



FACULTAD DE COMUNICACIÓN Y ARTES AUDIOVISUALES

“NARRATIVA VISUAL DEL CYBERPUNK PARA LA CREACIÓN DE CORTOMETRAJES  
ANIMADOS EN 3D DE CIENCIA FICCIÓN”

Trabajo de Titulación presentado en conformidad con los requisitos establecidos  
para optar por el título de Licenciado en Multimedia y Producción Audiovisual  
mención en Animación y Producción audiovisual

Profesor Guía

Ms. David Fernando Cazar García

Autor

Fausto Paúl Mantilla Andrade

Año

2016

## DECLARACIÓN DEL PROFESOR GUÍA

“Declaro haber dirigido este trabajo a través de reuniones periódicas con el estudiante, orientando sus conocimientos y competencias para un eficiente desarrollo del tema escogido y dando cumplimiento a todas las disposiciones vigentes que regulan los Trabajos de Titulación”

---

David Fernando Cazar García

MS. Animación 3D

C.C. 1716915358

## DECLARACIÓN DE AUTORÍA DEL ESTUDIANTE

“Declaro que este trabajo es original, de mi autoría, que se han citado las fuentes correspondientes y que en su ejecución se respetaron las disposiciones legales que protegen los derechos de autor vigentes”

---

Fausto Paúl Mantilla Andrade  
C.C. 1718162876

## AGRADECIMIENTOS

Agradezco infinitamente a mis padres, Fausto Oswaldo Mantilla Herrera y Anita del Rocio Andrade Jara quienes me han apoyado incondicionalmente y han sido mis guías de vida. Alexander y Mathew gracias por su ejemplo y compañía. A mí tutor David Cazar, maestro y guía. Y todas Las personas Y familiares que han estado a mi lado en mi vida formación profesional.

## DEDICATORIA

A mis padres, su apoyo incondicional, su amor infinito.

Sus sacrificios han permitido que logre una buena formación, académica y personal. Este trabajo es dedicado a ustedes.

## RESUMEN

“Irónicamente, el ‘padre’ de la Ciencia Ficción puede que haya sido una mujer de veinte años”. Así aseveraba el famoso escritor Isaac Asimov, en el prólogo de sus recopilaciones sobre escritores pioneros de la Ciencia Ficción, ‘Las bóvedas de acero’ (1953). Que refleja la opinión generalmente aceptada de que el género de la Ciencia Ficción nació con la obra literaria publicada por la escritora Mary Shelley, ‘Frankenstein o el moderno Prometeo’ en 1818. Desde entonces su desarrollo se amplió en varios campos artísticos ganando mucha popularidad, al mismo tiempo que se adentraba en diferentes ámbitos sociales y culturales de cada época, dando como resultado el surgimiento de subgéneros como es el caso del cyberpunk. Esto ha enriquecido al género y lo ha renovado constantemente. La ciencia ficción se volvió una parte muy importante en la cultura popular, pero es un género muy poco abarcado en el arte narrativo audiovisual ecuatoriano.

El avance tecnológico en el campo audiovisual ha permitido mostrar estos mundos que antes eran creados por hábiles novelistas y que ahora son llevados a la gran pantalla de forma más creíble. El cortometraje animado, es una herramienta muy eficaz para el joven productor ecuatoriano, que quiere contar una historia corta con un presupuesto limitado. Teniendo la capacidad de controlar todos los componentes del cortometraje: desde su estructura narrativa, audiovisual, y a la vez, crear historias que sean diferentes, interesantes y con personajes coloridos. Por otro lado, la incesante idealización de productos audiovisuales da la oportunidad de crear e instaurar nuevos géneros narrativos que expresen los gustos del espectador ansioso de ver algo nuevo.

El objetivo de esta investigación consistirá en determinar las bases narrativas audiovisuales aptas para la creación de productos de ciencia ficción por medio del género cyberpunk usando como plataforma el cortometraje animado en 3d.

## ABSTRACT

"Ironically, the 'father' of science fiction may have been a woman twenty years." So asserted the famous writer Isaac Asimov, in the prologue of his collections of pioneering writers of science fiction, 'The Caves of Steel' (1953). Reflecting the generally accepted view that the genre of science fiction began with the literary work published by the writer Mary Shelley's 'Frankenstein' in 1818. Since then its development was expanded in several artistic fields gaining popularity, while that penetrated in different social and cultural backgrounds of each period, resulting in the emergence of subgenres such as cyberpunk.

This has enriched the genre and has constantly renewed. Science fiction a very important part of popular culture turned, but is a little genre covered in the Ecuadorian audiovisual narrative art.

Technological progress in the audiovisual field has allowed to show these worlds that were previously created by skilled novelists and are now brought to the big screen more credible. The animated short film is a powerful tool for the young Ecuadorian producer, who wants to tell a short story on a budget tool. Having the ability to control all components of the film, from his narrative, visual structure, and in turn, create stories that are different, interesting and colorful characters. On the other hand, the incessant idealization of audiovisual products gives the opportunity to create and establish new narrative genres expressing tastes eager to see something new viewer.

The objective of this research is to determine the suitable audiovisual narratives basis for creating products through science fiction cyberpunk genre as a platform using 3D animated short film.

# ÍNDICE

1. Marco Introductorio.....	1
1.1 Antecedentes .....	1
1.2 Justificación .....	2
1.3 Grupo Objetivo.....	3
1.4 Objetivos .....	3
1.4.1 Objetivo General .....	3
1.4.2 Objetivos Específicos .....	3
1.5 Metodología de la investigación .....	3
1.5.1 Enfoque Metodológico.....	3
1.5.2 Población .....	4
1.5.3 Muestreo y técnicas de estudio .....	4
2. LA NARRATIVA AUDIOVISUAL.....	6
2.1 La historia: Los contenidos .....	6
2.1.1 Sucesos: acciones y acontecimientos .....	6
2.1.2 Existentes: personajes y escenarios .....	8
2.2 La Narración .....	10
2.3 El Narrador .....	12
2.4 El Relato.....	12
2.5 Narrativa visual .....	13
2.5.1 La estructura visual .....	14
2.5.2 Los componentes visuales .....	16
2.5.3 Los planteamientos visuales .....	22
2.6 Caso de estudio: "O2" Cortometraje Oxígeno.....	24
2.6.1 Descripción y Observaciones .....	24
2.6.2 La Historia .....	24
2.6.3 La Narración.....	25
2.6.4 La Narrativa visual.....	25
3. LA CIENCIA FICCIÓN .....	26



3.1 Definición .....	26
3.2 Estructura: La Ciencia y la Ficción.....	29
3.3 Temas: Espacio, Tiempo y Sociedad.....	29
3.4 Escenarios .....	31
3.5 Caso de estudio: QUITO 2023.....	32
3.5.1 Descripción y Observaciones:.....	32
3.5.2 La Historia .....	32
3.5.3 La Narración.....	33
3.5.4 La Narrativa visual.....	33
3.5.5 La ciencia ficción en Quito 2023 .....	34
3.6 El Cyberpunk.....	34
3.6.1 El Movimiento: Signos y Significados.....	35
3.6.2 Componentes del Cyberpunk.....	36
3.6.3 Impacto e Importancia.....	38
3.7 Caso de estudio: 2045 clones en Quito.....	40
3.7.1 Descripción y Observaciones:.....	40
3.7.2 La Historia .....	40
3.7.3 La Narración.....	41
3.7.4 La Narrativa visual.....	41
3.7.5 La ciencia ficción en 2045 clones en Quito .....	42
<b>4. PROPUESTA COMUNICACIONAL.....</b>	<b>43</b>
4.1 El cortometraje animado .....	47
4.2 Características y elementos del cortometraje animado .....	47
4.3 Desarrollo Técnico.....	48
4.3.1 Preproducción .....	48
4.3.2 Eva: narrativa audiovisual .....	48
4.3.3 Simbología del cortometraje.....	49
4.3.4 Log-line .....	50
4.3.5 Story-line .....	50
4.3.6 Sinopsis.....	50

4.3.7 Guion literario.....	50
4.3.8 StoryBoard .....	53
4.3.9 Diseño .....	57
4.3.10 Producción .....	60
4.3.11 Modelado .....	60
4.3.12 Iluminación .....	61
4.3.13 Mapeado de Texturas .....	63
4.3.14 Texturizado .....	63
4.3.15 Rigging .....	67
4.3.16 Animación .....	69
4.3.17 Render .....	70
4.3.18 Postproducción.....	71
4.3.19 Edición De Video.....	71
4.3.20 Edición de Sonido .....	73
<b>5. Conclusiones y Recomendaciones.....</b>	<b>74</b>
5.1 Conclusiones.....	74
5.2 Recomendaciones .....	75
<b>REFERENCIAS .....</b>	<b>76</b>
<b>ANEXOS.....</b>	<b>78</b>

## **1. Marco Introductorio**

### **1.1 Antecedentes**

Según Bruce Block (2010) en la introducción de su libro 'Narrativa Visual', se puede razonar acerca de la influencia de los géneros narrativos en el cine como una manifestación de lo que en su cultura se vive, es decir, representa lo que la sociedad siente.

Este pensamiento se puede tomar como ejemplo para entender cómo funciona la industria audiovisual ecuatoriana, que ha plasmado en sus historias, los problemas sociales que afectan al país. Si bien, la producción audiovisual como apunta Block (2010), encarna el vivir ciudadano, también es una fuente de distracción de esos problemas, como ejemplo se puede tomar la gran depresión en Estados Unidos en los años 30, que sumido en una crisis financiera, la gente recurría al cine para ver obras de ficción que, por un momento, les hacía olvidarse de sus dificultades diarias, para poder pensar en futuros más prometedores. Es quizá allí donde la ciencia ficción empezó a despuntar, iniciando con películas de serie B, pero, que eran muy vistas entre los jóvenes americanos (Bal, 2009, pág. 10).

En la actualidad, el género ha calado tanto en la cultura popular, que se ha convertido en un producto de carácter universal, del que cualquier persona puede sentirse a gusto viéndolo. Pero eso no quiere decir que este género no hable sobre cuestiones serias como la política o la sociedad incluso, ahonda en las cuestiones filosóficas que definen al hombre, como es el caso del subgénero cyberpunk, que habla sobre estos temas, que son de carácter más profundo.

Volviendo al pensamiento de Bruce Block, sobre la influencia de las vivencias humanas representadas en la producción audiovisual y tomando como ejemplo al Ecuador:

Es evidente el estancamiento en una sola temática social en sus narrativas, siendo un problema porque no permite explorar otros ámbitos de géneros señalados por Verónica Rentería y Carlos León, en su artículo:

Cine en Ecuador (2010), que habla sobre el cine Ecuatoriano, pero recalcan la nueva ola de producción audiovisual como un elemento prometedor para que el productor nacional indague en nuevas propuestas narrativas (Rentería & León, 2010, pág. 2).

Últimamente el avance tecnológico ha permitido que el campo de la animación 3D enriquezca una historia tanto en su parte visual como en su contenido y en el Ecuador, esta plataforma funciona como elemento idóneo para adentrarse en el fantástico mundo del cyberpunk, un género muy popular en la cultura de la animación tradicional japonesa y pionera en el cine estadounidense.

Por lo tanto, con el fin de realizar este proyecto y lograr realizar un producto audiovisual animado en 3D es importante poder determinar los elementos que componen un producto de ciencia ficción, de cyberpunk y su lenguaje audiovisual.

## **1.2 Justificación**

El propósito de la realización de este proyecto es ahondar en una nueva generación de obras audiovisuales ecuatorianas que hablen de otras temáticas y que abarquen nuevos géneros narrativos, de esta manera, enriquecer el campo audiovisual ecuatoriano.

Se propone hacer uso de la animación 3D, y del género de la ciencia ficción y el cyberpunk para crear un producto comunicacional que encuentre un espacio en la industria e influya a crear contenido nuevo. De esta manera, se pretende crear un producto animado en 3D que sirva como referente para la producción audiovisual local.

### **1.3 Grupo Objetivo**

Este proyecto está dirigido a los jóvenes espectadores universitarios que se centran en el Distrito Metropolitano de Quito.

Que gustan de la producción audiovisual ecuatoriana de una edad entre 20 y 25 años, así mismo, productores relacionados con las carreras audiovisuales y de animación 3D.

### **1.4 Objetivos**

#### **1.4.1 Objetivo General**

Determinar las herramientas narrativas aptas para la creación de productos audiovisuales de ciencia ficción y del cyberpunk.

#### **1.4.2 Objetivos Específicos**

- Reconocer los elementos que componen al cyberpunk y su narrativa.
- Establecer las características que componen al género de la ciencia ficción.
- Analizar mediante la narrativa audiovisual, productos presentados por universidades y productores ecuatorianos, para determinar si existe ciencia ficción en el Ecuador.

### **1.5 Metodología de la investigación**

#### **1.5.1 Enfoque Metodológico**

La investigación se establecerá con un enfoque multimodal o mixto: En el transcurso de la investigación se utilizará tanto el método cualitativo y cuantitativo que dará un marco amplio de investigación profunda y de enfoque del problema planteado desde varios puntos de vista, medibles en un caso porcentualmente y de opinión en el otro.

Se usará en enfoque cualitativo ya que su función es la interpretación a profundidad de un fenómeno. Será utilizado para poder analizar los productos audiovisuales de ciencia ficción que existen en el Ecuador.

El enfoque también será cuantitativo ya que su función es la compilación de datos medibles para determinar el cómo y el porqué del comportamiento del ser humano sobre determinado problema. Este enfoque será usado para los jóvenes universitarios sobre la narrativa audiovisual de ciencia ficción y cyberpunk en el Ecuador.

### **1.5.2 Población**

- Población 1: Los productos realizados por ecuatorianos, en el campo de la ciencia ficción y cyberpunk.
- Población 2: Jóvenes estudiantes de las universidades de la ciudad de Quito.

### **1.5.3 Muestreo y técnicas de estudio**

Este proyecto se aplicará con casos de estudio, fichas de investigación y encuestas.

El método a usarse en la población 1 y 2 será no probabilístico que consiste en: una técnica en donde se selecciona al sujeto de investigación de acuerdo a su accesibilidad o también por criterios personales. Se aplicará este método porque se hará un sondeo con criterios de selección de la población

El muestreo a utilizarse en la población 2: Se va a recurrir a la técnica de la encuesta, pues nos permitirá acceder a los datos que necesitamos para definir la opinión de nuestro grupo objetivo con respecto a la ciencia ficción y el cyberpunk en el Ecuador. Para los productos de ciencia ficción realizados en el Ecuador se utilizará la muestra no probabilística por punto de saturación.

Permite definir el tamaño de la muestra y al ser un campo no probabilístico en esta investigación, se tendrá que llegar a la etapa de saturación para definir una tendencia y sacar conclusiones respecto a la producción audiovisual en el Ecuador en el campo de la ciencia ficción.

El número de casos a elegir será hasta 5 productos, ya que con esta muestra se logra determinar una gran variedad de aspectos que el objeto que tiene el objeto de estudio y con ello poder identificarlas y analizarlas.

## 2. LA NARRATIVA AUDIOVISUAL

La historia es el pilar fundamental de un producto audiovisual, y como tal, su importancia merece un estudio a profundidad. En este capítulo La narrativa será abordada en su totalidad, de esta manera se podrá comprender los elementos que la componen y así poder aplicarlos de la mejor forma en la realización de un producto audiovisual.

### 2.1 La historia: Los contenidos

“(…) Una gramática perfecta, valdría muy poco, si carece de significados y contenidos. Precisamente lo mismo sucede en la industria cinematográfica, en el cual, una técnica audiovisual con gran riqueza, compleja y muy abrumadora, necesita de una historia, que llegue al espectador, que lo influya y logre, en él, su identificación” (Carrol, 2001, pág. 15).

De acuerdo al teórico Seymour Chatman (Chatman, 1990, págs. 19-20), la historia se fragmenta en dos tipos de vertientes: los sucesos y los existentes.

La historia puede inicialmente ser definida como un evento protagonizado por un personaje que se desarrolla en un determinado escenario. Por lo tanto, las interrogantes que el autor de una historia deberá formular al momento del transcurso de la creación de una historia son: “¿Qué sucede?, ¿a quién le sucede? Y ¿dónde sucede? Y, ¿cuándo sucede?” (Fernando Canet, 2009, págs. 1-40). Así, concluye Bal (Bal, 2009, págs. 13-15) “los acontecimientos, los actores, el lugar y el tiempo componen en conjunto el material de un relato”.

#### 2.1.1 Sucesos: acciones y acontecimientos

Para el teórico Seymour Chatman (1990, pág. 22) los sucesos representan un cambio de estado en la historia. Destaca dos tipos de sucesos: la acción y el acontecimiento.



La acción es un suceso siendo el responsable la persona que protagoniza este hecho. Por otra parte. En el acontecimiento, Lo que provoca el cambio, deja de ser responsabilidad del protagonista, y los autores del cambio pasan a ser elementos externos a él.

Como por ejemplo, la forma de actuar de otros personajes o inclusive el azar, Por lo tanto, “en un acontecimiento el personaje deja de ser el sujeto del verbo para convertirse en el objeto pasivo de la acción de otros agentes” (Fernando Canet, 2009, pág. 43).

Situando, en primera instancia una diferencia inicial entre dos tipos de personajes: el personaje activo, que actúa como fuente directa de la acción, y el personaje pasivo, que en vez de identificarse por su capacidad de actuar, lo hace como un protagonista que reacciona a las situaciones externas que le afligen. Citando a (Bremond, 1964, pág. 167) “Los personajes activos son emisarios que inician los procesos y los segundos son pacientes que sufren por ellos” Refiriéndose a los segundos, Bremond señala que, un papel de paciente lo desempeña la persona que en un relato resulte dañada, de cualquier forma por la forma en la que se desarrollan los acontecimientos. (Mckee, 2004), apunta que este tipo de personajes se muestran inactivos ya que buscan un deseo interior que lucha con otros aspectos de su propio ser. Por ende, el tipo de conflictos de este tipo de personaje es interno. En contraste con las situaciones que deben hacer frente el tipo de personajes activos.

Para ilustrar de forma más clara el tipo personaje pasivo del activo, se presenta como ejemplo al personaje de la película ‘La vida es bella’, de 1997, llamado Guido, donde se puede notar el tipo de personaje activo indicando que se trata de una persona que en el transcurso de la historia tiene que hacer todo lo posible salvar la vida de su hijo, además evitar que éste descubra la amarga realidad en la que viven.

Paul protagonista de la película 'Last tango in Paris' (1972), donde se muestra como nuestro héroe en la historia sufre las consecuencias de un hecho ajeno a su voluntad, que es el suicidio de su mujer, enfrentándose a un evento traumático y al mismo tiempo inesperado" (Fernando Canet, 2009, pág. 43).

### **2.1.2 Existentes: personajes y escenarios**

#### **Personajes**

La noción de personaje en una historia ha ido cambiando con el tiempo. En primera instancia fue considerado como un instrumento en función de los sucesos en una historia. En este caso, su papel en la historia era el de cumplir una función, Así lo consideraba Aristóteles, sosteniendo que los personajes son el producto de las tramas cumpliendo un estado netamente funcional, el de ser participantes o ejecutores y no personajes relevantes. Por otro lado, en las historias cinematográficas se tuvo muy presente, desde sus inicios, la importancia del personaje como elemento de continuidad de un relato.

Lo más importante es determinar la interdependencia mutua entre personaje y acciones. "Las historias solo existen cuando se dan sucesos y existentes a la vez". De esta manera, tanto los personajes como los sucesos son relevantes para la construcción de un relato, pero se puede hablar de preferencias a la hora de llevar este proceso a cabo. Esto de acuerdo a los gustos de la audiencia a la que se quiere llegar, así se pueden contar historias en donde los personajes sean el punto de interés o en donde la acción pueda tener un papel más notable (Fernando Canet, Josep Prósper, 2009, p. 87).

A modo de cierre, la construcción de un relato conlleva empezar con un estado inicial y concluir en uno diferente. El autor, según este contexto, deberá tomar en cuenta como quiere que la situación del personaje se desenvuelva. Así mismo, los sucesos impulsan el cambio en la vida de nuestros personajes, siendo provocados por este, llamados acciones, o por circunstancias adversas a él, en este caso, acontecimientos.

Los escenarios conforman los contenidos que constituyen una historia. Junto con los personajes, forman la categoría de los existentes. De acuerdo a Chatman (1990, p. 173), el escenario fundamentalmente es el lugar en donde se desarrollan las acciones de los personajes.

Mientras que los teóricos italianos, Chio y Casetti (1991, p. 173), no hablan de escenarios sino de ambiente y según ellos es una situación que se caracteriza tanto en el tiempo como en el espacio. Teoría rechazada por Chatman que la limita simplemente al desarrollo de los eventos.

Genette (1989, pág. 23) plantea dos tipos de escenarios de acuerdo a su relación con el personaje y los sucesos:

- Función estética. El escenario cumple una función netamente decorativa.
- Función explicativa. En este caso, el lugar donde se desarrolla una historia tiene como función ser más explicativa.

Las dos funciones planteadas por Gérard Genette, ser más o menos complementarias de acuerdo al estilo narrativo que se quiera desarrollar al momento de enunciar un relato. Si se utiliza equilibradamente estas dos funciones, se podrá representar de modo narrativo la unión entre dos formas contrarias de narrar: la que se centra en los sucesos y, por otro lado, la que se enfoca en los existentes. De este modo, la unión de las funciones explicativas y estéticas lograrán un modo mixto de representación, donde los sucesos tendrán tanta importancia como los existentes y el ritmo de acción es mitigado con el objetivo de disfrutar de los existentes o, en cambio, el ritmo de un relato contemplativo, que se centra enormemente en estos últimos, es activado por el desarrollo de sucesos (Fernando Canet, Josep Prósper, 2009, p. 89 - 90).

