



**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA
DE MÉXICO**

**FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES
ARAGÓN**

**“LOS EFECTOS ESPECIALES COMO FENÓMENO
CINEMATOGRAFICO EN EL GÉNERO DE CIENCIA
FICCIÓN HOLLYWOODENSE: ANÁLISIS DE LA
PELÍCULA STAR WARS DE GEORGE LUCAS”**

T E S I S

**PARA OBTENER EL TITULO DE
LICENCIADA EN PERIODISMO Y
COMUNICACIÓN COLECTIVA
P R E S E N T A :
MARÍA GUADALUPE GARCÍA DÁVILA**

ASESORA: LIC. JUAN ARELLANO ALONSO

MÉXICO 2007





Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

A MIS PADRES:

Rosa Dávila González y Fidel García González.

Este trabajo está dedicado a esos seres que se dieron el lujo de regalarme lo más hermoso que es la vida. Además de sembrar en mí el espíritu de superación constante y de mostrarme que de la vida siempre se puede tomar lo que uno quiere, a ellos mis amados padres mi admiración y respeto.

A MIS HERMANOS:

Este trabajo también está dedicado a la herencia más grande que pudieron darme mis padres, a cada una de mis hermanas y hermanos: Virginia, Lucía, Concepción, Jorge, Ignacio, José, Leonardo, Ramsés y Yoshúa; por supuesto a mis pequeños sobrinos: Ana Rosa y Leo. Quienes han dado a mi vida motivos que me han hecho crecer como ser humano y profesional; todo lo que pudiera escribir es poco comparado con lo generosos que han sido conmigo.

A JUAN ARELLANO ALONSO

Agradezco su apoyo para la conclusión de mi trabajo a lo largo de este camino, gracias por ser mi asesor y amigo.

Agradezco a cada una de las personas que me han apoyado en mi formación académica y desarrollo profesional.

INDÍCE

	Pág.
Dedicatorias y agradecimientos.....	2
Introducción.....	6

CAPÍTULO 1

La Ciencia Ficción como Género Cinematográfico

1.1 cine.....	10
1.2 ciencia.....	10
1.3 Binomio cine/ciencia.....	11
1.4 Género.....	14
1.5 Géneros Cinematográficos	15
1.5.1 Farsa.....	17
1.5.2 Humor negro.....	17
1.5.3 Cuento maravilloso	18
1.5.4 Fantasía (Ciencia Ficción).....	18

CAPÍTULO 2

Efectos especiales en la Industria Cinematográfica

2.1 Antecedentes históricos.....	20
2.2 Precursores de los Efectos Especiales.....	41

2.3 Los Efectos Especiales en el género Cinematográfico de Ciencia Ficción	47
--	----

CAPÍTULO 3

Semiología de los Efectos Especiales

3.1 Fantasía e ilusión en los Efectos Especiales.....	54
3.2 Lenguaje de los Efectos Especiales.....	58

CAPÍTULO 4

Efectos Especiales en el género cinematográfico de ciencia ficción en la industria Hollywoodense

4.1 Estética y clasificación de los Efectos Especiales.....	76
4.2 Los efectos por computadora captura del movimiento.....	82
4.3 Efectos especiales en realizaciones Cinematográficas representativas del género de Ciencia Ficción en la historia del cine.....	88

CAPÍTULO 5

El filme *La Guerra de las Galaxias* como representación del género Cinematográfico de la Ciencia Ficción Hollywoodense

5.1 Comentario cinematográfico.....	131
5.2 George Lucas.....	136
5.3 Sinopsis	143

5.4 Efectos Visuales.....	144
5.5 De títeres a píxeles.....	145
5.6 De los sets a la imagen virtual.....	148
5.7 La revolución digital	150
Conclusiones	154
Bibliografía	157
Hemerografía	159
Filmografía	161

Introducción

El trabajo presenta un estudio descriptivo en el desarrollo de los efectos especiales en el cine de ciencia ficción estadounidense en la década de los noventa y principios del siglo XXI, partimos desde el inicio de los efectos especiales en cine, su evolución a través de la historia del mismo, así como de las personas que han plasmado su fantasía e imaginación. Es remontarnos al celuloide como una forma de expresar las primeras manifestaciones de movimiento, mediante las cuales el hombre dio origen al Séptimo Arte; el advertir que la fotografía fija necesitaba ser vista como parte de la realidad y no sólo como un retrato de ella. Era el mostrarnos, la realidad captada mediante imágenes, pero con la ilusión de movimiento.

Referir nuestra investigación al cine hollywoodense no significa la admiración hacia la industria estadounidense por lo que guardan en sí cada una de sus producciones. La inquietud radica a partir de la necesidad de saber qué existe más allá de la pantalla grande una vez que se exhibe al público. Es adentrarnos en los procesos de producción y realización existentes en un filme. Así como conocer cómo nace y se desarrolla una idea para dar vida a una película; los antecedentes históricos de una industria naciente en Europa que ha logrado consolidarse en América, específicamente en los Estados Unidos; de cada uno de los elementos de los que se ha servido para impactar a un público ávido de nuevas experiencias visuales a nivel cinematográfico.

Hablar del cine hollywoodense no es inclinar nuestra mirada hacia éste como la única opción existente del cine de ciencia ficción, puesto que hay más alternativas dentro de una diversidad cinematográfica. Sin embargo, nuestro trabajo está encaminado hacia la espectacularidad de la que se echa mano por parte de los realizadores estadounidenses; saber que muchas veces el objetivo es producir un cine cien por ciento comercial y queda atrás la existencia de un buen guión o argumento.

Es también ver la producción de los efectos especiales en el cine de ciencia ficción estadounidense como la espectacularidad, lo fantástico

y lo que mueva al público a ver al Séptimo Arte de este país sólo como entretenimiento y no más. Además es una forma de mostrar parte de la ideología de los Estados Unidos, el sometimiento existente a nivel mundial con cada uno de los elementos de los cuales se vale, para demostrar de alguna forma su supremacía.

La industria hollywoodense es ante el mundo la industria donde todo es posible y más si son los estadounidenses quienes dan y quitan a la humanidad la posibilidad de valerse por sí solos, sobre todo de ser dos contra el universo y salir triunfantes siempre ellos. Es saber que no todo el cine de ciencia ficción producido en los Estados Unidos es realmente recomendable y aporta algo a la industria cinematográfica y sobre todo al espectador.

La importancia de nuestra investigación radica en poder mostrar la existencia de una industria que tiene gran influencia en el cine mexicano, por la cercanía existente con México. Además de poder ser consultado por gente estudiante de cine, el público que gusta del cine de ciencia ficción hollywoodense e interesada en un arte que ha trascendido más allá de las fronteras que pudieran existir.

En nuestro primer capítulo hablaremos del cine como género cinematográfico, para esto es necesario definirlo. Además de hablar de la ciencia y la relación existente entre uno y otra. El surgimiento del uno y la otra como complemento. Asimismo, nos referiremos al género como tal dentro del cine, de la clasificación existente dentro de éste, y de la cual retomaremos sólo algunos de los géneros cinematográficos que consideramos de suma importancia como parte de nuestro objeto de estudio, como son: la farsa, el cuento maravilloso, el humor negro, fantasía (ciencia ficción) y su interrelación unos con otros para ser parte de la ciencia ficción.

De ahí, partiremos para hacer una breve revisión y describir como nacen los efectos especiales, la razón de su existir dentro de la industria cinematográfica hollywoodense, en sí lo que ha sido su historia dentro del cine. La presencia de los efectos especiales como un toque de magia y fantasía dentro del género de ciencia ficción y, claro está hablar también de los hombres que en su tarea constante por ver realizadas sus expectativas en este arte, se dieron a la tarea constante de investigar e indagar hasta llegar a puntos que dieron

pauta a otros para continuar y dar a la pantalla grande esa majestuosidad para la que fue creado.

Además es importante destacar el uso de los efectos especiales en el género de ciencia ficción, tan significativo para la cinematografía estadounidense, que ha logrado tener con ello éxito y también avances tecnológicos capaces de mover el sentimiento y curiosidad de los espectadores, todo esto a través de los creadores de la magia del cine, dando con esto a la pantalla grande cada vez más lo sofisticado y lo fascinante de los mundos inimaginables e irreales.

