestas sociales, fantasmas, reloj, ojos

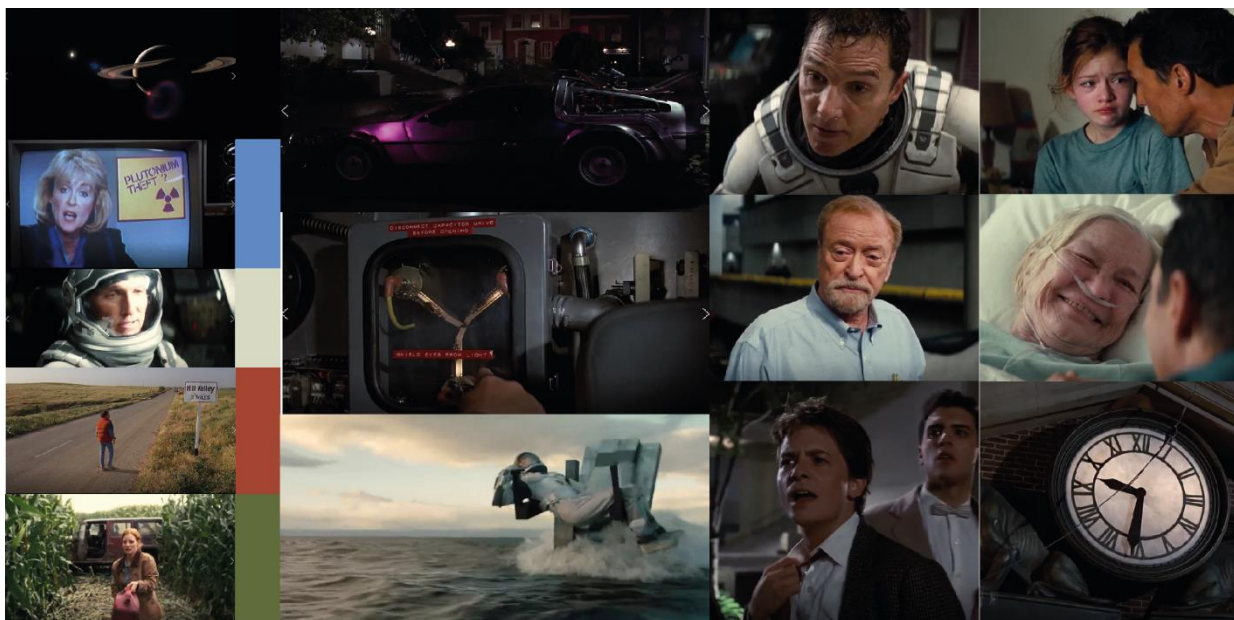
Ciencia Ficción Espacial			
Colores	Formas	Personajes	Signos lingüísticos
Cálidos y fríos, azul, blanco, negro, anaranjado, rojo	Ovnis, naves nodrizas, montaña, estación espacial, cápsula de hibernación, alien, tierra	Científico de cabello despelucado, hombre de contextura delgada, mujer de cabello rubio y de cabello largo castaño, alienígenas de cabeza grande, hombre de estatura promedio de ojos claros, ciborg, I.A de forma de panel de control. Mujer delgada, ciborgs	Foto de familiares, la muerte, la sangre, el ácido, monolito



Ciencia Ficción Opera Espacial			
Colores	Formas	Personajes	Signos lingüísticos
Negro, blanco, azul, anaranjado, amarillo,	Naves de combate, robot médico, piezas robóticas, alienígenas, carros voladores, naves comerciales	Hombre rubio de piel blanca, mujer delgada y de pequeña estatura, hombre de pelo canoso	Bien y el mal, elementos de la naturaleza

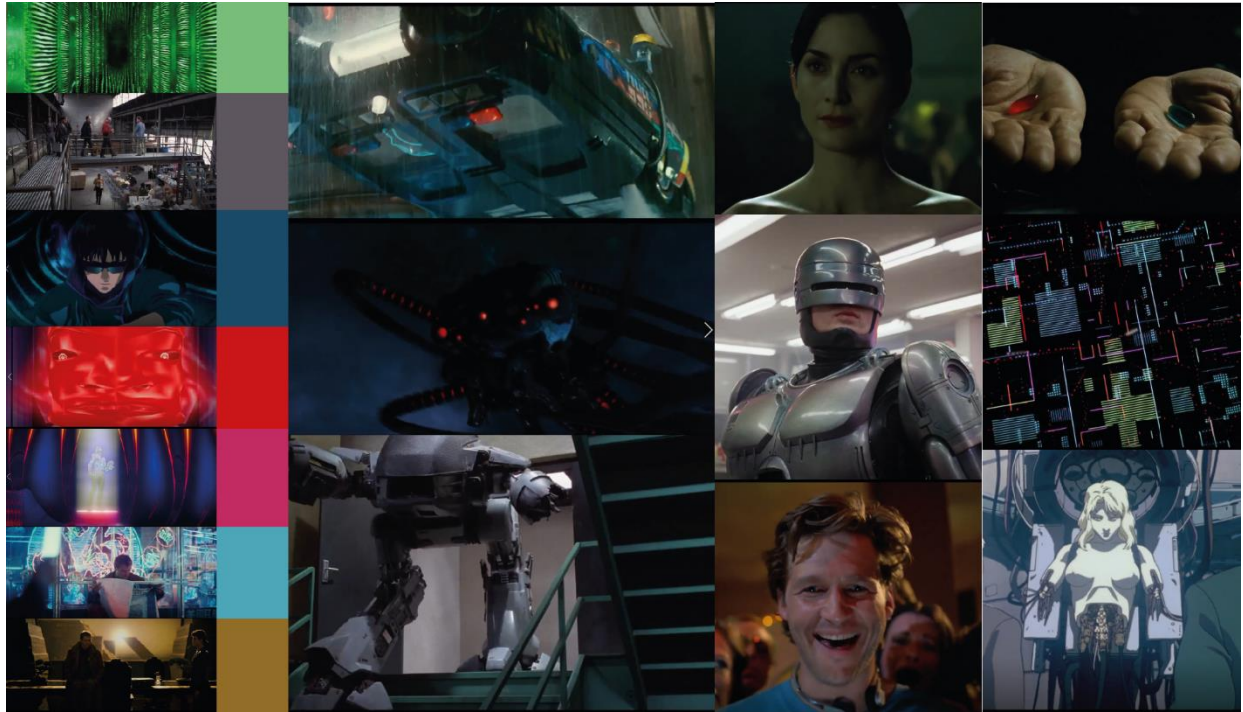


Ciencia Ficción Viajes en el Tiempo			
Colores	Formas	Personajes	Signos lingüísticos
Rojo, verde, azul, anaranjados, blanco, negro	Carro del tiempo, auto volador, condensador de flujos, robot asistente	Adolescente, científico con cabello despelucado, hombre blanco de estatura promedio, niños, ancianos	Baile, torre del reloj, el maíz, el tiempo, la arena.



Ciencia Ficción Postapocalíptico			
Colores	Formas	Personajes	Signos lingüísticos
Anaranjado, azul, verde	Vehículos modificados para un entorno hostil, vehículos desgastados	Mujer de cabello corto, hombre de estatura promedio con sentido de protección, cápsulas de hibernación.	arena,

Ciencia Ficción Retro-Futurismo			
Colores	Formas	Personajes	Signos lingüísticos
Azul, anaranjado, verde, algunos con efecto neón, magenta, rojo, grises	Androides, robots, ciborg, carros voladores, edificios en forma de pirámides o vallas, discos de memoria, tanques, naves, motos con ruedas anchas, laboratorios, la matrix, máquinas	Un ciborg mujer, cazador de ciborgs, ciborg hombre de cuerpo atlético, hombre hacker o programador, hombre policía, hombre delgado de cabello oscuro, mujer de cabello corto	Cuerpos femeninos, tipografías japonesas, cables y circuitos, desorden social,





Nota: en base al análisis iconográfico, de elaboración propia.

Con estos aspectos ya se tiene una idea de cómo construir la imagen por sus clases, esto como parámetro que se toma como referente para la elaboración de las ilustraciones del producto editorial. Del mismo modo, se analizó el vestuario y los escenarios como se ve en la figura 18, este último para colaborar con el desarrollo de la trama.

Figura 18.

Otros aspectos formales.

Subgéneros	Vestuario	Lugares
Social	Overoles, ropas estilo punk, botas, pantalones ajustados, ropa de látex y militar, trajes elegantes.	Ciudades con aspecto muy industrializado o tecnológico, también planetas o colonias.

<p>Espacial</p>	<p>Trajes de astronautas, uniformes militares, overoles, botas, chaquetas de cuero.</p>	<p>Espacio, estaciones espaciales, planetas.</p>
		
<p>Opera</p>	<p>Máscaras, trajes militares, armaduras de combate, pantalones, camisas.</p>	<p>Espacio, planetas, naves, ciudades.</p>
		
<p>Viaje en el tiempo</p>	<p>Ropas comunes, chaquetas, pantalón, zapatos, trajes de astronauta o anti radiación</p>	<p>Localidades, pueblos.</p>
		
<p>Postapocalíptico</p>	<p>Ropas normales con aspecto descuidado o modificadas.</p>	<p>Localidades, pueblos, lugares destruidos o abandonados, ambiente de aire toxico</p>
		
<p>Retro futurismo</p>	<p>Gabanos, chaquetas grandes, gruesas, botas, piezas cibernéticas, cascos, trajes de policía.</p>	<p>Ciudades grandes contaminadas, con avance tecnológico, y con anuncios, laboratorios.</p>



Nota: en base al análisis iconográfico, de elaboración propia.

Ya con esta información, se remite al primer acercamiento de la indagación matriz 1 que se encuentra en los anexos, para la elaboración del contenido textual, para tener en cuenta las temáticas que plantea y su visión del futuro. Como se ha discutido anteriormente, se realiza un libro ilustrado, dentro, se tiene como contenido seis historias una por cada subgénero, sin embargo, esto se hará en una segunda instancia. Ya que se escogió como prototipo de investigación, la realización de las primeras páginas del libro y la primera historia.

7.2.1.1 Storytelling

Para desarrollar las historias se tiene en cuenta cada subgénero y el análisis de cada objeto de estudio, no sin antes mencionar a Matus (2019) menciona que, para construir una historia, se debe, a la concentración de hechos en una manera casual y temporal, que se elabora con los principios de la acción, es decir, un qué hacer, el progreso, el tema y finaliza con los personajes.