## 2.2 La Narración

La narración es un relato real o ficticio que le ocurre a un personaje en un escenario y detalla una historia, pero ¿qué es una historia? El estudioso del tema Noel Carroll (2001, pág. 22) toma como referente a la película de los Hermanos Lumiere 'Laveuses (1897)' para ilustrar su concepto de un discurso narrativo y dice: "cuando empieza la película vemos a un grupo de mujeres que se encuentran lavando ropa, al terminar el film la misma acción continúa".

Para Carroll se trata meramente la "retención visual de un momento en el espacio y en el tiempo real", que describe únicamente un estado y no hay nada más de fondo, por consiguiente, se puede afirmar que la exposición de un estado no es una condición suficiente para hablar de una historia (Fernando Canet, Josep Prósper, 2009, p. 15).

"Un hombre que era feliz, se casó con una muy engreída y arbitraria mujer, entonces, como consecuencia, fue infeliz". Esta oración usa (Prince, 1973) para explicar lo que debe contener una historia, aseverando que se requiere de la presencia de un cambio, un evento que provoque una alteración de un estado inicial. De ahí, para que una historia se considere narrativa deben de tomarse en cuenta por lo menos tres elementos: "un estado (A), un evento (B) que provoque un cambio en (A) y un nuevo estado (C) fruto del cambio en (A)" (Fernando Canet, Josep Prósper, 2009, p. 18).

Retomando el ejemplo de Prince, se puede notar las tres unidades anteriormente comentadas: Un estado inicial (Un hombre que era feliz), un evento, (se casó con una muy engreída y arbitraria mujer), que provoca un cambio y un estado final (fue infeliz). De esta manera, "la presencia de un evento o suceso será la condición básica para que un texto sea considerado narrativo" (Fernando Canet, Josep Prósper, 2009, p. 18). Como expresa Gerard Genette (1998, p.16-17) "en el momento en el que hay un cambio, existe una historia, porque hay una transformación, que pasa de un primer estado a uno posterior y resultante."

La Frase que presenta Prince, que muestra el cambio de estado, también expone otro elemento para tomar en cuenta en una historia, los tres elementos no son unidades aisladas, deben estar emparentados entre sí. ¿Qué tipo de variables posibilitan dichas relaciones? Hay una en la que la mayoría de los teóricos coincide, la variable **temporal**.

“Distribuir los eventos en el tiempo es una característica principal de una historia” (Gerald Prince, 1973, p. 23). Para ilustrar la variable del tiempo, se presenta la frase de E.M Foster de 1927 “Murió el príncipe y después murió la princesa” Aquí, los dos eventos están relacionados temporalmente por medio de la conjunción temporal: “después”, que señala el vínculo de tiempo que se establece entre dos contenidos de la historia. (Fernando Canet, Josep Prósper, 2009, p. 19). Así pues, retomando la frase de Prince: “un hombre que era feliz, se casó con una muy engreída y arbitraria mujer, entonces, como resultado, fue infeliz”, se puede apreciar la relación temporal con la palabra “entonces”, que permite unir a los diferentes sucesos que ocurren entre sí.

Introduciendo al segundo tipo de variable: **la causalidad**: ‘fue infeliz’, es el resultado de un suceso que lo ha provocado: ‘se casó con una muy engreída y arbitraria mujer’.

Tomando en cuenta los dos tipos de relaciones, la temporal y la causal, una historia puede definirse de la siguiente manera: “el estado (A) antecede al evento (B) y este al estado (C) y, también, el evento (B) es causa del estado (C)” (Fernando Canet, Josep Prósper, 2009, p. 18).

De esta manera se hace una conexión activa de los eventos por medio de la causa y el efecto. Para (Thompson, 2001), es justamente el desarrollo de las relaciones causales lo que permitió el avance de las primeras películas con historia a comienzos de 1900, de esta forma.

“las primeras películas, en las que solo se mostraba una fracción de la realidad, van dando paso gradualmente a obras cinematográficas que comienzan a destacarse por sus cualidades en la narrativa” Roy Thompson (1997, p. 173-178).

### **2.3 El Narrador**

De acuerdo al escritor Gérard Genette (1989), el narrador es el ente que cuenta la historia, siempre manejando un orden y coherencia. Existen tres tipos de narradores:

-Narrador protagonista: está caracterizado por ser él, quien nos cuenta la historia. El narrador protagonista se caracteriza por contar sus acciones, sus pensamientos y sus emociones en primera persona y estas acciones son las que permiten avanzar con la trama.

-Narrador Testigo: Distinguido por ser un personaje que nos cuenta la historia en la que participa, esta ocasión lo hace desde un rol secundario, de la misma manera que el narrador protagonista, el narrador testigo siempre cuenta sus vivencias en primera persona.

-Narrador Omnisciente: es quien cumple un papel de omnipotente, es decir, narra la historia en tercera persona, conociendo eventos que pasaron o pasaran en el transcurso del relato. Así mismo. Sabe lo que los personajes desean tanto interna como externamente. Este tipo de narrador no se involucra con los eventos que ocurren en la historia, es como si mirara desde arriba explicando lo que está sucediendo en el relato.

### **2.4 El Relato**

En el campo de los estudios teóricos del cine, el estudio del relato, es sin duda, el que más desarrollo ha tenido en los últimos tiempos. Y, como tal su concepto ha sido limitado al de la enunciación, apoyado con la narración. Gran parte de los relatos que consumimos se limitan a ser simples relatos orales. Pero, porque definirlos como simples.

Son simples porque no suponen más allá de un narrador y una sola actividad de comunicación narrativa. En otras palabras, la que se realiza aquí en este momento cuando dos interlocutores están en presencia el uno del otro.

En ¿dónde reconocemos el relato cinematográfico? Una pregunta que el espectador se plantea cuando ve una película, asumiendo que la mayoría de películas relata algo. Entendiendo desde su definición como tal, vemos que el relato es meramente “una relación escrita u oral de una serie de acontecimientos reales o imaginarios”.

Cristhian Metz (1968, p. 25 - 35) sostiene que el relato “es de alguna forma un elemento real que el usuario ingenuo puede reconocerlo a ciencia cierta y que no puede confundirlo con lo que no es” y según estas condiciones, la función del narrador se reduce a “dar cuenta de lo que la conciencia ingenua ya había detectado sin lugar de análisis” Metz expone parámetros para reconocer un relato:

- Un relato tiene un inicio y un final: que produce un efecto de “clausura”
- Irrealiza el hecho narrado: es decir, aunque existan documentales o novelas basadas en la vida real, el espectador no las confunde con la realidad puesto que no están pasando ni aquí ni ahora.
- Un relato es un conjunto de acontecimientos: es decir, como se vio anteriormente, necesita narrar eventos que provoquen sensaciones en el espectador.

## **2.5 Narrativa visual**

Las imágenes giran alrededor de la vida de los seres humanos. Donde sea que se observe hay imágenes, desde los cuadros hasta las revistas, pasando por el cine y los videojuegos.

De diversos tamaños y colores, a veces en movimiento y otras veces estáticas. Y a la final todas ellas controlan la estructura visual y logran delimitar que es lo que se quiere ofrecer al espectador.

### 2.5.1 La estructura visual

“La estructura visual de las películas es algo que suele pasarse por alto, aunque se trate de algo tan importante como la historia misma que se explica” (Block, 2010, pág. 2).

La estructura visual se basa en la interpretación del “Principio de contraste y afinidad”. Todo componente visual puede ser usado y descrito bajo los principios de contraste y afinidad. En términos sencillos, contraste es diferencia y afinidad similitud. Un ejemplo de contraste puede ser aplicado con el tono, que describe la brillantez de los objetos. Una escala de grises es la estructura del tono.



**Figura 1. Escala de grises**

Tomado de <http://www.dibujemos.com/artistica/images/escala-de-valores.png>

Recuperado el 8 de Noviembre del 2015

Un contraste de tono involucra dos tipos de gris sean tan diferentes en términos de brillo como sea probable. El blanco puro y el negro puro son los dos tipos de gris con el máximo contraste o diferencia. En cambio, la afinidad se refiere a la similitud. Aplicando el mismo ejemplo con el tono, se puede decir que cualquier tono de gris cercano uno a otro en la escala de grises tiene afinidad (Block, 2010, pág. 12).



“Cuanto mayor sea el contraste de un componente visual, mayor será la intensidad o el dinamismo visual. Cuanto mayor sea la afinidad en un componente visual, menor será la intensidad o dinamismo visual” (Block, 2010, pág. 13). De forma aún más sencilla:

**Contraste: + intensidad visual**

**Afinidad: - intensidad visual**



¿Qué se define como intensidad visual? “Un viaje en un cohete espacial es intenso, un paseo en canoa no. Una fantástica secuencia de acción en un filme es emocionante; la imagen de una playa calmada en el atardecer, no. Todas estas reacciones emocionales se basan en la intensidad, o energía, que ocurre cuando se lee una novela, se ve una imagen o se escucha música. El público reacciona de forma emocional o física. Habitualmente, cuanto más intenso sea el estímulo emocional, más intensa será la reacción del espectador.

Un buen músico estructura cuidadosamente una melodía con notas, compases y ritmos. Un buen escritor hace lo propio con palabras, frases y párrafos. Un director, montador o director de fotografía ordena los componentes visuales aplicando en ellos el principio de contraste y afinidad (Block, 2010, pág. 13).

## 2.5.2 Los componentes visuales

Los componentes visuales son elementos que se observan en todas las imágenes, tanto fijas como en movimiento, actores, vestuarios, etc. Están elaborados por estos elementos, que tratan de comunicar tanto emociones como estados de ánimo, incluso ideas, pero aún más importante, determina la estructura visual de una película. De manera interesante y sin caer en estereotipos. Y trabajan muy bien tanto en productos de acción real como, en animaciones hechas por computador (Block, 2010, p. 8).

### El espacio

Es el componente visual que designa, el área física en donde estarán el resto de componentes visuales en una pantalla. Esta pantalla servirá de plataforma, para poder proyectar dichos componentes y ser visualizados por los espectadores en forma de imágenes con coherencia. El problema que tiene la pantalla es que es un medio estrictamente bidimensional y como tal, carece de profundidad.

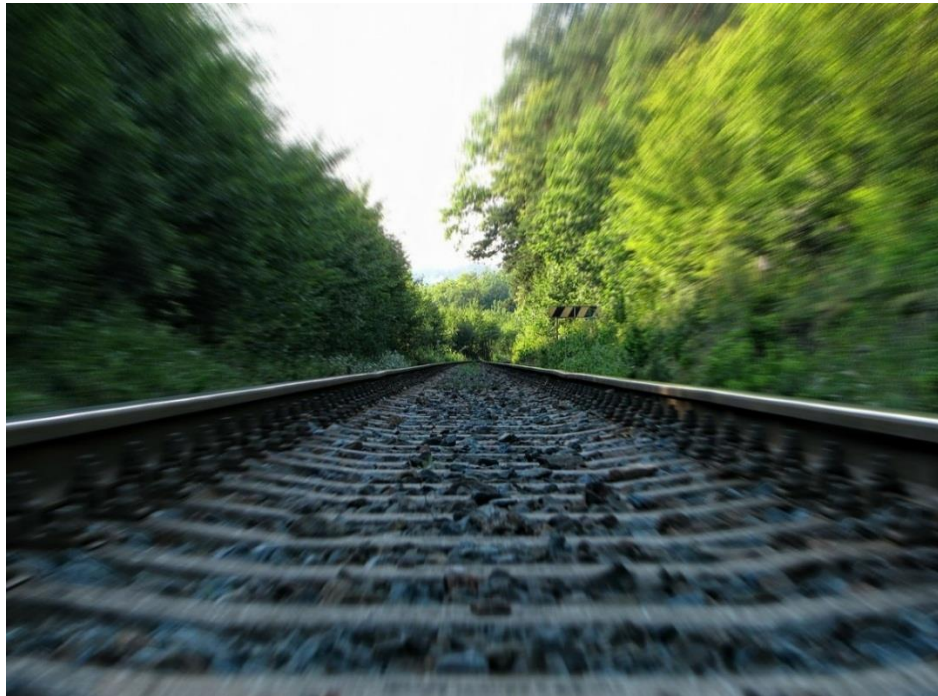
El reto consiste en que, por medio del uso de las perspectivas y los movimientos de cámara adecuados. Poder retratar el mundo tridimensional en el que vivimos. En una superficie bidimensional, buscando un resultado parecido a la realidad. “Un espectador debería observar las imágenes en dos dimensiones de la pantalla y aceptarlas como una representación realista del mundo exterior” (Block, 2010, pág. 13). Existen cuatro tipos de espacios:

1. Profundo: la ilusión de profundidad en una superficie bidimensional se crea y regula con el uso de los ‘indicios de profundidad’. Son elementos visuales que generan la ilusión de profundidad.

La perspectiva es el elemento visual más importante para crear profundidad ilusoria en una pantalla plana. Un plano bidimensional está delimitado por líneas paralelas superior, inferior, izquierda y derecha.

Se trata de un plano frontal. Colocando el plano frontal, en perspectiva se crea una ilusión de profundidad y las líneas que delimitan a un plano frontal y que están separadas, ahora parecen converger en un único punto llamado punto de fuga. Un ejemplo clásico de perspectiva es cuando nos paramos en la mitad de las vías de un tren.

Los raíles parecen converger en un punto de fuga en el horizonte. Cosa que no pasa nunca porque los raíles de los trenes siempre se mantienen paralelos pero eso no es lo que nos parece ver, Se generó la ilusión de profundidad (Block, 2010, pág. 25).

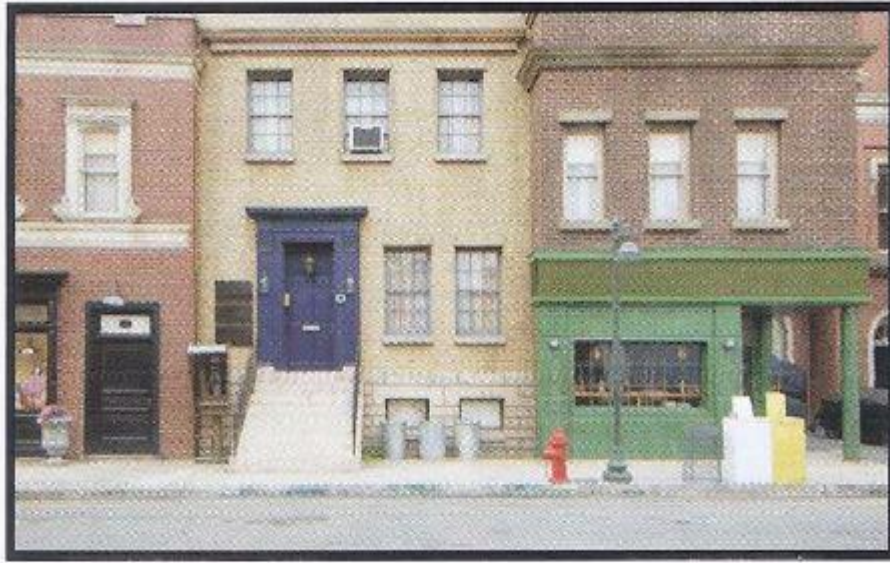


**Figura 3. Ejemplo de espacio profundo**

Tomado de [https://pixabay.com/p-253135/?no\\_redirect](https://pixabay.com/p-253135/?no_redirect)

Recuperado el 8 de Noviembre del 2015

2. Plano: los elementos están dispuestos en planos frontales, no existen convergencias de las líneas, ni puntos de fuga. Todos los elementos están situados en el mismo plano horizontal (Block, 2010, pág. 64)



**Figura 4. Ejemplo de plano**

**Tomado de Block, 2010, pág. 48**

**Recuperado el 8 de Noviembre del 2015**

3. Limitado: Mientras un objeto conocido se hace más pequeño, aparenta estar más lejos del espectador. Y a medida que crece, genera la idea de estar más cerca. Una forma de aplicar este principio sería el de colocar a tres objetos: uno en primer plano, uno en plano medio y otro el fondo del plano. Separar los objetos en distintos niveles incrementa la diferencia de su tamaño. A esto también se le llama 'componer en profundidad' (Block, 2010, págs. 31-32).
  
4. Este tipo de espacio no usa la perspectiva es decir, todo está compuesto en planos frontales y requieren de una separación física y visual entre estos planos frontales, para lograr la sensación de profundidad (Block, 2010, págs. 31-32).



**Figura 5. Ejemplo de espacio limitado**

**Tomado de Block, 2010, pág. 58**

**Recuperado el 8 de Noviembre del 2015**

5. Ambiguo: En el espacio ambiguo, la intención consiste en hacer creer al espectador que no puede entender las relaciones espaciales de los objetos en una imagen.

Muchas veces, en este tipo de espacio, suele pasar que los indicadores de tamaño y espacio no son fiables y confunden y desorientan al público. Este tipo de espacio se puede crear como menciona Bruce Block, con “la falta de movimiento, Objetos con formas desconocidas, espejos, reflejos, etc.” (Block, 2010, págs. 60-63).





**Figura 6. Ejemplo de espacio ambiguo**

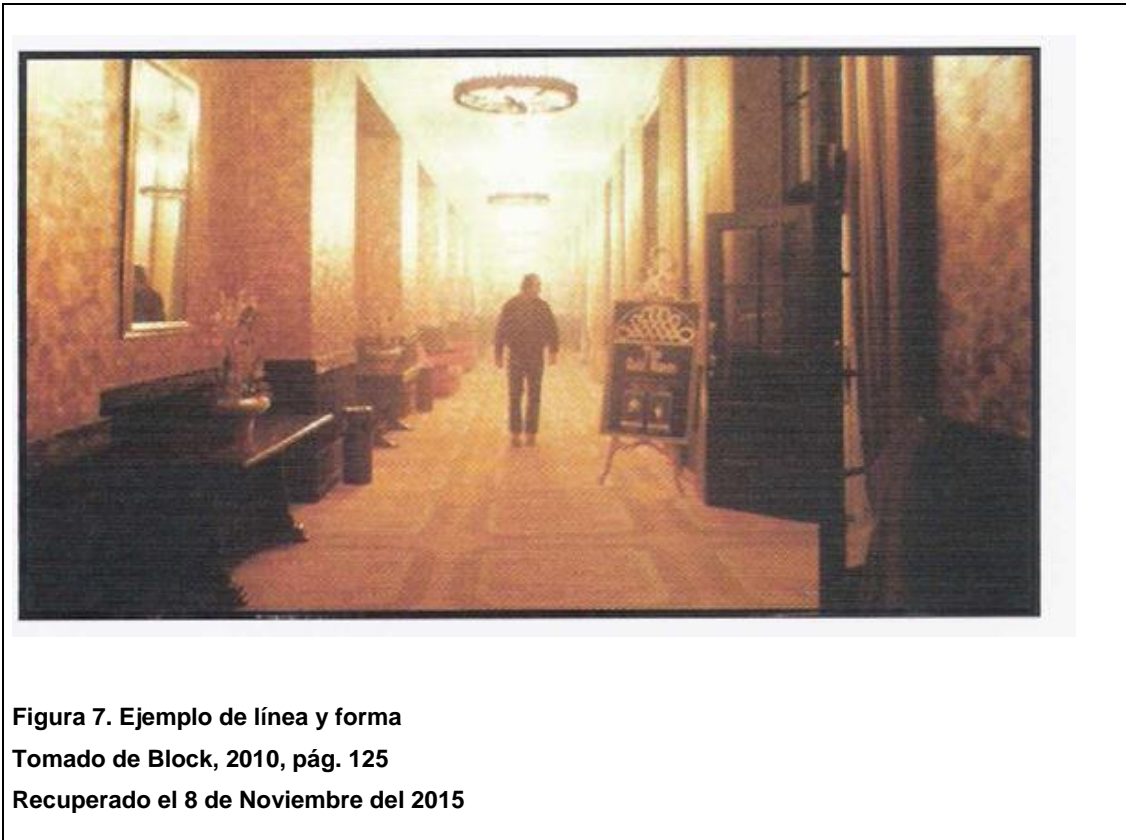
Tomado de Block, 2010, pág. 62

Recuperado el 8 de Noviembre del 2015

## **La línea y la forma**

La línea es un efecto visual que solo existe en la mente de los seres humanos y nace de la unión de otros componentes visuales, sin embargo ninguna línea que se ve es real. La línea va a la par con la forma, porque toda forma parecer ser construida por líneas (Block, 2010, p.96).

Las artes visuales utilizan las líneas para determinar una trayectoria de lo visual, pero también sirve para transmitir el estilo del autor y su intención artística. Los componentes básicos de la línea buscan fijar una dirección y están compuestos por: el cuadrado direcciona los componentes de forma horizontal o vertical. El triángulo equilátero, con sus lados, determinan la diagonal y con círculo las curvaturas. El significado visual de cada línea es muy útil a la hora de componer imágenes con un simbolismo único que inducen a despertar sensaciones en el espectador. A la hora de componer, cada elemento que rompe con la uniformidad, ayuda a atraer con mayor fuerza la atención del espectador. Ofreciendo un mensaje visual que él debe entender (Block, 2010, pág. 96).



## **El tono**

El tono hace referencia a la cantidad de brillantez que hay en los objetos de una composición. Es representada con una escala de grises que representan los grados tonales de luz y oscuridad. Es un componente visual esencial a la hora de controlar la cantidad de luz que se quiere mostrar en los elementos. El control del tono en una imagen contribuyen a dirigir de manera más acertada lo que se quiere mostrar al espectador inclusive logra determinar estados de ánimo (Block, 2010, pág. 128).

