

tf g

memoria

comunicación  
audiovisual

---



TÍTULO: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

ESTUDIANTE: \_\_\_\_\_

DIRECTOR/A: \_\_\_\_\_

CODIRECTOR/A: \_\_\_\_\_

**PALABRAS CLAVE:** \_\_\_\_\_

**RESUMEN:** \_\_\_\_\_



## Índice

<b>1. Propuesta</b> .....	2
<b>2. Objetivos</b> .....	3
<b>3. Referentes</b> .....	3
3.1 Bloque 1 .....	3
3.1.1 Referentes temáticos .....	3
3.2 Bloque 2 .....	3
3.2.1 Referentes visuales.....	4
3.2.2 Referentes de forma .....	5
3.2.3 Referentes conceptuales .....	7
3.2.4 Referencias procedimentales: Kamui Cosplay.....	9
<b>4. El género steampunk</b> .....	10
4.1 Retrofuturismo .....	12
4.2 Orígenes del steampunk .....	14
4.3 Representación en el audiovisual .....	16
4.3.1 Cine .....	16
4.3.2 Videojuegos.....	21
4.3.3 Cómics e ilustraciones.....	27
4.3.4 Representación en la cultura .....	29
<b>5. Hell West: Implementación en un cortometraje</b> .....	32
5.1 Creando el <i>weird west</i> : Departamento de arte.....	33
5.1.1 Documentación.....	33
5.1.2 Proceso .....	34
5.1.3 Implementación.....	38
<b>6. Resultados y conclusiones</b> .....	39
<b>7. Anexo</b> .....	41
7.1 Créditos: Hell West .....	41
7.2 Fotos proceso de creación .....	46
7.3 Fotos finales .....	49
<b>8. Bibliografía</b> .....	53

## 1. Propuesta

Este proyecto es una combinación de dos bloques.

El primer bloque es teórico, concretamente de investigación, donde se expone qué es el género steampunk, donde se originó y a qué corriente de la ciencia-ficción pertenece (retrofuturo). También se explica géneros similares ejemplificados con su representación en el audiovisual y la cultura (juegos, cómics y literatura).

El segundo bloque se basa en relatar una experiencia práctica realizada en Julio de 2017, como parte del departamento de arte del cortometraje *Hell West*, del cineasta Fran Mateu. Dicho cortometraje era de temática steampunk y se realizó atrezzo acorde a esa estética.

Este trabajo se realizará mediante la investigación exhaustiva del género, y aportando reflexiones personales tras haber consultado varias fuentes. El comienzo de este proyecto data del 28 de Mayo de 2018, ha sido realizado en Alicante, y finalizado el 15 de Junio del mismo año.

El rodaje al que se hace referencia en el segundo bloque se realizó en El Campello (Alicante, Comunidad Valenciana, España), concretamente en *Fun West*, un set ambientado en el viejo oeste destinado a rodaje y actividades de ocio.

El motivo que más peso tuvo a la hora de elegir uno para hacer este trabajo fue el desconocimiento general por parte del gran público acerca del género steampunk frente a otros géneros de ciencia-ficción. Aparte de esto, actualmente estamos viviendo un acercamiento al género en España, aunque sólo en diversos ámbitos (Como convenciones especializadas), lo que hace más interesante la redacción de un trabajo como este.

Además, el haber formado parte de la pre-producción de *Hell West* sirvió de inspiración para querer plasmar esa experiencia en un trabajo y hacer un análisis en retrospectiva de la experiencia, y así valorar críticamente y poner en claro lo aprendido.

## **2. Objetivos**

Con la elaboración de este trabajo de fin de grado se pretende alcanzar los siguientes objetivos:

- Investigar el género steampunk: orígenes y géneros semejantes.
- Identificar las representaciones del género steampunk en diferentes medios.
- Exponer la experiencia en el departamento de arte de un cortometraje de dicho género. Conocer a fondo el departamento, tanto los miembros que lo forman como su organización interna.
- Analizar la metodología empleada a la hora de crear elementos de atrezzo.
- Ampliar la información sobre el steampunk dentro del mundo académico audiovisual.

## **3. Referentes**

### **3.1 Bloque 1**

#### **3.1.1 Referentes temáticos**

A nivel teórico, el principal referente es el trabajo de fin de grado de Esther María Bayó Fornés, realizado en 2016 y titulado: DISEÑO Y CREACIÓN DE PERSONAJES PARA UN VIDEOJUEGO STEAMPUNK: THE CONQUEST OF STEAM. Este tfg estuvo dirigido por Dr. Mario Paul Martínez Fabre, en el grado de comunicación audiovisual y trataba varios temas en común con este, en concreto: el género steampunk y los videojuegos. Teniéndolo como referente, se ha intentado completar la información y abrir más el abanico de investigación a todo el audiovisual (no solo a los videojuegos) y a la cultura.

### **3.2 Bloque 2**

Para el cortometraje Hell West se tuvo en cuenta varias referencias con respecto a diferentes aspectos, detalladas a continuación. Algunas referencias fueron otorgadas por el director supervisadas por el director de arte, otras consultadas libremente por el equipo.

### 3.2.1 Referentes visuales



*Fig. 1: Fotograma del videoclip Rountable Rival, de la violinista Lindsey Stirling (Stirling, 2014)*



*Fig. 2: Cosplay de estilo steampunk realizado por Elfy Aubrie, fotografía por Grant Brummet. (Aubrie, 2017)*



*Fig. 3: Carta de la colección Legends of the Cryptids titulada Máster Explorer Bérénice (Applibot, 2015)*

### 3.2.2 Referentes de forma

#### 3.2.2.1 Referentes de Color

La gama de colores eran de tonos principalmente cálidos, (principalmente marrones, rojizos, beige y dorados).



*Fig. 4: Steampunk Girl, una imagen de Irina Chernishenko (Chernishenko, 2017)*



*Fig. 5: Paleta de color Steampunk (Tokiocat, s.f.)*



### 3.2.2.2 Referentes de ropajes y texturas

Metal, cuero y telas pesadas constituyen las texturas principales que se usaron como referencia para el cortometraje. Los corsés eran esenciales para caracterizar a los personajes femeninos.



*Fig. 6: Cosplay de Jarly Cosplay con tintes steampunk. (Idrux 1337, 2017)*

### 3.2.3 Referentes conceptuales

#### 3.2.3.1 Artes conceptuales: Hell West

Los artes conceptuales fueron el referente más importante, debido a que estaban creados especialmente para usarse como tal, en concreto para cada personaje.



Fig. 7: Referencia para el personaje Connie Malone (Chápuli, Connie Malone)



Fig. 8: Primera versión de arte conceptual para el personaje El Hombre de Negro (Chápuli, Hombre de Negro). Fig. 9: Referencia definitiva para el Hombre de Negro (Chápuli, Hombre de Negro Verano)

Finalmente esta referencia fue reemplaza por la de la derecha debido a que esta implicaba una gran cantidad de telas para el rodaje que sucedió en verano.

### 3.2.4 Referencias procedimentales: Kamui Cosplay

Para el procedimiento a la hora de crear atrezzo en el departamento de arte se partió de conocimientos de los miembros, sumados a los de otros artistas, principalmente se siguieron las técnicas de **Kamui Cosplay**. La elección de esta artista alemana se debe a que tiene casi veinte años de experiencia como artesana y creadora de trajes, comparte todos sus consejos y sus explicaciones son claras y concretas.

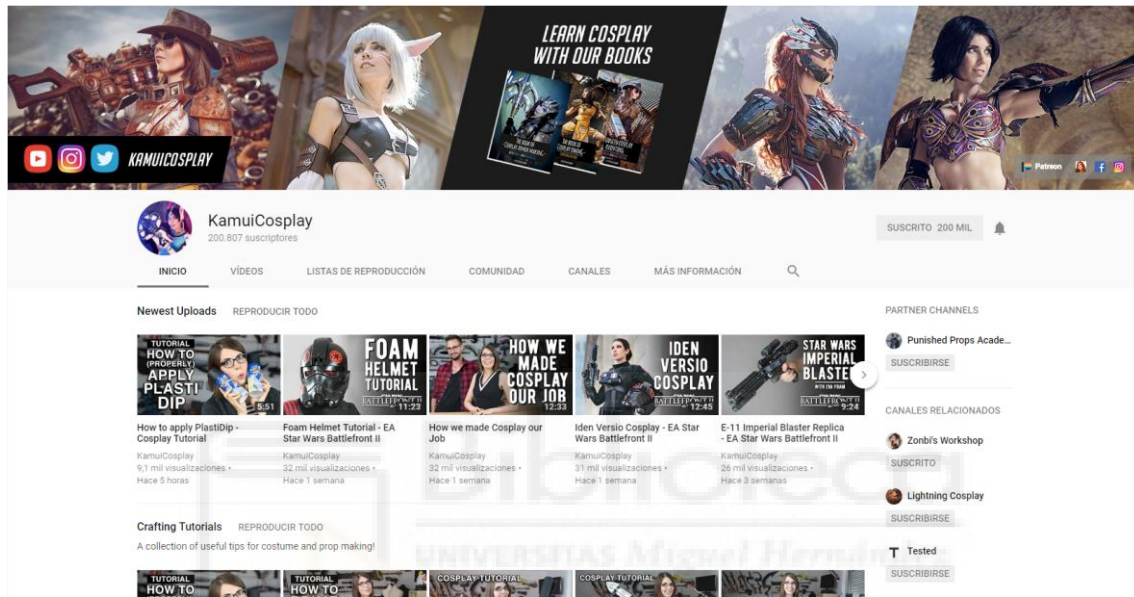


Fig. 10: Canal de Youtube de Kamui Cosplay (Kamui Cosplay, 2010)