En el tercer capítulo de nuestra investigación hablaremos de la semiología, ciencia que nos ha dado una parte importante para poder analizar con los elementos cinematográficos necesarios, cada uno de los componentes de un filme. Hablar de semiología es referirnos, en parte a la necesidad de ver una nueva perspectiva surgida de una necesidad de apreciación cinematográfica; de saber que existe detrás de un guión, de un encuadre, de un punto de fuga, del vestuario, de los efectos especiales que son también parte de su lenguaje, de la iluminación; veremos el porqué de la ciencia del lenguaje comunicativo como parte fundamental del estudio de las imágenes, mismo que más tarde se vio favorecido por investigaciones realizadas por: Jean Mitry y Christian Metz, estos amantes del cine que lograron ir más allá de lo que pueda decir una simple imagen. Ambos marcaron la evolución y el desarrollo de las estructuras de un lenguaje cinematográfico, sin hacer de lado los nombres de Saussure, Barthes, quienes dan origen a la semiología basando sus investigaciones en el lenguaje hablado.

Asimismo, describiremos cómo ha sido posible la producción y realización de efectos visuales para algunos filmes. No sin antes definirlos y clasificarlos a nivel cinematográfico; haremos referencia a sus creadores quienes han logrado maravillarnos con lo irreal, con lo imposible; la vida en otros mundos, planetas; los avances tecnológicos y genéticos que son parte de un mito que surgió sólo como eso, pero en nuestros días es parte de la realidad.

Veremos entonces, la ciencia ficción como tal, sus avances, el porqué de la ciencia y el porqué de la ficción, como se unen una y otra para darnos las premisas de los cineastas y creadores de mundos

fantásticos. Haremos un recorrido a través de algunos filmes que han sido parte importante dentro de esta evolución dentro del género de ciencia ficción. Además, de saber que cada una de ellas ha aportado algo para una industria como la hollywoodense y nos han dado el placer de conocer más allá de los mundos existentes.

Finalmente hablaremos de un hombre que ha marcado la industria estadounidense a través de una de sus películas, misma que ha caracterizado una época importante dentro del género de ciencia ficción, esto a partir de cada uno de los elementos que su creador logró plasmar en ella e impactar al público espectador; fue darle lo que esperó durante mucho tiempo. El hablar de este director, es hacer alusión a su trabajo, a la narración de sus historias con imágenes y por supuesto sus pretensiones al momento de crear su saga "Star Wars". La referencia es para George Lucas, su Guerra de las Galaxias y lo que implicó y dio a un género que ha crecido y evolucionado con el paso del tiempo.

CAPÍTULO 1

LA CIENCIA FICCIÓN COMO GÉNERO CINEMATOGRAFICO

El cine fábrica de sueños considerado por muchos como tal a lo largo de su existencia; en él también han reunido las experiencias y aportaciones de quienes han dado vida a esta gran fábrica de imágenes con la síntesis de sus conocimientos y técnicas variadas que han ido en diversos órdenes y épocas.

Tratar de definir al Séptimo Arte, es hacer gala de su entretenimiento popular, al grado de convertirse en un poderoso medio de comunicación a través del cual, el hombre ha expresado sus sentimientos. Se ha valido para esto de diversos elementos que hacen de él un arte, en donde se enmarca la pintura, la fotográfica, la literatura, etcétera. Además de contar y tener presente a la industria y tecnología; sin hacer de lado claro está el aparato sociológico y antropológico.

1.1 CINE

El cine es desde el punto de vista de Moisés Viña:

“Un híbrido de las artes clásicas, como si eso fuera un pecado, y los grandes estudiosos lo veían en peligroso sociedad con el entretenimiento de las masas incultas, lo que para fortuna del mismo era cierto, y esa popularidad les hacía restarle importancia y capacidad expresiva”¹

1.2 CIENCIA

La ciencia ha desempeñado un papel importante dentro del desarrollo e historia de la humanidad, hablar de ésta es expresar al cine en su constante progreso y evolución rodeado de ella. Para la mayoría la ciencia parece estar entendida como un cuerpo de leyes desconocidas y comprendidas, las cuales están sujetas a la mente humana, los

¹Viñas, Moisés. *Clasificación genérica del cine mexicano*. p. 1.

átomos, las leyes genéticas y son objeto de estudio del hombre. Por ende la ciencia se encuentra presente en cada movimiento que ha sido capaz de encontrar desarrollarse en el cine. Es el poder manipular desde un lugar botones para el control de diferentes objetos encausados en beneficio de mejoras mundiales, aunque no siempre sea así.

Asimismo, la ciencia se vale de mecanismos íntimos, móviles de ella misma como respuesta a un sin número de estudios; la ciencia desde siempre ha estado unida a la técnica, en donde todo -puede ser- posible. La ciencia es una válvula de escape, el objeto de deseo, en la cual radica la importancia humana; porque al querer encontrar una explicación a todo, hace de ésta una condición mítica dada la obtención de milagros que el ser humano aun en nuestros días no ha podido entender. Lo que conlleva a la especulación, ésta por muy absurda que parezca, si cuenta con una justificación científica, será inevitablemente verosímil.

Con la ciencia se ha dado respuesta a los milagros, a las fuerzas ocultas de la magia se les ha reemplazado por razón científica, aun cuando se ve rodeada de una estructura mítica que continua al parecer intacta, -religión, magia-. Es la ciencia entonces a los ojos de la sociedad una parte de lo concreto y tangible.

1.3 BINOMIO: CINE/CIENCIA

Después de definir cine y ciencia resulta interesante saber la manera en la que están relacionados estos términos, pues desde el origen del cine siempre se ha dado un vinculo con al ciencia. Dado que el cine nace como consecuencia del desarrollo tecnológico y científico, si consideramos que la ciencia parte de ideas y experimentos mismos que pueden materializarse.

Comencemos por citar a J. Jouhaneau (Martinet, 1994), crítico francés, quien expresa “El cine se alimenta de ficciones, la ciencia de realidades”², aun cuando el cine también se sustenta en la realidad y la

² Bassa, Joan y Freixas, Ramón, *El cine de ciencia Ficción*, Paidós, Barcelona, 1997. p. 69.

ciencia necesita imaginación para avanzar; con esto no pretendemos decir y menos hacerlos pasar como incompatibles. Así, en primera instancia el cine ha sido un instrumento en manos de los científicos como por ejemplo: filmaciones quirúrgicas como documento de estudio. En segunda instancia, es un vehículo para la propagación de la ciencia. Esto a través de documentales relacionados con la flora y la fauna; las vidas de los científicos y actualidad tecnológica.

El cine en su constante ir y venir hacia la perfección ha ido de la mano del progreso científico. Desde su nacimiento se considero primero a la fotografía fija, de la cual pronto se buscaría la ilusión movimiento, posteriormente el sonido, más tarde un lenguaje y así sucesivamente, hasta poder conformarse como un medio de expresión artística y comunicación de masas. Además de todos los elementos utilizados por los estudiosos del mismo para ver en él, el desarrollo científico del hombre, sus sueños, sus mitos y todo por lo cual luchó.

Pues bien empecemos por decir, que el cine en su paso por el mundo de la ciencia lo vemos desde su llegada con el cine mudo a las técnicas del sonido como el THX, presentes en la sala de proyección. De manera que comenzó su evolución con un género de comedia musical como lo fue: *El cantor de jazz* (1927, A. Crosland) con la cual supone la llegada del cine sonoro; *El Mago de Oz* (1939, V. Fleming), se da la introducción del color y con *West Side History* (1961, J. Robbins, R. Wise) la llegada del cinemascope. Por otra parte el advenimiento del cine en casa, la tecnología digital hace acto de presencia y nada menos que con filmes como: *Vidocq* (2001, Pitof). Asimismo las técnicas informáticas que han hecho posible el cine de animación como: *Toy Story* (1995, J. Lasseter), *HormigaZ* (1998, E. Darnell), *Final Fantasy* (2001, H. Sakaguchi), entre muchas, corresponden a otras tantas innovaciones tecnológicas que se han visto aceptadas por la industria cinematográfica y por el público. Todos esto sin contar con la notable presencia de los efectos especiales; para el público espectador constituyen un elemento importante de esta fábrica de sueños como lo es el cine.