Desde el nacimiento de la pintura, el tono ha jugado como un elemento clave al representar la realidad en una imagen. Artistas del expresionismo usaban la tonalidad para mostrar estados de ánimo que, con la ayuda del color creaban universos emocionales en cada cuadro. El cine ha jugado con las tonalidades desde siempre.

## **El color**

La gran capacidad comunicacional del color hace del uno de los componentes visuales más importantes a ser usados. El color está muy presente en el mundo, desde las artes visuales hasta la ciencia. Desde que el color caló en la ciencia gracias a las teorías planteadas por Newton y Goethe, se pudo entender de mejor manera como el color afecta en los sentidos y emociones de los seres humanos (Block, 2010, pág. 144).

Es una carga tan grande que recae en el mundo contemporáneo y no solo en las artes visuales. El uso del color como componente visual, es de suma importancia ya que abarca toda la realización de una película, desde la elección de vestuario hasta los escenarios. “Los colores implícitamente juegan con las emociones humanas una pared blanca no es lo mismo que una pared negra” (Block, 2010, págs. 140-144).

### **2.5.3 Los planteamientos visuales**

Del mismo modo en el que una historia es planteada narrativamente, también se debe desarrollar un planteamiento visual. Mientras que en el planteamiento narrativo se definen los personajes, los puntos de giro, el lugar, el tiempo, las causalidades, etc. En el planteamiento visual se definen los componentes visuales esenciales que impulsaran una historia.

“Erase una vez una familia feliz”. Es la forma como se puede iniciar una historia de forma narrativa, a este planteamiento se le puede ampliar visualmente y sería: “Erase una vez una familia feliz que vivía en un plano con formas cuadradas y colores cálidos”. De esta manera tendríamos un planteamiento tanto narrativo como visual.

Por consiguiente se puede afirmar que los planteamientos narrativos y visuales deben ser desarrollados al unísono (Block, 2010, pág. 246). Tomando de ejemplo la película de 1976, ‘Tiburón’ de Steven Spielberg, el planteamiento



visual, musical y narrativo ocurren al mismo tiempo, así, se permite al público oír una melodía angustiante (el tema de la película), se ve una cámara subjetiva que acecha a las víctimas (el punto de vista del pez) y cómo este devora un bañista inocente (el tiburón es un asesino).

Se deja en claro los planteamientos visuales, musicales y narrativos desde la secuencia inicial del filme. El público sabrá lo esencial sobre el punto de vista, la música y la personalidad del personaje, y todo esto logrado en una sola escena. De esta manera, se tiene todo lo necesario para meterse de lleno en la historia. En 'Tiburón' (1976), tanto el código visual, musical y narrativo nunca cambia. La música escolta cada aparición de la criatura, el punto de vista subjetivo del tiburón se plasman del mismo modo a lo largo del metraje. Por consiguiente, el espectador interioriza tanto la música como la posición de la cámara que incluso, mostrar el tiburón se hace innecesario, solo basta con repetir el tema musical y el tiro de cámara para que el público comience a sentir terror (Block, 2010, pág. 246).

De acuerdo a Bruce Block, (2010, pág. 249) el planteamiento visual determina la base de la estructura visual. "Cualquier componente visual puede asociarse a casi todo tipo de emoción, estado de ánimo, situación o rasgo del personaje". De la misma manera se debe definir el significado de cualquier componente visual, como se lo hace en el planteamiento narrativo que determina el cambio de fortuna, los sucesos y los existentes de cualquier historia. Las reglas visuales que se determinarán en el planteamiento se convierten en las reglas a seguir por todo aquel que esté involucrado en el desarrollo del proyecto fílmico. Las decisiones sobre los componentes visuales como los tonos, el espacio, las formas, los colores, los movimientos y el ritmo, fijarán cuáles son las ópticas correctas y necesarias para la historia a ser contada. Las reglas visuales le dan a un proyecto audiovisual estilo, unidad y una estructura visual.

## **2.6 Caso de estudio: "O2" Cortometraje Oxígeno**

TÍTULO: "O2" Cortometraje Oxígeno

DIRRECCIÓN: Martín Saltos

ORIGEN: Ecuador

AÑO: 2011/ 2012

### **2.6.1 Descripción y Observaciones**

Cortometraje ecuatoriano de ciencia ficción dirigido por Martin Saltos. Tiene un enfoque post apocalíptico que habla sobre la destrucción humana causado por la escasez de recursos naturales. Que ha llevado a la extinción de la mayor parte de la población humana.

### **2.6.2 La Historia**

En este caso, el cortometraje de Martin Saltos, nos sitúa en un mundo donde el descontrol humano, desemboca en el colapso de la civilización humana provocando una catástrofe en el mundo, los acontecimientos que se desarrollan, son adversos a nuestro héroe que debe buscar la manera de sobrellevarlas. Los escenarios donde toma lugar la historia cumplen un papel fundamental, podemos ver como el planeta ha quedado devastado, los escenarios en el cortometraje, son igual de importantes que los personajes. Cumplen un valor narrativo esencial en la historia para poder entender los deseos de Ivock, el protagonista de la historia, de encontrar un lugar saludable donde pueda vivir. Es curioso que a pesar del bajo nivel de vida, los elementos tecnológicos son muy desarrollados Podemos divisar dispositivos electrónicos con los que interactúa el protagonista, incluso un robot lo acompaña. Este tipo de ciencia ficción se denomina: 'ciencia ficción post apocalíptica'. Donde, en un futuro tecnológico, un evento acabo con la especie.

### 2.6.3 La Narración

La variable temporal sitúa al filme en el año 2032

La variable de la causalidad es el resultado que afecto la vida de nuestro protagonista que fue la acción humana que llevo a destruir el planeta Tierra y acabar con sus recursos.

La estructura narrativa del cortometraje se desarrolla en tres actos, con una introducción al mundo, el evento que acabo con él, el intento de Ivock para tratar de sobrevivir, y su respectivo final.

### 2.6.4 La Narrativa visual



Figura 8. Escena del cortometraje "O2"

Tomado de <https://www.youtube.com/watch?v=cW-tLT2ifTY>

Recuperado el 8 de Noviembre del 2015

El cortometraje de Martin Saltos se maneja con el principio de afinidad, es decir, la tonalidad cromática es muy parecida en relación con los personajes y los escenarios, no existe gran cambio entre ellos. De acuerdo al principio de contraste y afinidad que maneja la narrativa visual, podemos decir que ella película basa su concepto visual, tanto en la composición de sus planos, movimientos de escena, vestuario y fotografía, se maneja con el principio de afinidad.

### 3. LA CIENCIA FICCIÓN

#### 3.1 Definición

En el primer capítulo se analizó la estructura narrativa y visual que requiere una historia para poder ser contada y vista, es hora de examinar el género de la ciencia ficción para poder entender su mundo y sus características.

“Una de las principales funciones y atractivos que tiene la ciencia ficción es que se permite especular sobre los posibles cambios en la ciencia y la tecnología. Siendo un género utópico, narra historias puramente imaginarias que se fundamentan en el desarrollo de las ramas científicas, y en donde las historias tienen un gran abanico de posibilidades para desarrollarse” (Manuel Moreno Lupiáñez, 1999, pág. 15).

El término ciencia ficción resiste una simple definición, resulta curioso porque la mayoría de las personas tiene la sensación de saber lo que es. Toda librería tiene una sección dedicada a la ciencia ficción: Estantes llenos de brillantes y coloridos libros cuyas portadas se ilustran con paisajes de ciudades futurísticas y naves espaciales. La mayoría de estas novelas son narrativas que se elaboran de la imaginación o de la premisa fantástica, que quizá, involucren sociedades futuras, encuentros con criaturas de otros mundos, viajes entre planetas o en el tiempo; pero, cuando se viene a especificar lo que la ciencia ficción es y lo que la diferencia de otros géneros, existen discrepancias entre los estudiosos del tema (Roberts, Stone, 2003, pág. 1).

‘The Oxford English Dictionary’ define al género de la ciencia ficción como “una ficción imaginaria basados en principios científicos, descubrimientos o cambios radicales del medio ambiente, usualmente ambientados en el futuro o en otros planetas que involucran viajes en el tiempo.

Las condiciones de la definición que la Oxford Dictionary ofrece, son instructivas: 'ficción imaginaria', diferencia al género de otras formas 'realistas' de ficción, que buscan reproducir con credibilidad, la experiencia de vivir en el mundo que reconocemos como nuestro.

El escritor realista necesita centrarse en la precisión de sus temas. En cambio, el escritor de ciencia ficción, puede hacer uso de su imaginación para crear cosas que en nuestro mundo no existen, siempre y cuando, partan de una posibilidad científica. Esto convierte a la ciencia ficción en un género narrativo de ideas infinitas (Adam Roberts, 2002, p. 1).

Adam Roberts en su libro 'Science Fiction' (2006, p. 3-4) compara dos obras literarias para ilustrar de mejor forma una obra de ciencia ficción de otra que no lo es:

'La Metamorfosis' (1915) de Franz Kafka, donde un hombre se despierta transformado en un insecto. Y, la obra de Ian Watson 'The Jonah Kit' (1975), que involucra el desarrollo de una nueva tecnología que permite al protagonista habitar el cerebro de una ballena. La novela de Watson es clasificada como ciencia ficción mientras que la de Kafka no. ¿Por qué? Ambas novelas son ficciones imaginarias basadas en la premisa de un cambio radical. Ninguna de las dos se preocupa por el espacio o viajes en el tiempo, o están ambientadas en otros planetas. ¿Qué las diferencia la una de la otra?

En primer lugar la obra de Kafka es ciencia ficción per se, pero mientras que en 'La Metamorfosis', no se explica la transformación del protagonista en insecto: la metamorfosis es literalmente inexplicable, ya que el autor no está centrado en el cambio como tal, sino en lo que este conlleva: en su sufrimiento, en la reacción de su familia, etc.

En otras palabras, la transformación del hombre en un insecto es solo una premisa, un facilitador simbólico para la subsecuente narrativa.

La metamorfosis del hombre a una ballena de Watson, en cambio, está situado en un contexto de investigación científica y por consiguiente, las cosas tienen una razón de ser, no pasan solo por pasar, sino que, fueron hechos científicos que llevaron al cambio del hombre en ballena.

Mientras que la metamorfosis de Watson es científica, la de Kafka es lo que podríamos decir, arbitraria o mágica. La ciencia, hoy en día, no puede hacer cambios como la premisa de Watson, o viajes en el tiempo como 'Volver al Futuro' (1985), pero es parte de la lógica de la ciencia ficción, esto quiere decir, que este género requiere de lógica en lugar de lo sobrenatural (Roberts, Science Fiction, 2006).

Como señala Umberto Eco (1985): "La ciencia ficción es la narrativa de la suposición, que se distingue de la literatura fantástica porque, en su mundo todo exige una razón de ser científica, lógica; mientras que en la narrativa fantástica simplemente aceptamos su trama sin discusión". Robert Scholes, en su libro 'Structural Fabulation' (1975), señala que la verdadera esencia de lo fantástico, nada tiene que ver con lo real, por el contrario, la ciencia ficción sí, porque se ocupa lo real en lo más específicamente humano de ella, que toma como tema nuestros conocimientos sobre el mundo, el universo y el lugar que en él ocupamos, en otras palabras, la condición misma del hombre sobre la Tierra (Manuel Moreno y Jordi Pont, 1999, p. 17-18).

Esta división entre género de fantasía y realista, terminó con el surgimiento de la ciencia moderna. La verdadera razón de todo, concluye Roberts (2006), es que la ciencia es fantasía y que más puede ser el hecho que la 'teoría de la relatividad' de Einstein, que no es solo una teoría científica, es de hecho, una fuente de fantasías que excede los límites de la imaginación cotidiana y por ende la ciencia ficción es "por naturaleza propia, a la vez fantasía y ciencia" es, lo mágico con pasaporte de legalidad científica (Antonio Mora Vélez, 1996, p. 57-60).

### 3.2 Estructura: La Ciencia y la Ficción

La ciencia tiene un papel muy relevante en la aparición y en la estructura de la ciencia ficción, pero ésta no la define en su totalidad. Es importante que la historia se sujete a las reglas de la ciencia y que se desarrolle de forma lógica.

En los últimos años ha habido variantes que han desplazado a la ciencia como punto de interés del género hacia una influencia de las ciencias psicológicas o sociales, que son cada vez más aceptadas como narraciones del género de ciencia ficción, indistintamente si utilizan teorías científicas o no. Solamente si mantienen el espíritu de la época forjado por el carácter revolucionario y transformador de las ciencias (Vélez, 1989).

El desplazamiento del género de ciencia ficción ha ampliado el papel de la imaginación y como resultado se ha orientado más al humanismo. Aparte del espíritu renovador, la ciencia aporta al género el lenguaje y la técnica, llamado por Umberto Eco (1985), 'de conjetura'. Sólo que en el caso de la CF ocurre al revés. Mientras las ciencias exponen un resultado serio mediante una ley probable que luego comprueban o descartan, la CF idea una posible realidad, argumentándola en una ley que puede ser real o imaginaria, de una premisa científica, y el resultado imaginado nunca es verificado, sino que se lo deja a la historia, el creador de la obra tiene como deber, el convencer al público que sus fantasías científicas son factibles en otro tiempo o en otros cosmos (Antonio Mora Vélez, 1996, p. 57-60).

### 3.3 Temas: Espacio, Tiempo y Sociedad

El escritor latinoamericano Mora Vélez en su libro 'La ciencia ficción: el humanismo de hoy' (1996), recopila los temas que el género de la CF trata en tres grandes grupos que son:

- **Los Viajes en el tiempo:** En este grupo se toma como ejemplo las primeras obras de Julio Verne y todas las que hablan sobre la conquista del tiempo” En la cual el autor Isaac Asimov y su novela ‘El fin de la eternidad’ (1955), es uno de los grandes cultores.

En el cine existen importantísimas obras como por ejemplo el filme de Robert Zemeckis 'Volver al Futuro' (1985) o 'La máquina del tiempo' (1960), de George Pal.

- **Los viajes en el espacio:** En este grupo se ubican las obras llamadas 'odiseas espaciales', y en estas se cuentan historias de mundos paralelos y dimensiones coexistentes. Ejemplo: '2001: Una Odisea en el Espacio' (1968), del director Stanley Kubrick.
- **Los dilemas ocasionados por la ciencia:** Este grupo lo ocupan las obras utópicas. Un ejemplo sería la obra de Katsuhiro Otomo (1988), 'Akira'.

La ciencia ficción actual sigue tratando temas del tiempo y espacio, a la par, indaga los temores ocasionados por el avance de la ciencia, pero centrado más a temas como la supervivencia del hombre y como se desenvuelve de forma moral e intelectual. Más que la predicción de mundos exóticos o viajes intergalácticos, al público le intriga saber si el poder de la razón soportará la prueba del tiempo (Vélez, 1989, pág. 59).

La ciencia ficción es esencialmente evolutiva, no conoce a la sociedad de forma estática: no anhela simplemente retratar un momento o un ciclo de la vida del hombre, lo que aspira es proyectar el mundo hacia el futuro.

El realismo tradicional no puede mostrar un cuadro más patético y sugerente sobre las consecuencias de una guerra nuclear, que el dibujado por la ciencia ficción. Tampoco lo puede hacer frente al tema de la contaminación ambiental. La razón es sencilla: solo la CF, por cuanto aborda la realidad desde una perspectiva dinámica, puede referirse al futuro posible, a la culminación de los problemas actuales que han sido generados por las ciencias.



### 3.4 Escenarios

Para que exista ciencia ficción es preciso alterar la realidad en alguna forma. “Una novela romántica se convierte en CF si uno de los protagonistas es un robot, a una película policiaca le pasa lo mismo si el asesino es un alienígena” (Guillem Sánchez, Eduardo Gallego, p. 1-11).

En todos los casos, las historias de CF deben tener una idea básica que genere un cambio del escenario que envuelve a los personajes. Este nuevo espacio es primordial cuando se puede sentir el desarrollo de la historia en otras circunstancias. Como la novela ‘Un Fuego en el Abismo’ (1992) de Vernor Vinge, que habla de un universo dividido en espacios que albergan varios niveles de inteligencia.

También existen obras donde la transformación del escenario se provoca en el cuerpo humano. Como en ‘Homo Plus’ (1976) de Frederik Pohl, donde el protagonista modifica su anatomía para adecuarse a las condiciones de vida en Marte, incitando una introspección sobre la naturaleza física y espiritual del hombre, indagando los escenarios de la mente.

En todas estas narraciones, la reflexión es producida por ideas extrañas a la realidad. Mientras que la corriente general de los géneros narrativos, la reflexión, suele efectuarse sobre escenarios reales que pueden tratarse de escenarios descriptivos inclusive psicológicos o históricos, pero son escenarios de ciencia ficción, si tienen elementos que no existan en nuestra realidad.

Pese a que la CF nace de la especulación racional, se han ido creando códigos que la identifican como género. “La CF demanda un cambio de la realidad pero este no tiene que ser necesariamente filosófico o científico, basta un cambio en la forma de contar las cosas, para que el público identifique el género” (Guillem Sánchez, Eduardo Gallego, p. 1-11).

Se puede decir, a modo de cierre, que la ciencia ficción es un género utópico que se sustenta de las ciencias para racionalizar lo narrado, pero no precisa que tales eventos puedan ocurrir, aunque debe contarlos de tal forma que debe ser aceptado como probable.

### **3.5 Caso de estudio: QUITO 2023**

TÍTULO: QUITO 2023

DIRRECCIÓN: César Izurieta, Juan Fernando Moscoso

ORIGEN: Ecuador

AÑO: 2013

#### **3.5.1 Descripción y Observaciones:**

De todas las producciones audiovisuales ecuatorianas, este fue el único largometraje encontrado que entra en la categoría de ciencia ficción. Tiene un enfoque social que involucra el futuro del Ecuador relacionado con el poder militar y político.

#### **3.5.2 La Historia**

Centra su desarrollo por medio de un acontecimiento es decir, por situaciones adversas a nuestros héroes que es: El ascenso al poder de un militar y su dominio y control en la ciudad de Quito. Es allí donde conocemos a nuestros héroes Marcos y Santiago. En este caso los personajes priman con relación a los escenarios, ellos son los emisarios que cuentan la historia. El escenario pasa a un segundo plano y se permite conocer un poco más a los protagonistas, sus sueños, sus aspiraciones y sus miedos.

Este tipo de narrativa de ciencia ficción se denomina: 'ciencia ficción social', que está enfocada más en la vida de esta sociedad futura y los problemas que cargan encima, que en las narrativas con alta tecnología.

Si bien podemos decir que el año 2023 es un futuro próximo, podemos notar en el filme pequeños elementos tecnológicos, pero no es el punto importante en la historia. Es más las acciones en todo el filme se limitan a dos escenarios.

### 3.5.3 La Narración

La variable temporal sitúa al filme en el año 2023 donde un militar ha tomado el control del país.

La variable de la causalidad es el resultado que afectó la vida de nuestro protagonista que fue la invasión militar y como tuvo que lidiar con esto.

### 3.5.4 La Narrativa visual

De acuerdo al principio de contraste y afinidad que maneja la narrativa visual, podemos decir que la película basa su concepto visual, tanto en la composición de sus planos, movimientos de escena, vestuario y fotografía, se maneja con el principio de contraste



Figura 9. Escena de Quito 2023

Tomado de <http://quito2023.com/multimedia/#image-38>

Recuperado el 8 de Noviembre del 2015

El filme juega con la iluminación para crear una ambientación futurista y a la vez distópica, los destellos que las luces generan en el lente de la cámara agregan esa estética de ciencia ficción y los vestuarios desgastados, de cuero brillantes y algodón desgastado, aportan con la estética y la narrativa visual.

### **3.5.5 La ciencia ficción en Quito 2023**

Además de utilizar recursos visuales del género de la ciencia ficción como el hecho de ambientarlo en un mundo distópico, y sí, se ubica, obviamente, en un mundo gobernado por las leyes de la ciencia, pero este no es su fuerte en la historia, sino que lo hace en la sociedad, es decir, las ciencias sociales, ese es su tema científico. Como lo mencionaba Umberto Eco: "en la ciencia ficción todo tiene una razón de ser".

En este caso, la ciencia ficción recae en el comportamiento de las personas al verse expuestas sus libertades por un sanguinario militar que ha tomado el control de la ciudad de Quito y la ha a su conveniencia. Y así mismo nos hace creer esa posible realidad con un villano muy característico en la sociedad latinoamericana. Cumple con su función de ser una obra de Ciencia ficción.

### **3.6 El Cyberpunk**

El término 'cyberpunk' fue originalmente popularizado en 1985 por el artículo de Gardner Dozois en el 'Washington Post', quien lo tomó de la novela corta de Bruce Berthke de 1983. Dozois usa la palabra 'cyberpunk', para referirse al trabajo de autores como William Gibson y Bruce Sterling, quienes escribían historias sobre androides que luchaban contra mega corporaciones en una sociedad altamente tecnológica en un futuro cercano.

Los editores de ciencia ficción hicieron uso del término como una herramienta conveniente de ventas. Por su parte Gibson, considerado el padre del cyberpunk, aseveró que este término funcionaba meramente como una estrategia publicitaria, trivializando su trabajo.

“Es irónico que un género que ridiculiza las alineaciones naturales del capitalismo, haya sido en parte definida por las necesidades capitalistas de sus editores” (Lavigne, 2013, pág. 9); las fronteras del cyberpunk y sus fronteras han sido siempre indistintas.