#### 4. El género steampunk

*Steampunk* es un término inglés (*steam*: vapor), que sirve para designar al género que está ambientado en una ucronía<sup>1</sup> en la que la sociedad toma como energía principal el carbón y el vapor, habiendo evolucionado tecnológicamente a partir de estos y no de la electricidad como actualmente. La estética steampunk se caracteriza por maquinarias compuestas de engranajes, tubos y visores, además de moda inspirada en la época victoriana. Puede recibir influencias estéticas también de la cultura gótica.

El sufijo *-punk* hace referencia a las expresiones literarias, artísticas e ideológicas que surgieron con la música punk a mediados de los años 70, y este sufijo se utiliza de forma genérica para englobar todo a lo que el punk haya inspirado. Concretamente el steampunk posee este sufijo a causa de los elementos comunes que tiene con el *cyberpunk* (también denominado ciberpunk en español), y por eso es normal que se relacione con él. El cyberpunk es un género de la ciencia ficción que mezcla alto nivel tecnológico con bajo nivel de vida, y está impregnado de la ideología punk. Por ideología punk entendemos: desafío a la autoridad, rechazo a las normas y cualquier tipo de dogma establecido, desprecio a las masas y gran presencia del “*do it yourself*” (Hazlo tú mismo) como exaltación del individualismo.

Pese a que el steampunk no tiene tan arraigados los sentimientos de rebeldía y desafío a la autoridad sigue compartiendo elementos de la ideología punk que hacen que mantenga este sufijo, especialmente con el “*do it yourself*” debido que uno de los pilares del género steampunk son extraordinarias invenciones mecánicas. Estas invenciones son únicas, obras de creadores particulares, completamente opuestas a la producción en masa que poseemos estos días. Además, esta individualidad suele traspasar normas éticas (un gran tópico en la narrativa steampunk es ver a personajes con un brazo biónico o cualquier tipo de aumentos mecánicos).

Pese a todo, el steampunk rezuma aristocracia y elegancia, y puesto que como su origen se liga a la Inglaterra Victoriana como comentaremos más adelante, también tiene presencia el famoso protocolo inglés.

---

<sup>1</sup> Ucronía: Reconstrucción de la historia sobre datos hipotéticos. (Real Academia Española, 2017)

Todos estos componentes construyen la atmósfera particular del género, con una gama de colores siempre cálidos, con gran presencia de los engranajes, y las válvulas, que chocan con nuestra manera de entender la tecnología: cada vez más ligera, pequeña, efímera e intangible. En contraposición a la realidad, el steampunk nos ofrece un ambiente con un encanto nostálgico particular, con ruidos de maquinarias pesadas, capaces de transportarte a un mundo en el que la revolución industrial es eterna, y nada es inalámbrico ni fácil.



*Fig.11: Traje de buzo Steampunk. (Ahora Mairena información, 2014).*

## 4.1 Retrofuturismo

El steampunk es un subgénero del **retrofuturo** o **retrofuturismo**. Este término fue acuñado por el polifacético editor Lloyd John Dunn, en 1983, el cual serviría para definir su propia revista artística, que publicaría 5 años más tarde. (Álex, 2015)

Una definición concisa y concreta podría ser la siguiente:

“El retrofuturismo se define como el movimiento ucrónico social y artístico que basa su inspiración en el concepto de futuro de una época pasada concreta.” (Díaz, 2012)

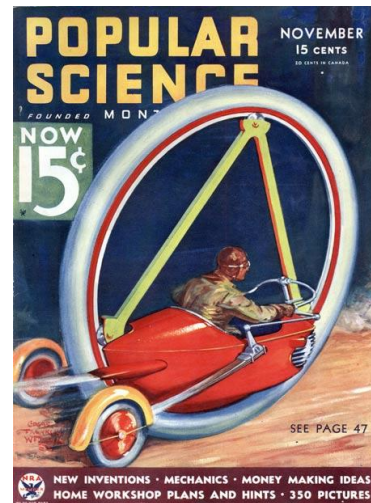


Fig. 12: Portada de la revista Popular Science. (The Clinic Online, 2012)

Además del steampunk, el retrofuturismo comprende también:

-El **atompunk**, una ucronía que bebe del periodo entre 1945 y 1965, donde la energía atómica estaba en alza y comenzaban los primeros programas espaciales. Normalmente el atompunk se enmarca en ambientes postapocalípticos, derivados de accidentes provocados por la energía atómica. La saga de videojuegos **Fallout**, es la saga más representativa del atompunk.

-**Dieselpunk**, es un universo alterno que se basa en el cine negro y la época entre los años 20 y 50, buscando combinar dicho espíritu con tecnología futurista. Los videojuegos **Bioshock** y **Bioshock 2**, se ambientan en una ciudad ficticia submarina, con estética Art-decó, música de jazz y elementos futuristas.



Fig. 13: Escenario del videojuego Bioshock. (Irrational Games, 2007)

-**Bitpunk:** Este último retrofuturismo se apoya en las corrientes estéticas y tecnológicas de entre los años 70 y 90, marcado por las **luces de neón**, y gran importancia de la **informática**. Este retrofuturismo bebe también de las inquietudes y problemas de la época como: el acoso del terrorismo internacional, la aparición del Sida como pandemia, el movimiento feminista y el sentimiento étnico. Ejemplos del bitpunk sería el videojuego **Farcry 3: Blood Dragon**, y en el audiovisual ejemplos como la popular película **Tron** o el mediometraje **Kung Fury**.



Fig. 14: Portada del videojuego Farcry 3: Blood Dragon (Ubisoft Montreal; Ubisoft Shanghai, 2013)

Entonces ¿Por qué si el cyberpunk es el padre en cuanto a nomenclatura de todos estos géneros retrofuturistas, no se engloba como tal? Eso es porque actualmente, en base a lo que por ahora conocemos, es un futuro teóricamente posible, que no representaría un retroceso en cuanto a combustibles ni a tecnología (a diferencia de los otros géneros retrofuturistas).

## 4.2 Orígenes del steampunk

El origen verdadero del steampunk es anterior al origen de este término, el steampunk es tan antiguo como la estética que intenta evocar: La llamada era Victoriana. Sus orígenes se pueden rastrear a mediados del siglo XIX, aunque en esa época no se consideraba retrofuturo puesto que se concebía como verdadera ciencia-ficción especulativa.

El ambiente de la época hacía pensar que ese sería su futuro: Inglaterra era una potencia mundial, y se esperaba que siguiera siéndolo, las vías de ferrocarril estaban uniendo las ciudades más importantes y el poder del vapor y del carbón estaban en su pico más alto. Todo ello sumado a las fantasías de Julio Verne, H.G. Wells y Mary Shelley hacían pensar que en el futuro poseerían una tecnología más avanzada pero partiendo de su tecnología del momento. Ejemplos de algunas de estas obras, que eran steampunk inconsciente fueron *De la tierra a la luna* (Julio Verne, 1865), *Los primeros hombres en la luna* (1901, H.G. Wells), que sirvieron de inspiración para que George Méliès rodase *Viaje a la luna* en 1902, que posee tintes de lo que ahora conocemos como steampunk.

No parecía descabellado, una sociedad futura interesada en la ciencia y la **invención** de artilugios aún más que en la época. Esta fantasía tenía mucho sentido debido a que en la era victoriana confluyen varios inventos importantísimos para la sociedad como: la fotografía, la luz eléctrica que se empieza a introducir en los hogares, Darwin publica “El origen de las especies”, el pensamiento científico combate al religioso y los zeplines y las primeras máquinas voladoras inundan el cielo por primera vez.