Con el pasar del tiempo el cine nos ha dado más de lo que se pudiera pensar desde sus inicios. Además de darnos cuenta que, no sólo es un medio de entretenimiento, sino también un medio de transmisión científico, no es tampoco el producto de la tecnociencia. Es un medio

de expresión, el cual ha creado su propio lenguaje; a través de sus historias ha mostrado y tratado a la ciencia; sus géneros y subgéneros han contribuido a distinguir la conexión existente entre el cine y la ciencia.

Así, tenemos que el cine acompañado de la ciencia se ha visto envuelto por la historia; por biografías científicas y en el ámbito antropológico, cada uno de estos aspectos representados por obras significativas y por supuesto ha contado con la colaboración también de especialistas, quienes en su hacer constante han dado al cine lo necesario para su crecimiento sin dejar de lado la imaginación y los elementos característicos del género cinematográfico.

Es sin lugar a dudas, el género de ciencia ficción donde se reúnen, ciencia y cine o cine y ciencia. No en vano como el propio cine, se trata de un género narrativo y moderno; mismo que se encuentra estrechamente unido a la ciencia y tecnología.

De manera más general diremos que la ciencia alerta o previene de la inminencia de catástrofes naturales, en donde nada puede hacer y, en algunos casos las causas pueden ser: virus o contaminación radiactiva.

Dentro de este binomio constante otro de los elementos importantes consecuencia de la ciencia son los robots, los cuales aparecen de manera peligrosa y como amenaza para el hombre, quien lo ve como su oponente. Contrario a la literatura en donde predomina la confianza absoluta de sus posibilidades, así como la colaboración del ser humano; es el robot producto de la influencia y de las leyes de la robótica de Asimov (1941).

Otro aspecto relacionado cine/ciencia es lo tecno-científico," lo cual está presente en el electromagnetismo y sus aplicaciones; el nacimiento del cine coincide con el uso y aplicaciones de la energía eléctrica y magnética; de hecho también hubo filmes relacionados con estos temas"³. Incluso se pudo hablar de un subgénero: fantasías eléctricas en las cuales se dio un tratamiento del progreso y la energía eléctrica. De tal forma que cuando los electrodomésticos y sus

³Martinet, A., *Le cinéma et la science*, CNRS Editions, París, 1994, p. 23.

aplicaciones dejaron de ser interesantes, perdieron, el protagonismo como fundamento de tecnologías del futuro.

Finalmente de la relación existente entre la ciencia y el cine también encontramos la imagen del científico, esto como consecuencia popular de la ciencia, de los científicos y del medio donde llevan acabo su actividad, se alimenta de los mitos creados por la ficción, reflejo, a su vez, de las prevenciones y desconfianzas que la actividad científica produce. El estereotipo dado por el cine a los científicos va desde seres que están a punto de caer en la locura o bien soñadores que piensan dar vida mediante la muerte, son clichés creados por los cineastas que nada tiene que ver realmente con los científicos verdaderos. Los clichés que se han creado a partir del ingenio popular.

La mayoría de los estereotipos creados para los científicos representan características negativas de los mismos, como colectivo, y por expansión de la propia ciencia. Es esta última un peligro, pero también representa la salvación de la humanidad a través de los científicos.

Así, la relación entre ciencia y cine han dado como resultado una constante que significa la tecnociencia continua de batallas galácticas adornadas con explosiones, manejo de naves espaciales como vehículos terrestres, ordenadores gigantes, las ondas electromagnéticas se desplazan a una velocidad formidable, la de la luz. La proyección de sagas como: *La Guerra de las Galaxias* con la presencia de tecnología de punta. En sí el cine se ha valido de la ciencia para continuar su caminar constante y la ciencia se ha visto en éste con cada uno de los adelantos mostrados por la misma.

1.4 GÉNERO

Dentro de la cinematografía referirnos al género es saber que éste sirve de alguna manera para etiquetar los contenidos de un filme; caracterizando los temas y componentes narrativos que se refieren a una película. Es entonces, una categoría temática recopilada a lo largo de los años e identificado por el público. Esta manera tan apropiada de narrar data de muchas categorías provenientes de la literatura y sobre todo de la narrativa popular. El género describe por supuesto a las

diferentes categorías genéricas mismas de las que se ha válido el Séptimo Arte para identificar la temática desarrollada en el cine contemporáneo.

1.5 GÉNEROS CINEMATOGRAFICOS

Como sabemos el género derivado de la literatura llega a la cinematografía para dar una característica propia capaz de identificar a los diferentes temas e ingredientes narrativos elegidos para hacer del cine un mundo heterogéneo. Además de tener la capacidad de mostrar más de un tema. El referirnos al género cinematográfico es hacer hincapié en cada una de las categorías temáticas establecidas y sometidas a una codificación.

Generalmente identificamos un género cinematográfico de manera estereotipada al momento de narrar una historia. Es pues el género un grupo de características que guardan entre sí cualidades y personajes reconocibles e identificables, mismos que dan al espectador la capacidad de examinarlos en el relato fílmico. De tal forma que quienes vean películas de terror, acción, comedia u otro género sean capaces de reconocerlas; dada la capacidad del público espectador de identificar por cada uno de sus elementos característicos de cada estereotipo. Los cineastas por su parte asumen los géneros cinematográficos como un modelo para ordenar de alguna manera los contenidos del relato fílmico.

Podemos referirnos al género como una manera de etiquetar los contenidos de los diferentes filmes, se trata bien de categorías temáticas, codificadas por el público a lo largo de los años y de la existencia del Séptimo Arte. De manera que esta representación o marcaje que se ha dado dentro del cine llevaría más tarde al conocimiento de un agrupamiento esquematizado de géneros; fundamentados en un tema, en una escenografía típica o bien la tendencia de una producción hacia determinado género. Así, el cinéfilo será diestro al identificar los rasgos característicos, para él el género significa un distintivo para seleccionar e identificar el filme de su preferencia y por supuesto el que le resulte más atractivo.

De esta etiqueta dada en el cine para identificación de los llamados géneros cinematográficos se ha dado sin lugar a duda dentro de la

industria hollywoodense; es esta quien ha dado mayor énfasis para dar a la cinematografía una clasificación genérica, misma que ha variado de acuerdo a cada uno de los estudiosos del cine.

Asimismo, han surgido un sin fin de clasificaciones dentro de la cinematografía a nivel mundial. En donde se ha visto la comedia, terror, horror, western, etcétera. Citar a cada uno de los autores sería muy extenso y no es exactamente el centro de estudio de nuestra investigación. Por lo que tomaremos como referencia La clasificación realizada por Moisés Viñas, quien considera cinco géneros dramático-narrativos que junto con el lírico, resultan prácticos y aplicables al cine. Además de motivar a una clasificación más específica.

Esquema de los géneros cinematográficos:

Documental (directo/Montaje)

- Reportaje
- Ensayo
- Entrevista
- Noticiero
- Propaganda
- Revista
- Docudrama

Ficción

- Aventura
- Comedia o tragicomedia
- Drama
- Tragedia
- Pieza
- Obra didáctica
- Melodrama
- Farsa
- Fantasía
- Maravillosa
- Anticipación
- Terror
- Humor Negro
- Absurdo

➤ Lírico⁴

De esta clasificación genérica realizada por Moisés Viñas sólo haremos mención de la farsa, pues como ya mencionamos no es nuestro objeto de estudio el profundizar en cada uno de los anteriores géneros.

1.5.1 Farsa

La particularidad de este género es abordar los antivalores como son: el crimen, lo que está fuera de la moral, el pecado y el absurdo. De acuerdo al planteamiento realizado por Moisés Viñas podemos decir, se encuentra vinculado a lo fantástico, el cual parte de un principio de realidad en tres disimilitudes: maravillosas (cuentos de hadas); anticipación (la ciencia ficción) y el terror cuyo lugar común son sus personajes sobrehumanos e irreales, punto de distinción con la aventura realista. Aun cuando surge la aventura.