La publicación de Gibson ‘Neuromante’ (1984); a pesar de que esta no fue la primera obra de cyberpunk en ser impresa, la novela de Gibson garantizó una significativa atención de la crítica y alentó su cristalización. Marcó un estilo narrativo, que paso de los mundos tecnológicos llenos de luces neón y croma, a un futuro de ciencia ficción sólidamente basada en las preocupaciones sociales del presente, ‘Neuromancer’ fue el buque insignia de las obras de cyberpunk publicados en la década de los 1980s y más allá. Sterling, Gibson y sus contrapartes concretaron el patrón del género y definieron lo que ellos llamaron “El movimiento”, un intento para revitalizar lo que ellos vieron como como una enferma y anticuada ciencia ficción.

### **3.6.1 El Movimiento: Signos y Significados**

Las estructuras del cyberpunk, derivaron en una forma final única, produjo una exploración del capitalismo, la tecnología y las condiciones humanas que atrajo a los fans de ciencia ficción e incluso al público en general. El autor del cyberpunk, Bruce Sterling argumentó en su introducción de 'Mirrorshades' (1986), que el cyberpunk reside en el reflejo de corrientes sociales actuales.

El éxito comercial del cyberpunk durante la década de los 80s puede ser acreditada por el hecho de ser una ciencia ficción revolucionaria y que reflejó profundamente la voz de la época en la que se escribió. Él no fue el único autor de ciencia ficción contemporánea en sentir que la apelación del género reside en su dirección de los asuntos sociales. Pat Cardigan escribió, “La cultura popular en general es un reflejo, de lo que está ocurriendo en la sociedad. Esto vale el doble para la ciencia ficción; incluso el triple” (Cardigan, 2004).

Partiendo por la influencia de lo que la sociedad vive en el mundo entero relacionado con la ciencia: la mente y el pensamiento es un t3pico que ha atormentado a muchos fil3s0fos durante milenios que, mediante logros cient3ficos buscan entender e imitarlo su funcionalidad. El hombre busca crear computadoras tengan mente.

La inteligencia artificial apasiona tanto a los seres humanos porque parte de la teor3a de que las personas son computadoras y todos estamos interesados en las personas. El cyberpunk ha servido como plataforma para tratar estos dilemas en sus historias como en 'Blade Runner' (1982) o Ghost in the Shell (1995), que vislumbran las consecuencias que resultan de crear vida artificial con capacidad de pensar (Lavigne, 2013, p3gs. 20-25).

Kevin Robins (1996) considera que el g3nero del cyberpunk ofrece m3gicas "fantas3as de creatividad maestra" para una audiencia que padece una crisis de identidad postmoderna; los temas de estilo revolucionarios del g3nero ofrecen una nueva ciencia ficci3n fresca que habl3 claramente sobre temas tecnol3gicos en la sociedad contempor3nea.

El cyberpunk en la d3cada de 1980 aport3 un toque nuevo y oportuno sobre varios formatos comprobados y verdaderos, estructur3ndolo de forma conveniente y tratando de explorar nuevas ideas en un mundo de comunicaci3n globalizada e inform3tica personal.

### **3.6.2 Componentes del Cyberpunk**

Los autores del cyberpunk fueron los primeros en explorar el entonces extra3o nuevo mundo de la computaci3n, la informaci3n econ3mica, la identidad artificial, y las redes mundiales; su configuraci3n futur3stica contiene alta tecnolog3a y sociedades extrapoladas, presentados de tal manera pragm3tica que ofrecen comentarios vibrantes, no sobre el futuro, sino sobre la sociedad en la que se escribi3 la obra.

Las características del cyberpunk son implacablemente tecnológicas. Aunque la tecnología del cyberpunk se basa en la evolución moderna, la exactitud de las mismas predicciones tecnológicas, no es tan importante como los temas que exploran. Deborah Lupton ha escrito sobre el significado cultural que rodea al uso de las computadoras en la sociedad actual. Observando en 1995, que las computadoras “constituyen sitios que están impregnados de las ansiedades culturales alrededor de la naturaleza humana”. El cyberpunk de la década de los 80, usa computadoras y corporalidades para indagar en las ansiedades de la cultura contemporánea sobre la tecnología.

El género también usa la inteligencia artificial y el concepto del ciborg para explorar las posibilidades post humanas, poniendo la naturaleza de la humanidad en tela de juicio al crear personajes artificiales con pretensiones propias y una habilidad desconcertante para imitar gestos humanos.

El escritor Neal Stephenson en su libro ‘Snow Crash’ (1992), señala que estos personajes no son humanos, pero, a la par muestran habilidades cognitivas humanas. Esta exploración de la mente y el cuerpo, es un tema básico en el cyberpunk, y el área donde las “computadoras” y la “corporalidad” comienzan a converger. Estos personajes se vuelven máquinas, y en algunos casos, se despojan de su carne, mientras intentan protegerse de los mundos virtuales; las narrativas del cyberpunk normalmente buscan separar la mente del cuerpo en medio de un entorno utópico del ciberespacio.

Por su parte, Scott Bukatman (1997) ha explorado las implicaciones de la imaginación del ciberespacio, declarando que, "Tales cuestiones ontológicas y epistemológicas como la naturaleza del ser humano, la experiencia, la cognición, la identidad y el género son todos puestos en los personajes y de esta manera, se abarcan todas las discursivas de la realidad virtual sobre la existencia, dentro de entornos simulados" (Bukatman, 1997, pág. 140).

Estas mezclas de computadoras y corporalidad en el cyberpunk han atraído en gran medida la atención de la crítica. Es allí donde nacen los ciborgs, que son personajes cuyos cuerpos han sido tecnológicamente modificados. Representan una notable figura retórica del cyberpunk, y permite una fácil examinación de la identidad y la naturaleza humana. El ciborg en el cine contemporáneo es representado como un "cuerpo tecnológico que investiga cuestiones sobre el ser, los problemas de la mente y el cuerpo y las amenazas que plantea dichos conceptos por la tecnología posmoderna y la inteligencia artificial"(Holland, 1995, pág. 157).

Es indudable que las cuestiones relativas a la naturaleza de la conciencia y la estabilidad mental, también como los límites del cuerpo, no son exclusivos del cyberpunk, pero ofrecen un sitio ideal para perseguir estos temas.

La hibridez biotecnológica de los ciborg es, a la vez, fascinante y repugnante para el público que se enfrenta a la posibilidad de una existencia posmoderna y post humana. (Lavigne, 2013, págs. 14-15).

### **3.6.3 Impacto e Importancia**

Arthur C. Clarke, una vez aseveró que "uno de los grandes papeles de la ciencia ficción es preparar a las personas a aceptar el futuro sin dolor y fomentar una flexibilidad de la mente".

Aunque la representación de las sociedades futuras de cyberpunk puede ser visto como una advertencia del dominio tecnológico, estas obras en la actualidad alientan una "flexibilidad de la mente", rompiendo los límites del pensamiento occidental (Cadigan, 2004, pág. 85). Nuestras ficciones no se sostienen por su cuenta, éstas se han integrado en las discusiones que constantemente se llevan a cabo de nuestra sociedad.

La Ficción es una parte vital de lo que en la cultura se consideran como nuevas ideas; si el cyberpunk es la última tendencia de narrativa posmoderna, entonces una gran cantidad de voces debe ser escuchada.



Como afirma Elaine Graham: “Lo que es un juego, en el debate sobre las implicaciones de las tecnologías digitales, genéticas, cibernéticas y biomédicas es precisamente lo que va a definir las nociones de autoridad deseable del siglo XXI” (Graham, 1995, pág. 150). El estatus del cyberpunk funciona como un reino donde la tecnología se consume con la imaginación, creando un campo de batalla ideal para analizar preguntas sobre el papel que tendrá la tecnología en las sociedades post modernas, así como las cuestiones de la identidad humana y la enajenación urbana.

El mundo en que vivimos ha cambiado drásticamente desde La obra ‘Neuromante’ de Gibson en 1984, y está cambiando aún más en las últimas décadas. Estos son tiempos de transiciones tecnológicas. Lo que hoy es una máquina de vanguardia mañana será el pisapapeles del futuro. El cyberpunk es un género que nos ayuda a entender la vida de la cultura actual dominada por la tecnología del mañana (Lavigne, 2013, págs. 184-185).

El cyberpunk es, también un excelente sitio para el estudio basado en el género. Su primera ola, escrita primordialmente en los 80s, fue casi exclusiva del dominio masculino como Gibson, Rucker y Sterling. En la década de los 90 subsecuentemente producido por una amplia gama de obras escritas por mujeres, cuyo trabajo hablaba sobre la era digital pero también se enfocaban en cuestiones más feministas, como el género, la maternidad, la ecología, etc. Se podría decir que el cyberpunk se convirtió en la plataforma para que escritores femeninos, expongan las vicisitudes del género y logró expandir la temática del cyberpunk a otras proporciones.

En última instancia, este tipo de narrativa expresan que la humanidad se encuentra en un constante estado de cambio, y por lo tanto, cualquier intento de confinación humana, cultural, o de identidad personal es inútil, ya que sólo nos impide avanzar hacia el futuro (Lavigne, 2013, pág. 4).

### **3.7 Caso de estudio: 2045 clones en Quito**

TÍTULO: 2045 Clones en Quito

DIRRECCIÓN: Fabricio Maldonado

ORIGEN: Ecuador

AÑO: 2012

#### **3.7.1 Descripción y Observaciones:**

Cortometraje de ciencia ficción ecuatoriano que entra en la categoría de: 'biopunk', relacionado, por sus temas de novelas de misterio, a la par que indaga en el avance de la ciencia, la genética y la biología.

#### **3.7.2 La Historia**

José María, descubre que se están llevando a cabo experimentos genéticos que tiene como finalidad crear humanos con capacidad de ser controlados.

El protagonista tendrá que decidir qué hacer con lo que acaba de enterarse. En este caso los escenarios no son un punto fuerte en su narrativa audiovisual, sino los protagonistas de la historia. En realidad la historia se maneja de forma muy psicología, ya que el protagonista no está seguro de lo que ha visto y siente que es solo producto de su imaginación.

Este tipo de narrativa de ciencia ficción se denomina: 'biopunk', usando componentes de novelas policiacas de misterio mezclado con la biotecnología. En el cortometraje podemos notar pequeños dispositivos tecnológicos, un bajo nivel de vida, dominado por los grandes edificios y la poca vegetación. En realidad nos muestra la ciudad actual de Quito. Es el escenario donde se dan los hechos.

### 3.7.3 La Narración

La variable temporal sitúa al cortometraje en el año 2045, un joven descubre, que se están realizando experimentos genéticos, buscando crear clones este evento es la variable de la causalidad, la que llevara a nuestro héroe a tomar las siguientes decisiones para bien o para mal.

### 3.7.4 La Narrativa visual

Podríamos decir que la narrativa visual del cortometraje usa como escenario los elementos de la ciudad de Quito, si bien el corto nos sitúa en el año 2045, no notamos ese avance tecnológico en la ciudad. Podemos ver que en algunas escenas se cumple con el principio de contraste, los movimientos de cámara, los planos usados, intentan emocionar al espectador. De hecho existen un par de escenas, en donde realmente se arriesgan.

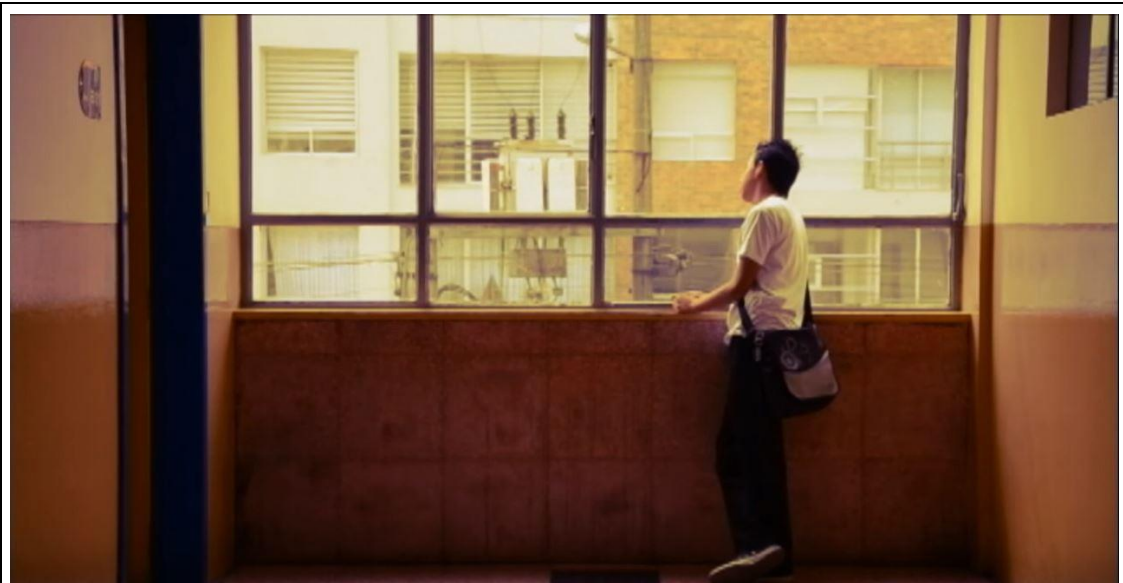


Figura 10. Escena de 2045 Clones en Quito

Tomado de <https://www.youtube.com/watch?v=QnSXSLmFQJk>

Recuperado el 8 de Noviembre del 2015

### **3.7.5 La ciencia ficción en 2045 clones en Quito**

Esta historia entra dentro de la categoría del 'biopunk', ya que especula sobre los avances con las ciencias genéticas, humanas, biológicas, y utiliza recursos de novelas policiacas de misterio, nos hace dudar si lo que el protagonista ve, es verdad o es fantasía. Los elementos tecnológicos son escasos, solo se escucha una voz que le dice que se levante.

Es muy interesante el hecho de creer que en Quito se están creando clones sin alma que puedan ser controlados, pero la historia no indaga en el tema y en la parte más interesante. Atrapan al protagonista y le hacen un lavado cerebral, o quizá, es convertido en un clon más.

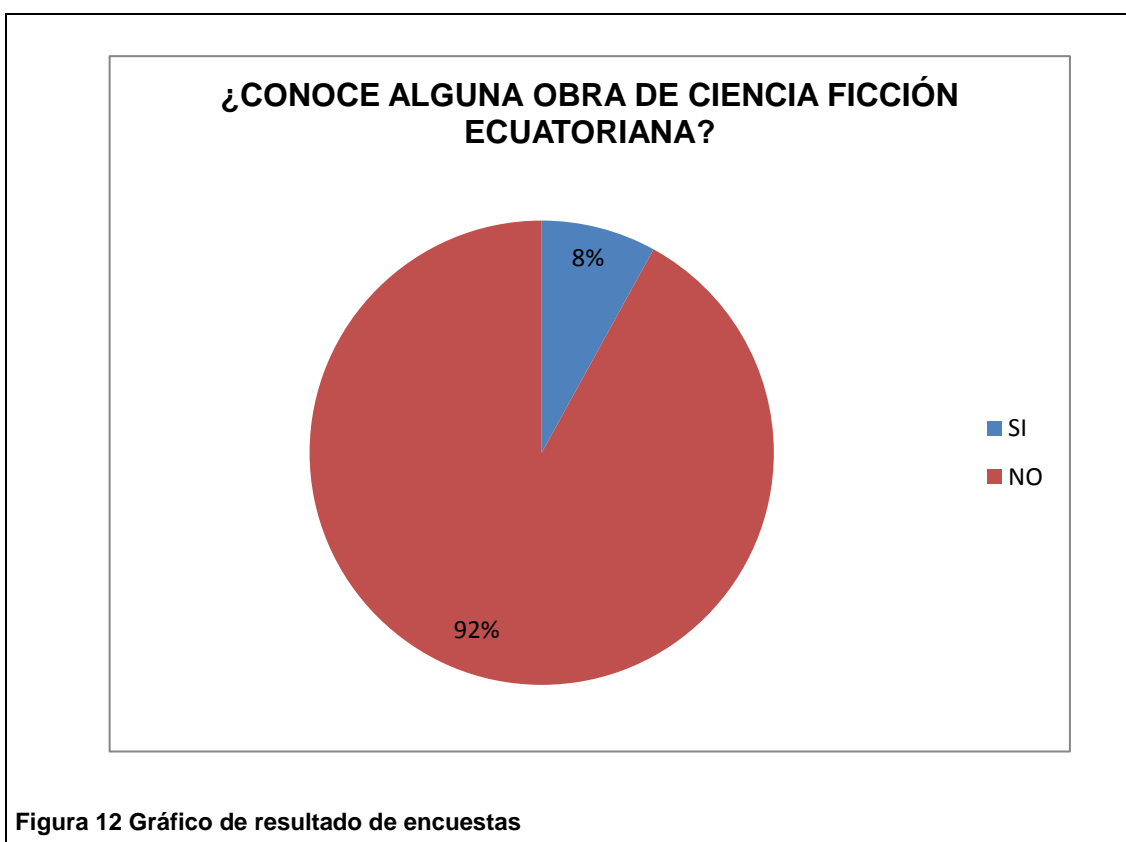
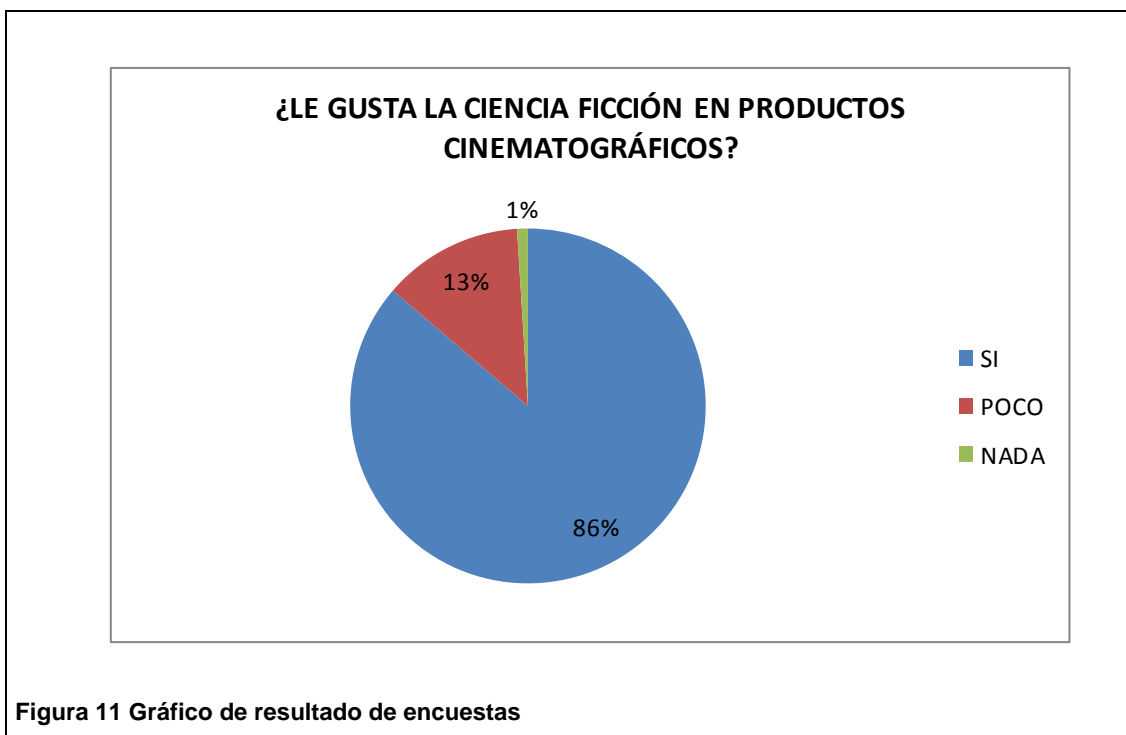
#### 4. PROPUESTA COMUNICACIONAL