Y así nace realmente el steampunk, impregnado de esperanza, hambre de ciencia y la ilusión de un futuro en el que los inventos están a orden del día, extraños artilugios llenan los hogares y decoran las ropas, y el que todo el mundo está a la última. Este último punto, recibía influencias de la moda del momento: elegantes chalecos y trajes para los hombres (siempre con su reloj de bolsillo) y abultadas faldas y corsés para ellas, con peinados elegantes y elaborados.

Como término, el steampunk nació como un subgénero del retrofuturo, como mencionábamos en el punto anterior. El término fue acuñado a finales de 1980, cuando el escritor K.W. Werner buscaba un término que describiera sus trabajos, que se inspiraban en la época victoriana e imitaban los estilos de H.G. Wells (entre otros).



Aunque el steampunk actualmente está sufriendo una serie de “mutaciones”, que lo mezclan ya no tanto con la ciencia ficción como con la fantasía, añadiendo magia y leyendas a este futuro lleno de máquinas y vapor (En el punto siguiente aparecerán algunos ejemplos).



## 4.3 Representación en el audiovisual

### 4.3.1 Cine

En el cine de acción real la representación “pura” del género steampunk ha sido escasa. Obviando las adaptaciones de libros que ya eran steampunk (Como puede ser el caso de *20.000 leguas de viaje submarino* basado en la obra de Julio Verne), o películas tan antiguas como para poder imaginarse estos retrofuturos (Por ejemplo *Metrópolis*, de Fritz Lang, de 1927), los títulos más destacados por su fidelidad al género serían los siguientes:

**-Wild Wild West**, ambientada en un extraño viejo oeste, con máquinas voladoras y gran presencia del ferrocarril. Barry Sonnenfeld, su director, nos transporta a una gama de colores cálidos y a una sociedad llena de extraños artilugios que llevaron a la gran pantalla, con un reparto conocido, al género steampunk. Nota IMDB<sup>2</sup>: 4.8/10.



Fig. 15: Fotograma de *Wild Wild West* (Sonnenfeld, 1999)

**-La ciudad de los niños perdidos:** Esta película francesa transcurre en su mayoría en una fortaleza marina flotante oculta en la niebla, cuyo aspecto es puramente steampunk. Posee elementos clásicos de este estilo como ojos con lupas, artilugios llenos de engranajes y fuerte presencia del metal en la arquitectura. Nota IMDB: 7.6/10.

---

<sup>2</sup> Internet Movie Database: <https://www.imdb.com/>



*Fig. 16: Fotograma de La ciudad de los niños perdidos (Jean-Pierre Jeunet, 1995)*

**-La invención de hugo:** La invención de hugo es una película ambientada en los años 30, que se la podría catalogar de steampunk. Esto es debido a los componentes de ciencia-ficción que introduce en la historia, especialmente los autómatas (Robots compuestos por tecnología steampunk) y las fantasías de George Méliés, que están impregnadas de ese steampunk de antes de la catalogación, el de las historias de H.G. Wells y Julio Verne.  
Nota IMDB: 7.5/10.



*Fig. 17: Fotograma de La invención de Hugo (Scorsese, 2011)*

**-Suckerpunch:** En este film el universo steampunk es imaginado por la protagonista, en contraposición al mundo real, la gama cromática de este mundo interior es de tonos

cálidos, mientras que la realidad es de tonos fríos. Entre los elementos steampunk destacan: la multitud de zepelines y artilugios voladores, y la gran presencia de la maquinaria en general, siendo básica en la narrativa de la historia. Nota IMDB: 3.8/10.



Fig. 18: Cartel promocional de la película *Suckerpunch* (Snyder, 2011)

Al margen de estas películas mencionadas que si pertenecen a un steampunk estricto, existen otras historias en la que la estética steampunk es algo accesorio. Es decir, películas en las que el steampunk juega un papel meramente ornamental, y no es un elemento que influya en la trama sino que sirve para añadir riqueza visual cogiendo algún elemento del género. Algunos ejemplos podrían ser:

**-La brújula dorada:** Más que en lo tecnológico (a excepción de los zepelines steampunk), esta película adopta del género el aire neo-victoriano, para enriquecer una atmósfera que toma tan solo la parte elegante del steampunk, alejando toda aquella mitad que define al género del “*do it yourself*”: los obreros llenos de aceite de motor, las prótesis mecánicas o la fiebre tecnológica. En *La brújula dorada* el steampunk es meramente accesorio para embellecer una historia juvenil de tinte fantástico, y para dar verosimilitud a una realidad paralela a la nuestra en la que cada persona posee un inseparable compañero animal. Nota IMDB: 6.1/10.



*Fig. 19: Fotograma de La brújula dorada (Weitz, 2007)*

**-Hell Boy y Hell Boy 2: El ejército dorado:** En esta saga ocurre lo mismo que lo anterior, mientras que la historia elige pasear más por la rama de la fantasía (tramas de maldiciones, leyendas y personajes que son demonios, hombres pez y chicas con poderes), el escenario y los vestuarios se enriquece con elementos steampunk, como armas, trajes y accesorios propios del género. Nota IMDB (Hellboy): 6.9/10. Nota IMDB (Hellboy 2): 7 /10.



*Fig. 20: Fotograma de Hellboy 2: El ejército dorado (Toro, 2008)*

En animación (como en comic que se menciona posteriormente) es más común ver este tipo de géneros más minoritarios, ya que el dibujo permite abaratar en costes y plantear tecnología muy difícil de llevar a la realidad o de generar por ordenador. En lo que

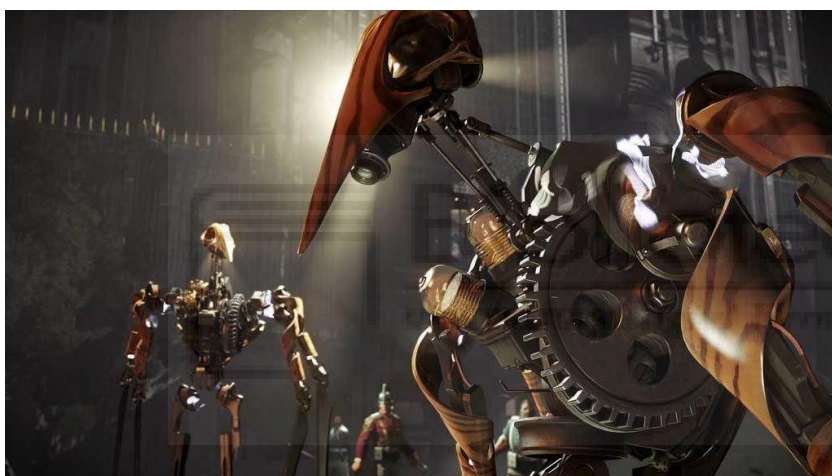
respecta a animación destaca *Atlantis* (Trousdale & Wise, 2001), la popular película infantil que retrata una Atlántida con tecnología de tintes steampunk mezclados con estilo tribal; la película japonesa *Suchimubô* (*Steamboy*) (Ôtomo, 2004), que es plenamente fiel a los estándares del estilo o la ya conocida *El castillo ambulante*, (Miyazaki, 2004) producida por *Studio Ghibli*.



### 4.3.2 Videojuegos

La atractiva atmósfera steampunk ha servido de inspiración para el panorama actual de videojuegos, según un artículo del portal *Alfa Beta Juega* (Silvera, 2017), del que he podido extraer algunos de los más fieles al género:

**-Dishonored y Dishonored 2:** Ubicados en las ciudades ficticias de Dunwall y Kamaca respectivamente, esta pareja de videojuegos narra la historia de venganza de Corvo Attano y su hija Emily Coldwin, mezclando steampunk con toques de magia oscura que, por la esencia steampunk de la tecnología y la sociedad neo-victoriana, constituyen uno de los juegos más representativos del género. Nota Metacritic<sup>3</sup> (Dishonored): 91/100. Nota Metacritic (Dishonored 2): 88/100.



*Fig. 21: Fotograma del tráiler de Dishonored 2 (Arkane Studios, 2016)*

**-The Order 1886:** Junto a los dos títulos anteriores formarían el trío de videojuegos steampunk más importantes hasta la fecha, a nivel de ventas, potencia de sus desarrolladoras, aceptación popular y fidelidad al género. The Order 1886 fue alabado por la crítica en lo que respecta a su cuidado diseño, con trajes detallados y en su representación del Londres alternativo. Nota Metacritic: 63/100.

---

<sup>3</sup> Sitio web que recopila reseñas de videojuegos, entre otros: <http://www.metacritic.com/>



*Fig. 22: Captura del videojuego The Order (Ready at Dawn, 2015)*

-**Thief:** Este videojuego opta por enfocar el steampunk de una manera muy oscura, mostrando la decadencia tras la aparente elegancia de la época victoriana, situando al jugador en una ciudad sin nombre, con la peste invadiendo las calles. El steampunk en este videojuego es menos recargado, más primigenio y sin ostentaciones que lo embellezcan. Nota Metacritic: 67/100.