1.5.2 Humor negro

Este género se caracteriza por ser un tipo de comedia y al mismo tiempo -humor culto- encaminado a situaciones normalmente serias en un dejo satírico, su temática está encausada a la muerte, los asesinatos en masa, enfermedades, locura, drogadicción, o bien temáticas muy parecidas.

Desarrolla la crítica inteligente de los valores tradicionales. Tiene una forma corrosiva por llamarlo de alguna manera. Además de proponer una posición burlona ante la vida, se apoya frecuentemente en la paradoja, con lo que pretende aturdir la realidad. El humor negro es impresionante y fundamentalmente revolucionario. Algunos de los filmes del siglo xx podrían citarse como ejemplos de un humor negro inteligente y entretenido: *El quinteto de la muerte*, 1955, dirigida por Alec Guinness y Meter Sellers⁵.

⁴ Viñas, *op. cit.*

⁵ http://es.wikipedia.org/wiki/Humor_negro, p.1

1.5.3 Cuento maravilloso

La idea fundamental del cuento maravilloso ejerce una pedagogía de orden moral no de tipo genérico, como generalmente se cree, está basado en valores que supuestamente se transmiten de manera significativa. No propone, al menos en primera instancia, una reflexión sobre su validez.

Curiosamente lo maravilloso, lo sobrenatural y lo fantástico aun cuando son aspectos decisivos para otras perspectivas, resultan poco relevantes cuando se trata de indagar qué tipo de enseñanza moral ejercen en el contexto de la vida cotidiana. El cuento maravilloso es un recurso expresivo de orden literario con repercusiones psicológicas y lógico-cognitivas, pero no morales. Es este género donde se sobrepasan los límites humanos de la fuerza, del bienestar y de las posibilidades de acción. Exageraciones, que también encontramos en la vida real, esa exageración lógica, pero no discontinua de la naturaleza humana y lo maravilloso. Aquí es en donde se muestra uno de los aspectos principales del cuento maravilloso manifestado con naturalidad extrema en los dos ámbitos (el polo de lo humano y lo fantástico).

El cuento maravilloso parte en un inicio marcado por la negatividad y llega a un final que siempre es la superación de la misma. En medio hay acciones, mediaciones de acciones –lo maravilloso-⁶ y la línea imaginaria que une los puntos esenciales del cuento maravilloso, sin éstas no tendría sentido este género.

1.5.4 Fantasía (Ciencia Ficción)

La fantasía dentro del Séptimo Arte está encausada hacia las ficciones cinematográficas, las cuales no son otra cosa que mentiras o bien simulacros de verdad. Se pueden calificar de fantasía pura; puesto que, el cine no es otra cosa que eso, una fantasía con vistas a suplantar a la realidad. “Todo el cine, pues, es fantástico, pero no todo el cine es cine Fantástico”⁷.

⁶ Temporal, Joseph *La Lección del finalismo moral en los cuentos maravillosos*, I.E.S. El Palau. 1999. p. 543.

⁷ Bassa, Joan y Freixas, Ramón, *El cine de ciencia Ficción*, Barcelona, Ed. Paidós. 1997. p. 11.

Así, este género se fundamenta en una serie de acontecimientos extraordinarios que el público debe admitir como ciertos en la ficción a un cuando no se crean en la vida real; da cabida a una variedad enorme de posibilidades cuyo lugar común son el de ser imposibles aquello que no existe en la vida del ser humano.

En el fantástico conviven hadas, dragones, vampiros, monstruos, príncipes, héroes voladores, genios embotellados y un sin fin de ideas desarrolladas de la mente creativa de grandes genios. Dentro de este género podemos distinguir las obras que estrechan la sumisión del público a su lógica interna. Muestran un mundo maravilloso con estatutos adecuados a éste, aun cuando no coincidan o no se encuentren dentro de nuestros estatutos. Es un espacio, donde impera la fantasía y como consecuencia todo es posible.

El fantástico cuenta con la parte en donde el espectador se identifica plenamente con la realidad planteada. Sin embargo, se verá invadida por algunos hechos que romperán con la normalidad y confundirla con la ficción. En este aspecto Gérard Lenne se refiere a él como fantástico, lo define como “la confusión de la imaginación y la realidad, el choque real con lo imaginario”⁸. En la fantasía, se plantea siempre la duda.

Para Todorov, “lo fantástico sería una duda, la vacilación de quienes conocen las leyes naturales frente a un elemento extraño que le desborda”⁹. Un filme cinematográfico es fantástico de acuerdo a Todorov aun cuando éste sepa lo que es real y lo que no lo es. La realidad sin la imaginación no tendría sentido. La producción de lo fantástico presupone la existencia de la normalidad.

⁸ *Ibidem*, p.13.

⁹ *Ibidem* p.14.

CAPÍTULO 2

EFFECTOS ESPECIALES EN LA INDUSTRIA CINEMATOGRAFICA

Hablar de los efectos especiales en el cine, es hacer referencia a la historia del mismo. Es establecer la relación existente entre uno y otro. Saber que del nacimiento del primero surge la necesidad del segundo como complemento y parte de su lenguaje. Así, podemos decir que el Séptimo Arte, desde sus inicios cumple con diversas funciones capaces de despertar el interés y el asombro de los espectadores; es sin duda un espectáculo capaz de reunir a un gran número de gente que gusta de lo extraordinario; escondido detrás de la pantalla grande. De las sombras de los actores, de sus hazañas, sus amores, sus dramas, sueños, consciencias, sus desdichas, felicidad y sobre todo la capacidad de movimiento real que en él existe.

2.1 ANTECEDENTES HISTÓRICOS

La cinematografía es sin duda la pantalla mágica a través de la cual se le permite la entrada al espectador a mundos maravillosamente inimaginables. “El cine zona irreal-luces y sombras-“¹⁰ y sin embargo, tan parecido a lo real, puede dar al público la ilusión de materializar esa realidad, de hacer más verdadero que nunca el tradicional espacio dramático, en el cual el hombre juega a figurar una relación efectiva, entre la vida, la muerte, la fantasía, el deseo y la ciencia.

Referirnos a la cinematografía es descubrir las maravillas que en ella están presentes, muchas veces ignoradas sobre todo en sus aspectos técnicos, artísticos, sociales e industriales. Lo asombroso del cine es tanto su presente y su pasado, como su desarrollo por el mundo.

¹⁰ Sadoul, George, *Historia del Cine Mundial*. Ed. S. XXI, México, 1949, p.152.

Es así, que desde que el hombre comenzó a dibujar y a mirar cuadros, le faltaba la capacidad de reproducir con realismo el elemento más importante (o por lo menos el más común) de la experiencia humana: el movimiento. De ahí, su interés por maniobrar y determinar que la imagen fija era reproducir sólo la realidad a medias.

Por esta razón a finales del siglo XIX gran cantidad de inventores buscaban algún medio de capturar y reproducir el movimiento de la vida que bullía en su entorno. La estética prevaleciente en la época era realista, aun cuando resultaba claro que el realismo no se desarrollaría en todo su potencial hasta no encontrar los medios para conservar registrado el movimiento de la vida.

El problema al que muchos se enfrentaron estaba definido desde siglos antes, a partir de que Ptolomeo (S. II D.C) observó y describió un engaño del que nos hacen objeto nuestros ojos y que se ha conocido como “persistencia de las imágenes en la retina”¹¹. Sin embargo, el hombre había logrado “Películas” de tipo rudimentario, mucho antes de concluir el siglo XIX. En 1640 Athanasius Kirchner, en Roma presentó una tosca linterna mágica, que parecía poner dibujos en movimiento. Dos siglos más tarde en Viena, Simon Ritter Von Stampfer perfeccionó un aparato llamado “estroboscopio”¹², en el cual los dibujos realizados en el borde de un disco y vistos a través de una ranura daban a un solo espectador la ilusión de tener movimiento.