Para la elaboración, de las narrativas se siguió los parámetros descritos por el autor ya mencionado, de esta manera se generó la base de las historias como se observa en la figura 19.

Figura 19.

*Base de las historias.***Subgénero ciencia ficción social**

Acción: evitar que las personas se apliquen el chip
Progreso: la pareja lo deja
Tema: desenmascarar a un político
Personaje: se llama Martín Villa, tiene 20 años, le gusta leer y escribir, su pasatiempo es escuchar música, tiene novia y es activista.

Subgénero de colonización espacial

Acción: viaje a orión
Progreso: guerra espacial y contacto extraterrestre
Tema: supervivencia
Personaje: se llama Victoria Cruz, tiene 30 años, le gusta la electrónica, en sus pasatiempos pilota aviones, es viuda y trabaja como contratista militar.

Subgénero de ópera espacial

Acción: en búsqueda de la fuente universal
Progreso: enfrentamiento con los protectores de la fuente
Tema: controlar el universo
Personaje: se llama Cam, tiene 15 años, le gusta estudiar y entrenar su cuerpo, no tiene pareja, y cuida la granja de sus padres.

Subgénero de viajes en el tiempo

Acción: evitar que se case
Progreso: volverse a enamorar
Tema: viajar al pasado
Personaje: se llama Pablo Aragón, tiene 39 años, le gusta hacer ejercicio, está casado y labora como ingeniero mecánico.

Subgénero post apocalíptico

Acción: explorar el territorio desconocido
Progreso: la caída de un meteorito
Tema: conseguir agua
Personaje: se llama Claudia Mansera, tiene 23 años, solo le gusta dormir, es soltera y se ocupa de las investigaciones sobre botánica de una de las colonias de la tierra.

Subgénero Retro futurismo

Acción: escapar de la clínica
Progreso: querer ser humano
Tema: transhumanismo
Personaje: Se llama Veranika Volkot, tiene 25 años, pasa el tiempo jugando ajedrez, le gusta la aventura y hablar con las personas, tiene novio, y estudia en una de las universidades más reconocidas del planeta.

Nota. De elaboración propia.

Para el prototipo se seleccionó la primera historia. Está ambientada en una ciudad del primer mundo de la tierra, hay una problemática social con las libertades que son restringidas, también, hay múltiples marchas y movimientos sociales. Se puede leer un fragmento de la historia en la figura 20. Para unificar las historias, se crea un narrador que ha vivido los hechos, en este caso un robot.

Figura 20.

Fragmento del storytelling..

Acción

Por aquel momento, obligaban a las personas a que se instalarán un chip que los mejoraría al nivel de los ciborgs, para Martín esa idea era muy alocada y rechazaba por completo la iniciativa; él vivía en una casa muy grande y tenía todo lo que un joven de su edad podía querer...

Progreso

Ella le pidió que la acompañara, lo llevó a un centro de acopio y en ese entonces se retiró la capota que le cubría, mostrando el chip puesto en la cabeza; Martín no lo podía creer, la mujer que decía amar lo había traicionado, la chica lo obligó que no la juzgara, que mirara el lugar donde vivía, que no tenía la calidad de vida que él tenía...

Tema

*El hombre violento tomó al muchacho y lo aventó al asiento, luego se acercó, puso su mano en la cara y se la retiró, Martín tenía razón. El político le dijo,
-No permitiré que tú y tu amigo me arruines, la gente es tonta y yo no me diferencio a sus elegidos, y sí, soy un ciborg y por fin ustedes humanos nos servirán, como nosotros a ustedes en el pasado...*

Nota. elaboración propia, leer historia completa en los anexos.

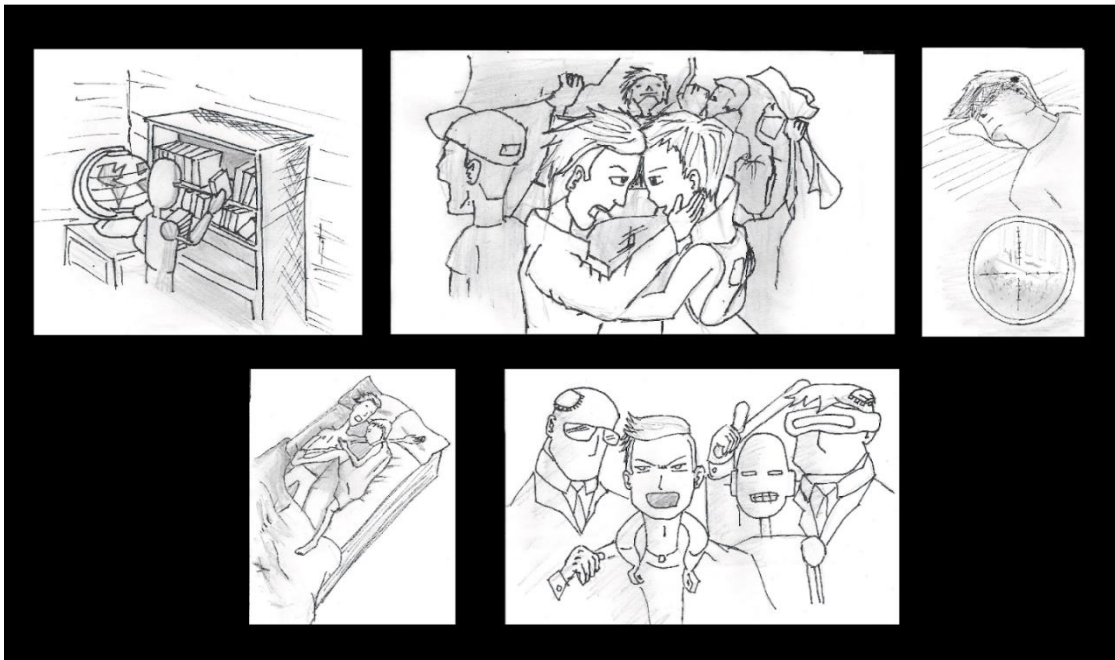
7.1.1.2 Bocetación

El bosquejo como también lo llaman es la actividad donde se genera el primer vistazo que como individuo desarrolla con la intención de mostrar la idea, definir la apariencia y las correcciones próximas. Para Hurtado (2019) es la previa exploración de la imagen, una funcionalidad del diseño y de ahí su importancia, pues denota sus posibilidades y soluciones, la bocetación desarrolla la creatividad y las ideas, es la iniciación de extensiones mentales.

Para este instante, se toman algunos de los momentos más importantes de la historia y se elaboran los bocetos que dan aspecto de la imagen que se usa para el prototipo, teniendo en cuenta, aspectos formales encontrados dentro de la investigación; en la figura 21 se puede ver las primeras interpretaciones.

Figura 21.

Primeros bocetos.



Nota. Elaboración propia.

7.2.2 Edición

Como se mencionó antes, el producto que se realiza es un libro ilustrado que tiene como tema la ciencia ficción, por ello en este apartado se define el target, es decir, el grupo objetivo que le pueda interesar este contenido, para ello se indaga en Google tendencias para observar las búsquedas de los usuarios, se halla que el libro ilustrado tiene un nivel de búsqueda poco común, pero, así mismo, tiene un pequeño margen de búsqueda junto a los libros infantiles, lo que lleva una correlación como la muestra de la figura 22, por otro lado, el 100% de búsqueda se encuentra en el territorio de la ciudad de Bogotá,. En otro aspecto las búsquedas de literatura de ciencia ficción son mayores, lo que aporta una oportunidad en el sector de la literatura.

Figura 22.

Búsquedas en Google.



Nota: Se sustrajo de Google tendencias, últimos meses en el territorio nacional. (2021).

Por otro lado, en Colombia el panorama editorial ha mostrado que el 2021 está volviendo a tener las ventas que traían desde el 2019 y después de la caída que sufrió con la pandemia en el 2020, así lo dice el presidente de la cámara del libro Enrique González, de igual modo le

comenta Astellanos (2021) en el portal web Bloomberg Línea que ha crecido editoriales independientes que comienzan como emprendimiento.

Desde otro enfoque, El tiempo publicó ‘Centennials’ la generación de los grandes lectores por Martin (2019) donde dice que esta generación se ha convertido en un sector que gusta de los libros, debido a que tiene libertad para leer lo que ellos quieren y la gran variedad de libros juveniles. Por otro lado, y hay mismo en el portal informativo Cristina Alemany dice que la literatura juvenil representa el veintidós y el veinticinco por ciento del mercado. Además, que por año se celebra en Colombia la feria del libro. De esa manera se definió al target como se observa en la figura 23.

Figura 23.

Target definido.



Nota: De elaboración propia.

7.2.3 Diseño

7.2.3.1. Imagen

Se corrigió los bocetos, se realizó las ilustraciones en opalina de 180 de gramaje, luego se pinta a mano con acrílicos, se retocaron con colores y acuarelas para definir entornos y sombras tal cual se ve en la figura 24.

Figura 24.

Ilustraciones del libro.



Nota. Elaboración propia, para ver mejor las ilustraciones ir a los anexos.

Cada una de las imágenes es escaneada y llevada al programa de edición para arreglar brillos, contraste, saturación; también limpiar la imagen de la alteración que genera el escáner o de errores humanos.

7.2.3.2. Textos

En el diseño las tipografías tienen importancia porque puede comunicar fuera del argumento que posea el texto, además, que, desde los conocimientos de la carrera, la legibilidad e inteligibilidad determina cómo va a ser la experiencia del usuario con el sustrato editorial. Por ello, se observa varios libros y se sustrajo que los tipos más usadas son las san serif o también

como se les conocen palo seco, esto se debe porque no tienen líneas en los extremos y tienen mayor legibilidad en productos editoriales, así que se tiene esto en cuenta para la exploración de las tipografías para el prototipo, como se observa en la figura.

Por otro lado, se presenta la historia a diez personas de las cuales se presentan observaciones de ortografía, redacción y dramática, se hizo las adecuadas correcciones en la historia y se deja lista para el desarrollo del prototipo.