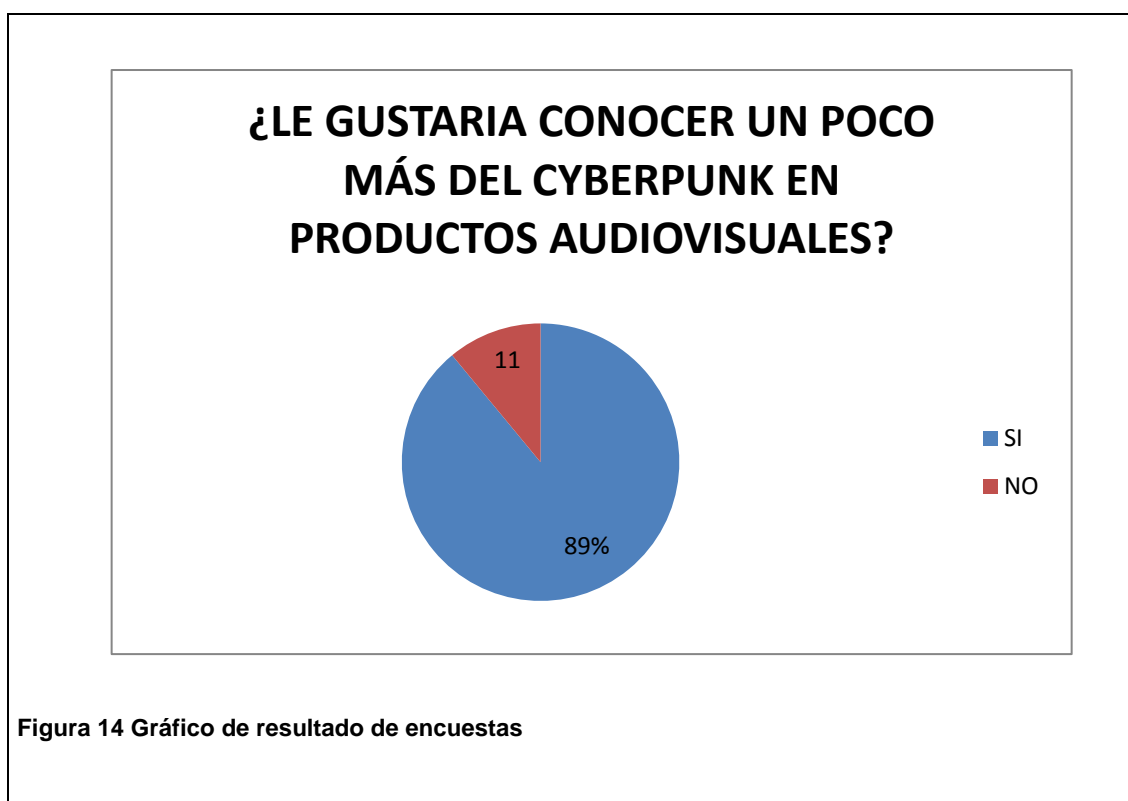
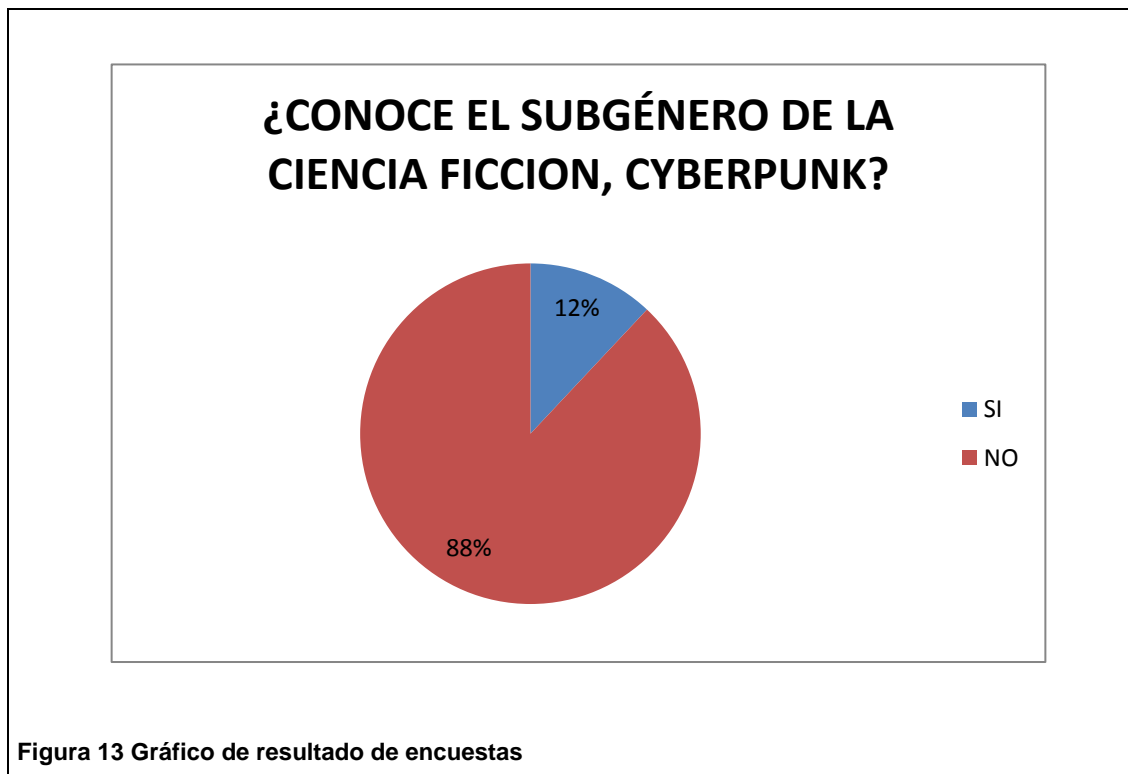
Para lograr entender como el género de la ciencia ficción y el cyberpunk se encuentra en la actualidad en el Ecuador, debemos tomar en cuenta las encuestas realizadas. Estas indican que existe una convicción por parte del público espectador encuestado en un 86%, que los productos audiovisuales que contienen como narrativa la ciencia ficción, es del gusto de la gente.

Así mismo se determinó que la gente que conoce de productos audiovisuales de ciencia ficción realizados en el Ecuador es de apenas el 8%, respondiendo que la única película que conocen es la obra de Lorena Caicedo, César Izurieta y Juan Fernando Moscoso, Quito 2023 (2013), fue la única obra mencionada.

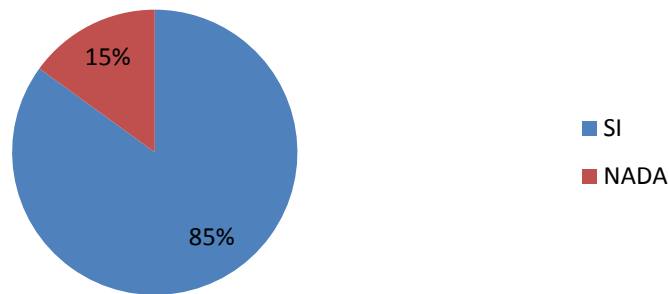
En la cuestión sobre si conocen el género del Cyberpunk el resultado fue un apabullante no con el 88%, pero en contraposición el 89% respondió que si le gustaría saber más del tema en productos audiovisuales.

Por último, los jóvenes espectadores, al ser encuestados sobre si creen que el género de la ciencia ficción tendría cabida en la industria audiovisual ecuatoriana, el 85 % de los encuestados respondió que sí, afirmando en su gran mayoría, que sería un elemento que enriquecería la producción ecuatoriana, ya que es un tema no ha sido lo suficientemente explorado en la industria nacional.

**Preguntas realizadas a jóvenes universitarios en la ciudad de Quito:**



**¿CONSIDERA QUE EL GÉNERO DE LA  
CIENCIA FICCIÓN TENDRÍA CABIDA  
EN LA INDUSTRIA AUDIOVISUAL  
ECUATORIANA?**



**Figura 15 Gráfico de resultado de encuestas**

El objeto de este trabajo de investigación se enfoca en la creación de una animación corta en 3d de ciencia ficción utilizando al cyberpunk como elemento narrativo esencial para contar una historia audiovisual.

La preproducción de la propuesta comunicacional consistirá en determinar una estética adecuada para contar una historia corta a través de la animación 3d. El primer paso a seguir será la creación de un guion, en donde se determinará una situación que genere emociones en el espectador. La preproducción también abarcará el diseño de personajes, determinando una personalidad a cada uno y un aspecto, así mismo se buscara la propuesta visual más apta para la historia que se quiere contar.

La producción abarcará aplicar la preproducción al 3d. Cada propuesta planteada tendrá como plataforma el 3d que va a ser la plataforma para contar la historia que se quiere mostrar. En la producción se modelaran los personajes, el escenario, la luz adecuada, la animación. Cada elemento planteado en las propuestas audiovisuales se lo realizaran en la producción.



La posproducción es el último paso para mostrar el producto audiovisual 3d al público, en el, se fijaran los últimos detalles para lograr un mejor producto audiovisual.

#### **4.1 El cortometraje animado**

Una vez entendido la importancia de la narrativa audiovisual en capítulos previos y el concepto de una historia de ciencia ficción/cyberpunk y lo que abarca. Es el momento de abordar las características técnicas que un producto audiovisual animado requiere para ser realizado y lograr establecer una propuesta audiovisual.

#### **4.2 Características y elementos del cortometraje animado**

Para el director Mark Borchardt, la idea de crear un cortometraje permite no regirse bajo ninguna regla estructural, cualquier idea es posible, y no se limita bajo ninguna estructura establecida. En un largometraje, la libertad es más restringida, ya que existen más intereses de por medio y esto limita el desarrollo de una buena historia porque que el largometraje producido debe lograr ser rentable. En cambio un cortometraje es más accesible económicamente y permite tener una mayor libertad creativa (Adelman, 2005, págs. 9-10).

El cortometraje animado es la plataforma por excelencia desde la misma creación del lenguaje de animación, ya que, por sus características narrativas y visuales compone una fuerte base para el desarrollo de las capacidades artísticas de sus creadores (López, 2014, pág. 34).

Normalmente, para que los cortometrajes animados sean memorables y tengan el potencial de ser considerados una obra maestra, requieren de fuertes elementos en su historia, a la par, se debe entender que este producto audiovisual suele tener un limitado tiempo de duración y un apretado presupuesto, entonces debemos estar al tanto que todas las decisiones que tomemos lo debemos hacer pensando en ser económicos.

Desde las opciones de la historia hasta la descripción de los personajes, la narración debe transmitir tanto como sea posible sin dejar de ser posible el poder finalizarla ya sea individual o en un grupo pequeño. Ser económico no significa ser aburrido, por el contrario, algunas de las mejores historias de cortometrajes animados son las más sencillas, tanto en la historia como en sus logros técnicos. Esa es la clave esencial en la realización de cortometrajes animados (Roy, 2014, págs. 1-2).

### **4.3 Desarrollo Técnico**

La línea de producción típica de un cortometraje animado o película, puede ser dividido en tres fases: preproducción, producción y postproducción.

A continuación se detallaran cada uno con sus características correspondientes.

#### **4.3.1 Preproducción**

#### **4.3.2 Eva: narrativa audiovisual**

La creación de este cortometraje animado tiene como finalidad demostrar que utilizando diferentes recursos narrativos y que logre transmitir al espectador un producto:

La representación de la creación humana siendo simbolizada por un personaje creado artificialmente pero con sentimientos humanos.

El cortometraje pretende mostrar al Creador De Eva (la protagonista de la historia), un ser con inteligencia artificial, hablando de las ventajas y debilidades de su creación. Si bien es un ser creado artificialmente, éste tiene sentimientos, estos recaen, en el ser vivo que lleva consigo, una pequeña planta. Eva está dispuesta a arriesgar su integridad con tal de conseguir alimento para aquel organismo viviente. En el supermercado, nuestra protagonista es observada por su creador, que observa y analiza el comportamiento de su creación.

La frase por la cual este producto audiovisual maneja toda su narrativa radica en el título del libro de Philip K. Dick de (1968) “¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?”. Es la interrogante que el creador de Eva analiza y observa. Como narrador omnisciente.

El robot que ataca a Eva, representa la otra cara del cyberpunk, el bajo nivel de vida y la alta tecnología, en este caso, los robots tienen el control del mundo y buscan acabar con los humanos. Es por la apariencia de Eva que el robot la ataca. La confunde con un humano más, pero desconoce su condición de androide. Todos estos elementos se plantearon a la hora de elaborar este producto audiovisual.

#### **4.3.3 Simbología del cortometraje**

Dentro del simbolismo incluido en el audiovisual, se pueden encontrar algunos elementos relevantes como la naturaleza del protagonista (inteligencia artificial), el lenguaje usado en el narrador, el entorno distópico en donde se desenvuelve. Cada uno de los objetos comprenden un motivo comunicacional que es coherente con el género del cyberpunk, que hacía uso de estos componente en sus narrativas audiovisuales.

La inteligencia artificial, es un elemento clave en las historias de cyberpunk, son personajes muy recurrentes en estos mundos distópicos, y por ende es usado en el cortometraje animado. La complejidad de crear un ser que actúa, luce y piensa como humano pero no lo es, representa el su conflicto consigo mismos para entender su naturaleza como seres mecánicos con sentimientos.

La planta que carga Eva, la protagonista, carga en su maleta, y por la cual busca agua, simboliza el ser vivo por el cual tiene sentimientos, la quiere, siente el deber de proteger y se arriesga por cuidarla. Sirve como representación de los sentimientos que ella manifiesta por las criaturas orgánicas vivientes.

El nombre Eva según el escritor Josep Lligadas, Eva, significa “madre de todos los que viven”, y es la primera mujer en ser creada. (Lligadas, 2002, pág. 5). Es por eso que se toma ese nombre para la protagonista. La primera mujer androide. Por lo tanto, la simbología que integra el producto incluye aspectos de la inteligencia artificial, que conforman la estructura argumental de la historia del cortometraje animado.

#### **4.3.4 Log-line**

Eva quiere una botella de agua para un ser vivo pero cae en una trampa siendo atacada por un robot.

#### **4.3.5 Story-line**

Eva es una solitaria androide que vive en un mundo distópico, mientras se disponía a buscar agua para una planta que cargaba consigo, cae en una trampa colocada para aprisionar humanos. Y es atacada por un robot que desconoce su condición de ciborg, pero Eva no está sola, está siendo observada por su creador.

#### **4.3.6 Sinopsis**

Eva busca agua para alimentar una pequeña planta que carga en su maleta. Mientras avanza por el supermercado abandonado, cae en una trampa y es atacada por un robot. Todo ocurre a la par que es observada por su creador.

#### **4.3.7 Guion literario**

El guion nace a partir de un proceso creativo, ya sea por experiencia propia o externa, todo lo que nos rodea nos inspira para crear una historia.

El proceso en el cual el guion de este proyecto se llevó a cabo, en primera instancia se tomó en cuenta los elementos que debería tener un cuento de cyberpunk.

De esta manera se logró construir una historia con contenido, desarrollada en estructura de tres actos.

En donde las acciones priman sobre la conciencia del personaje siendo él protagonista, el punto de atención, a la vez que se utiliza el recurso del narrador testigo para contarnos los acontecimientos de la historia. En este caso el narrador testigo es el creador de Eva que observa como ella interactúa con el ambiente.

Guion literario:

## EVA

INT.SUPERMERCADO/PASILLO – DÍA

Nos encontramos en el pasillo de un supermercado. observamos A Eva (25) con una lata en su mano, ella revisa si contiene algo aún. Eva dirige su mirada hacia el frente y arroja la lata, empieza a avanzar corriendo y divisamos una botella con agua sobre una mesa.

HOMBRE (VOZ EN OFF)

Sus fuerzas: Velocidad, vigor, construcción inhumana. Quizá sea más robot o androide que humana. Es casi seguro que no siente dolor.

INT.SUPERMERCADO/PASILLO – DÍA

Eva avanza despacio, mira hacia ambos lados y toma la botella con su mano izquierda.

HOMBRE (VOZ EN OFF)

No sé cómo matarla ni incapacitarla.

INT.SUPERMERCADO/PASILLO – DÍA

Eva avanza hacia la botella, de repente, una pinza sale de la mesa y atrapa su mano.

HOMBRE (VOZ EN OFF)

Sus flaquezas, no las conozco.

## INT.SUPERMERCADO/PASILLO - DÍA

Un robot con forma redondeada sale por entre los estantes y empieza a avanzar con velocidad hacia Eva. Con fuerza, nuestra protagonista toma de su mano atrapada y la jala con fuerza. Su mano se desprende y se puede observar unos cables colgando de ella.

HOMBRE (VOZ EN OFF)

Tal vez esté demasiado habituada al cambio de fase.

## INT.SUPERMERCADO/PASILLO - DÍA

Con una patada, Eva detiene al robot, a continuación apunta su brazo, ahora sin mano, hacia el robot, de su mano empieza a salir un arma con la que lo dispara y lo desactiva completamente.

HOMBRE (VOZ EN OFF)

A matar a sus enemigos cuando menos se lo esperen.

Pero, lo más importante.

Aunque no sienta. Sueña, Ama.

## INT.SUPERMERCADO/PASILLO - DÍA

Vemos a EVA con la botella en su mano izquierda y colocando el agua que contenía en una pequeña flor que la sostiene con su otra mano. Al poco tiempo arroja la botella al piso.

Acaricia la planta y mira hacia el frente.

HOMBRE (VOZ EN OFF)

Eva. El futuro de la evolución.

FIN

#### 4.3.8 StoryBoard

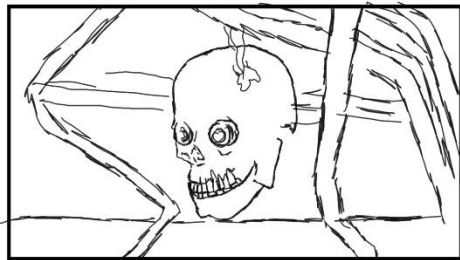
“(…) Piensa en un storyboard como la versión hecha comic de tu guión” (Beane, 3D Animation Essentials, 2012).

El storyboard es el escenario esencial del proceso de animación. Compuesto esencialmente por dibujos, no necesariamente deben ser muy ostentosos, que se usan para concebir la idea de la animación de una forma más tangible.

Contiene las escenas y los cambios en la animación, comúnmente acompañados por notas escritas en donde se describen los elementos que suceden en la escena como tal, como los movimientos de cámara, los sonidos, etc. El storyboard debe ser realizado de tal manera que sirva como guía visual y didacta para explicar cómo se va a componer la escena de forma audiovisual.

Los storyboards son también otra forma para escribir la historia. Muchos animadores se saltan el proceso de escritura del guion por su falta de entrenamiento en la escritura formal y utilizan al storyboard como su guion. Para los artistas visuales, esta puede ser la forma más rápida y efectiva para trabajar en la historia (Beane, 3D Animation Essentials, 2012, pág. 28).

La realización del storyboard de este proyecto se basa en los conceptos anteriormente citados, tomando en cuenta una coherencia en la forma en la que están dibujados los planos, los efectos de sonido, siempre leales a la idea original.

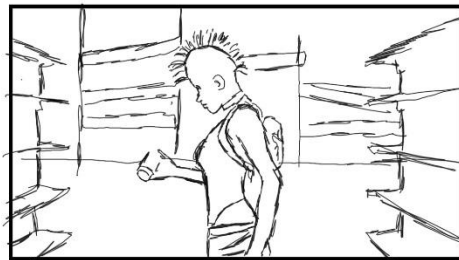


**Plano:.....1**

**Plano: Medio, Tilt Down**

**Diálogo (V.O):**

**Sus Fuerzas: Velocidad, rigor  
contrucción inhumana**

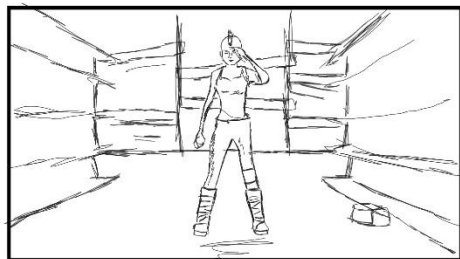


**Plano:.....2**

**Plano: Medio, Tilt Down**

**Diálogo (V.O):**

**Quizá sea mas robot  
o androide que humana.**



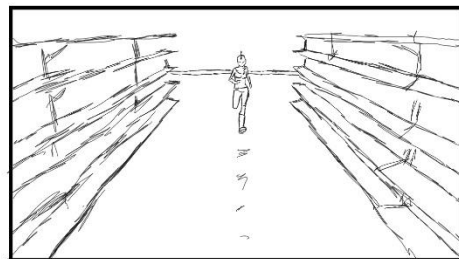
**Plano:.....3**

**Plano: General, Zoom Out**

**Acción: el plano se detiene**

**Diálogo (V.O):**

**Es casi que no Siente dolor**



**Plano:.....4**

**Plano: Abierto, Dolly out**

**Acción: el personaje comienza a correr**

**Diálogo (V.O):**

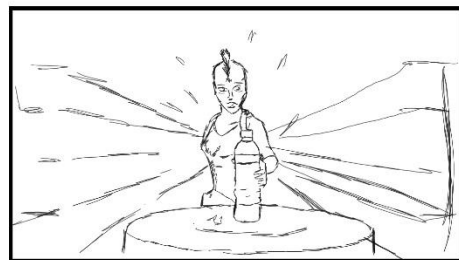
**No sé como matarla ni incapacitarla.**



**Plano:.....5**

**Plano: Medio, dolly Out**

**Acción: EVA camina a la botella**



**Plano:.....6**

**Plano: Medio**

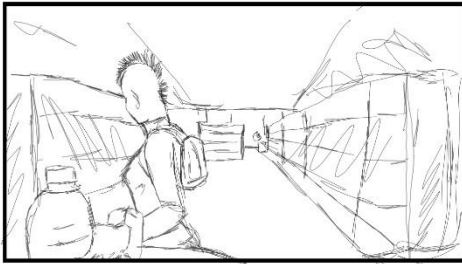
**Acción: el plano se detiene**

**Diálogo (V.O):**

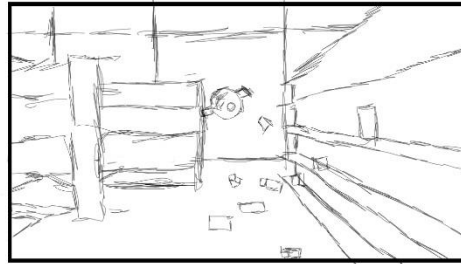
**Sus flaquezas... No las conozco  
Tal vez exceso de confianza**

Figura 16. Storyboard No 1

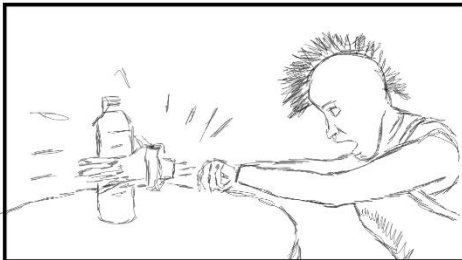




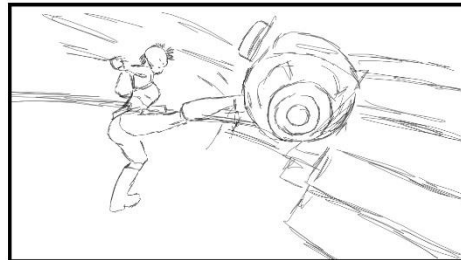
**Plano:....7...**  
**Plano: Medio, Zoom in**  
**Acción: el robot sale entre los estantes.**



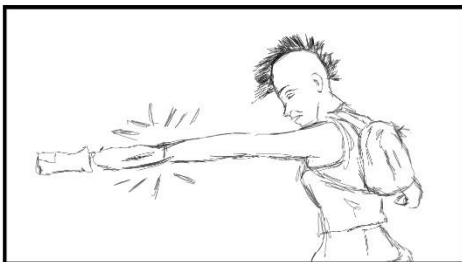
**Plano:....8.....**  
**Plano: Abierto**



**Plano:....9...**  
**Plano: General, Travelling Der**  
**Acción: Su manos se rompe, el plano se detiene**  
**Diálogo (V.O):**  
**Tal vez esté demasiado habituada al cambio de fase.**



**Plano:....10.....**  
**Plano: Abierto,**  
**la cámara gira 360 grados**  
**Acción: el personaje patea al robot**



**Plano:....11...**  
**Plano: Medio, travelling der**  
**Acción: Personaje saca un arma de su brazo roto, el plano se detiene**  
**Diálogo (V.O):**  
**A matar a sus enemigos cuando menos se lo esperen.**



**Plano:....12...**  
**Plano: Medio, Fade out**  
**Acción: el robot cae**

Figura 17. Storyboard No 2



**Plano:.....13**

**Plano: Pantalla en negro**

**Diálogo (V.O):**

**Pero, lo más importante.**



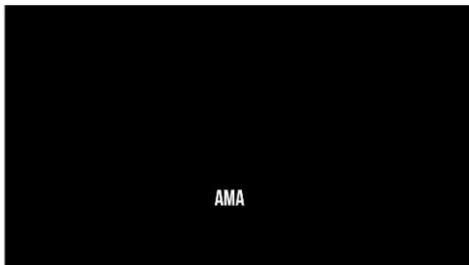
**Plano:.....14**

**Plano: General**

**Acción: el video se retrocede se detiene**

**Diálogo (V.O):**

**A pesar de no sentir, sueña.....**

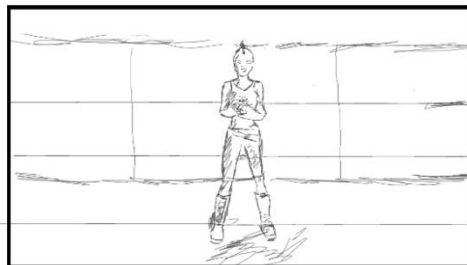


**Plano:.....15**

**Plano: Pantalla en negro**

**Diálogo (V.O):**

**Ama...**



**Plano:.....16**

**Plano: Abierto zoom out**

**Acción: el personaje coloca agua en la planta.**

**Diálogo: EVA**



**Plano:.....17**

**Plano: Pantalla en negro**

**Diálogo (V.O):**

**El futuro de la evolución**



**Plano:.....18**

**FIN**

Figura 18. Storyboard No 3

### 4.3.9 Diseño

Para el diseño de personajes se investigó la estética del cyberpunk.