Un año antes de que Stampfer presentara su estroboscopio, Louis Daguerre había establecido los procesos básicos de la fotografía; exigía que el sujeto a tomar permaneciera inmóvil unos cuantos segundos.

En 1823 culmina una serie de búsquedas y descubrimientos parciales efectuados por distintos investigadores. Nicéphore Niépce (Francia), realiza una de sus primeras fotografías con un material de sensibilidad tan baja que, debía descubrirse el objeto durante 14 horas a pleno sol para fijar la imagen de una naturaleza muerta. Curiosamente la imagen obtenida adquirió el aspecto de una visión algo metafísica, ya que la trayectoria del sol desde el amanecer hasta el ocaso hizo que las sombras de los objetos, no alcanzaran a registrarse.

¹¹ *Ibidem.* p. 232.

¹² *Ibidem.* p. 278.

En Inglaterra Fitton y el Dr. Paris en 1825, construyeron el primer juguete óptico, basado en estudios anteriores sobre la persistencia de la visión: el ´traumatropo´ “consistía en un disco que tenía dibujado un objeto distinto en cada uno de sus lados, complementarios entre sí: un pájaro y una jaula; un caballo y un jinete” ¹³. Los cuales se podían observar, al ser girado rápidamente el disco a manera que el espectador pudiera ver uno y otro lado sucesivamente, las dos se superponían como consecuencia de la persistencia retiniana, de tal forma que se ve una sola imagen formada por el pájaro en su jaula y el jinete sobre su caballo.

Como aplicación a sus trabajos Jhon Herschel, dio nacimiento al primer juguete óptico utilizando dibujos (1830). Plateau en Bélgica y Stampfer en Austria en 1832 construyeron pequeños aparatos capaces de reproducir movimiento a partir de imágenes fijas en que aquel ha sido descompuesto. Sirviéndose de discos dentados, o bien provistos de aberturas a distancias regulares, siguiendo los ejes radiales, el espectador ayudado por un espejo y haciendo girar el disco alrededor de su centro podía ver los pequeños dibujos inscritos en el reverso a través de las aberturas. Esto sólo permitía ver una imagen a la vez durante una fracción de segundo, así que, la sucesión de imágenes fijas se transformaba por efecto de la persistencia de la visión en una sola y única imagen dotada de un movimiento cíclico, repetido a cada vuelta del disco.

Plateau rebasó a sus rivales en los resultados que obtuvo de la construcción de su “fanaquitoscopio”, pensó en un inicio que su disco de cartón dentado podía servir lo mismo para reconstruir el movimiento partiendo de una serie de dibujos animados fijos, mismos que, para ser observados tenían que descomponerse en una serie de imágenes fijas.

Sin embargo, el tiempo avanzó y en 1833 se establecieron los principios básicos del cine, tanto para la reproducción como para el registro. Inglaterra por su parte seguía trabajando por la pantalla grande y uno de sus representantes llamado Horner, le dio una nueva forma al zootropo en 1834; llevaba una banda de imágenes sobre

¹³ *Ibidem.* p. 310.

cartón anunciando un filme. Pero, a partir de 1840 cuando el tiempo de pose de fotografía fija había disminuido a 20 minutos aproximadamente, gracias a la sensibilidad de los negativos. Fue posible realizar los primeros retratos de quienes aceptaban inmobilizarse en pleno sol, cerrando los ojos para evitar el parpadeo y el consecuente borronero de la pupila. Poco a poco el tiempo de pose llegó de 2 a 3 minutos.

Fue entonces que el hombre en sus intentos por reproducir la realidad, da inicio a una parte del lenguaje cinematográfico: los efectos especiales, el nacimiento de estos se da con la necesidad de la imagen en movimiento, es el constante de los inventores y creadores quienes lograron trucar para dar ilusión de movimiento a la imagen fija, es en aquel momento como se da el desarrollo de los mismos. Durante su evolución los logros obtenidos en el Séptimo Arte se procuraron a nivel mundial.

De manera que algunos realizadores continuaron el trabajo de otros, otros llegaron a perfeccionar la labor de sus antecesores; lo que con el tiempo quedaría atrás y formaría parte de los principios básicos del trucaje cinematográfico. Dentro de las primeras investigaciones cinematográficas podemos destacar las de Von Vchatius quien realizó proyecciones mediante la combinación de dibujos y la linterna mágica en 1853. En cambio Reynaud logró la construcción del “praxinoscopio”¹⁴, perfeccionamiento del zootropo de Horner, para ello empleó un tambor de espejos.

La época decisiva en el cine fue sin duda, la llegada de la película moderna de 35mm con cuatro pares de perforaciones por imagen instituida por Edison. Más tarde éste con la ayuda de Dickson (1894), culminan diversas filmaciones con la explotación pública del “kinetoscopio”, una especie de caja de gran tamaño provisto de un visor a través del cual -precisó depósito de monedas- el observador podía contemplar el desarrollo de una breve película unida en forma de sinfín, que se repetía constantemente.

Durante, los últimos años de lo que fue la década de 1880 Thomas Alba Edison se interesó en el problema de realizar cuadros que se

¹⁴ *Idem.*

movieran. Sin embargo, no continuó su labor dentro de la cinematografía y puso su proyecto en manos de William Kennedy Dickson. La ventaja de este último ante sus predecesores radicó en la invención de la película de celuloide, en reemplazo de la engorrosa y rígida placa de vidrio que había sido hasta entonces el único medio de registrar la imagen aprendida por la lente de la cámara. En ese mismo año, George Eastman perfeccionó aun más la película, más flexible para ser utilizada en una cámara silenciosa, misma que sustituyó de manera rápida al celuloide de Dickson. Se utilizó en los primeros modelos de máquina que llamó “kinetógrafo”.

Conforme se dio el desarrollo del cine; también se creó el primer estudio cinematográfico se erigió sobre una plataforma giratoria de manera que todo el edificio pudiera moverse para sacar mayor provecho de la luz durante el día. Al principio los filmes de Dickson duraban más de quince segundos, hasta cierto punto puede decirse que, fue él quien dio comienzo a los efectos especiales de una manera más formal; esto al momento de recrear uno de los hechos históricos más famosos: *La ejecución de María reina de Escocia*, en el cual mediante un truco fotográfico logró que la decapitación pareciera escalofriantemente realista, al menos para esa época.

Podemos decir entonces, que las primeras películas consistían en pequeños rollos de un minuto de duración, se limitaban a la toma ininterrumpida de la realidad en movimiento. En poco tiempo, el rudimentario espectáculo comenzó a conquistar la atención de multitudes en todos los lugares del mundo. Por su parte los hermanos Lumière utilizaron la ficción y es histórico el pequeño “gag” de uno de sus filmes: *El regador regado*. Aun con todos los estudios realizados, no fue sino Méliès, quien dio origen a los efectos especiales y al género de ciencia ficción; es él, quien se caracterizó por ser prestidigitador e ilusionista que trabajaba en teatros de variedades. Conocido como “El Mago de Montreuil”¹⁵ empezó a filmar imitando el carácter de las bandas de los Lumière. Aunque muy pronto desarrollo breves historias de tipo fantástico, siguiendo el modelo de su espectáculo de variedades. Con el pasar del tiempo descubrió e inventó numerosos trucos que aplicó inmediatamente en sus historias. Para empezar, el primer hallazgo que realizó fue causado por la

¹⁵ Barbachano, Carlos, *El Cine, Arte, Evasión y Dólares*. Aula Abierta Salvat, España, 1984, p.128.

interrupción del aparato con el que trabajó en un principio, éste produjo un efecto inesperado. Fue necesario un minuto para desenganchar la película atorada y poner nuevamente en marcha el aparato.

Durante ese minuto los transeúntes, omnibus, y coches habían cambiado de lugar. Proyectando la banda pegada en un punto donde se había producido el corte; vio súbitamente un omnibus que se transformaba en coche fúnebre, los hombres en mujeres y viceversa. El truco de sustitución, llamado también truco por detención, había sido hallado y, dos días después; ejecutaba la primera metamorfosis de hombres y mujeres, las primeras desapariciones rápidas que tuvieron en sus inicios gran aceptación.