7.2.3.3. Maquetación

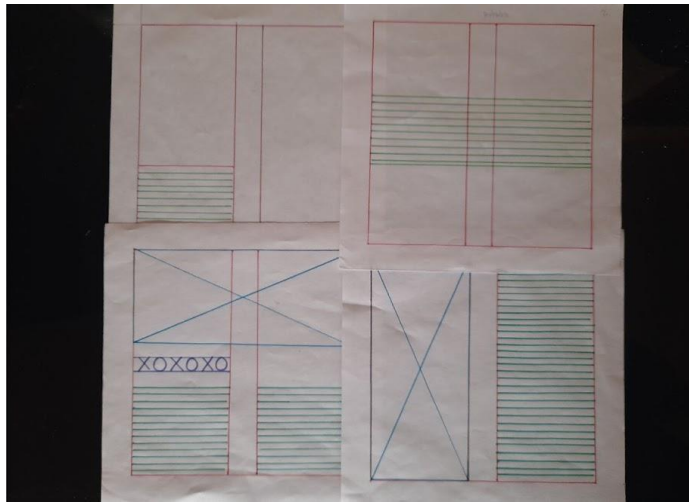
La maquetación es, el desarrollo inicial que consta de general un bosquejo real del producto editorial, este consta, de tenerse en cuenta la cuadrícula que se usa, las particularidades técnicas del proceso, se tiene en cuenta el contenido de textos o imágenes para su diseño, Según Mazzalomo (2002) la maquetación es un dibujo a escala real donde se muestra la publicación, que se construye mediante imágenes o textos, además, se crean las medidas, márgenes, sangrías, cualquier tipo de letra y que, una vez aprobada, se diseña, se genera estilos y una paleta de colores, así lo resume Tavares (2017).

Posteriormente, se realiza un boceto de maquetación tal cual se ve en la figura 25, que ayuda a determinar el tamaño de las imágenes y la cantidad de páginas, que se puede definir mediante el contenido textual, luego se remite la realización de la maquetación digital, de la cual hubo modificaciones del bosquejo inicial. Para el prototipo, se define un formato de 20x20, con márgenes de 2 cm en la cabeza, en el pie y en el exterior de la hoja, en el lomo de 2,5 cm, con dos columnas con un medianil de 1 cm. Para los estilos de párrafo se observa diferentes tipografías de las cuales se escoge de esta manera: para texto corrido es el antiguo gótico zen

kaku con un tamaño de 13 pt, para títulos es Mark script con un tamaño de 20 pt y como carácter especial se usa la tipografía la boldyta con un puntaje de 40 como se observa en la figura 25.

Figura 25.

Proceso de maquetación.



En mi primer trimestre estando en la tierra vi algo que me sorprendió, conocí a un chico de veinte años, que me acogió y me llevó a su casa, esta es la historia de Martín; en un mundo donde los humanos son reemplazados por las máquinas, ha generado el odio hacia ellas; pero Martín no era así, me reparó y me dio una función. Por aquel momento, obligaban a las personas a que se instalarán un chip que los mejoraría al nivel

de los ciborgs, para Martín esa idea era muy alocada y rechazaba por completo la iniciativa; él vivía en una casa muy grande y tenía todo lo que un joven de su edad podía querer; Martín me hacía acompañarlo todas las tardes después de leer, se reunía con más personas y salían a marchar en contra de esos acontecimientos, allí se encontraba con una mujer de su misma edad, de cabello corto, vestía una blusa, unos pantalones

2

Nota. boceto y maquetación del prototipo, elaboración propia.

7.2.4 Producción

En este apartado se enfoca en el momento final del trabajo editorial, aquí se analiza cómo va hacer la impresión final, tomando en cuenta un cronograma, unos tiempos de diseño, de impresión, es decir el desarrollo conjunto del producto, también, el presupuesto. Debido a que en esta primera instancia se presenta un prototipo, solo se hacen pruebas de impresión para tener cubierta una fase inicial de la producción.

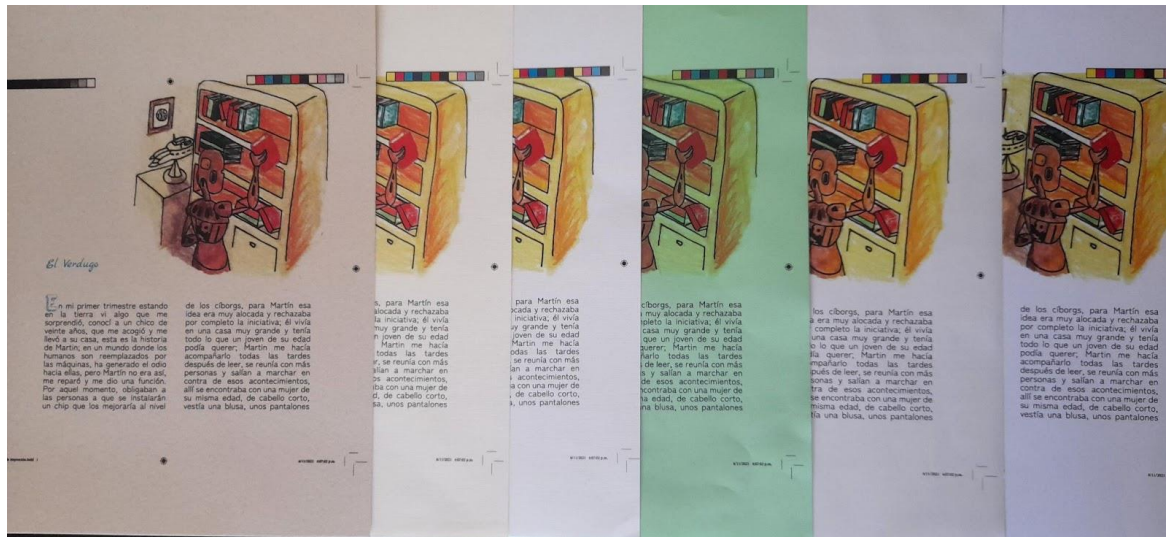
dando inicio al proceso, se toma una página del prototipo y se realiza las pruebas de impresión, esto teniendo como base a Barbieri (2006) quien comparte que este apartado es importante porque mantiene una leve calma en un momento irreversible, porque controla la

calidad, reduce los errores que se pueden observar durante el proceso, por otro lado, el cliente describe en detalle sus ejecuciones finales. Así que se hace las pruebas de color en CMYK en impresión laser.

Se hizo impresión en papel iris, Kimberly de 200 g, opalina de 150 g, propalcote de 150 g, canton, propalmate 180 g como se ve en la figura. En opalina, iris, cartón y Kimberly, la ilustración pierde calidad, aunque los textos son legibles; el papel que mejor se adapta es el propalmate. La impresión se detalla en la figura 26.

Figura 26.

Foto de las pruebas de impresión.



Nota de elaboración propia, para ver mejor las impresiones remitirse a los anexos.

Para acceder al prototipo ir a los anexos.

8. Discusión

Desde el primer momento se dio a conocer que, en el cine, en especial el de ciencia ficción, generó una gran variedad de proyectos cinematográficos que, desde la vista del análisis, se puede considerar un arte con una huella propia. Ya en el apartado de la creación del prototipo, se puede observar que cada subgénero de la ciencia ficción tiene unos colores o formas propias que puede ser identificada de forma directa.

Cuando se dio inicio al proyecto de investigación se presentó como problemática, en parte, a los aspectos estéticos del género, y se determinó de la siguiente manera: ¿Qué aspectos del lenguaje visual dentro del cine han influido en el arquetipo estético de la ciencia ficción?, para responder el problema, primero se debe dar respuesta a otras preguntas que se fueron dando durante la indagación; se inicia por su importancia, la inspiración de los artistas y si realmente se volvió la gráfica de la ciencia ficción en un paradigma, para luego cerrar la respuesta al problema principal.

En una época las películas de ciencia ficción se desarrollaban, bajo un guion que se escribió teniendo en cuenta los libros de algunos escritores, actualmente, se sigue haciendo, la cuestión es que el género de ficción se fue renovando con el tiempo en todos los aspectos, ya sea gráficos, narrativos o técnicos, sin embargo, las primeras fuentes que son libros no fueron las únicas, parece que los directores tienden a repetir lo que en algún momento fue parte de su infancia o una forma de homenajear a sus predecesores, lo que significa, que fueron alimentando esa estética con creatividad y pasión.

Figura 27.

Versiones de robot.



Nota. De elaboración propia.

Pero de ahí, parte el problema si se ve las imágenes de la figura 27, las cuatro formas del robot son parecidas, y sí se toma con ojo crítico parece no tener muchos cambios, lo que indica que la imagen se recicla y con el tiempo se vuelve un cliché, desde el punto del investigador cada una de las películas analizadas mantiene su aire de innovación, para el momento de su estreno esto significa ser fundadores de un género que ha emocionado a grandes y pequeños, y hoy por hoy no parece envejecer de mala manera como otras películas lo hacen. La cuestión es cuando se repite y caen en un estilo que no permite innovar. La ciencia ficción le debe mucho al cine, pues desde luego, el aporte que le dio con la construcción de la imagen, genera un imaginario que continúa hasta el día de hoy.

Por otra parte, en 1967 se estrenó 2001 Odisea en el espacio, una película que aporta una gran variedad de conceptos gráficos y de alguna manera abrió las puertas al viaje espacial, pero si se compara con Solaris, esta no parece tener mucha diferencia, en su momento la llamaron la contraparte rusa de Odisea, y aunque son diferentes en su argumento es entendible su comparación. Cuando se hizo el análisis en el primer momento se remontó a la obra de Kubrick; eso se debe a que en su imagen es muy parecida en los encuadres que parecen ser copiados y la organización de los elementos dentro de la imagen.

Otra película, en este caso *Interstellar* de Christopher Nolan también tiene enfoque parecido, solo que en esta situación el mismo director contó que se había inspirado en *Odisea en el espacio*, es por ello que hay similitudes en algunas escenas de la película actual como se ve en la figura 28.

Figura 28.

Comparación de subgénero espacial.



Nota. De elaboración propia

Asimismo, la manera de representar los científicos no ha cambiado, si se ha visto una diferencia en su enfoque como personaje. Pues este al principio era visto como un lunático y ahora es representado como una persona más sabia y culta, no obstante, su forma no cambia sigue siendo el viejito canoso con una bata como se denota en la figura 29.

Figura 29.

Comparación de personajes que son científicos.



Nota. De elaboración propia.

En efecto, todo lo anterior se aplica a cada uno de los subgéneros, pero si se habla del retro futurismo este parece haber encontrado una fórmula en lo estético, con la aparición de Blade runner, luego Tron como se observa en la figura 30, sus parámetros estéticos se fueron utilizando constantemente; la estética de estos mundos distópicos se debe al artista gráfico Jean Giraud que aportó con la imagen de Star Wars, de Blade runner y luego sería de inspiración a Luc Besson en el quinto elemento.

Figura 30.

Comparaciones estéticas.



Nota. De elaboración propia.