*Fig. 23: Cartel promocional del videojuego Thief (Eidós Montreal, 2014)*

-**Machinarium:** Desarrollado únicamente por 7 personas de nacionalidad checa, Machinarium es una aventura gráfica repleta de puzles. Aborda la temática steampunk desde la inocencia, con un trazado casi infantil, en escenarios 2D plagados de detalles y máquinas a partes iguales. Nota Metacritic: 85/100.





*Fig. 24: Captura del videojuego Machinarium (Amanita Desing, 2009)*

**-Syberia:** Al igual que el anterior, se trata de una aventura gráfica, pero la ambientación steampunk en este caso tiene como marco un pueblo alpino, en el que se ubica una empresa que construye autómatas. Escenarios helados con puzles y el personaje de un excéntrico inventor, son los elementos que se combinan con el steampunk para crear Syberia. Nota Metacritic: 82/100.



*Fig. 25: Captura del videojuego Syberia (Microïds, 2002)*

**-Bioshock infinite:** Este videojuego, además de adoptar la mecánica steampunk, coquetea con física de ciencia-ficción, realidades alternativas y brechas interdimensionales. A diferencia de las dos entregas anteriores de la saga, este juego se considera un videojuego steampunk, que presenta una ucronía en la que se ha construido una ciudad en las nubes. Nota Metacritic: 94/100.



*Fig. 26: Captura del videojuego Bioshock Infinite (Irrational Games, 2013)*

**-Guns of Icarus:** Abiertamente declarado puramente steampunk por sus desarrolladores, este videojuego transcurre a bordo del zepelín Icarus, el cual el jugador debe tratar de defenderlo de las amenazas y repararlo. Al considerarse steampunk a sí mismo, el juego lleva el estilo al detalle, sin mezclarlo con ninguna otra corriente. Nota Metacritic: 67/100.



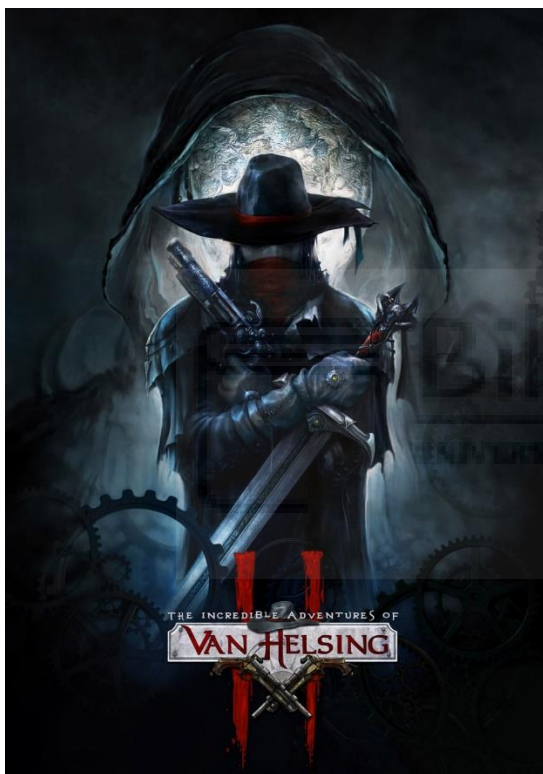
Fig. 27: Captura de pantalla del videojuego *Guns Of Icarus Online* (Muse Games, 2012)

**-We need to go Deeper:** Este videojuego indie se trata de un cooperativo de cuatro jugadores en el que el objetivo es sumergirse con el submarino de manera segura, sostenible y a mayor profundidad posible. Se define a sí mismo “con inspiración en el mundo submarino de Julio Verne”, y está incluido en la clasificación debido a lo steampunk de dicha tecnología imaginada por Julio Verne. Sin valoración por Metacritic.



Fig. 28: Cartel promocional del acceso anticipado al videojuego *We Need to go Deeper*. (Deli Interactive, 2016)

**-The Incredible Adventures of Van Helsing:** Al igual que sucede en la clasificación cinematográfica este videojuego de rol de acción no podría considerarse puramente steampunk pero tiene tintes del género. Van Helsing es una historia que por su estilo fantástico suele decorarse siempre con elementos propios del steampunk (En la adaptación al cine, la historia de Van Helsing de 2004 también adoptaba algunos elementos como podían ser las armas o los corsés de la co-protagonista. En este caso, el videojuego presenta inspiración steampunk en las armas, el uso de engranajes como elemento decorativo y en la arquitectura (steampunk combinado con arquitectura gótica).  
Nota Metacritic: 72/100.



*Fig.29: Cartel del protagonista del videojuego (NeocoreGames, 2013)*

### 4.3.3 Cómics e ilustraciones

En estos medios es mucho más popular la estética steampunk, debido a que las artes plásticas han tenido siempre menos miedo de experimentar con lo extraño y mezclar elementos para crear nuevos mundos. Además, al igual que en la animación, el dibujo es una herramienta capaz de crear elementos que serían imposibles o muy complicados de llevar a un entorno real o virtual interactivo (como es el caso de los videojuegos).

El ejemplo más popular de cómic steampunk sería “**La liga de los hombres extraordinarios**”, que tuvo una película homónima en 2003 pero que no respetaba tanto la estética y la esencia del género (además de otras grandes diferencias). Su popularidad se debe a que está escrito por Alan Moore uno de los grandes autores de comic y editado por DC comics (responsable de sagas como Batman o Superman)



*Fig. 30: Fragmento de la portada del volumen 1 del cómic La Liga de los Hombres extraordinarios. (Moore & O'Neil, 1999)*

En el mundo de la ilustración son cientos los ejemplos de autores que realizan alguna obra con temática steampunk. Destacar el trabajo de **Brian Kesinger**, ilustrador que ha trabajado para grandes producciones como Rompe Ralph y Big Hero 6, que posee decenas de ilustraciones de género steampunk.



*Fig. 31: Ilustración titulada Darjeeling (Kesinger, Darjeeling). Fig. 32: Ilustración titulada Tea Girl (Kesinger, Tea Girl).*

#### 4.3.4 Representación en la cultura

El steampunk está presente también en otros lugares, como pueden ser figuras de acción, novelas, y todo tipo de juegos de mesa. En la actualidad, la creación de juegos de mesa con temática steampunk está en auge, debido al gran atractivo visual del género. Son varios los títulos que destacan de los últimos años, entre ellos:

**-Misión: Red Planet:** Este juego de mesa se basa en la obtención de recursos para sostener a una población en constante aumento, impregnado de la ideología y estética steampunk: culto a las máquinas, energías de vapor y moda victoriana.



Fig. 33: Banner de la segunda edición del juego de mesa Misión: Red Planet (Cathala & Faidutti, 2015)

**-Steam States:** Un juego de rol de aventuras de temática steampunk, ubicado en los Estados Unidos de Ansalace, que podría considerarse un *weird west* (término explicado en el siguiente punto).

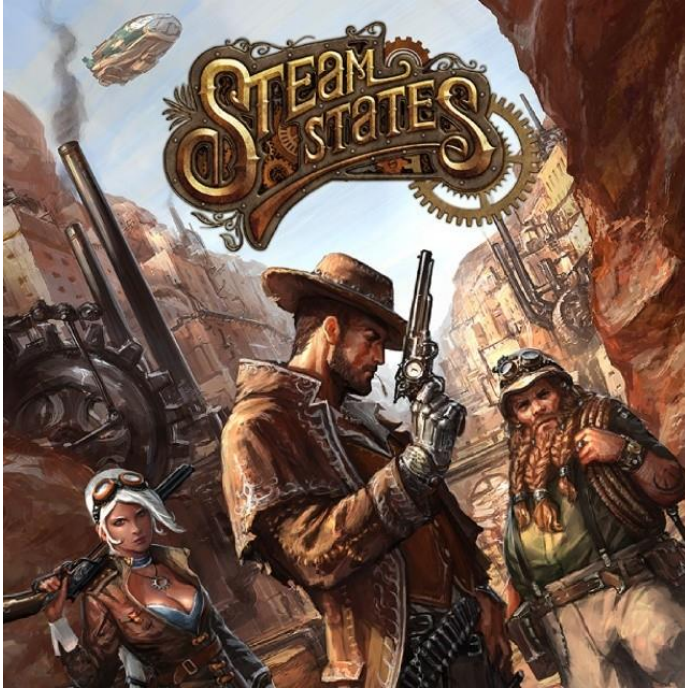


Fig. 34: Una de las múltiples ilustraciones pertenecientes al juego de mesa de rol *Steam States* (Edge Entertainment, 2015)

Pero la temática steampunk es anterior a este siglo, siendo el siguiente juego su representación más antigua en este ámbito:

**-Sky Galleons of Mars:** Según la página web *Board Game Geek* (Rehiner, 2006), este juego de tablero ocupa el puesto número uno como el más antiguo de temática steampunk y el que más respeta el estilo hasta la fecha. Es un juego que se basa en el combate táctico de naves fantásticas de estética victoriana.



