FRACTURA
Proceso creativo

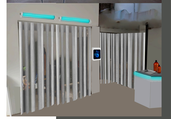
Los diseños iniciales presentan cortes asimétricos, superposiciones y texturas que evocan una estética de extrañeza y disonancia visual. La rigidez de algunas formas y la fluidez de otras generan un contraste que sugiere cuerpos en transformación o tensión, un punto de partida perfecto para explorar narrativas visuales intensas.

METROPOLIS

Nos volcamos hacia el expresionismo como lenguaje audiovisual que busca lo que estos diseños sugieren: la deformación de lo familiar para revelar lo inquietante. No representa el mundo tal cual es, sino cómo se siente internamente, exagerando formas, contrastes y emociones.

Consideramos que llevar la estética expresionista al terreno de la ciencia ficción era una forma efectiva de modernizarla, ya que comparten vínculos temáticos profundos. Obras como Metrópolis (1927) abordan cuestiones como la relación entre humanidad y tecnología, la construcción de identidades artificiales y la alienación en entornos controlados.

La estética teatral y distorsionada, combinada con escenarios y tecnológicos, ofrece una base visual que, al reinterpretarse en clave contemporánea, potencia esas inquietudes en contextos futuristas.



Las luces y sombras extremas del expresionismo clásico se transforman en contrastes entre azules eléctricos y negros profundos, evocando la estética clínica y aséptica de laboratorios o entornos distópicos.