Por otro lado, está Robocop que en la figura 27 se ve una influencia directa a Metrópolis de Frinz Lang, los escenarios y sus problemas existenciales o sociales le dan la puerta a películas como Akira y Ghost in the Shell y está a la vez a Matrix. Como se observa en la figura 31, hay aspectos estéticos que repiten en cada una de estas películas, los espacios cerrados ornamentados por cables, máquinas o las ciudades como escenario de la historia.

Figura 31.

Aspectos del Retro futurismo.

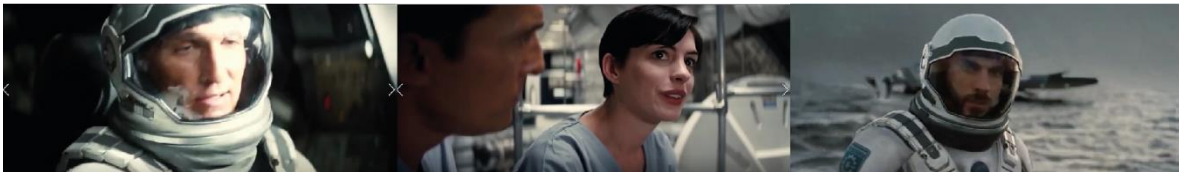


Nota. De elaboración propia.

Hasta aquí solo se ha hablado de las formas, pero ¿qué hay del color?, en este se ve una gran variedad de tonos, pero sobresalen las azules, los anaranjados y los magentas, por otro lado, el negro y el blanco son colores que acompañan y generan contrastes, y desde luego como uso exclusivo para generar unidad como lo hace *Interestelar*. Así se observa en la figura 32.

Figura 32.

Unidad gráfica.



Nota. De elaboración propia.

Cambiando el planteamiento hay películas que han hecho un cambio rotundo en su estética y aunque se puede clasificar, este proyecto cinematográfico tiene un amplio desarrollo en su apartado estético, como lo es con *Avatar* de James Cameron o *Star Wars*, donde cada uno de los objetos que se muestran en escena es planificado y desarrollado con suma cautela, así se ven en los escenarios, personajes, utilería y se puede ver reflejado en la figura 33.

Figura 33.

Películas con alto nivel estético.



Nota. De elaboración propia.

Esto genera que otros artistas quieran repetir la fórmula, pero así mismo es un riesgo que no todos se pueden dar el lujo. Como punto extra la música también ha sido permeada por estas influencias, el ejemplo se encuentra en similitudes de tonos en bandas sonoras de Blade runner, Akira y Ghost in the Shell, en el caso de Interestelar parece que la imagen no tendría la misma fuerza sino es acompañada de la música.

Se tomó varios de los temas que se encontró en el análisis, sin embargo, se podría extender de otra manera, el tema, es amplio, pero aun así ha dado resultados, se encuentra que hay similitudes en escenas, formas y en juegos cromáticos.

9. Conclusiones

La investigación detalló una cantidad de aspectos del lenguaje visual, hubo un desarrollo en la imagen que fue motivada por las épocas donde se estrenaron las películas, se volvieron iconos de la cultura popular y se tomó el mundo de la ciencia ficción, cuando se refiere al imaginario del género es la combinación de todos los estilos culturales, desde la pregunta ¿Qué aspectos del lenguaje visual dentro del cine han influido en el arquetipo estético de la ciencia ficción? Se puede decir que han sido todos, por un lado, el color ha aportado una identidad a cada subgénero, ayudado por la fotografía que ha cumplido con la labor de comunicar de todas las formas posibles y que aún siguen sorprendiendo, pero algo que sí se debe mencionar es la

gran variedad de personajes, de escenarios, de diseños que, desde su primera aparición, se siguen usando o se toma como referente para la creación.

Aun así, no se puede esperar un cierto tiempo para que nuevamente otro artista pueda generar nuevas e innovadoras imágenes del género de ciencia ficción, si la literatura dio forma a las historias del género, el cine cumplió con darle forma y aspecto la cual es parte de un imaginario del futuro con avances tecnológicos y exploraciones espaciales.

Por otro lado, esta investigación sólo es un abre bocas debido a que hay mucho contenido cinematográfico del género de ciencia ficción y que así, como se da como punto inicial, de que sí hay una influencia, puede haber un enfoque contrario que pueda dar vuelta a la discusión.

10. Referencias

- Sánchez, S. (2007). *Películas claves del cine de ciencia-ficción* Ediciones Robinbook.
- Petit, M., & Solbes, J. (2015). El cine de ciencia ficción en las clases de ciencias de enseñanza secundaria (I). Propuesta didáctica. Eureka. Published.
<https://www.redalyc.org/pdf/920/92038753006.pdf>
- Gonzalo Andrés. (2017). Los imaginarios tecnológicos en la ciencia ficción. *El Litoral*, Retrieved from <https://www.ellitoral.com/index.php/diarios/2017/08/05/opinion/OPIN-04.html>
- Calderón, A., & Andrés, R. (2017, mayo). *La composición de la imagen como herramienta narrativa*. fido.palermo.edu.
https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/catalogo_de_proyectos/detalle_proyecto.php?id_proyecto=4115

Alvarado, C., Mangui, D., & Crespo, N. (2016). El impacto de las imágenes en una tarea de recontado: Diseño de un cuento ilustrado para niños basado en la gramática visual.

Logos (La Serena), 26(1), 23-39.

JAVIER BECERRA. (2010). «"Avatar" marca un antes y un después en la historia del cine». *La Voz De Galicia*, Retrieved from

https://www.lavozdegalicia.es/noticia/cultura/2010/07/09/avatar-marca-despues-historia-cine/0003_8600425.htm

Herrera, J. (2017, 26 julio). *Repositorio UDGVirtual: La investigación cualitativa*.

<http://biblioteca.udgvirtual.udg.mx/jspui/handle/123456789/1167>

Armendáriz, C., Sosa, R., & Puca, C. (2013). Análisis y aplicación del método panofsky en la actividad turística: Plan piloto en museos del centro histórico de quito. *RICIT:*

Revista Turismo, Desarrollo Y Buen Vivir, (5), 27-39.

Morales, B. C. (2018). *EL ANÁLISIS DEL DISCURSO MULTIMODAL: UNA COMPARACIÓN DE PROPUESTAS METODOLÓGICAS**. redalyc.

<https://www.redalyc.org/journal/219/21958430007/html/>

Gimfferer, P. (1999). *Cine y literatura* [Libro electrónico].

Arnheim, R. (1932). *El cine como arte* [Libro electrónico].

Yabkowski, N., & Dipaola, E. (2012). *PARA UNA EPISTEMOLOGÍA MATERIALISTA:*

FILOSOFÍA Y ARTE EN ADORNO Y DELEUZE. Universidad de Tarapacá.

<https://www.redalyc.org/pdf/836/83625847003.pdf>

Gubern, R. (2014). *Historia del Cine*. panoramadelarte.com.

<http://www.panoramadelarte.com.ar/archivos/historia%20del%20cine%20gubern%20roman.pdf>

Brakhage, S. (2019). «*El asedio de las imágenes. Cinco biografías filmicas*». BASTANTE.

López, A. (2018, 4 mayo). *Georges Méliès, el mago que convirtió el cine en arte, fantasía y espectáculo*. El País.

https://elpais.com/cultura/2018/05/03/actualidad/1525328820_070614.html

TEDxJoven@RíodelaPlata - Liliana Bodoc - Mentir para decir la verdad. (2012, 16 julio).

[Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=qOFyNOYp3MU>

Mendoza, M. (2019, 29 septiembre). *Mario Mendoza: “Me interesa una literatura de resistencia”*. EL UNIVERSO.

<https://www.eluniverso.com/entretenimiento/2019/09/29/nota/7539130/mario-mendoza-me-interesa-literatura-resistencia/>

Muñoz, P. (2018). *¿ES EL GÉNERO CINEMATOGRAFICO UNA CATEGORÍA ÚTIL PARA LA POLÍTICA DE FOMENTO AL CINE?* repositorio.uchile.cl.

<https://repositorio.uchile.cl/bitstream/handle/2250/172709/TESIS-g%3%A9nero-cinematogr%C3%A1fico.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Altman, R. (2010). *Los géneros cinematográficos*. panoramadelarte.com.ar.

<https://panoramadelarte.com.ar/archivos/ATC2010/Altman-Los-Generos-Cinematograficos.pdf>

Triquell, X. (2017). *Los géneros cinematográficos, entre la historia de la sociedad y la historia de un lenguaje*. bibliotecavirtual.unl.edu.ar/.

<https://bibliotecavirtual.unl.edu.ar/publicaciones/index.php/Culturas/article/view/7004/10214>

DSIGNO (2016, 9 junio). *Qué es la escenografía* / DSIGNO. Blog de DSIGNO.

<https://www.dsigno.es/blog/disenio-de-interiores/que-es-la-escenografia>

Norberto, L. (2015). *hacia un lenguaje escenográfico*. Colihue.

Mozo, J. (s,f). *Decorado y escenografía (de lo pintado a lo vivo)* / jerónimo lópez Mozo.

Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes. http://www.cervantesvirtual.com/obra-visor/decorado-y-escenografa-de-lo-pintado-a-lo-vivo-0/html/01b2320e-82b2-11df-acc7-002185ce6064_4.html

Gonzalo, C., Toribio, T., & Celestino, Y. (2021). *Diseño y Dirección de Arte*.

dypav.unvm.edu.ar/wp. <http://dypav.unvm.edu.ar/wp-content/uploads/2021/03/2021-Programa-Dise%C3%B1o-y-direcci%C3%B3n-de-arte.pdf>

Vigo, B. (2015). *DIRECCIÓN DE ARTE La creación de identidad visual como elemento comunicativo*. riunet.upv.es.

<https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/63830/TFM.%20ZURRO%20VIGO%20BEATRIZ.pdf?sequence=1>

Ibarra, M. (2016). *Vista de La dirección de cine: un oficio difícil de definir* | INMÓVIL. FUERA DE FOCO. <https://inmovil.org/index.php/inmovil/article/view/15/27>

UOC - Universitat Oberta de Catalunya. (2017, 28 noviembre). *El proceso de creación de la mano del cineasta, Guillermo del Toro para la UOC*. [Vídeo]. YouTube.

<https://www.youtube.com/watch?v=01IxQSshhuc>


Berger, J. (2016). *Modos de ver*. GG.