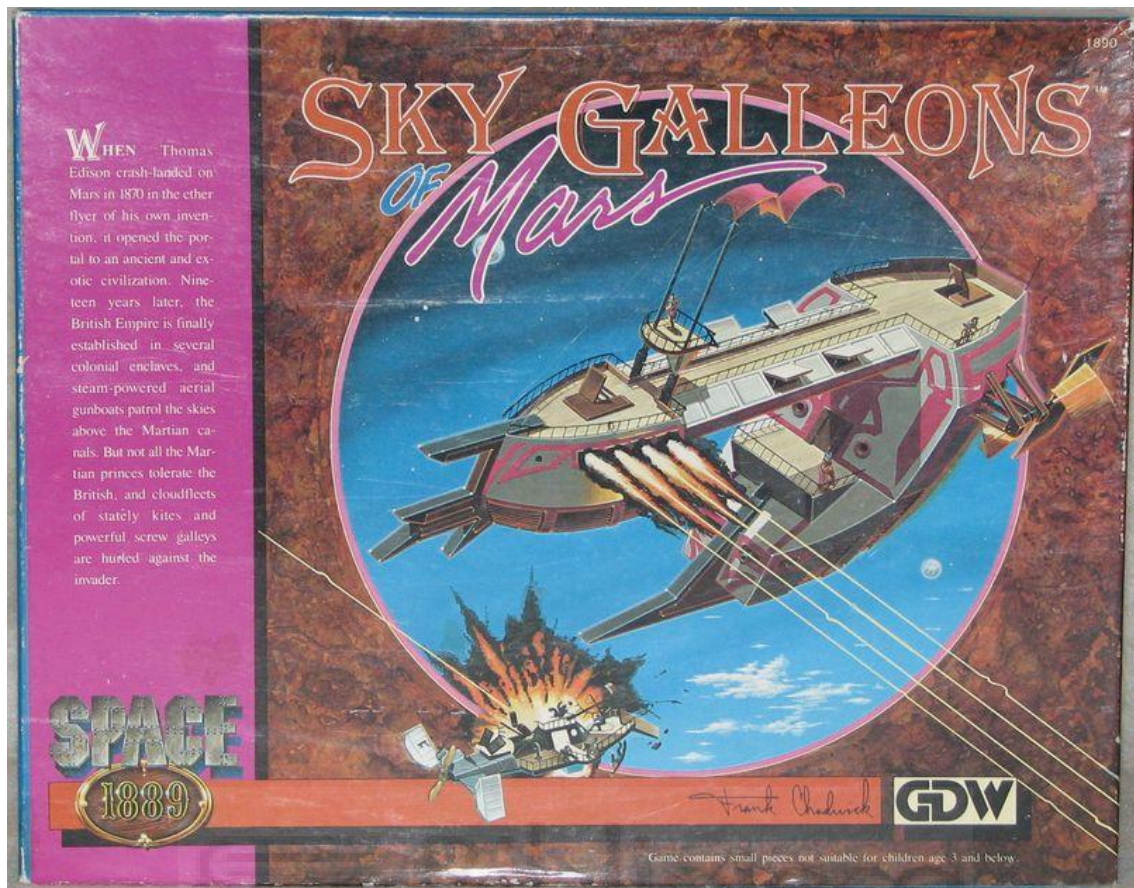


Fig. 35: Caja del juego de tablero *Sky Galleons of Mars* (Chadwick, Miller, & Wiseman, 1988).

## 5. Hell West: Implementación en un cortometraje

*Hell West* es un cortometraje realizado en la Escuela de Cine UMH, que cuenta la historia de Connie Malone, la mujer del Sheriff McGregor, y de como ella es la última habitante del pueblo, que está asolado por una maldición que vuelve el aire irrespirable. Ella alimenta a una misteriosa criatura, que luego se descubre que es su marido, que ha sido transformado en un monstruo a causa de la maldición. Connie finalmente deberá luchar con el hermano malvado de su marido (Un oscuro doctor que estaba enamorado de ella), y con la muerte de este, se cura la maldición y el sheriff es humano de nuevo.

En la historia aparecen también tres mercenarios (Kimera Steam, Max Slim y Pig Candy), que junto a “el ahorcado”, hacen de narradores para contextualizar la historia del pueblo y de los protagonistas.

Fue rodado en un set del Campello (Alicante), llamado ‘Fun West’, ambientado en el viejo oeste.



Fig.36: Fotografía del set de Fun West (Fuente: Elaboración propia)

Esta trama está englobada en el género del *weird west* un subgénero del steampunk enmarcado en el viejo oeste, pero con características comunes a su género madre. Aunque el *weird west* se considere subgénero del steampunk también puede derivar del *cyberpunk*, el estilo postapocalíptico y otros tipos de ciencia ficción.

## 5.1 Creando el *weird west*: Departamento de arte

En *Hell West* el departamento de arte tuvo un gran peso. Se encargó, entre otros, de confeccionar armas, utilería y vestuarios para el cortometraje.

El departamento de arte se desglosó de la siguiente manera<sup>4</sup>:

-Dirección de Arte: La figura del director de arte se encargó de coordinar a todos los miembros, siendo el nexo de unión entre el departamento y el director general del cortometraje.

-Atrecistas y costureros: Encargados de la confección de elementos tanto de atrezzo como textiles. Al ser una producción pequeña no se desglosó más de esto, pero normalmente suele dividirse en: carpinteros, jardineros, pintores, ilustradores y diseñadores de moda, entre otros (Blog Dirección de arte, s.f.).

-Supervisión de arte: Esta figura estaba encargada, como especialista en bellas artes, de supervisar todo el trabajo realizado, y comprobar que todos los elementos poseían coherencia con el género.

-Atrecista de rodaje: encargado de caracterizar la escena con los elementos elaborados.

-Maquilladores y peluqueros: Funciona casi como un pequeño subdepartamento dentro de arte, trabajan en pre-producción junto al director decidiendo el aspecto del maquillaje y los peinados, y en rodaje elaborándolos.

### 5.1.1 Documentación

Los personajes estaban basados en unos *concept art*<sup>5</sup> que nos compartieron un mes antes de la grabación y las referencias marcadas (Ver punto Referencias).

---

<sup>4</sup> Nombres de los trabajadores en Anexo: Créditos Hell West

<sup>5</sup> *Concept art*: Artes Conceptuales (Ver punto Referencias)

### 5.1.2 Proceso

El departamento de arte se formó al inicio de la fase de pre-producción del cortometraje, 1 mes y medio antes aproximadamente del rodaje. Los puestos dentro del proyecto fueron decididos por el director de la escuela de cine<sup>6</sup> en base a nuestros conocimientos y peticiones personales. El departamento de arte comenzó la pre-producción antes que muchos departamentos debido a la gran cantidad de elementos que había que preparar.

La metodología para crear los *props*<sup>7</sup> era la siguiente:

En primer lugar, con el guión en la mano, se repasaron qué elementos hacían falta en cada escena y para cada personaje. Después, en reuniones del departamento, el director de arte (Dr. Mario Paul) o el director del corto (Fran Mateu) explicaban que estéticas tenía cada personaje o elemento, apoyándose en los *concept arts* o en imágenes de referencia. En base a eso se desglosaron todos los elementos en la plataforma virtual *Trello*<sup>8</sup>, una herramienta on-line que sirvió para organizar todas las necesidades. Trello sirvió para detallar las necesidades, compartir las tallas otorgadas por los actores (Ya que a la mayoría no se les pudo medir), la web también ofrecía un chat temático dentro de cada listado, y un sistema de etiquetas que permitió una organización en función de colores: verde para lo terminado, naranja para lo pendiente de aprobar por el director, rojo para lo urgente, y morado para lo que estaba en proceso (tanto de búsqueda como de confección).