Conforme transcurría el tiempo nombres como: Edison podía haber dejado de lado el proyector de los Latham, pero le resultaba imposible ignorar a aquellos individuos que continuaban con el avance del cine en todas partes del mundo. En Inglaterra, Robert W. Paul; Alemania con Max Skladanowski; y los ya mencionados hermanos Auguste y Louis Lumière en Francia habían logrado edificar proyectores en un lapso de un año. Estos últimos formaron parte de los primeros en crear un dispositivo de detención satisfactoria.

También lograron reducir radicalmente el número de cuadros que posaban por segundo en la cámara y el proyector, esto les permitía presentar filmes aparentemente largos con un número mayor de fotografías separadas; aunque el metraje fuera exactamente el mismo, los Lumière lo vieron el 22 de marzo de 1895 en su fábrica de Lyon antes de una exhibición pública, las primeras películas, mismas que presentaron en París el 28 de diciembre de esos mismo año.

El año de 1900 representó un momento importante en la historia del cine, sobre todo en aquellos países donde había penetrado, pues los escépticos pidieron se les permitiera dejar ver detrás de la pantalla; deseaban descubrir el truco. Creían que los actores de carne y hueso se movían atrás de ese monstruo gigante, la gran pantalla. No daban crédito a la ilusión de movimiento¹⁶, a la creación y crecimiento de un nuevo arte desarrollado por el hombre mismo. La realidad de

¹⁶ Apuntes C.U.C. *Una Aventura llamada Industria*, C.U.C, México, 1988, p.11

movimiento fluía y se hacía más notoria en el cine, todo parecía poco para la imaginación y creatividad de los genios del mismo.

Más tarde, para ciertos públicos todas las películas representaban la realidad y sólo la realidad. Cuando George Méliès exhibió en 1902 *Viaje a la luna*, esa gente vio un documento filmado en nuestro satélite; vio entonces lo que tiempo después sería una realidad en la vida del ser humano. Con dicho trabajo, una vez más el mago de Montreuil mostraba al público nuevas posibilidades de la cinematografía. Además de poner en claro el porque es uno de los precursores del género de ciencia-ficción.

Los avances siguieron su cause y acompañaron el desarrollo y crecimiento de una nueva industria naciente; el escepticismo prevalecía sobre aquellos seguidores del cine; la credibilidad a lo que estaba pasando con la imagen en movimiento. Los incrédulos aún no daban crédito y decían “un truco más”¹⁷ ante un espectáculo o hazaña extraordinaria. Sin embargo, las aportaciones de Méliès al lenguaje cinematográfico se centraron en nuevos y numerosos trucos, marcando con ello su toque personal a este gran arte. En tanto continuaron su vigencia durante largo tiempo los lineamientos convencionales en el mundo narrativo del teatro; pues no se podían hacer de lado de un día para otro.

Dentro de los aportes marcados por Méliès podemos mencionar la cámara inmóvil sustituyendo al espectador ubicado en un punto fijo, abarcaba la totalidad de la escena. La acción se desarrollaría dentro de un decorado, como sí se tratara de un escenario. Los métodos narrativos de este hombre fueron habituales de la época primitiva de la cinematografía.

Posteriores al ilusionista Francés, llegaron las participaciones de la “Escuela de Brighton” en Inglaterra, la diferencia de éstos con el primero fue el desarrollo fundamental al aire libre, con evidentes implicaciones documentalistas y realistas, mismas que en ocasiones tomaron carácter testimonial. Luego de la realización de una gran cantidad de películas en 1908, llegó David W. Griffith quien para 1914 revolucionó el arte, la técnica y la industria cinematográfica

¹⁷ *Ibidem* p.18.

norteamericana con el largometraje *El nacimiento de una nación*. Por primera vez se puso en movimiento y se aportaron a la pantalla tantos elementos técnicos, artísticos e industriales.

La cámara en ese entonces olvidó por completo sus orígenes cinematográficos y fue como se tomó conciencia de sus múltiples posibilidades precisas de su dinámica de expresividad; de estar en un punto fijo, se consideró el manipularla y desplazarla para estos efectos.

Se reveló entonces que así como la palabra era capaz de dirigir la acción en teatro, el ritmo le pertenecía al cine. Aun cuando, resultaron más importantes las dádivas del lenguaje y la definitiva demostración de que la cinematografía era un arte nuevo y original con recursos y posibilidades inéditas, accesible a las grandes multitudes y al mismo tiempo trascendió.

Conforme se dieron los primeros adelantos el cine y su lenguaje crecía al igual de todo lo que les rodeaba. El guión comenzó a marcar su importancia definida más allá de las necesidades técnicas, por el avance de las estructuras narrativas que imponían un claro y detallado planteamiento inicial.

La llegada de Louis Delluc inventor del término “fotogenia” logró descubrir la aptitud especial de un rostro, para ser captado por un actor.

Sin embargo, no sólo Delluc había tomado en cuenta estos aspectos, sino que también un técnico Húngaro quien consideró tres elementos que hacen del cine un arte:

- El primer plano con sus posibilidades de acercar más allá de lo natural.
- El encuadre, elección del trozo de la realidad que va a filmarse y la angulación de la cámara con respecto a ella.
- El montaje, entendido como tal, no sólo el ritmo sino también el proceso asociativo entre distintas tomas.¹⁸

¹⁸ Baldelli, Pio, Della Volpe Galvano, *Problemas del Nuevo Cine*. Alianza Editorial, Madrid, 1971, p.61.

Pero, no sólo estuvo presente este técnico, a él se unieron Dziga Vertov, realizador ruso, creador del “cine ojo”; sostenía que la cámara es el ojo infalible, indeformable y objetivo de la realidad viviente. Pues es el cine una de las artes más realistas (ninguna de ellas nos sitúa con tan penetrante insistencia, dentro de lo material y lo tangible). Además de ser la más irrealista, la que está ligada a los sueños y por su puesto la más susceptible de trascendencia del parecer al ser.

Durante el proceso de transformación del cine y de los efectos especiales, hubo muchos teóricos que brindaron sus opiniones y aportaciones como sucedió con Vsevolod Pudovkin quien, mencionó que: “El guión de hierro”¹⁹ era sin duda la descripción minuciosa y detallada de la acción, el juego de los personajes, el movimiento de la cámara, los efectos del montaje, etcétera. El rodaje representa la ejecución sistemática de un guión preconcebido.

Serguei Eisenstein por su parte contrapuso el principio de un montaje “dinámico” a través del cual una idea no expresada se manifestó como resultante de la coalición de dos o más elementos independientes unos de otros. Para él, un guión representaba sólo una etapa: la transición entre la elección de un tema y sus realizadores visuales.

Otro representante que logró la trascendencia en este arte, es sin duda David W. Griffith, realizador de un sinnúmero de filmes auténticamente considerados como geniales por sus compañeros, producidos en los Estados Unidos. Sus inicios se dieron como intérprete con un seudónimo, según se acostumbraba entre los actores de teatro. Se le atribuye el haber descubierto durante años en la Biograph, casi todos los recursos visuales que se utilizaban en el cine desde entonces para narrar historias; mismas que lograron conmover e impactar a un gran público deseoso de ver hallazgos visuales en la pantalla grande.

La mayor parte de los campos, ángulos de toma, efectos de iluminación y técnicas de montaje que utilizó, ya se habían sido empleados por otros realizadores. Su gran contribución sin lugar a duda consistió en la vinculación que hizo de un estilo visual único, mismo que marco para siempre el drama cinematográfico del teatral,

¹⁹ *Ibidem.* p. 243.

por un lado, y del realismo de los noticieros por el otro. El resultado un ritmo nuevo de narración, el cual ya no se concentro en ser sólo hechos de la realidad, sino más bien una historia contada a través de imágenes y ya con un sentido más propio del séptimo arte.

Griffith no limitó sus experiencias a la fotografía de la acción sino por el contrario, confió cada vez más en los primeros planos de (acción) cosas: “los jeroglíficos visuales de la invisible dinámica de las relaciones humanas”. También experimentó con el montaje, de tal manera descubrió que cada toma ligeramente más corta que la anterior obtenía automáticamente el suspenso de la audiencia.