Zoom f7. (2017, 25 agosto). *Cine y música. ¿Cómo es que se complementan ambas artes?*

[Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=3h0rIlVRXYs&t=110s>

Amazon Prime Video España. (2021, 25 junio). *La importancia de la MÚSICA en el cine | «El Análisis» de Jordi Maquiavello | Prime Video España* [Vídeo]. YouTube.

<https://www.youtube.com/watch?v=BB-zKSfYIjs&t=658s>

ANIMATRÓPOLIS. (2020, 5 abril). *¿Qué es la ANIMACIÓN?*  [Vídeo]. YouTube.

<https://www.youtube.com/watch?v=5MY3kY9ce9o>

Fernández, A. (2016). *ENTRE LA INVENCION Y LA REALIDAD: ANIMACION COMO TÉCNICA DE EXPRESION DE LA MEMORIA*. www.redalyc.org.

<https://www.redalyc.org/pdf/2790/279050867001.pdf>

Arévalo, A. (2021, 5 noviembre). *Alexa Arévalo Salom, Author at. MediaLab*. Recuperado 22 de septiembre de 2021, de <https://medialab.up.edu.mx/author/alexa-arevalo-salom/>

Bright, S. (2005). *Fotografía hoy* (San Sebastián, 2005 ed.). Nerea.

Mulet, M., & Sequí, M. (1993). *FOTOGRAFÍA Y VANGUARDIAS HISTÓRICAS*.

<http://institucional.us.es/>.

<http://institucional.us.es/revistas/arte/05/2%2014%20segui%20aznar.pdf>

Gastaminza, F. (2001). *El Análisis Documental de la Fotografía*. infohumanidades.com.

[http://infohumanidades.com/sites/default/files/apuntes/23-](http://infohumanidades.com/sites/default/files/apuntes/23-gastaminza%20%289%20copias%29.pdf)

[gastaminza%20%289%20copias%29.pdf](http://infohumanidades.com/sites/default/files/apuntes/23-gastaminza%20%289%20copias%29.pdf)

López, R., Marzal, J., & Gómez, F. (2005). *El análisis de la imagen fotográfica*. Universitat Jaume I.

Fotonostra. (2001). *Teoría del color, propiedades y atributos*. Fotonostra.

<https://www.fotonostra.com/grafico/teoriacolor.htm>

Artigas, J. M., Capilla, P., & Pujol, J. (2002). *Tecnología del color*. Servei de Publicacions.

Led Studio. (2019). *¿Qué es el color de luz y la temperatura de color? - Blog*. LED Studio.

https://www.ledstudio.cl/blog/4_que-es-el-color-de-luz-y-la-temperatura-de-color.html

Grimal, M. (2019, 5 octubre). *Psicología del color en el marketing*. CHET Blog.

<https://chet.com.ar/blog/psicologia-del-color-marketing/>

Barceló, M. (2015). *La ciencia ficción*. Editorial UOC.

Sánchez, G., & Gallego, E. (2017). *¿Que es la ciencia ficción?* w3.ual.es.

https://w3.ual.es/~egallego/textos/que_cf.pdf

Asimov, I. (2019, 12 agosto). *¿Qué es la ciencia ficción? Escrito por Isaac Asimov*. ULUM.

<https://ulum.es/que-es-la-ciencia-ficcion-escrito-por-issac-asimov/>

escritores.org. (2018, 31 diciembre). *Phillip K. Dick, Sobre la ciencia ficción*. Escritores.org -

Recursos para escritores. <https://www.escritores.org/recursos-para-escritores/recursos-2/articulos-de-interes/25655-phillip-k-dick-sobre-la-ciencia-ficcion>

Úrsula, K. (2019). *Qué es la ciencia ficción según los escritores*. Alejandro de Valentín.

<https://alejandrodevalentin.com/que-es-la-ciencia-ficcion/>

Monroy, N. (2008). *“Literatura y cine de ciencia ficción perspectivas teóricas”*.

<https://manteniment.tdx.cat/>

- Flores, M., & Montes, M. (2017). *Construyendo cultura visual a través del cartel de cine: análisis de afiches de las sagas cinematográficas*. Dialnet.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6560342>
- Sánchez, I. (2018). *Análisis de la comunicación visual del cartel cinematográfico Estudio de caso de la productora Universal Pictures*. core.ac.uk.
<https://core.ac.uk/download/pdf/159616293.pdf>
- Cea, A. (2018). *Blade Runner como herramienta de comunicación en la prensa española: análisis comparativo en ABC y El País*. uvadoc.uva.es.
https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/39421/TFG_F_2019_72.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Jaramillo, C. (2021). *Vista de El cine de ciencia ficción como condición que posibilita repensar lo vivo y la vida*. Praxis & Saber.
https://revistas.uptc.edu.co/index.php/praxis_saber/article/view/11932/10250
- Gómez, C. A. (2021). *El régimen ficcional de la Colombianidad. Análisis de la mirada cinematográfica de estereotipos culturales y sociales en producciones cinematográficas colombianas*. Recuperado de: <http://hdl.handle.net/20.500.12209/13491>.
- Leonardo Guerrero. (2017, 8 enero). *Libro Diseño Editorial.- Etapas del Diseño Editorial* [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=cKmsRvnsXi8>
- Junta De Andalucía. (2014). *Manual de ecoedición*.
https://www.juntadeandalucia.es/medioambiente/portal_web/ecoedicion/documentacion/manual_def/ecoedicion_manual_cap00_indice.pdf
- Silva, S. (2019). *La creación, un lugar donde se pliegan las experiencias sensibles del arte y el diseño*.

<https://www.researchgate.net/publication/328518278> La creacion un lugar donde se p
liegan las experiencias sensibles del arte y el diseno

Matus, P. (2019). *Storytelling. Cómo crear y contar buenas historias.*

<https://www.researchgate.net/publication/341309978> Storytelling Como crear y contar
buenas historias

Hurtado, M. (2019). *Qué tipos de bocetos se utilizan en diseño gráfico.*

<https://foroalfa.org/articulos/pdf/que-tipos-de-bocetos-se-utilizan-en-diseno-grafico.pdf>

Castellanos, D. S. (2021, 16 agosto). *El sector editorial podría este año igualar las ventas de 2019 en Colombia.* Bloomberg Línea Colombia.

<https://www.bloomberglinea.com.co/2021/08/13/el-sector-editorial-podria-este-ano-igualar-las-ventas-de-2019-en-colombia/>

Gda, N. L. A. D. M.-. (2019, 16 junio). *'Centennials', la generación de los grandes lectores.* El

Tiempo. <https://www.eltiempo.com/cultura/musica-y-libros/centennials-la-generacion-de-los-grandes-lectores-376158>

Tavares, R. (2017). *Capítulo 11: Maquetación y manejo de programas de diseño editorial.*

Procesos Editoriales. <https://procesoseditoriales.blogs.sapo.pt/capitulo-11-maquetacion-y-manejo-de-3511>

Barbieri, P. (2006). <https://imgbiblio.vaneduc.edu.ar/fulltext/files/TC071043.pdf>.

<https://imgbiblio.vaneduc.edu.ar/fulltext/files/TC071043.pdf>

11. Anexos

11.1 StoryTelling

Prólogo

Es el año 2075, en el calendario gregoriano para ellos, para mí solo es el año 11, y parece que los humanos nunca aprenden, hoy la tierra celebra año nuevo y todos creen que el próximo será mejor, pero sé, que eso solo depende de la voluntad que poseen, la verdad es que los humanos son perfectos como son, me genera envidia, porque sencillamente ellos albergan algo en su interior, que yo no, lo llaman alma.

Pienso que todo hombre debe ser libre, sin embargo, ellos son prisioneros de sus deseos, sus pasiones y olvidado por completo el significado de la palabra, los he visto caer y levantarse, pero cometen los mismos errores.

- ¿será que son defectuosos en su programación?, o es humano error.

He viajado por el universo intentando responder una pregunta, ya llevo tres años en la tierra, para darme cuenta que por el momento no tengo respuesta, las cosas aquí no se ven bien, son tiempos turbulentos, marchas constantes, luchas sociales, corrupción y todo lo que se puede imaginar un cerebro humano.

Hace mucho tiempo trabajé como explorador espacial, pero, como cualquier tecnología, esta se desecha o se cambia por una nueva versión, ese fue mi caso, entonces, sin ninguna función, me dediqué a observar esos cuerpos frágiles, para comprender por fin que es ser humano.

El Verdugo

En mi primer trimestre estando en la tierra vi algo que me sorprendió, conocí a un chico de veinte años, que me acogió y me llevó a su casa, esta es la historia de Martin; en un mundo

donde los humanos son reemplazados por las máquinas, ha generado el odio hacia ellas, pero Martín no era así, me reparó y me dio una función.

Por aquel momento, obligaban a las personas a que se instalarán un chip que los mejoraría al nivel de los cibernéticos, para Martín esa idea era muy alocada y rechazaba por completo la iniciativa; él vivía en una casa muy grande y tenía todo lo que un joven de su edad podía querer; Martín me hacía acompañarlo todas las tardes después de leer, se reunía con más personas y salían a marchar en contra de esos acontecimientos, allí se encontraba con una mujer de su misma edad, de cabello corto, vestía una blusa, unos pantalones rotos, unas botas militares y un gabán, siempre cargaba una maleta, los dos se veían siempre.

Una de esas tardes Martín y Julieta se reunieron con un hombre que era el encargado de organizar los movimientos, entre todo el público, señaló a Martín para que fuera el encargado de hablar frente a las cámaras, a lo que orgullosamente aceptó.

Esa misma noche Marco Sepúlveda un político de la ciudad salió en televisión acusando a los manifestantes de generar escándalos y delincuencia en la urbe, pidió la obligatoriedad de la colocación de Chip NX1 y la prohibición total de vida social para las personas que no lo hicieran, Julieta llamó a Martín le pidió que no fuera al día siguiente a dar el discurso,

-Martín es peligroso, le dijo, pero no hizo caso.

Entonces al otro día, Martín salió de casa decidido a contar algo que él sabía, yo en ese momento no tenía ni idea, todo el camino se fue escuchando música, sin ponerle cuidado a su entorno, después de caminar una hora completa, al fin llegábamos, se fue al edificio de justicia y se posó frente a la multitud, con firmeza tomó el altavoz de la mano de Julio, si así se llamaba su

amigo, cuando entonces se escuchó un Bang, y lo primero que note fue a los humanos corriendo y a los policías saliendo de todas partes, Martin me tomo y huimos.