El cyberpunk tuvo a sus mayores exponentes en la década de 1980s, por ende adoptó la estética de esa época, mezclada con una estética futurista. Cabellos extravagantes y colorido, el cuero, y los materiales brillantes resaltaban, sumado a la influencia del anime japonés dio como resultado la apariencia de aquellos personajes.

De la misma manera, en la elaboración de la estética del robot enemigo, se pensó en un ser funcional sin extremidades, que tuviera la capacidad de volar, una apariencia industrial y metálica, con un gran ojo central. Una fuerte inspiración vino de la película de 1999, Matrix, los centinelas.

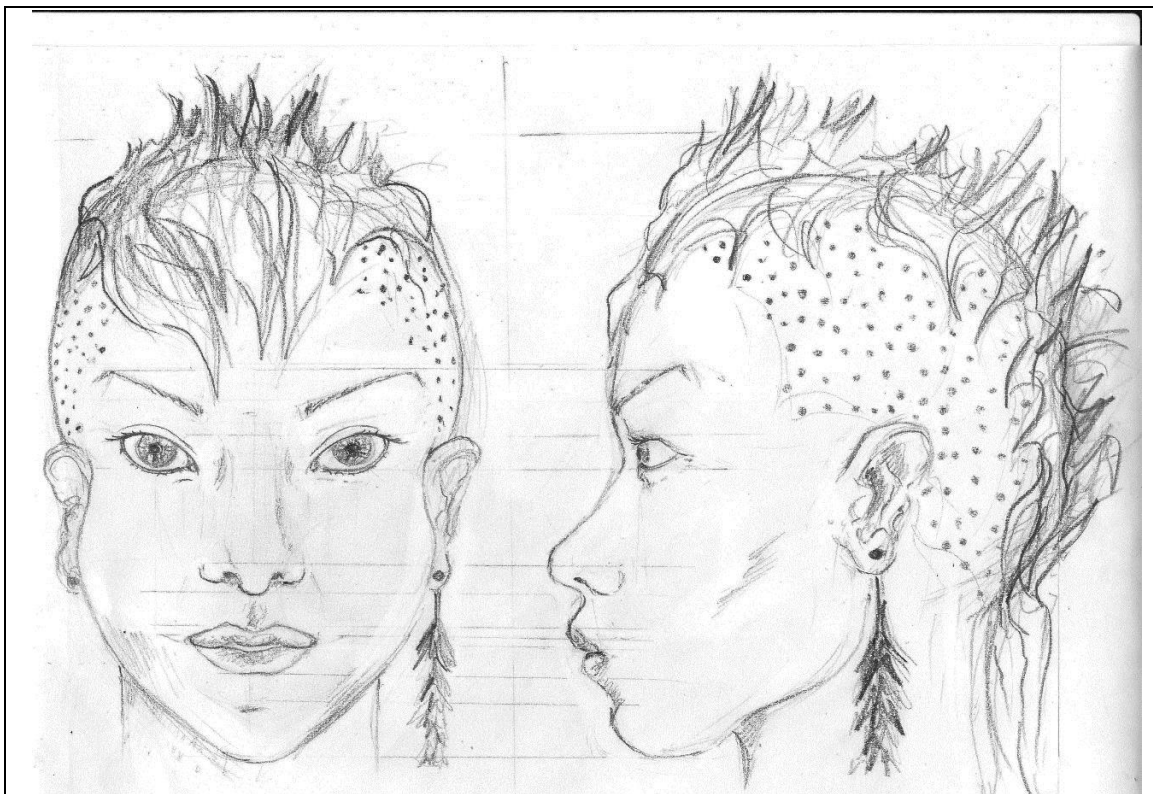


Figura 19. Diseño de personajes. Eva

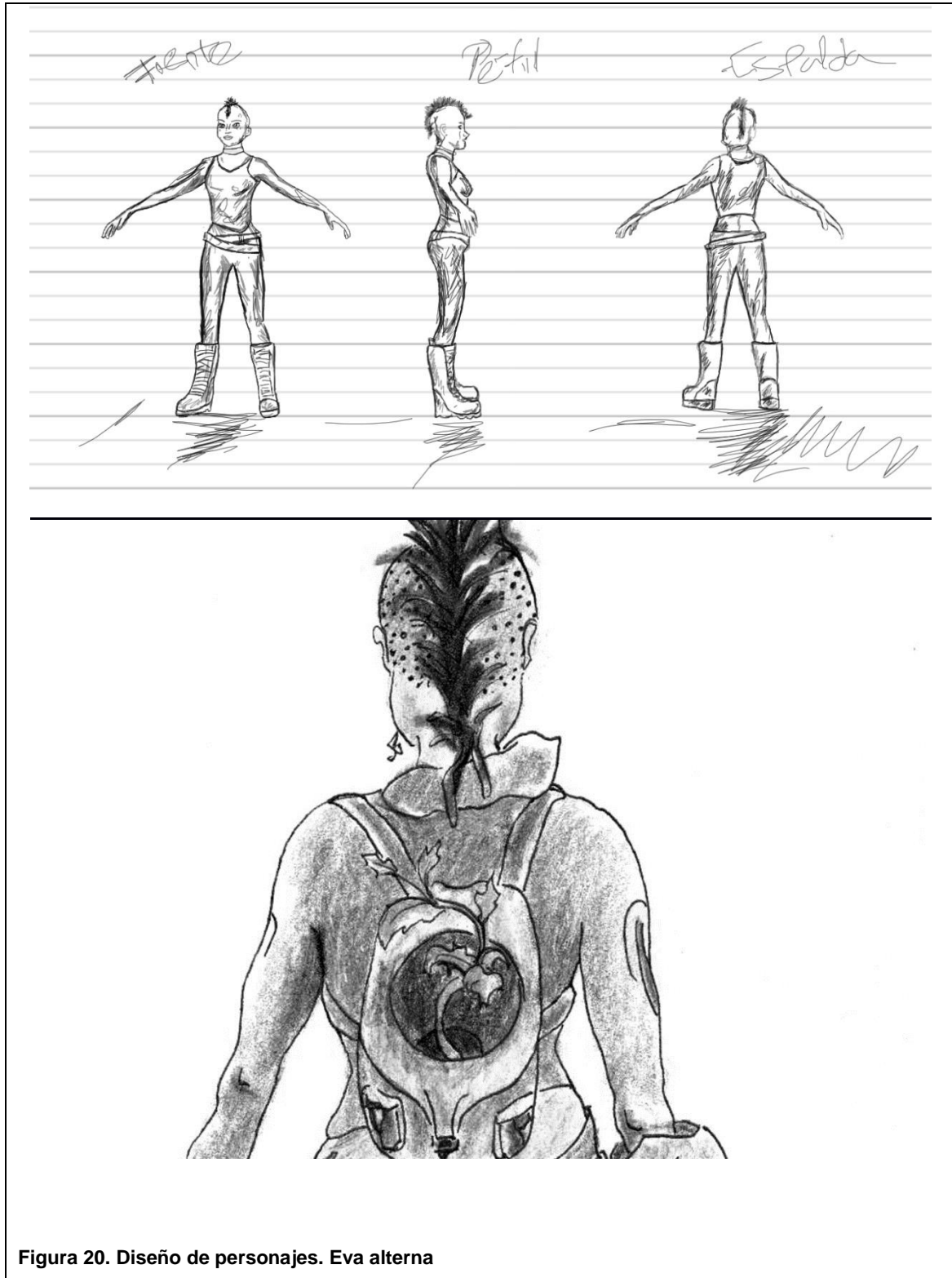
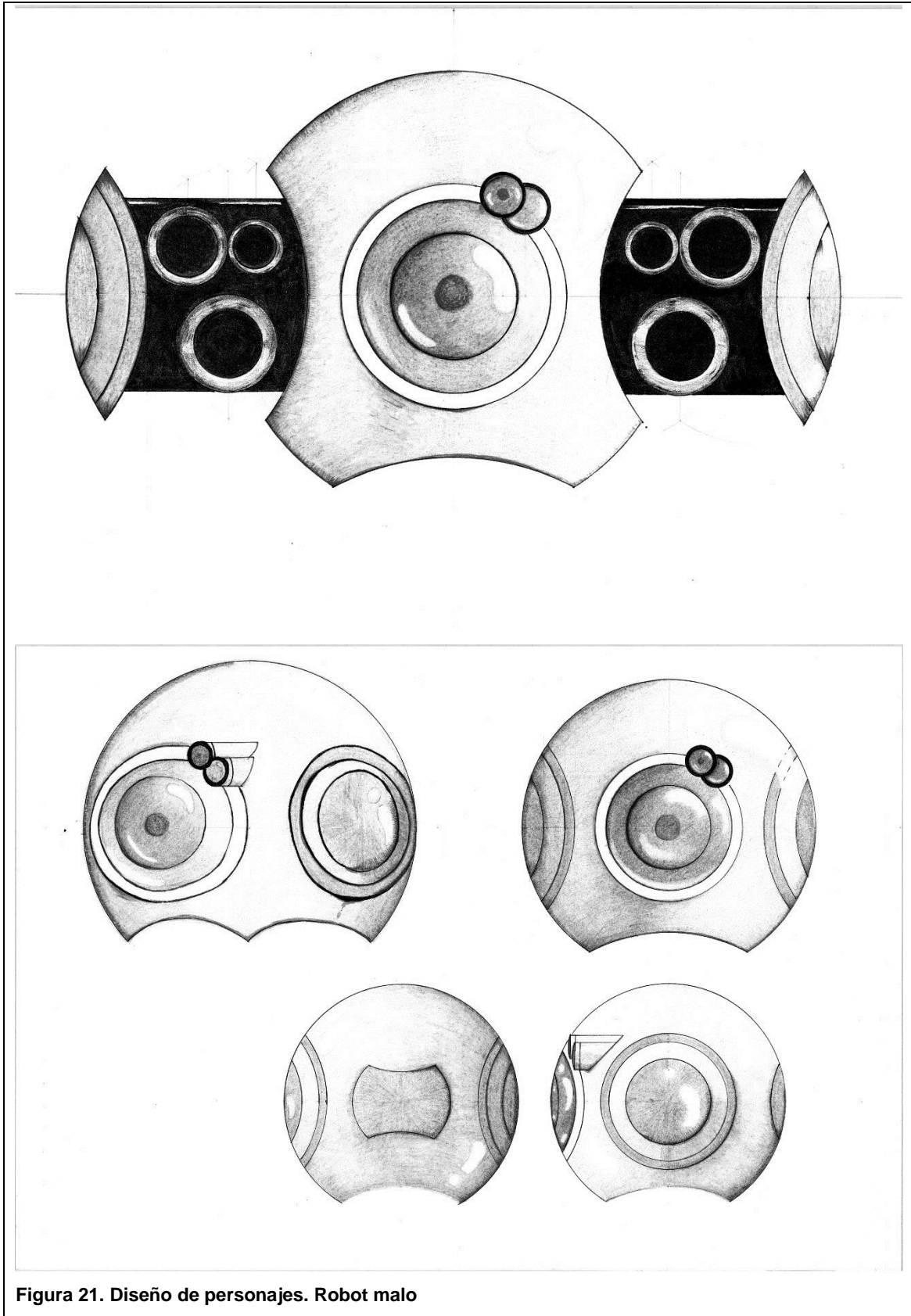


Figura 20. Diseño de personajes. Eva alterna

## ENEMIGO





#### 4.3.10 Producción

Una vez aprobados el storyboard, el diseño de los personajes y los escenarios, el proyecto entra en la fase de producción, es aquí donde inicia todo el trabajo.

#### 4.3.11 Modelado

Todo lo que tiene que ser visto en una pantalla debe ser modelado. Un modelo es una representación de una superficie geométrica de un objeto que puede ser rotado y visto en un programa de animación en 3D. Esta labor se desarrolla en estrecha colaboración con la propuesta de arte y visuales. El trabajo de los modeladores se sustenta en el concepto del arte 2D (Beane, 3D Animation Essentials, 2012).

En el proceso de modelado se tomó como referencia los personajes diseñados en la etapa de preproducción, y para conseguir los modelos en 3d, se utilizó el programa de Autodesk, Maya y el programa de Pixologic, Zbrush. Para tomar lograr un tono más industrial. Se trabajó en el robot, agregándole cables y haciendo que su esqueleto quede expuesto. En el Personaje algunos elementos tuvieron que ser eliminados, pues presentaban problemas al momento de ir al siguiente paso, el rigging.

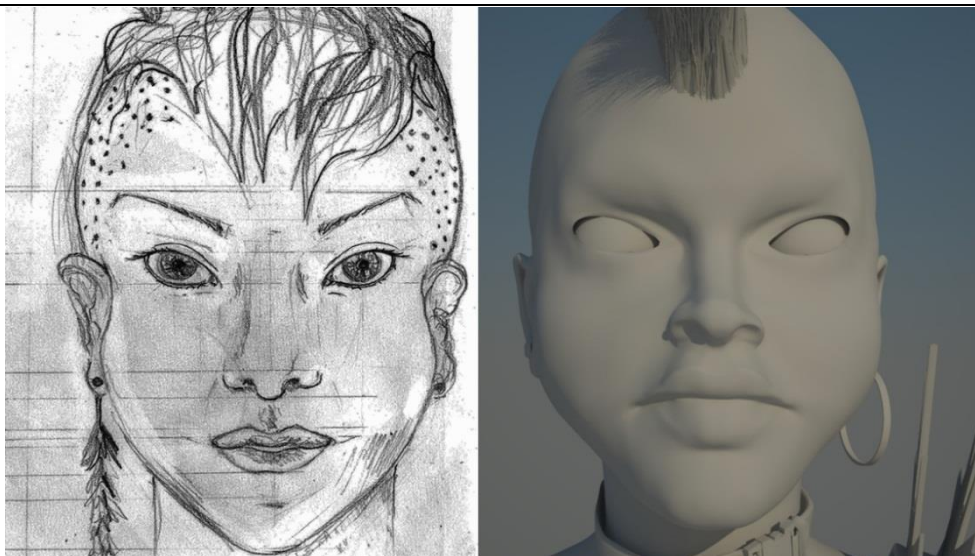


Figura 22. Proceso de modelado

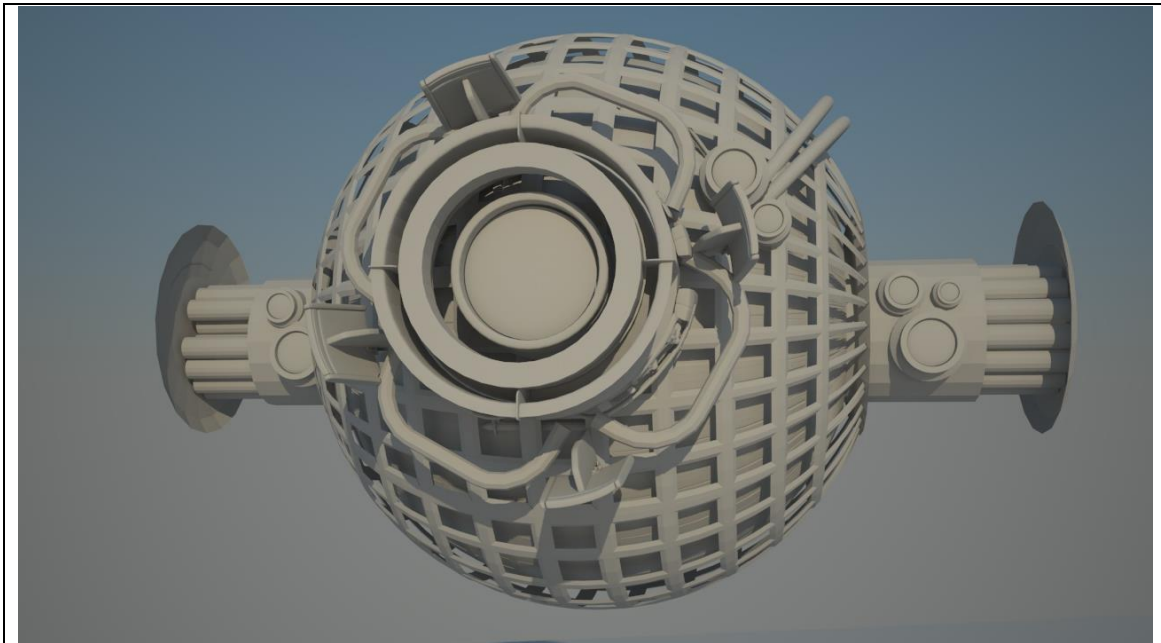


Figura 23. Proceso de modelado

#### 4.3.12 Iluminación

Un artista de la iluminación no sólo tiene que pensar en iluminar las escenas individuales, sino que también debe considerar cómo agrupar todos los elementos creados en las otras escenas para mantener una coherencia. Los artistas toman como referencias los colores de la fase de preproducción para intentar generar el mismo ambiente en las escenas modeladas.

En la etapa de preproducción se prevé la estética que tendrá el producto audiovisual y de acuerdo a esa idea se realizó el proceso de iluminación.

Se utilizó, en el programa de Autodesk Maya, el “sky portal light” con el motor de render ‘Vray’ para ambientar la escena del supermercado y lograr conseguir una iluminación natural, que era el plan a seguir.