Con esto se comenzó a involucrar al público; logrando con ello un filme cada vez más real y convincente. De los descubrimientos básicos provinieron un conjunto de variaciones en tiempo de algunas tomas destinadas a realzar humores y sentimientos. La industria cinematográfica debe a Griffith su impulso hacia los largometrajes. Es decir, el cine comenzaba una nueva etapa, ya no se concretó a la realización de pequeñas películas, donde se filmaban imágenes fijas, sino más bien llegó la época de los filmes largos, los cuales se habían transformado con cada uno de los elementos de un lenguaje naciente, adecuado a la pantalla grande y a cada uno de los elementos que se conjuntaron para establecer una relación entre el cineasta y el público.

Como consecuencia de esta evolución en el Séptimo Arte se manifestó el avance de los efectos especiales el cual no se hizo esperar; así en sus aspectos técnicos y estéticos como parte de la expresión de la pantalla grande se vio un desarrollo sustentado a partir de cada suceso inherente a este arte naciente. Durante los orígenes de los efectos especiales sobresalieron sin lugar a duda, los fotográficos y mecánicos. Los primeros surgieron de los principios básicos de la fotografía; consistían en encuadre, encadenamientos, montajes, etc. Mientras que para los segundos se incluía una porción de la naturaleza. Aun cuando, no se hicieron de lado los efectos creados con sets, como: la lluvia, el fuego, el humo, explosiones, maquetas a escala entre una larga lista.

La diferencia marcada entre unos y otros fue muy clara en las realizaciones de George Méliès; quien dio al espectador la conservación de ilusión de movimiento real a través de los efectos

mecánicos, dado que los efectos filmados son reales, en cambio los efectos fotográficos sólo conservan la esencia de la realidad.

Como hemos mencionado ***el montaje es la más antigua forma elemental del truco cinematográfico***²⁰. Hablar de Méliès es hacer referencia al creador de los numerosos padecimientos del cine, utilizados aún hoy en día. Este gran prestidigitador, realizó accidentalmente su primer truco; consistía en tomar una escena callejera con una cámara rudimentaria, cuya película se atascó durante el tiempo de rodaje; el resultado los autos cambiaron de lugar. Al ser proyectada la cinta ensamblada en la porción donde se produjo la rotura, se pudo observar un camión Modelene-Bastille transformado en carruaje fúnebre y, los hombres en mujeres, con este pequeño defecto, se dio el ardid por sustitución.

Con el paso del tiempo y las evoluciones dadas en la cinematografía; esta continuo hasta desarrollar cada uno de los géneros, asimismo, ***con la apertura en el cine y con el amplio uso de efectos especiales o trucos, nacía también un nuevo género, al cual se le denominaría con el tiempo cine fantástico y de ciencia-ficción***²¹. Este género naciente se dio a la tarea de explorar las zonas más extremas de lo imaginario. Todo parecía estarle permitido: monstruos, catástrofes, aventuras delirantes, extraterrestres, innovaciones, la vida creada a través de la muerte, vida en otros planetas, terror, alucinaciones.

Hacia 1920, este nuevo género de origen literario logró desarrollarse en Alemania y Norteamérica. La inspiración de las novelas góticas anglosajonas tuvieron que ver; *Drácula* de Bram Stoker y *Frankenstein* de Marie Shelley. Los filmes fantásticos han sobrevivido durante mucho tiempo, gracias al serial y a las realizaciones de los mitos clásicos.

Por su parte Hammer Films realizó desde 1957 toda una serie de *Drácula*, así como, varias versiones de Frankenstein. En 1978 el cineasta alemán Warner Herzog llevó a la pantalla grande una versión original de *Nosferatu* de Murnau. Aunque a últimas fechas el “fantástico” produjo diversos remakes de todos sus mitos. Esta casa

²⁰ Sadoul, *op. cit.*

²¹ Bassa, Joan y Freixas, Ramón. *op. cit.*

productora impulsó las películas de terror psicológico, el cine gore, el filme de catástrofe urbano, el fatalismo de las fuerzas naturales. Cada uno de éstos tuvo vida, gracias a los efectos especiales y a la fusión existente entre ellos y la ciencia-ficción o adelantos científicos y, también gracias a los extraordinarios progresos de la técnica del trucaje: robots, mutantes, monstruos galácticos y estaciones orbitales invadiendo la pantalla grande.

La historia de los efectos especiales y la ciencia-ficción toma su primer respiro a finales de la década de los sesentas con la película de Stanley Kubrick *2001: una odisea del espacio*. Es sin duda uno de los largometrajes de mayor peso en este género; con ella se escribieron más historias y se veía venir un despunte más allá del esperado por el público. Por su parte el director, logra mostrarnos la posibilidad de ver un mundo gobernado por robots; además en su intento por ver más allá de su espacio ha conquistado el acercamiento de un mundo lejano a él.

La conquista del espacio y de esa parte de la realidad que en su afán de ser el sueño total del planeta Tierra, esta en constante lucha por el dominio del universo. Además de darnos la posibilidad de convivencia con un ser no humano Hall, robot creado por el hombre a su imagen y semejanza capaz hasta de matar; situación que sale de los parámetros de su creador, motivo que lo orilla a deshacerse de este individuo de lata.

La vida en la historia del cine ha transcurrido y guiones como los del Kubrick han dado al Séptimo Arte ese mundo por el cual el espectador se ve impactado. Es por esto que no debemos olvidar que ***uno de los trucos más elementales fue descubierto por los proyectistas cuando colocaron por error la película enrollada al revés***²². Un operador de los Lumière se llevó gran sorpresa al momento de mostrar *Los Baños de Diana en Milán*; al ver a un clavadista salir del agua, los pies salían del agua para colocarse de nueva cuenta en el trampolín. Dicho accidente fue el truco que marcó, el nacimiento del truco cinematográfico, el cual se desarrollo en 1900 al tiempo que se dio la combinación con el montaje.

²²Apuntes C.U.C. *op. cit.*

Los operadores mismos lograron una zambullida en “cámara lenta”; en lugar de 24 cuadros por segundo, se tomaban 72. Al colocarse con la velocidad normal, el movimiento era tres veces más lento. Para el movimiento acelerado, el procedimiento era opuesto.

Por su parte el cine de doble exposición, bajo su forma más sencilla, pudo exponer a la vista del público a un actor asustado por un fantasma, quien agita sus velos blancos. En tanto las sobreimposiciones dejan de ser tales, cuando se sitúan sobre un fondo oscuro, una placa impresa, pero aún no revelada. El negro del decorado no tenía prácticamente efecto sobre la emulsión. Estas partes vírgenes constituían reservas tan claras como los procedentes en una segunda exposición.

Mientras tanto, George Méliès empleando mascarillas y exposiciones múltiples, realizó *El hombre orquesta* (1900), donde aparecía bajo la forma de siete músicos que tocaban de manera simultánea el mismo número de instrumentos.

En los temas fantásticos la doble exposición dio nuevos efectos, al cambiar el punto de vista de las tomas. En el *Gulliver* de Méliès, se podían ver unos gigantes cortados a la mitad del cuerpo, sentados delante de una caja negra con enanos minúsculos. En esa secuencia se había situado simplemente a los actores en plano general de manera que contrastaba con los actores tomados en primer plano. Otro truco conocido como la diferencia de escalas fue utilizado en varias ocasiones en diferentes largometrajes, sobre todo en *King Kong* (Filme norteamericano de Ernest Schoedsack, 1933), éste sin duda uno de los iconos más representativos y una de las obras más bellas, en cuestiones de estética cinematográfica y de la estadounidense.

Con el uso de varias mascarillas, los fotógrafos de películas norteamericanas lograron cada vez más elevar la estética de los efectos especiales a este nivel. Las mascarillas también resultaron ser móviles; en su forma elemental abrían como una cortina o como las ventanas utilizadas para la puntuación cinematográfica. Sobre todo en el período silente, se pudo dar uso de igual modo a una mascarilla circular para iniciar un filme o para finalizarlo. En cambio la mascarilla móvil requería minuciosidad extrema y demasiada exactitud en los

contornos; bien realizados producían efectos tan variados como convincentes.