---

<sup>6</sup> Ver Anexo: Créditos de Hell West

<sup>7</sup> Anglicismo para designar la utilería y los accesorios comúnmente usados en el cine u otros espectáculos. (Linguee, 2018)

<sup>8</sup> <http://www.trello.com>, por Fog Creek Software

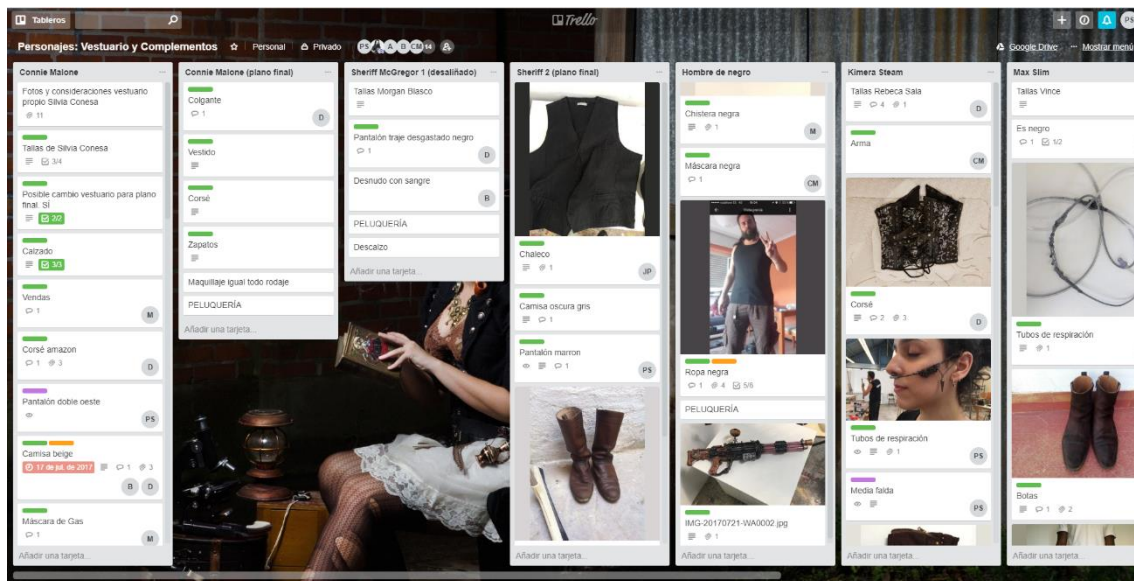


Fig. 37: Captura de la web Trello (Fog Creek Software, 2011)

El siguiente paso fue buscar en tiendas (físicas y virtuales), en rastros y mercados de segunda mano piezas ya similares a las que se buscaban o para usar como base. Todo ello fue una tarea complicada porque había que ajustarse al presupuesto: únicamente 170€ para caracterizar a 7 personajes y 30€ destinados a maquillaje.

Una vez comprados los elementos que íbamos a usar enteros o como base, compramos materiales de caracterización y se hizo una recolección de cosas que se tenían en casa que pudiesen servir para crear el look steampunk (bombillas, alambres, etc.).

Después se hizo inventario de todo lo disponible y se actualizó la plataforma Trello. Para crear los *props* necesarios para Hell West, la Escuela de Cine UMH habilitó un taller en el campus de Altea, en la facultad de Bellas Artes, donde se pudo comenzar a trabajar.



Fig. 38: Una de las mesas de materiales que se tenía en el taller (Fuente: Elaboración propia).

En este taller se crearon las armas de los personajes (y sus fundas), los respiradores, las máscaras de gas, el colgante de Connie, el sombrero del Hombre de Negro, accesorios variados (cinturones, estuches,...) y un bastón para un actor que lo necesitaba (que finalmente no fue usado en el cortometraje). El proceso de creación para cada pieza era diferente pero solían compartir los siguientes puntos:

-Planificación: con el material base que se tenía y las referencias claras el primer punto era decidir cómo iba a ser la pieza. A menudo se marcaba con rotulador de qué color se pintaría cada parte para tenerlo claro.

-Montaje: Sobre la pieza base se cortaban las partes que fuesen necesarias o se añadían los anexos pertinentes para que tuviese la forma deseada.

-Imprimación: Se aplicaba una capa de látex vinílico para que la pintura se agarrase correctamente y no desconchase. En el caso de usar materiales como corcho, poliestileno o gomaeva eran necesarias varias capas para sellar los poros del material, además de que evitar que la pintura en spray deshiciera o deformara los materiales.

-Pintura: En función del tipo de pintura se tenían que tener ciertas consideraciones (como la del spray mencionada en el punto anterior), como por ejemplo si la pintura era de base aceite (como óleo o similar) tardaría más tiempo en secarse que las acrílicas, pero ofrecía otro tipo de reflejo.

-Detalles: Una vez pintada la pieza se añadían anexos como pequeñas bombillas, cintas de tela que cubriesen el mango de las armas, engranajes,... Todo ello con el objetivo de intentar alcanzar la estética más realista posible dentro de la contextualización steampunk.

-Envejecido: El siguiente paso era añadir el envejecido. En el caso de la ropa blanca se usaron finalmente cafés y tés (después de un intento fallido de usar tinte para la ropa muy diluido), para que perdiesen la blancura que recordaba a la época actual y adoptasen ese beige *vintage* tan característico. El cuero y los props fueron envejecidos principalmente con betún de judea, que provocaba un efecto estropeado por el tiempo, y acrílico negro, que intruducimos en las grietas y zonas concretas de las piezas donde pudiese haberse acumulado suciedad. El acrílico fue aplicado con la técnica de pincel seco, que consiste en aplicar muy poca pintura sobre el pincel seco (retirando el exceso si fuese necesario con un papel) y frotar el pincer contra la pieza, haciendo movimientos en el mismo sentido y repasando las zonas donde más se acumularían los residuos (como las partes interiores o las muescas). Para generar el efecto metálico en el plástico, dábamos pequeños toques con esta técnica pero con pintura plateada, en las zonas más “altas” de la pieza, es decir, justo las contrarias de donde colocábamos el negro (esto simulaba un descorchamiento por rozamiento, donde el plateado que pintábamos simulaba el metal inferior), también lo aplicábamos en los cañones de las armas (como si hubiesen sido desgastados por las balas) y allí donde considerábamos necesario.

-Barniz: Como último paso algunas piezas tuvieron una capa de barniz, no para buscar brillo (ya que se usó un barniz mate) sino para proteger el trabajo ya que debían soportar temperaturas altas, el sudor de los personajes y demás condiciones adversas para los materiales en el rodaje.

Las armas supusieron el mayor reto, debido al poco tiempo que se tenía para trabajar y el escaso presupuesto mencionado anteriormente. Como base para empezar a crear, se utilizaron pistolas infantiles (de agua, o estilo *Nerf*, de balas de gomaespuma). Después, se añadieron accesorios que reforzasen la idea steampunk de las armas (elementos característicos del estilo como engranajes, bombillas, válvulas, etc.). También

se cortaron las partes de las armas que creímos necesarias y añadimos extensiones a otras hechas de tubos de cartón, corcho, etc. (Como fue el caso de la de Connie Malone, que por guion se exigió que tuviese una culata amplia para poder golpear a otro personaje con ella).



*Fig. 39: Arma de Connie Malone. En concreto se hicieron dos copias idénticas de esta, una para ser lanzada en una escena y la otra para el resto del rodaje. En esta imagen se pueden apreciar los detalles de todas las partes del proceso de creación (Fuente: Elaboración propia).*

### 5.1.3 Implementación

Además de los props y el vestuario, el maquillaje jugó un papel importante; especialmente en “el ahorcado” (el narrador de la historia) y la mercenaria Kimera Steam. La unión del trabajo de arte y la presencia del actor formaron así el aspecto definitivo de cada personaje.

En el proceso de **producción**, las intervenciones del departamento de arte fueron menores. Se encargaron de transportar los elementos producidos en la pre-producción al set, organizando un vestuario organizado por personajes y una zona de maquillaje. En el rodaje el departamento de arte se encargó de:



-Atreazar las escenas con los elementos preparados, y añadiendo polvo, y suciedad.

-Caracterizando a los personajes mediante maquillaje

-Reparar los elementos estropeados en el rodaje o realizar los ajustes de vestuario necesarios a los actores a los que no se les había probado la ropa.

En cuanto a la **postproducción**, el departamento de arte no estuvo presente a excepción del director de arte, que supervisó el etalonaje, asegurándose que la estética steampunk se mantenía hasta la versión final del cortometraje.

## **6. Resultados y conclusiones**

De la investigación realizada se pueden extraer varias conclusiones:

El steampunk constituye actualmente un género en crecimiento, que poco a poco va ganando importancia para el gran público, pero siempre ha poseído dicha importancia en ámbitos especializados. Se puede concretar que como género tiene su origen en la ciencia-ficción de época victoriana, en la Inglaterra de la Revolución industrial y con gran influencia de las historias de Julio Verne y H.G. Wells. Pero, etimológicamente tiene su origen aproximadamente en los años 70, con el surgimiento de nuevas corrientes de ciencia-ficción, que recuperaron la visión del futuro de esa época, nombrando esta ciencia-ficción especulativa del siglo XIX.