Más tarde él y sus amigos salían en todas las pantallas de la ciudad, Martín sabía que no podía ir a casa, así que tomó una decisión, y se dirigió a casa de Julieta para que le diera posada por un tiempo, cuando se llegó, ella nos recibió con tanta amabilidad, pero la casa de Juli no era como la de Martín, pues tenía más forma de cuchitril que cualquier otra cosa, estaba descuidada, y aunque estuviera de esa manera, a ella no se le notaba ningún gesto que indicara que fuese un problema.

Martin pasó tres días enteros escondido, esperando la situación perfecta para escapar, durante eso días, él se sentía bien en la compañía de su compañera, cocinaban juntos, veían televisión hablaban y discutían, para el tercer día, la mujer mostraba signos de que algo pasaba y le afectaba, pero como yo puedo detectar eso, Martin no lo hacía; para el cuarto día la chica salió de casa muy temprano sin decir ninguna palabra, por medio de la TV nos enteramos que había disturbios por la ciudad, humanos y policías muertos, el joven vio la oportunidad perfecta para escapar, llamó a la mujer, pero no contestó, le volvió a marcar y tampoco, desde luego que no espero y en la noche se dispuso a salir, cuando Martín abrió la puerta, llegó Julieta y las cosas cambiaron.

Ella le pidió que la acompañara, lo llevó a un centro de acopio y en ese entonces se retiró la capota que le cubría, mostrando el chip puesto en la cabeza; Martín no lo podía creer, la mujer que decía amar lo había traicionado, la chica lo obligó que no la juzgara, que mirara el lugar donde vivía, que no tenía la calidad de vida que él tenía, que era necesario para salir de aquel

cuartucho de decadencia, y le pidió que hiciera lo mismo si realmente la amaba; El muchacho desconcertado y fiel a sus ideales le comentó.

-Terminamos, ya no eres nada le dijo con voz fuerte.

Ella levantó su mano y se despidió con una frase.

-Lo siento Martín, luego todo se puso oscuro.

Más adelante aparecí junto a Martín en un estudio, y en el aquel instante se presentó Sepúlveda,

-Pedí que te mataran, pero tuviste suerte dijo.

Le ofreció algo de tomar al chico, a lo que él rechazó rotundamente, se levantó de la silla y le dijo.

-Sé lo que eres.

- ¿Qué soy? le preguntó Marco,

-Eres un cÍborg y buscas controlar a las personas con los chips.

El hombre violento tomó al muchacho y lo aventó al asiento, luego se acercó, puso su mano en la cara y se la retiró, Martín tenía razón. El político le dijo,

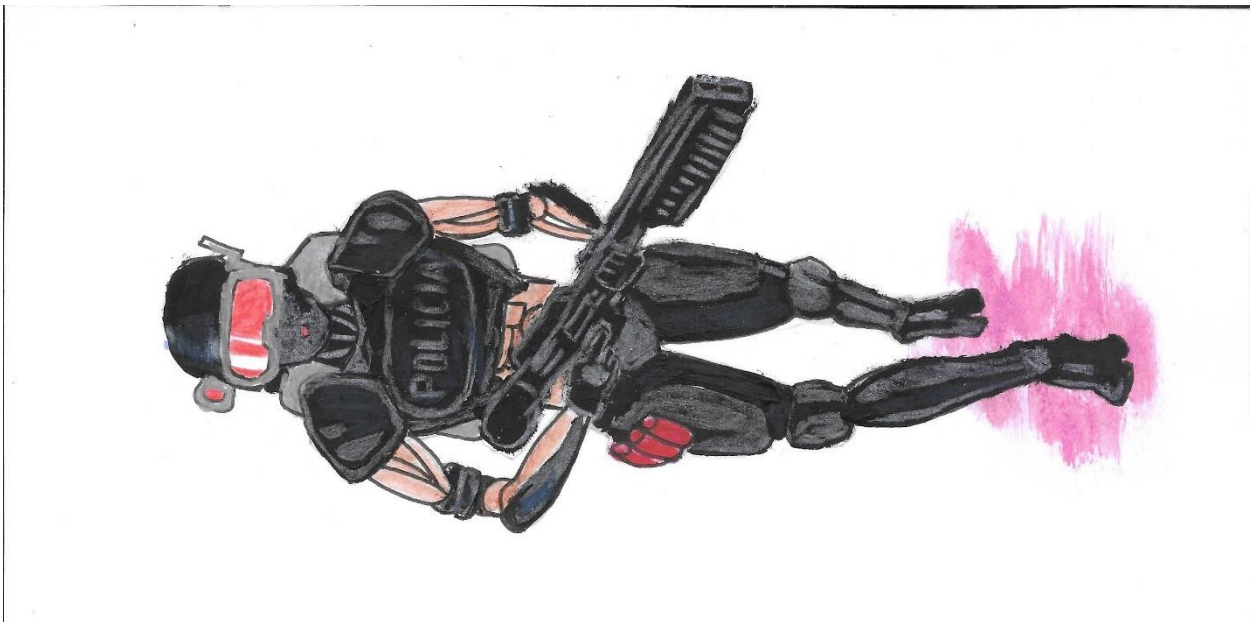
-No permitiré que tú y tu amigo me arruines, la gente es tonta y yo no me diferencio a sus elegidos, y sí, soy un cÍborg y por fin ustedes humanos nos servirán, como nosotros a ustedes en el pasado.

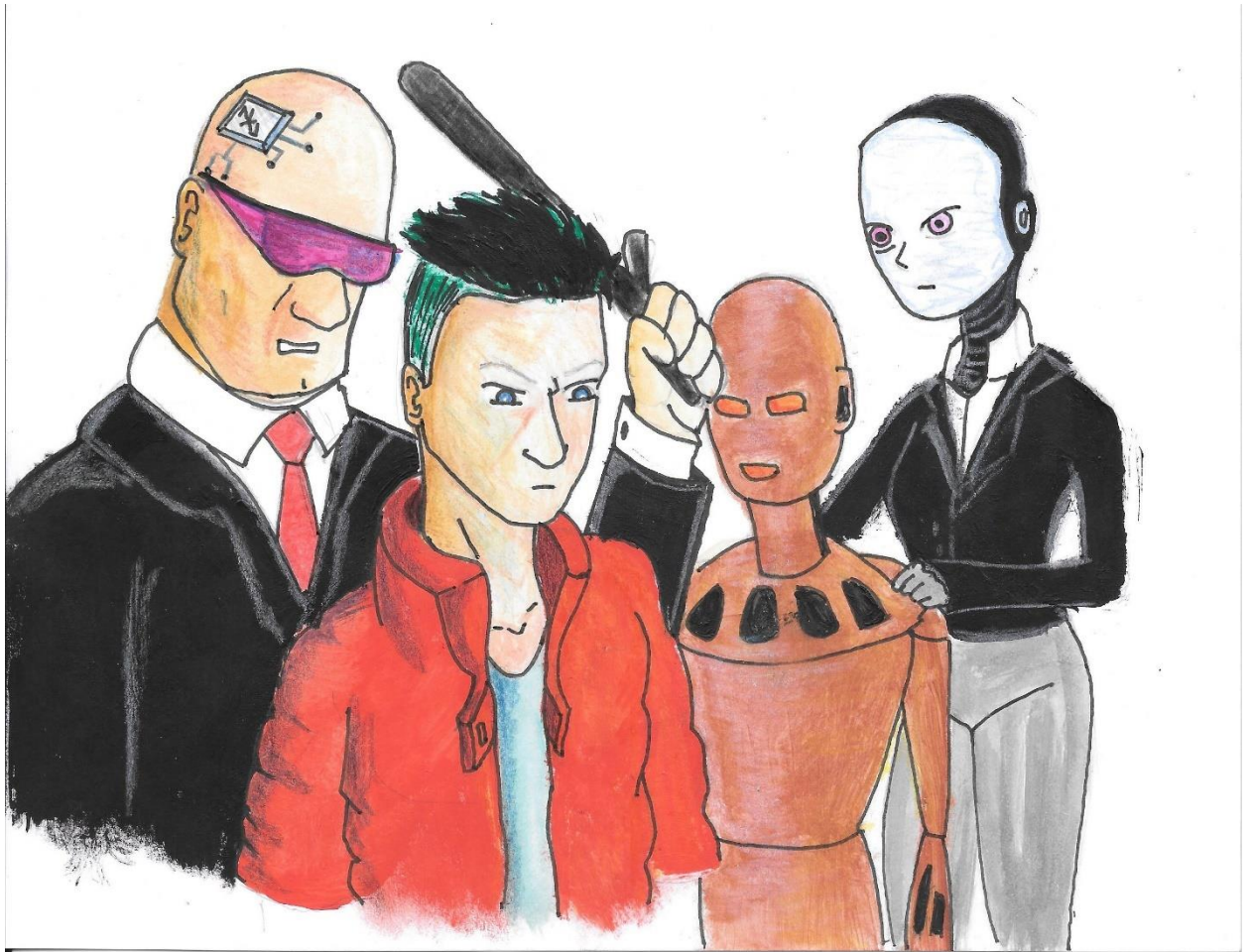
Llamó a sus hombres y pidió que me empacara y me mandara a reciclaje, desde ese entonces no sé qué pasó con el humano, pero las probabilidades del cien por ciento dicen, que le pusieron el chip, lo que sí sé, es que la chica lo había traicionado, lo entrego como cualquier desecho mecánico expulsado a espacio, le habían hecho lo mismo que a mí, pero de otra manera, y si se preguntan que es de Marco Sepúlveda hoy, pues es candidato a la presidencia.