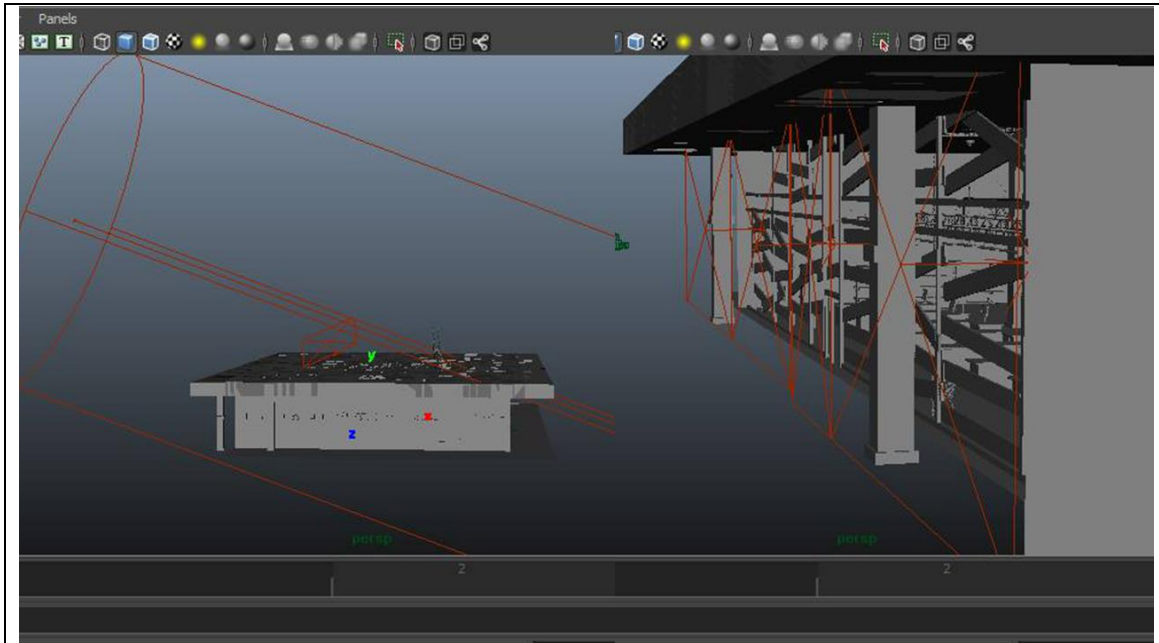


Figura 24. Proceso de iluminación

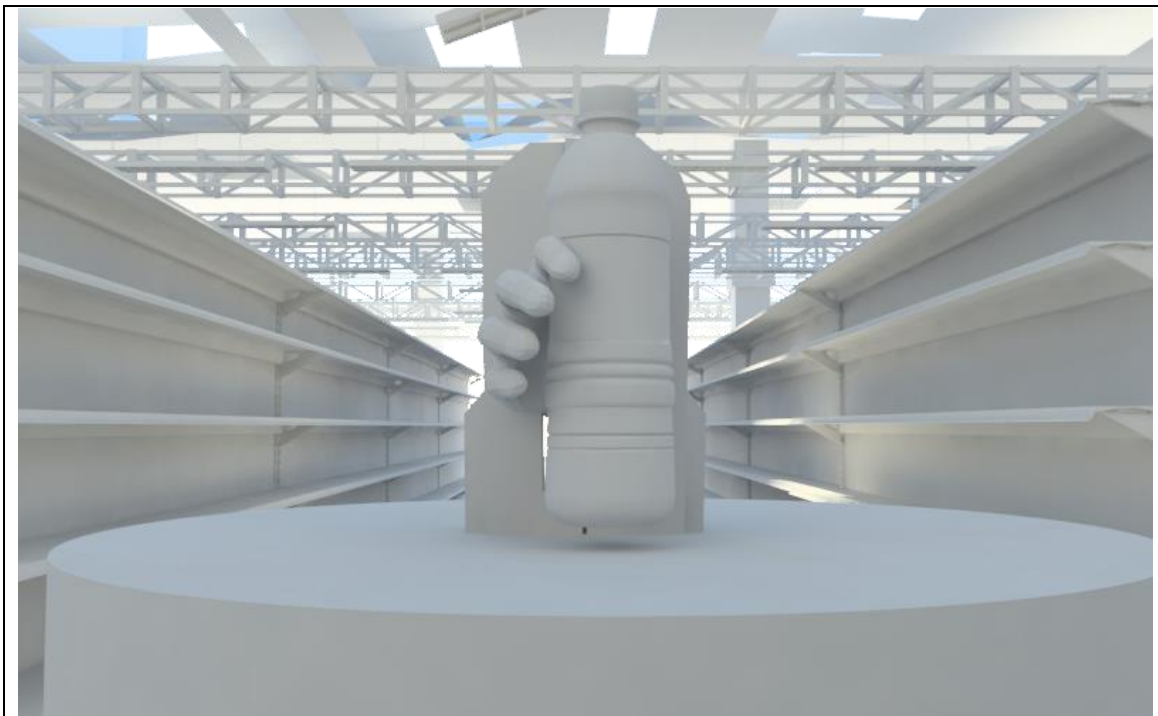


Figura 25. Resultado de la iluminación



### 4.3.13 Mapeado de Texturas

Al finalizar el proceso de modelado 3D es necesario realizar el mapeado de texturas que consiste en integrar texturas a un objeto en 3D generado por una computadora.

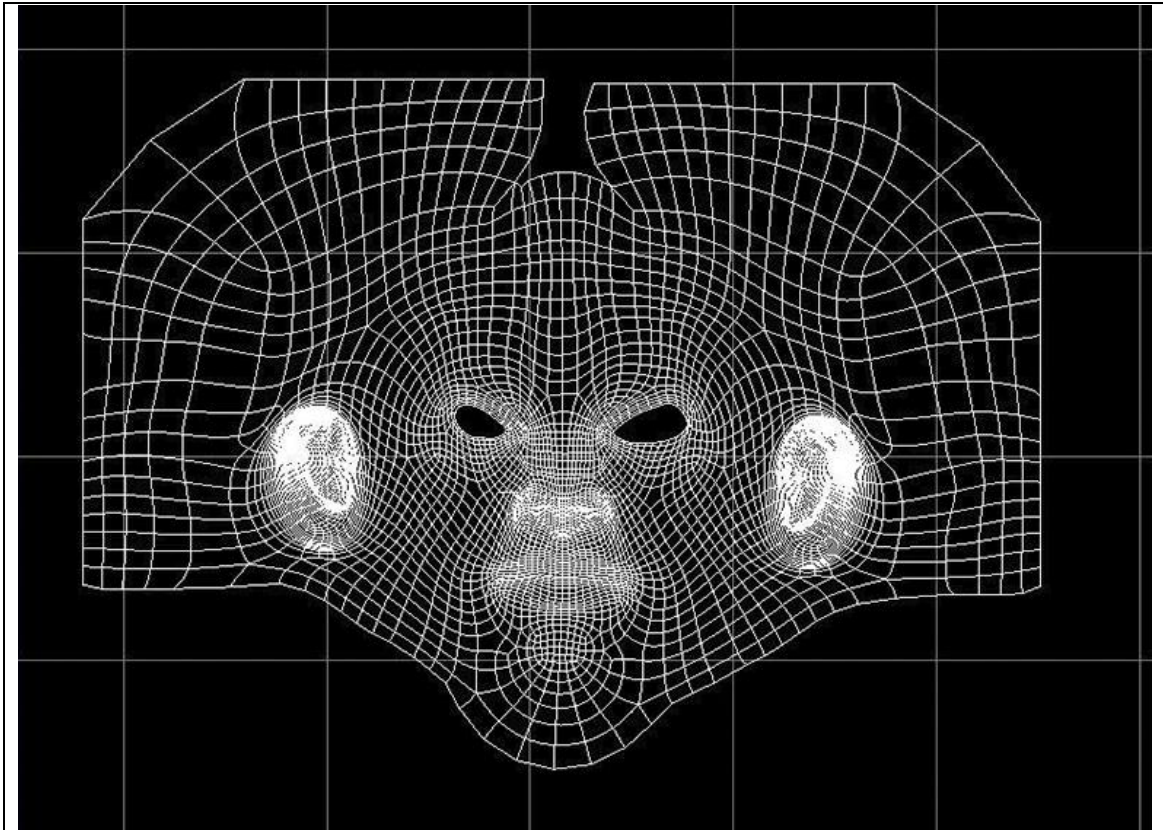


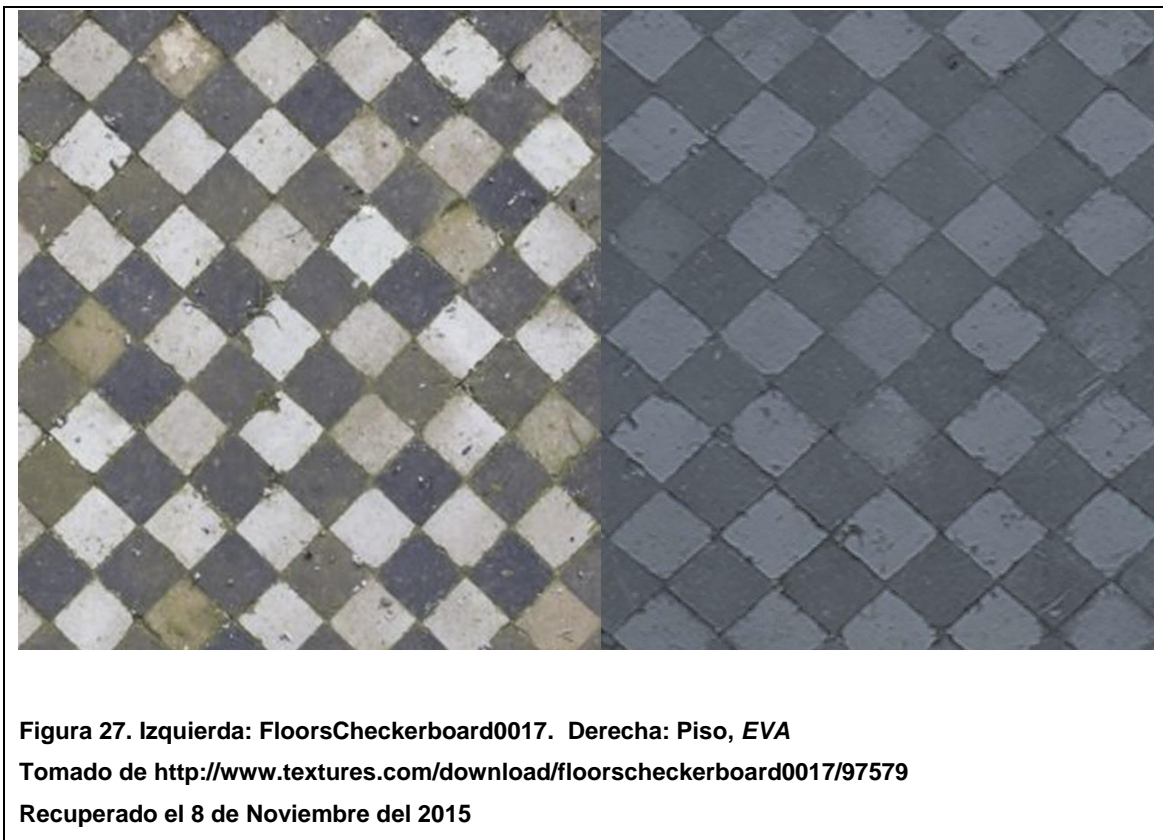
Figura 26. Mapas UV Eva

### 4.3.14 Texturizado

Ya sea creando una textura desde cero o mediante la edición de una imagen existente, Los artistas son responsables de aplicar la pintura de cualquier textura de la escena. Estas texturas se crean en la forma de mapas que luego se asigna al modelo. (Beane, 3D Animation Essentials, 2012, pág. 41)

El proceso de texturizado se lo realizó en dos partes: En primera instancia se texturizo los elementos que componen el escenario, se utilizaron imágenes con texturas en algunos elementos y materiales del programa Maya para lograr los estilos deseados.

En la figura 2 a continuación, podemos ver como ejemplo, el uso de una imagen aplicada en un plano 3D y el resultado final.



El segundo paso consistió netamente en pintar al personaje. Para este proceso se usó el programa de Pixologic, Zbrush, el cual permitió lograr un efecto más realista en la textura de la piel, para luego ser aplicado en el modelado con diferentes texturas y así obtener el aspecto deseado.

En este caso se hizo uso del mapeado de texturas para aplicar los colores pintados en el personaje. Para poder obtener el resultado final en la piel, se hizo uso del material de Maya "Vray Fast SSS2", igualmente se hizo uso de mapas normales para lograr obtener el efecto de relieve en los objetos 3D.

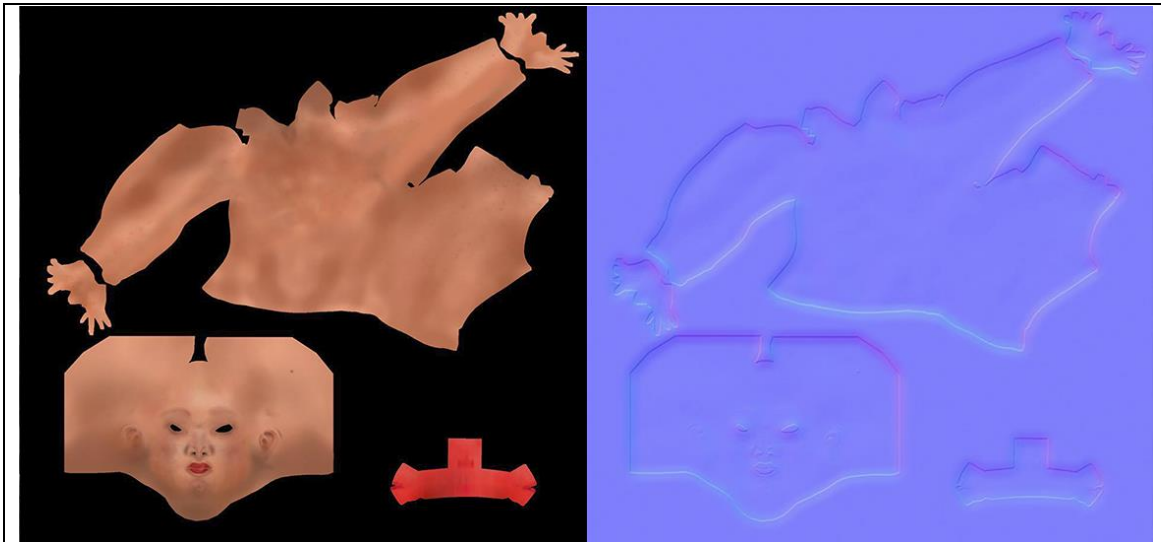


Figura 28. Mapa de color

Figura 29. Mapa normal

Usando estos mapas de textura se logró conseguir el resultado que observamos en la figura 2 a continuación.

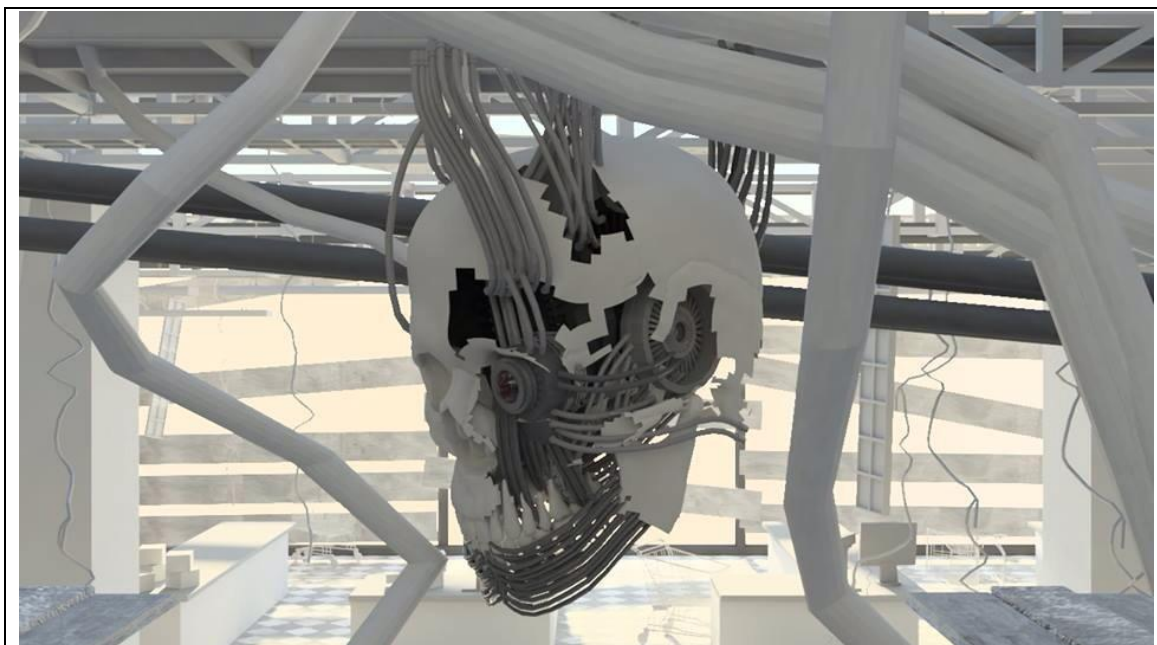


Figura 30. Resultado final visto en Zbrush



**Figura 31. Aplicando las texturas en los objetos modelados**

Una vez pintado empezamos a aplicar los respectivos mapas en el personaje, usando el programa Maya



**Figura 32. Aplicando materiales al objeto modelado**



Por otro lado se hizo uso de los materiales del programa Maya para poder crear el efecto que se quería generar en el objeto modelado

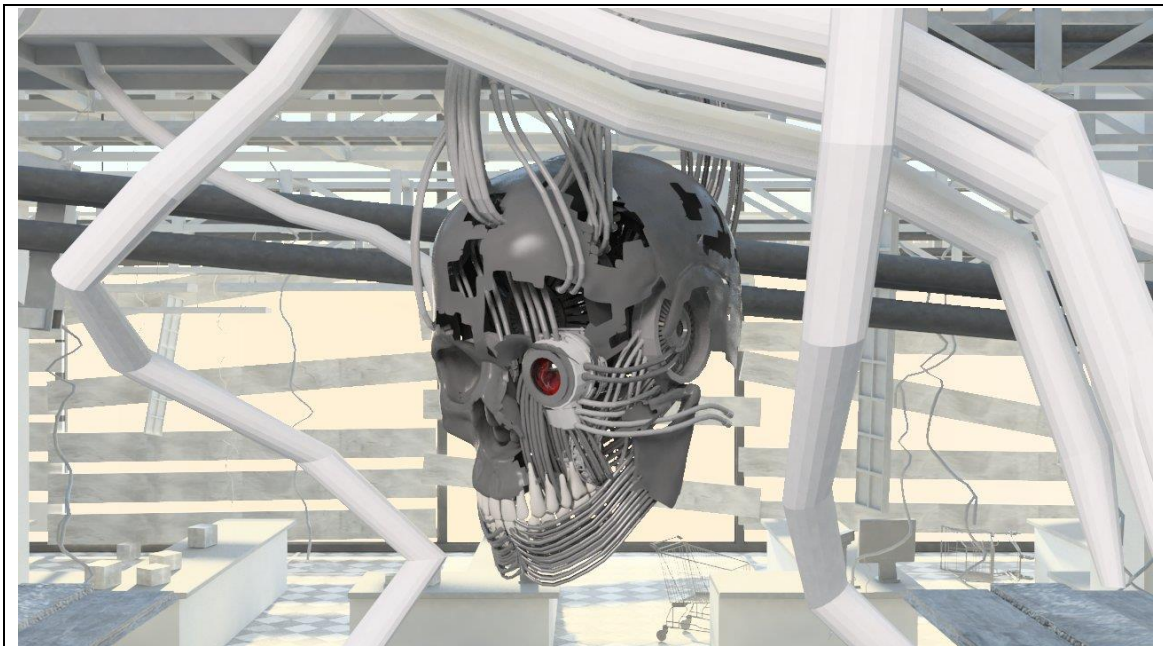
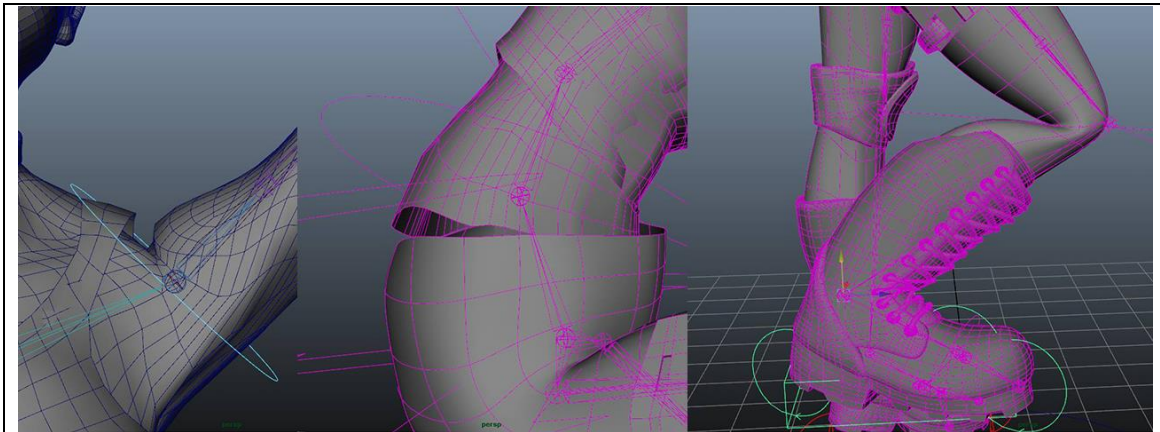


Figura 33. Resultado final

#### 4.3.15 Rigging

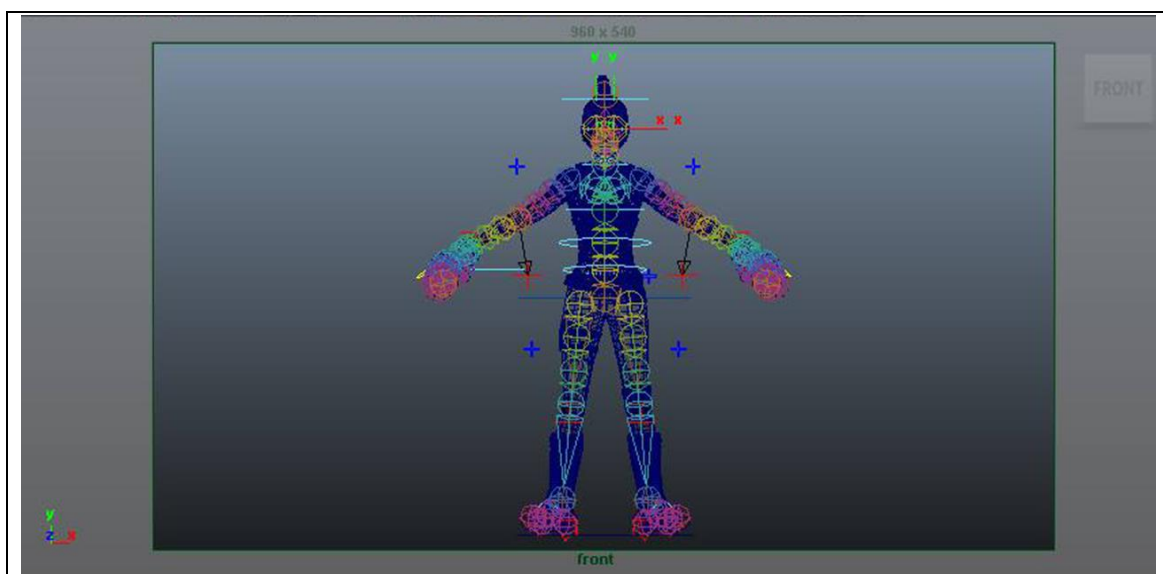
El rigging es el proceso de añadir huesos a un personaje y definir el movimiento del mismo, es fundamental para el proceso de animación. De esta manera el personaje será capaz de apretar el puño o girar el brazo de una manera creíble (Beane, 3D Animation Essentials, 2012, pág. 45).