Se ha diferenciado también el steampunk de otros géneros en base a su apariencia de estilo, ideología y temáticas. Se han destacado algunas de las representaciones del steampunk en diversos medios, en base a la cantidad de elementos del género que incorporaban.

Respecto a la experiencia en el cortometraje de Hell West, destacar que se ha podido comprobar el funcionamiento del departamento de arte, y diferenciar claramente su organización, tanto externa como interna. Se ha plasmado una metodología general para la caracterización de elementos de atrezzo steampunk. Pero, al observarlo con retrospectiva, también se han podido identificar errores en la metodología, como el hecho de que a pesar de proteger los props con barniz e imprimirlos inicialmente, se produjeron desconchamientos en la pintura que hubo que reparar en rodaje, provocados por el sudor de los actores y actrices, y las elevadas temperaturas. También se erró en el supuesto de la talla de la protagonista, lo que provocó que hubiese que retocar los pantalones en el mismo día de rodaje por falta de previsión por parte del departamento de arte.

Teniendo en cuenta que este es el segundo trabajo de fin de grado en Comunicación Audiovisual mediante la Universidad Miguel Hernández de Elche que tiene como temática el género steampunk, se podría considerar que este trabajo amplía la información sobre el tema dentro del mundo académico de dicha universidad.

Después de investigar a fondo sobre el género, lo que más impactante resulta es el hecho de que este retrofuturo que es el steampunk se consideraba la única opción viable hace un par de siglos. La idea de pantallas táctiles, hologramas y realidad virtual que para esta generación es una realidad era inimaginable en el pasado. Quizá la ciencia ficción como se conoce actualmente (incluido el género estrella del cyberpunk) que parece especular con un futuro lógico para la sociedad actual, adquiera el toque nostálgico en cincuenta años, incluso menos, y todas las posibilidades que caben en la cabeza de cualquier ciudadano contemporáneo aún se queden pequeñas en comparación con lo que está por venir.

¿Estaremos fracasando en nuestro supuesto de **futuro**?



## **7. Anexo**

### 7.1 Créditos: Hell West

#### **Reparto**

Silvia Conesa, como Connie Malone

Rebeca Sala, como Kimera Steam

Morgan Blasco, como el Sheriff Marty Mc Gregor

Álvaro Sentamans, como el Dr. Conrad Mc Gregor (aka Hombre de Negro)

Vicente Alberto Sopale (Vince), como Black Slim

Joako Palomar, como Pig Candy

Fele Pastor, como el Ahorcado

#### **Guión y Dirección**

Fran Mateu

#### **Ayudante de Dirección**

Carolina Bernal

#### **Segunda Ayudante de Dirección**

Laura Benetó

#### **Claqueta**

Mercedes Garrote

#### **Script**

Hilda Pérez

#### **Directores de Producción**

Guillermo López Aliaga

Elena Conesa



### **Jefes de Producción**

Alvarito Sentamans

Mayte Ferre

### **Ayudantes de Producción**

Elena Ramírez

Enrique Espín

Claudia Mohedano

Carla Sánchez

Xan Costa

### **Director de Fotografía**

Vicente J. Pérez Valero

### **Ayudantes de Fotografía**

José María Casanueva

Áxel Romero

Víctor Del Olmo

Adrián Seguí

Luis Deltell

### **Gaffer**

Luismi Blasco

### **Supervisor de Equipo de Cámara**

Roberto Papí

### **Operadores de Cámara**

Joan Chápuli

Rafa Bonet

### **Sonido Directo**

Joan Cuadra

Sergio Rueda



Francisco Javier Patricio

### **Música Original**

Joan Cuadra

### **Supervisora de Arte**

Carmen G. Muriana

### **Director de Arte**

Mario-Paul Martínez

### **Ayudantes de Arte**

Paula Sánchez

Beatriz Gómez

Javier Jerez

Dácil Hernández

Joako Palomar

### **Maquillaje y peluquería**

Pilar Salgado

### **Caracterización**

Beatriz Gómez

Paula Sánchez

### **Ilustraciones Cómic y Concept Art**

Manu Chápuli

### **Making Of y Foto Fija**

Cristian Jimeno

Adrián Seguí

### **Supervisor de Montaje**

Guillermo López Aliaga



**Montador**

Víctor Del Olmo

**Supervisor de Postproducción**

Mario-Paul Martínez

**Postproducción y Mezcla de Sonido**

Joan Cuadra

**VFX**

Joan Chápuli

Hilda Pérez

**VFX Cómic de Inicio**

Gregorio Sánchez

**Etalonaje y Corrección de Color**

Javier Martos

**DIT**

Javier Desantes

**Diseño de Cartelería**

Sofía Herrero

**Diseño de cartel**

Carlos Ramos

**AGRADECIMIENTOS**

Vicerrectorado de Cultura y Extensión Universitaria

Facultad de Ciencias Sociales y Jurídicas

Departamento de Arte

Grado en Comunicación Audiovisual

Grado en Bellas Artes

Consejo Social

Servicio de Innovación y Apoyo Técnico a la Docencia

José Juan López Espín

Tatiana Sentamans

Tomás Sempere

Guillermo Martínez De la Torre

Iván Vaz-Romero

Radio UMH

Borja Cabrera

Juanpe Gimeno

Roc Gomar

Samuel Pastor

Fun West de El Campello (Alicante)

Manolo

Man & Harris Producciones

Mayte Galvañ

Felipe Zárate

José Vicente Rodríguez Alberola

Sergio Hernández

Marga Pérez

Joan Martín Giménez

Gregorio Sánchez

David Lorenzo Adkinson

Agradecimiento especial in memoriam para Javier Aller

Cortometraje rodado en El Campello (Alicante)



## 7.2 Fotos proceso de creación



*Fig.40: Mesa de trabajo con las pistolas que se usaron de base (Fuente: Elaboración propia).*



*Fig. 41: Proceso de elaboración (Fuente: Elaboración propia).*





*Fig.42: Máscara de gas para Connie Malone, la protaginista. Realizada a partir de una máscara de hospital como base, con engranajes pegados con pistola de silicona y relieve hecho con una venda pegada con látex (usado como imprimación para la posterior pintura). Las gomas originales de la máscara se sustituyeron por otras más gruesas, al igual que el tubo, que también lo cambiamos por otro más grueso que cortamos y pintamos. Los enganches están hechos a partir de piezas de la máscara original y extensiones de gomaeva (imprimada con látex vinílico y acrílico) (Fuente: Elaboración propia).*



*Fig. 43: Respiradero perteneciente al personaje secundario Kimera Steam, la mercenaria. Materiales: tubo respirador de hospital, lana, engranajes, colgante y pintura acrílica dorada y negra (Fuente: Elaboración propia).*

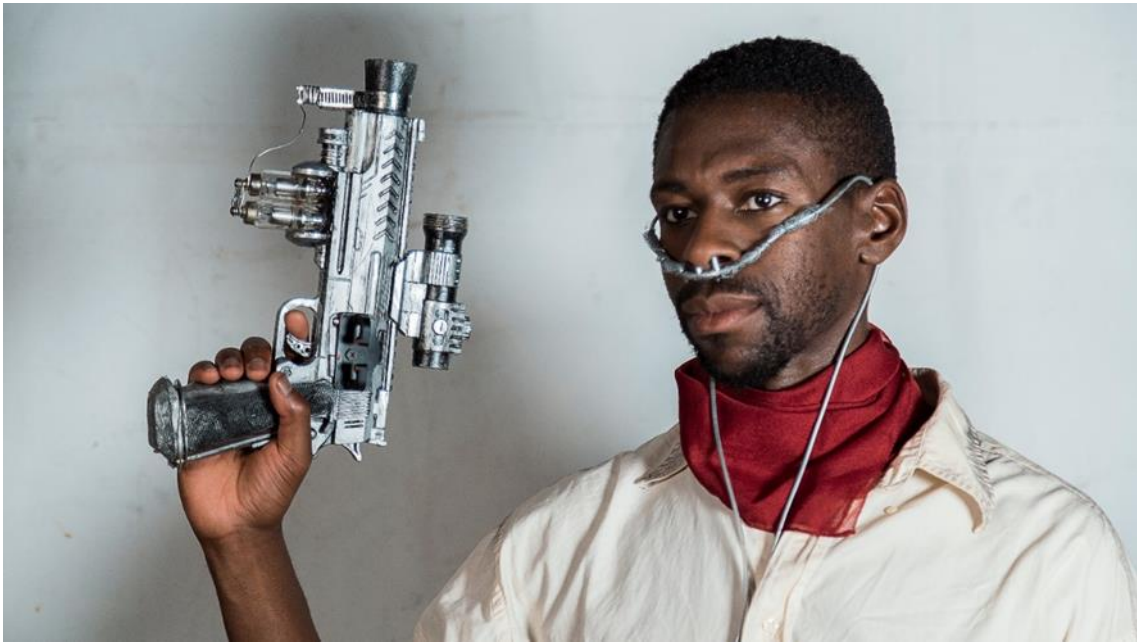
### 7.3 Fotos finales



*Fig. 44: Cinturón perteneciente al personaje Kimera Steam. Se aplicó un trabajo de envejecido con Betún de Judea, repintando la parte metálica de dorado y pegando los engranajes (Fuente: Elaboración propia).*



*Fig. 45: Mango de bastón (Fuente: Elaboración propia).*



*Fig. 46: Max Slim.*



*Fig. 47: Pig Candy.*



*Fig. 48: El ahorcado*



*Fig. 49: Kimera Steam*



*Fig. 50: Connie Malone*



## 8. Bibliografía

*Ahora Mairena información.* (8 de Octubre de 2014). Obtenido de <http://ahoramairena.es/el-retrofuturismo-vuelve-mairena-este-fin-de-semana/>

Álex. (2015). *Inteligencia Narrativa.* Obtenido de <http://www.inteligencianarrativa.com/retrofuturismo/>

Amanita Desing. (16 de Octubre de 2009). *Machinarium.* República Checa.