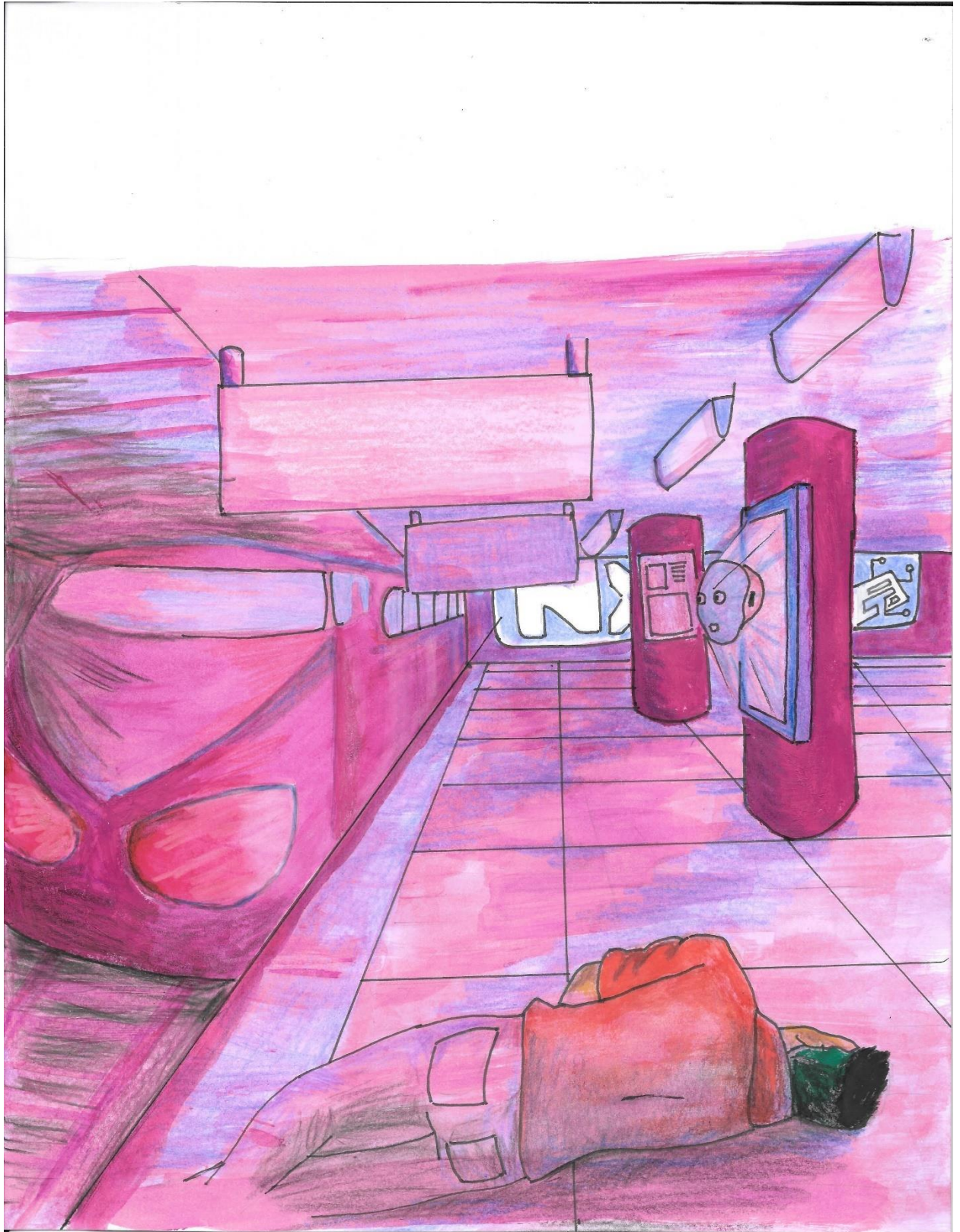
11.2. Ilustraciones











11.3. pruebas de impresión





El Verdugo

En mi primer trimestre estando en la tierra vi algo que me sorprendió, conocí a un chico de veinte años, que me acogió y me llevó a su casa, esta es la historia de Martín; en un mundo donde los humanos son reemplazados por las máquinas, ha generado el odio hacia ellas, pero Martín no era así, me reparó y me dio una función. Por aquel momento, obligaban a las personas a que se instalarán un chip que los mejoraría al nivel

de los cibernéticos, para Martín esa idea era muy loca y rechazaba por completo la iniciativa; él vivía en una casa muy grande y tenía todo lo que un joven de su edad podía querer; Martín me hacía acompañarlo todas las tardes después de leer, se reunía con más personas y salían a marchar en contra de esos acontecimientos, allí se encontraba con una mujer de su misma edad, de cabello corto, vestía una blusa, unos pantalones



El Verdugo

En mi primer trimestre estando en la tierra vi algo que me sorprendió, conocí a un chico de veinte años, que me acogió y me llevó a su casa, esta es la historia de Martín; en un mundo donde los humanos son reemplazados por las máquinas, ha generado el odio hacia ellas, pero Martín no era así, me reparó y me dio una función. Por aquel momento, obligaban a las personas a que se instalarán un chip que los mejoraría al nivel

de los cibernéticos, para Martín esa idea era muy loca y rechazaba por completo la iniciativa; él vivía en una casa muy grande y tenía todo lo que un joven de su edad podía querer; Martín me hacía acompañarlo todas las tardes después de leer, se reunía con más personas y salían a marchar en contra de esos acontecimientos, allí se encontraba con una mujer de su misma edad, de cabello corto, vestía una blusa, unos pantalones



El Verdugo

En mi primer trimestre estando en la tierra vi algo que me sorprendió, conocí a un chico de veinte años, que me acogió y me llevó a su casa, esta es la historia de Martín; en un mundo donde los humanos son reemplazados por las máquinas, ha generado el odio hacia ellas, pero Martín no era así, me reparó y me dio una función. Por aquel momento, obligaban a las personas a que se instalarán un chip que los mejoraría al nivel

de los cibernéticos, para Martín esa idea era muy alocada y rechazaba por completo la iniciativa; él vivía en una casa muy grande y tenía todo lo que un joven de su edad podía querer; Martín me hacía acompañarlo todas las tardes después de leer, se reunía con más personas y salían a marchar en contra de esos acontecimientos, allí se encontraba con una mujer de su misma edad, de cabello corto, vestía una blusa, unos pantalones



El Verdugo

En mi primer trimestre estando en la tierra vi algo que me sorprendió, conocí a un chico de veinte años, que me acogió y me llevó a su casa, esta es la historia de Martín; en un mundo donde los humanos son reemplazados por las máquinas, ha generado el odio hacia ellas, pero Martín no era así, me reparó y me dio una función. Por aquel momento, obligaban a las personas a que se instalarán un chip que los mejoraría al nivel

de los cibernéticos, para Martín esa idea era muy alocada y rechazaba por completo la iniciativa; él vivía en una casa muy grande y tenía todo lo que un joven de su edad podía querer; Martín me hacía acompañarlo todas las tardes después de leer, se reunía con más personas y salían a marchar en contra de esos acontecimientos, allí se encontraba con una mujer de su misma edad, de cabello corto, vestía una blusa, unos pantalones



El Verdugo

En mi primer trimestre estando en la tierra vi algo que me sorprendió, conocí a un chico de veinte años, que me acogió y me llevó a su casa, esta es la historia de Martín; en un mundo donde los humanos son reemplazados por las máquinas, ha generado el odio hacia ellas, pero Martín no era así, me reparó y me dio una función. Por aquel momento, obligaban a las personas a que se instalarán un chip que los mejoraría al nivel

de los cibernéticos, para Martín esa idea era muy alocada y rechazaba por completo la iniciativa; él vivía en una casa muy grande y tenía todo lo que un joven de su edad podía querer; Martín me hacía acompañarlo todas las tardes después de leer, se reunía con más personas y salían a marchar en contra de esos acontecimientos, allí se encontraba con una mujer de su misma edad, de cabello corto, vestía una blusa, unos pantalones

11.4 Análisis iconográfico y multimodal

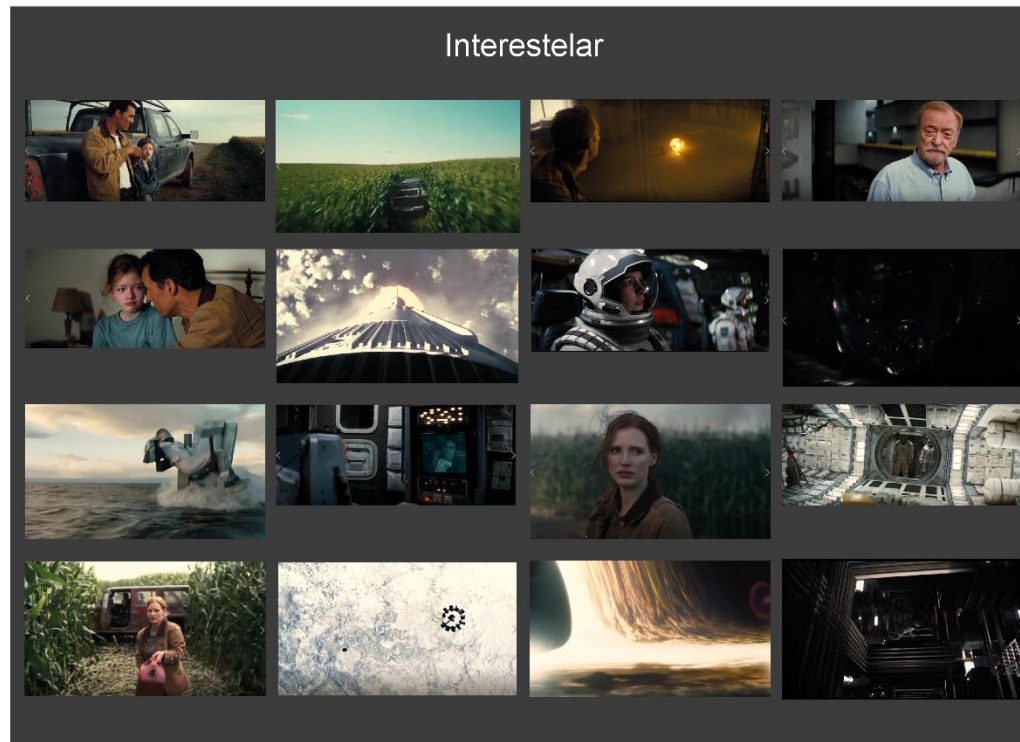
Matriz 1		
GENÉRO de FICCIÓN	DEFINICIÓN	CLASIFICACION DEL O. de ESTUDIO
Ciencia Ficción Social	<p>La ciencia ficción social, es previamente conocida por unificar dos campos como lo son las ciencias sociales y la ciencia ficción, muchas de la temáticas que abordan tienen como vestigio lo humano y su relación con el entorno por ello no es de extrañar ver en varios trabajos cinematográficos la especulación en lo político, lo económico, antropológico, teológico, demográfico, entre otros; según Tirado (2004) citando al sociólogo Ibáñez, La ciencia ficción es una herramienta básica para analizar y comprender la vida cotidiana. En definitiva, para el estudio del pensamiento social ningún científico o sociólogo. Según él, las disciplinas humanas o sociales (sociología, psicología, filosofía, política, etc.) no pueden permitirse en no considerar el aporte de las novelas de este género. (pp.2)</p> <p>un ejemplo a mencionar sería Elysium 2013 dirigida por Neil Blomkamp donde se puede observar cómo gente de bajos recursos toman medidas desesperadas para viajar a esa estación espacial, de allí parte esa metáfora y una crítica social de lo que sucede con los inmigrantes al cruzar la frontera de EEUU.</p> <p>Referencias. Francisco T. (2004). Ciencia ficción y pensamiento social. Universidad Autónoma de Barcelona.</p> <p>Bibliografía. De Valentín, A., 2017. <i>Qué es la Ciencia Ficción Social y todas sus posibles temáticas</i>. [en línea] Alejandro de Valentín. Disponible en:</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Metrópolis 1927 • Akira 1988 • Yo, robot 2004 • Avatar 2009