Para conseguir que el personaje tenga huesos, se hizo uso del plugin Advanced Skeleton en Maya, que consiste en generar automáticamente un rig en el bípedo y adaptarlo a la forma que se requiera necesario para conseguir que nuestra heroína logre moverse.



**Figura 34. Rig del bípedo creado con Advanced Skeleton**

Pintando los pesos podemos corregir errores y obtener un rig funcional, que nos permita manipular fácilmente, así, poder realizar la animación correspondiente.



**Figura 35. Resultado del bípedo creado con Advanced Skeleton**

Para conseguir las expresiones faciales, se hizo uso de Blend Shapes, en sus cejas, en sus parpados y en su boca, de esta manera se pudo lograr que el rostro de la protagonista cobre vida. El segundo personaje no requirió de rig, por que no contenía extremidades con las que pueda interactuar.

#### 4.3.16 Animación

En esta etapa, se crea movimiento a los objetos o personajes. Los animadores deben hacer creer a la audiencia que lo que están viendo en la pantalla está vivo y es real. Es importante entender el valor de los pesos y el tiempo pero también es primordial entender que los personajes tienen una personalidad definida y como tal, debe plasmarse esa personalidad en los personajes (Cantor, 2013, pág. 60).

Los tipos de animación que pueden utilizarse son la animación de fotogramas clave (en el que el animador crea cada pose en diferentes cuadros, luego establece fotogramas clave entre cada uno), la captura de movimiento (en donde el animador transfiere la captura de movimiento de un actor al 'rig' de un modelo en 3d), y la animación de procedimiento (en donde un programador crea una lista de reglas y el personaje se mueve de acuerdo a esas reglas).

En el caso del producto audiovisual. Se usó videos filmados como referencia, para conseguir una animación fluida y creíble. Que permita expresar, mediante el lenguaje corporal, las emociones que se quiere, generar en el espectador que ve este producto.

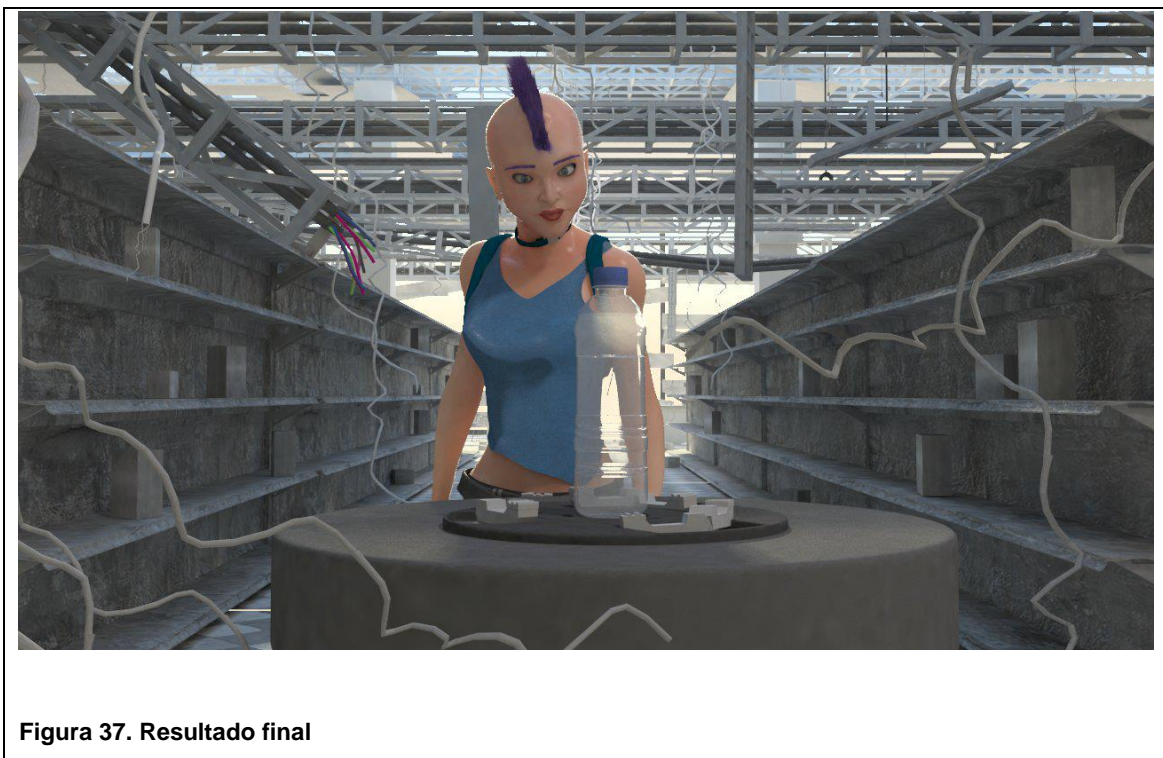


Figura 36. Referencia de video para la animación

### 4.3.17 Render

El proceso de renderizado consiste en exportar la animación, en forma de imágenes 24 cuadros por segundo, que luego serán llevadas a un programa de edición, en este caso Adobe Premiere. De esta manera, se consigue componer la secuencia de imágenes consiguiendo generar la sensación de movimiento.

El motor de render a usarse en el cortometraje animado fue Vray, porque gracias a sus texturas, sus luces y materiales, se pudo obtener la estética deseada. Se pudo ver en tiempo real, el proceso que la computadora realizaba para crear las imágenes. El proceso de render tomo un mes en realizarse, pero las imágenes presentaban ruido que tenía que ser corregido en la postproducción.





#### **4.3.18 Postproducción**

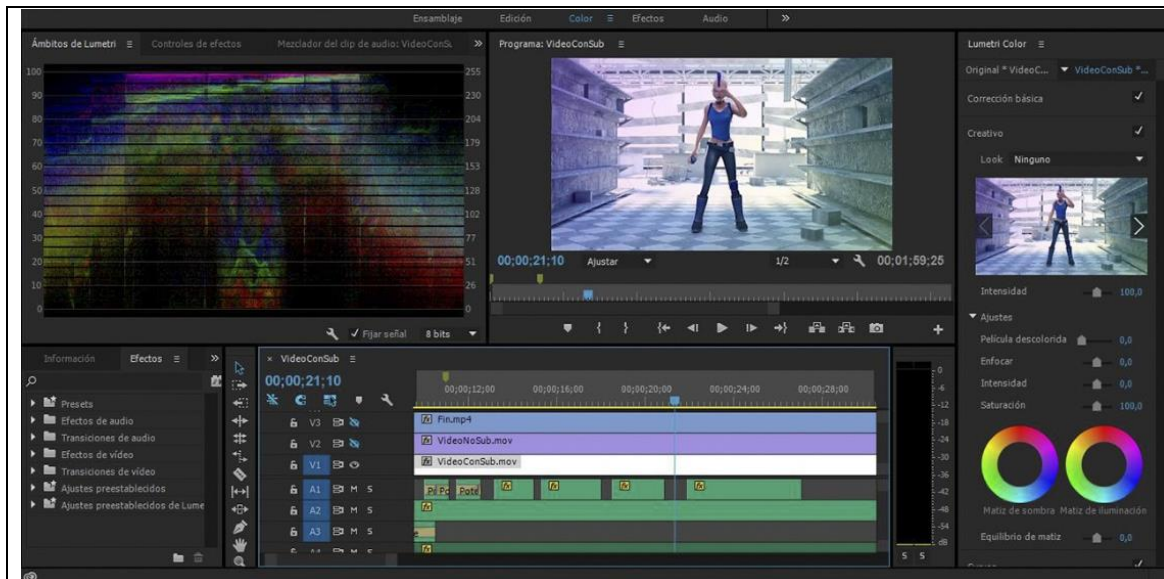
La postproducción es la etapa de terminación y producción de un proyecto de animación en 3D, pero esto puede significar diferentes resultados para diferentes industrias. Las industrias del entretenimiento utilizan esta etapa para hacer realidad un proyecto, se destacan a través de efectos visuales y correcciones de color. Esta es el último peldaño, finaliza un proyecto dándole un aspecto pulido y profesional.

“Arréglalo en post”, es un término que se oye comúnmente, y es que, a veces arreglar las cosas en postproducción es más rentable que mal gastar horas de tiempo en ‘render’ intentando arreglar una toma. La etapa de postproducción es el escenario en donde se puede hacer que un proyecto con aspecto ‘amateur’ luzca como profesional. Los artistas del post tienen a su disposición muchas herramientas de edición, de corrección de color, etc. (Beane, 3D Animation Essentials, 2012, pág. 48).

#### **4.3.19 Edición De Video**

La edición de vídeo es el proceso en donde se manipulan y se reordenan las escenas de la composición con el audio final para crear un producto sin fisuras. Es en esta etapa donde se quita cualquier material no deseado. La edición es un paso crucial para asegurarse de que el vídeo fluye de tal manera que logra el objetivo inicial. Otras tareas incluyen el poner créditos y añadir efectos al video y el texto final (Beane, 3D Animation Essentials, 2012, pág. 51).

En Adobe Premiere se logró unir la secuencia de imágenes y con los efectos de video se logró obtener la cromática deseada, además de arreglar ciertos problemas inesperados y dar detalles finales que darán como resultado el producto finalizado.



**Figura 38. Colorización en Adobe Premiere**



**Figura 39. Resultado final**

El programa de Adobe After Effects permitió crear los subtítulos del producto audiovisual, además se pudo aplicar unos efectos de estática, para simular el efecto de video, por último, se elaboró la introducción del video.

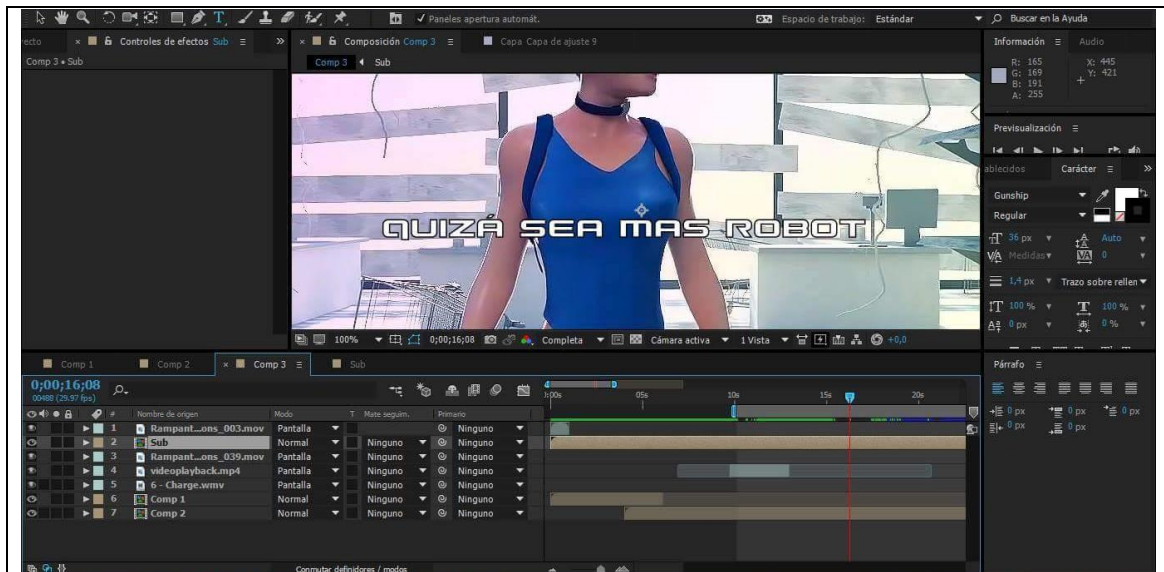


Figura 40. Agregando subtítulos con Adobe After Effects

#### 4.3.20 Edición de Sonido

En este caso la música fue producida, grabada y editada en el programa de Adobe, Audition, se corrigió, los niveles de ganancia de audio y se redujo el ruido en ciertas áreas con problema.

La narración fue grabada en japonés porque es el país en donde el género es ambientado en la mayoría de sus narrativas, su influencia en el cyberpunk se puede ver en películas como Blade Runner (1982), o Matrix (1999). Es por eso que el idioma del narrador fue escogido.

La música estuvo a cargo del músico Javier Pozo. Compuso el tema del producto audiovisual inspirado en las bandas sonoras de las películas futuristas de los años 1980s, para poder respetar el género y generar en el espectador la carga de emociones mientras ocurre la historia.

## 5. Conclusiones y Recomendaciones

### 5.1 Conclusiones

Los resultados de este proyecto de titulación permitieron demostrar que:

Gracias a la búsqueda de productos audiovisuales ecuatorianos de ciencia ficción, se pudo constatar que en el Ecuador, el género es escaso: un largometraje “Quito 2023” y algunos cortometrajes realizados por jóvenes universitarios, fueron los únicos productos que se encontraron del género.

Si bien, estos resultados son lamentables, las encuestas realizadas a los jóvenes universitarios de la ciudad de Quito, que fue el grupo objetivo escogido para entender los gustos con respecto a la producción audiovisual ecuatoriana. Se pudo constatar que un 85% del público encuestado, considera que el género de la ciencia ficción tendría cabida en el país y que un 89 % estarían dispuestos a observar la temática del cyberpunk en productos audiovisuales, por ser una narrativa que ha sido poco explotada en el país, enriqueciendo la industria ecuatoriana. Estos resultados demuestran, que el público espectador ansía ver productos ecuatorianos con temática nueva.

La investigación realizada permitió comprobar que elementos necesarios a la hora de elaborar un producto audiovisual recae en su narrativa que se compone de: la historia, la narración, el relato y la narrativa visual. Estas herramientas fueron aplicadas en los casos de estudio de los productos audiovisuales de ciencia ficción ecuatorianos, para poder analizar su contenido, A demás, se investigo acerca del género de la ciencia ficción y el cyberpunk para entender las herramientas, las definiciones y las temáticas de las que estás hablan.

El poder tener todo este material, permitió crear el producto audiovisual animado en 3d, que hace uso de la narrativa de la ciencia ficción y el cyberpunk, y que pretende, de alguna forma, incentivar el uso de nuevos géneros narrativos en sus temáticas y de esta manera generar una nueva ola creativa en la industria artística audiovisual. Es importante mencionar el uso de la animación 3d como un recurso que permite crear de forma más eficiente estos mundos con estas temáticas.

## **5.2 Recomendaciones**

Para poder complementar el producto audiovisual, es necesario realizar una revisión previa por parte de las personas que no estén relacionadas con el tema. De esta manera se garantiza, la comprensión del producto.

Es entendible que la realización de un producto audiovisual que haga uso de la ciencia ficción en su narrativa represente un elevado monto económico y por ello sea poco explotado, pero, existen alternativas, como el uso de la animación 3D, cuyo avance tecnológico ha permitido crear obras que son admiradas por muchos.

El uso del cyberpunk en las narrativas audiovisuales, requiere de mayor atención en su contenido, ya que las temáticas que trata son muy complicadas, y se debe investigar con anterioridad si se quiere contar con este tipo de narrativas en los productos audiovisuales.

## REFERENCIAS

- Adelman, K. (2005). *Cómo se hace un cortometraje*. Ediciones Robinbook.
- Alkon, P. (1987). *Origins of Futuristic Fiction*. Athens, Georgia: The University of Georgia Press.
- Bal, M. (2009). *Narratology: Introduction to the Theory of Narrative*. University of Toronto Press.
- Beane, A. (2012). *3D Animation Essentials*. John Wiley & Sons.
- Block, B. (2010). *Narrativa Visual*. Omega.
- Brandis, E. (1982). *En el mundo de la fantasía*. Literatura Sovietica Num 1.
- Bremond, C. (1964). *Le message narratif*. Année.
- Cadigan, P. (2004). *The Ultimate Cyberpunk*. ibooks Inc.
- Cantor, J. (2013). *Secrets of CG Short Filmmakers*. Cengage Learning.
- Carrol, N. (2001). *Beyond Aesthetics: Philosophical Essays*. Cambridge University Press.
- Chatman, S. B. (1990). *Coming to Terms: The Rhetoric of Narrative in Fiction and Film*. Cornell University Press.
- Eco, U. (1985). *La CF: el arte de la conjetura*. Barranquilla: Suplemento Intermedio.
- Fernando Canet, J. P. (2009). *Narrativa audiovisual*. SÍNTESIS S.A.
- Genette, G. (1989). *Figuras III*. Barcelona: Lumen.
- Lavigne, C. (2013). *Cyberpunk Women, Femenism and Science Fiction: A critical Study*. McFarland & Company, Inc., Publishers.
- Lligadas, J. (2002). *Eva, la primera mujer*. Centro De Pastoral Liturgic.
- Manuel Moreno Lupiáñez, J. J. (1999). *King Kong a Einstein*. Cataluña: Edicions UCP.
- Mckee, R. (2004). *El guión: sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones*. Barcelona: Alba.
- Metz, C. (1968). *Essais sur la signification au cinéma*. París: Klincksieck.
- Prince, G. (1973). *A grammar of stories: an introduction*. Mouton: La Haya.
- Rentería, V. G., & León, C. O. (2010). *CINE DOCUMENTAL EN ECUADOR*. Razón y Palabra.

- Roberts, A. (2003). *Stone*. Gollancz.
- Roberts, A. (2006). *Science Fiction*. Taylor & Francis Group.
- Robins, K. (1996). *Cyberspace Cyberbodies Cyberpunk: Cultures of Technological Embodiment*. London: Mike Featherstone and Roger Burrows.
- Roy, K. (2014). *Finish Your Film! Tips and Tricks for Making an Animated Short in Maya*. CRC Press.
- Scholes, R. E. (1975). *Structural fabulation: an essay on fiction of the future*. University of Notre Dame Press.
- Sterling, B. (1986). *Mirrorshades*.
- Strathern, M. (1992). *After Nature*. Cambridge University Press.
- Suin, D. (1979). *Metamorphoses of Science Fiction. On the Poetics and History of a Literary Genre*. Yale University Press.
- Thompson, R. (2001). *Manual del montaje*. . Madrid: Plot.
- Triquell, X., Dell'Aringa, C., & Schöenemann, L. E. (2012). *Contar con imágenes. Una introducción a la narración fílmica*. Argentina: Brujas.
- Vélez, A. M. (1989). *Ensayo de Antonio Mora Vélez*. Barranquilla: El Heraldo.

## **ANEXOS**



Anexo N°1.

**Encuesta a los jóvenes universitarios de la ciudad de Quito**

Edad:

Género:

**Señale:**

1.- Le gusta la ciencia ficción en productos cinematográficos.

Si                      Poco                      Nada

2.- ¿Conoce alguna obra audiovisual de ciencia ficción ecuatoriana?

Si                      ¿Cuál conoce?-----

No

3.- ¿Conoce el género del cyberpunk?

Si                      ¿Qué conoce?-----

No

4.- Le gustaría conocer un poco más del género del cyberpunk en productos audiovisuales.

Si                      No

5.- Considera que el género de la ciencia ficción tendría cabida en la industria audiovisual ecuatoriana.

Si                      ¿Por qué?-----

No                      ¿Por qué?-----

Anexo N°2.

**Fichas Investigativas**

**FICHA INVESTIGATIVA #1**

**Caso de estudio: "O2" Cortometraje Oxígeno**

TÍTULO: "O2" Cortometraje Oxígeno

DIRRECCIÓN: Martín Saltos

ORIGEN: Ecuador

AÑO: 2011/ 2012

**Descripción y Observaciones:**

Cortometraje ecuatoriano de ciencia ficción dirigido por Martin Saltos. Tiene un enfoque post apocalíptico que habla sobre la destrucción humana causado por la escasez de recursos naturales. Que ha llevado a la extinción de la mayor parte de la población humana.

Anexo N°3.

**FICHA INVESTIGATIVA #2**

**Caso de estudio: QUITO 2023**

TÍTULO: QUITO 2023

DIRRECCIÓN: César Izurieta, Juan Fernando Moscoso

ORIGEN: Ecuador

AÑO: 2013

**Descripción y Observaciones:**

De todas las producciones audiovisuales ecuatorianas, este fue el único largometraje encontrado que entra en la categoría de ciencia ficción. Tiene un enfoque social que involucra el futuro del Ecuador relacionado con el poder militar y político.

Anexo N°3.

**FICHA INVESTIGATIVA #3**

**Caso de estudio: 2045 clones en Quito**

TÍTULO: 2045 Clones en Quito

DIRRECCIÓN: Fabricio Maldonado

ORIGEN: Ecuador

AÑO: 2012

**Descripción y Observaciones:**

Cortometraje de ciencia ficción ecuatoriano que entra en la categoría de: 'biopunk', relacionado, por sus temas de novelas de misterio, a la par que indaga en el avance de la ciencia, la genética y la biología.