Applibot. (2015). *Explorer Bérénice.* Legend of The Cryptids, 2015.

Arkane Studios. (9 de Octubre de 2012). *Dishonored.* EEUU.

Arkane Studios. (11 de Noviembre de 2016). *Dishonored 2.* EEUU.

Aubrie, E. (2017). *Cure.* Obtenido de World Cosplay: <http://worldcosplay.net/photo/3517264>

Barker, S. (8 de Abril de 2013). *Push.* Obtenido de Push Square: [http://www.pushsquare.com/news/2013/04/far\\_cry\\_3\\_blood\\_dragon\\_offers\\_an\\_80s\\_vhs\\_vision\\_of\\_the\\_future](http://www.pushsquare.com/news/2013/04/far_cry_3_blood_dragon_offers_an_80s_vhs_vision_of_the_future)

Blog Dirección de arte. (s.f.). *Materia de arte.* Obtenido de <http://materiaarte.blogspot.com/p/el-departamento-de-arte.html>

Cathala, B., & Faidutti, B. (2015). *Board Game Geek.* Obtenido de <https://boardgamegeek.com/boardgame/18258/mission-red-planet>

Chadwick, F., Miller, M. W., & Wiseman, L. (1988). *Board Game Geek.* Obtenido de <https://boardgamegeek.com/boardgame/5559/sky-galleons-mars>

Chápuli, M. (s.f.). *Connie Malone.* Escuela de Cine UMH 2017, Alicante.

Chápuli, M. (s.f.). *Hombre de Negro.* Escuela de Cine UMH 2017, Alicante.

Chápuli, M. (s.f.). *Hombre de Negro Verano.* Escuela de cine UMH 2017, Alicante.

Chernishenko, I. (30 de Mayo de 2017). *Facebook.* Obtenido de Ironika Photographer: [https://www.facebook.com/pg/ironikaphoto/photos/?ref=page\\_internal](https://www.facebook.com/pg/ironikaphoto/photos/?ref=page_internal)

Deli Interactive. (2016). *We Need to go Deeper .*

Diaz, A. (29 de Mayo de 2012). *El mundo del ayer.* Obtenido de <http://dieselpunkes.blogspot.com/2012/05/retrofuturismo-que-significa-esta.html>

Edge Entertainment. (2015). *Edge.* Obtenido de [http://www.edgeent.com/juegos/coleccion/steam\\_states](http://www.edgeent.com/juegos/coleccion/steam_states)

Eidós Montreal. (25 de Febero de 2014). *Thief.* Montreal, Quebec, Canadá.

Ferzzola. (20 de Julio de 2007). *Neoteo.* Obtenido de <https://www.neoteo.com/steampunk-todo-lo-que-siempre-quisiste-saber-del/>

Fog Creek Software. (13 de Setiembre de 2011). *Trello.* Obtenido de <http://www.trello.com>

Hanna, J. (5 de Diciembre de 2014). *Stack Exchange.* Obtenido de <https://english.stackexchange.com/questions/212065/why-is-steam-cyber-punk-called->

punk?utm\_medium=organic&utm\_source=google\_rich\_qa&utm\_campaign=google\_rich\_qa

Idrux 1337. (17 de Abril de 2017). *Facebook*. Obtenido de Jarly Cosplay:  
<https://www.facebook.com/JarlyCosplay/photos/a.452744524927035.1073741829.452480231620131/669293319938820/?type=3&theater>

Internet Movie Database. (1990). *IMDB*. Obtenido de  
<https://www.imdb.com/search/keyword?keywords=steampunk>

Irrational Games. (19 de Agosto de 2007). *Bioshock*. Boston, EEUU.

Irrational Games. (26 de Marzo de 2013). *Bioshock Infinite*. EEUU.

Jean-Pierre Jeunet, M. C. (Dirección). (1995). *La ciudad de los niños perdidos* [Película].  
Obtenido de <https://www.filmaffinity.com/es/film183523.html>

Kamui Cosplay. (8 de Noviembre de 2010). *Youtube*. Obtenido de Kamui Cosplay Channel:  
<https://www.youtube.com/user/Mogrymillian>

Kesinger, B. (s.f.). *Darjeeling*.

Kesinger, B. (s.f.). *Tea Girl*.

Linguee. (2018). *Linguee*. Obtenido de Linguee dictionary: <https://www.linguee.com/english-spanish/translation/props.html>

Merelo, A. (10 de Agosto de 1999). *Glosario de ciencia-ficción*. Obtenido de  
<https://www.ciencia-ficcion.com/glosario/u/ucronia.htm>

Microids. (9 de Enero de 2002). *Syberia*. Francia.

Miyazaki, H. (Dirección). (2004). *El castillo ambulante* [Película].

Moore, A., & O'Neil, K. (1999). *La Liga de los Hombres Extraordinarios*. DC Comics.

Muse Games. (29 de Octubre de 2012). *Guns of Icarus*.

NeocoreGames. (22 de Mayo de 2013). *The Incredible Aventures of Van Helsing*.

Ôtomo, K. (Dirección). (2004). *Suchîmubôï (Steamboy)* [Película].

Ready at Dawn. (20 de Febrero de 2015). *The Order 1886*. Santa Mónica, EEUU.

Real Academia Española. (2017). *RAE*. Obtenido de Diccionario de la Real Academia Española:  
<http://dle.rae.es/?id=b0qe9HT>

Rehiner, J. (13 de Junio de 2006). *Board Game Geek*. Obtenido de  
<https://boardgamegeek.com/geeklist/14918/steampunk-games>

*Retrofuturism*. (25 de 03 de 1997). Obtenido de detritus:  
<http://pwp.detritus.net/in/1997/rf.html>

Scorsese, M. (Dirección). (2011). *La invención de Hugo* [Película].

Silvera, J. A. (12 de Julio de 2017). *Alfa Beta Juega*. Obtenido de  
<http://www.alfabetajuega.com/noticia/10-videojuegos-steampunk-que-no-te-debes-perder-n-48700?page=0%2C0>



Snyder, Z. (Dirección). (2011). *Suckerpunch* [Película].

Sonnenfeld, B. (Dirección). (1999). *Wild Wild West* [Película].

Steampunk Victorian. (s.f.). *Steampunk Spain Site*. Obtenido de Tumblr:  
<http://steampunkvictorian.tumblr.com/brujuadorada>

Stirling, L. (20 de Octubre de 2014). *Youtube*. Obtenido de  
<https://www.youtube.com/watch?v=jvipPYFebWc>

The Clinic Online. (12 de Septiembre de 2012). *The Clinic*. Obtenido de  
<http://www.theclinic.cl/2012/09/12/asi-se-veia-el-futuro-en-1950/>

Tokiocat. (s.f.). *Color Hex*. Obtenido de Steampunk Canyon Color Palette: <http://www.color-hex.com/color-palette/9406>

Toro, G. d. (Dirección). (2008). *Hellboy 2: El ejército dorado* [Película].

Trousdale, G., & Wise, K. (Dirección). (2001). *Atlantis* [Película].

Ubisoft Montreal; Ubisoft Shanghai. (1 de Mayo de 2013). *Farcry 3: Blood Dragon*. Montreal; Shanghai, Canadá; China.

Weitz, C. (Dirección). (2007). *La brújula dorada* [Película].

*Wikipedia*. (s.f.). Obtenido de Retrofuturismo:  
[https://es.wikipedia.org/wiki/Retrofuturismo#cite\\_note-14](https://es.wikipedia.org/wiki/Retrofuturismo#cite_note-14)