	<p><https://alejandrodevalentin.com/ciencia-ficcion-social-y-tematicas/></p> <p>Cafeanimelair.com. 2011. Ciencia Ficción Social. [en línea] Disponible en: <https://cafeanimelair.com/2011/02/01/social-science-fiction/></p>	
<p>Colonización espacial</p>	<p>La ciencia ficción-Colonización espacial tiene una narración construida con bases científicas actuales, tiene como enfoque de como el hombre debe luchar con retos de supervivencia en territorios hostiles, en ocasiones llegan a tomar temas como la terraformación, la exploración, los viajes extensos por el espacio, el subgénero tiene sus bases en la literatura fantástica; también tiende a dar representaciones de otras formas de vida. De la misma manera lo expone Aguilera (1960) donde comenta que la ciencia ficción Hard está relacionada estrechamente a lo científico que más que la fantasía, brinda un futuro posible y conjeturas cuidadosas basadas en conocimientos científicos actualizados. (parr.15). También de este género nace la ciencia ficción espacial.</p> <p>Referencias Juan A. (1960). Ciencia ficción y el espacio. Centro de comunicación y pedagogía.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 2001: Una odisea del espacio 1968 • Solaris 1972 • Alíen, el octavo pasajero 1979 • Encuentros en la tercera fase 1977
<p>Opera espacial</p>	<p>Este género de ficción es muy parecido al anterior, sin embargo, es un género mejor definido por desarrollar la fantasía en un mundo futurista, es decir tramas como el romance, lucha de reinos o imperios que son muy propios del medioevo, según Aguilera (1960) la Opera-Space es un mundo aventurero con temas comunes, situaciones dramáticas, romance y guerras en un escenario espacial, se habla del futuro, pero refiriéndose en el pasado con una atmosfera medieval. (parr.14). uno</p>	<ul style="list-style-type: none"> • El Imperio contraataca 1980 • El quinto elemento 1997

	<p>de los referentes más claros es la saga de Star Wars de Lucas film.</p> <p>Referencias Juan A. (1960). Ciencia ficción y el espacio. Centro de comunicación y pedagogía.</p>	
<p>Viajes en el tiempo</p>	<p>El mismo sub genero remite a las posibilidades de viajar al pasado al futuro, pero este se fundamenta en la formación de ucronías ya sea para tomar temáticas como la tecnología extrema, lo que busca es romper con la física existente o con la idea del transhumanismo, así mismo toma las posibilidades de cambiar el tiempo a través de una coherencia narrativa, para Valentín (2018), el viaje en el tiempo es global en sí misma, su fuerza es la experiencia del personaje frente a la imprevisibilidad de la realidad como las tecnologías que se encontrarán, pero no toma importancia el medio que lo llevo allí. (parr.33).</p> <p>Referencias Alejandro V. (2018). El tiempo en la ciencia ficción. Mmarglezzgomez.com.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Regreso al futuro 1985 • Interestelar 2014
<p>Postapocalíptico</p>	<p>Este subgénero se ambienta en un futuro o en un tiempo indeterminado, es reconocido por tratar temáticas de un mundo desatado por pandemias, guerras nucleares, ataque alienígenas, entre otros, es muy famoso dentro de la literatura como en el cine o la televisión, citando a Moreno (2020) dice que a lo largo de los años, los cines y las pantallas pequeñas han transmitido historias de ficción basadas en la supervivencia a desastres y en algunos ejemplos historias de supervivencia puramente apocalíptica.(parr.1). Del mismo modo se deduce su popularidad entre los subgéneros.</p> <p>Referencias</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mad Max: furia en el camino 2015

	<p>Alejandro V. (2020). El auge de la literatura Postapocalíptica. Ccyberdark.net.</p>	
<p>Retro-futurismo</p>	<p>Como la misma palabra lo indica, retro que significa anticuado o que se refiere a un tiempo pasado y futurismo que evoca a un imaginario del futuro, para resumir, es el subgénero de la ciencia ficción que unifica el pasado y el futuro para generar su propio universo para Art Totenart(2018) es un arte acrónico que constituye una perspectiva artística basándose en conceptos del pasado y del futuro, que se pueden encontrar en muchos campos diferentes, como carteles, película, dibujos animados, literatura, videojuegos entre otros. (Parr.2); igualmente, el subgénero tiene diferentes herederos como el Steampunk, Dieselpunk, Cyberpunk, Atompunk y el Bitpunk.</p> <p>Referencia Art Totenart. (2018). El retrofuturismo como corriente artística. Totenart noticias.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Blade Runner 1982 • Tron 1982 • Robocop 1987 • Ghost in the shell 1995 • Matrix 1999


ANÁLISIS ICINOGRÁFICO Y ICONOLÓGICO



Interestelar de Cristopher Nolan			
Pre iconográfico	Personajes	Fotografía	Escenografía
	<p>Josep: hombre blanco de estatura promedio, era piloto de la nasa, tiene dos hijos y viaja al espacio para salvar a la tierra.</p> <p>Amelia: mujer blanca de contextura delgada, científica y comanda la misión para salvar a la humanidad.</p> <p>Murph: niña/mujer hija de Josep durante la película envejece, se encarga de completar la ecuación y salvar la humanidad.</p> <p>Profesor: científico de avanzada edad, de pelo canoso, se encargó de todo el primer momento de la misión y de desarrollar la primera fase de la formula, no alcanzo a ver sus resultados.</p>	<p>Hay una composición de claros y oscuros, durante toda la película se dan encuadres en primer plano, aunque esta ayuda a que los pocos planos enteros generales o un conjunto tengan una mayor importancia, así mismo los ángulos de perfil y de ¾ son usados con mayor frecuencia, por otro lado, la imagen trabajo conjuntamente con la banda sonora y ayuda que esta dimensione los sucesos, la composición tiene simetría y encuentra aspectos formales como movimiento radial y lineal, hay un punto de enfoque determinado por el color, por forma y tamaño manteniendo proporciones en la fotografía.</p>	<p>La tierra: el planeta pasa un momento donde la tierra dejo de ser fértil, hay tormentas de arena y se aproxima una catástrofe mucho peor.</p> <p>Los vehículos están desgastados o viejos tiene aspecto de no ser lavados.</p> <p>Tars: es de aspecto de un rectángulo tridimensional, tiene una pantalla en la zona superior frontal, posee dos brazos de su mismo diámetro, sirven de piernas y múltiples acciones. Los paneles de las naves tienen el parecido al de un avión o transbordador actual.</p> <p>Capsulas de internación: el parecido se asemeja a un ataúd.</p> <p>El espacio fondo negro y puntos blancos.</p> <p>La nave1: es un cohete que está sujetando a otros compartimentos la nave gira en su entorno.</p>
	Color	Aspecto semiótico	vestuario
	<p>Hay un contraste de colores complementarios, el color blanco y el negro a partir de un momento y al finalizar toma un papel más importante.</p> <p>En si mantiene una misma paleta durante toda la película, generando unidad en todas sus escenas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Personas de avanzada edad. - La arena - El maíz - Saturno - Tiempo - La biblioteca - El reloj - El agujero negro 	<p>Las personas usan ropas de acuerdo al año en que se estrena la película, es decir camisas, buzos, pantalones, zapatos o tenis.</p> <p>Los trajes de astronauta: son más simplificados son más ligeros que el traje de la nasa en la actualidad.</p>

Iconográfico	<p>Cuando comienza la historia, se va evidenciando un hecho importante, el tiempo. Los encuadres de personas con edad avanzada, las condiciones en que se encuentra la tierra, tormentas de arena o el de las plantas de maíz muriendo denota con ayuda de la música que el tiempo se acaba, es una carrera por la supervivencia de la raza humana. Saturno es la representación de los límites más allá del universo, así mismo su desconocimiento. Por último, el reloj, la biblioteca y el agujero negro es la metáfora de la relatividad y la unión con la física cuántica, que son expresadas en los momentos finales de la película.</p>
Iconológico	<p>La temática del film es basada en el trabajo de Kip Thorne, es decir la película esta permeada por una cantidad de teorías científicas que fundamenta la ciencia ficción que esta transmite, por otro lado, la inspiración de Christopher Nolan por largometrajes como 2001 odisea en el espacio fundamentaron el desarrollo del guion y futuramente la película.</p>

ANALISIS MULTIMODAL

Análisis Multimodal Tabla6					
Figuras	Componentes	fotografía	color	Emociones	Formas
	Aspectos plásticos	Primer plano con ángulo frontal.	Anaranjado, amarillo, gris, negro y blanco,	-	Hombre blanco de cabello rubio de ojos claros.
	Aspectos semióticos	Atraer el protagonismo al individuo.	Control, paciencia.	Ingenuidad y sorpresa.	Arma apuntándole.
	Aspectos plásticos	Primer plano, con ángulo en ¾.	Tonos azules.	-	Replica de cabello blanco y ojos claros.

	<p>Aspectos semióticos</p>	<p>Presta atención en la acción.</p>	<p>Control.</p>	<p>Busca respuestas, quiere más tiempo de vida.</p>	<p>La réplica está amenazando.</p>
	<p>Aspectos plásticos</p>	<p>Medio plano con ángulo frontal.</p>	<p>Amarillo, blanco, azul, gris y negro.</p>	<p>–</p>	<p>Hombre, carga un arma, tiene cabello blanco y sus ojos son biónicos</p>
	<p>Aspectos semióticos</p>	<p>El punto de tensión va hacia el protagonista.</p>	<p>Ingenuidad e inseguridad.</p>	<p>Desconcertado y con preguntas.</p>	<p>Sujeta un arma y tiene control de la situación.</p>

Nota. Para ver más del análisis remitirse a este link:

https://drive.google.com/file/d/1ZAHC2fqxQ1nx2Yuli6KiQoBqKg_MoGfa/view?usp=sharing

11.5. Prototipo

https://drive.google.com/file/d/16RdFv0_muy-5eHN7G2U7-3ZtsuKX0OFO/view?usp=sharing