Entre los especialistas norteamericanos podemos mencionar a John Fulton quien echó mano de las mascarillas en el tan afamado largometraje que dio la vuelta al mundo *El hombre invisible*, basado en la novela homónima de H.W. Wells. En él podíamos apreciar la desaparición del héroe en medida que se quitaba la ropa, el desnudo-desaparición se basaba en principios demasiado simples. Sin embargo, planteaba problemas a los técnicos. Para empezar el actor que representaba al personaje fue cubierto totalmente con una malla negra, de la cabeza a los pies; incluso los ojos al momento de filmar sobre un terciopelo negro; encima de la malla negra el actor se puso guantes y pantuflas de color. Durante el rodaje se quitaba todo el atuendo.

A partir de 1945, la mascarilla móvil se aplicó en la cinematografía Rusa con gran aceptación y éxito por los técnicos de Mosfilm, sobre todo en algunos apuros fantásticos como el de Boris Goudunof. Los procedimientos antes enmarcados, montaje o detención de la toma, sobreimposición, exposiciones múltiples con mascarillas se habían utilizado ya de diferentes formas durante lo que fueron los primeros años de existencia de la cinematografía, en esas primeras fechas fue entonces cuando un simple truco logró captar la atención y asombro de los especialistas.

Con el pasar del tiempo llegó a Francia donde se le denominó “movimiento americano”²³, por haber sido exhibido en una película procedente de los Estados Unidos *El hotel encantado*, 1907. En dicho filme se podía observar, como un cuchillo cortaba sólo un pan y un salchichón: los creadores y especialistas de los efectos especiales pensaron se trataba de hilos colocados en ambos objetos, pero no era así, finalmente comprendieron que se había filmado cuadro por cuadro, llamado por los ingleses “one turn”, “one picture” (una vuelta a la imagen).

La cámara de manivela fue otro de los grandes inventos productores de efectos especiales. Perfeccionada, pudo contener dos o tres

²³ Reisz, Karen, *Técnica del montaje cinematográfico*, Ed. Taurus, Madrid, 1987. p 97.

películas superpuestas, cambiar velocidades, regresar la película, procedimiento conocido como “optical printing machine”²⁴.

Las sombras chinescas eran producidas por la luz, mientras que para lograr el efecto de lluvia bastaba con unas cuantas mangueras de riego junto con un viento tempestuoso, logrado con ventiladores gigantes colocados cuidadosamente fuera del campo fotográfico. En cambio para lograr el efecto de niebla se requiere de cuidado, pues el vapor del agua estropea el maquillaje, los decorados, los trajes, para obtener este efecto sólo era necesario aceite mineral vaporizado con esto se mantiene más tiempo suspendido; para la nieve es indispensable talco sobre el piso, hilo y celofán. En cuestión de nevadas existen ciertas máquinas que pulverizan hielo, otras se realizan con cristalizaciones químicas puestas en el aire. En 1930 pusieron en servicio equipos capaces de confeccionar telas de araña, basadas en el mismo principio de fabricación de fibras textiles artificiales.

En lo referente a efectos especiales sonoros la Segunda Guerra Mundial aportó a las fonotecas ruidos de artillería y bombardeos. Los efectos sonoros hicieron también su aparición y fueron complemento de los visuales, con ellos se creó una infinidad de trucos capaces de aterrar al público y de dar ese toque de realidad tan ansiado y esperado por la audiencia.

Con el paso del tiempo la cinematografía se vio favorecida por diferentes aspectos que la fortalecieron y la llevaron a una evolución constante, se dio la llegada de los trucos con materiales ligeros, mismos que resultaban inofensivos y caían sobre los actores, en bombardeos o desastres simulados. Uno de los trucos cinematográficos que dio mayor vida a un filme son las maquetas mecánicas, las cuales sobreviven hasta nuestros días, aún cuando se cuenta con la tecnología más sofisticada. Con ellos se ha logrado recrear a lo largo de la historia del cine: catástrofes, naufragios, aviones que se estrellan, descarrilamiento de trenes, choques de autos, etc. Todos estos accidentes se llevan acabo en decorados o bien a escala, lo mismo sucede con los barcos, montañas, el mar, las rocas; para una producción su se requiere, todo el mundo puede ser

²⁴ *Ibidem.* p.123.

recreado en pequeñas fracciones, de las cuales para el espectador muchas veces pasan inadvertidas. La realidad es llevada a la pantalla grande en pequeños segmentos a manera de poder finalmente mostrarnos un mundo tan parecido en el que vivimos; es trasportarnos a una realidad no existente como tal.

De cada uno de los efectos visuales presentados en el Séptimo Arte podemos decir, guardan una importancia dada a partir del guión del cual se parte; por ejemplo hablemos de los movimientos de agua, dado que atraen la atención del público, esto por la rapidez dada en cada movimiento generado por la misma. En tanto las escenas filmadas con maquetas son breves, sobre todo para evitar revelar el truco, para hacerlo la opción e los realizadores de trucos; es cuidar la magia que en el cine se vive, es ser cauteloso para no decepcionar al espectador de un mundo creado para él de esta manera son insertadas entre dos de tamaño natural u original. Un actor en medio de maquetas reducidas da la impresión de ser un gigante. A la inversa, parecerá un enano, si está en un escenario a gran escala. El efecto de perspectiva visual funciona en el cine, porque en principio es un “engaño óptico”²⁵.

De acuerdo al desarrollo existente en el Séptimo Arte, se dio el uso de la transparencia, la cual tuvo utilidad por primera vez en la industria Hollywoodense, en una de las producciones más destacadas en la historia de este arte, *King kong* 1933. Un gorila gigante protagonista y héroe, cuya realización se alargó por espacio de tres años por no contar con los medios suficientes para poder concluirla. Desde entonces los estudios dedicados a la creación de efectos especiales y bien equipados emplearon las transparencias cuyas pantallas son de cristal traslucido. Parecida a la mascarilla móvil, pero de fácil manejo. La transparencia, permite situar al actor en cualquier parte del escenario natural. Sin abandonar el estudio, un actor puede ser transportado a las calles de Singapur, sobre un volcán en erupción o una aldea en África, a los hielos polares o a una tempestad. La transparencia, continua vigente como tela de fondo, al igual que otros efectos mismos que han sido parte del cine desde su origen. Para lograr una transparencia verosímil, se debe armonizar la iluminación de los actores con la del paisaje móvil.

²⁵ Gainsborough, John y Shakeshaft, Judith, *4th BKSTS Special Effects Seminar*, Lee Filters Limited, 1990, p. 18.

La necesidad del cine y de los efectos especiales es recrear escenas demasiado difíciles y caras, las cuales requieren tiempo. Además de ser peligrosas o imposibles de conseguir con las técnicas fotográficas convencionales como son: las transiciones ópticas para producir fundidos y desvanecimiento con el objeto de enlazar distintas secuencias; técnicas fotográficas que caen fuera de la rutina y que son conocidos como efectos cinematográficos especiales, efectos visuales, ópticos o procedimientos.

Los efectos especiales son resucitar, reencarnar, revivir; es proponer las tretas visuales y escrituras para hacer verosímil una idea que se quiere exhibir en la pantalla grande. Son los avances de la tecnología genética, la metamorfosis entre los aliens, mitad hombre mitad humano, es la llegada de seres ajenos al planeta Tierra, es la construcción de androides construido por androides, las construcciones de laboratorio, es el poder de la ciencia sobre todas las cosas. Es la llegada de las técnicas digitales modernas, capaces de crear personajes virtuales²⁶. Los efectos especiales han logrado avanzar a tal grado que existe la posibilidad de concluir un largometraje sin el actor principal o en caso de que éste tuviese que dejar la filmación.

Aun cuando, los puristas del realismo insisten, el cine siempre ha sido y será el arte de la mentira; el de contar historias con los elementos cinematográficos necesarios para hacerla creíble, sin que todo lo que le rodea exista. Es más que ver la vida cotidiana en la pantalla grande. La mayoría de los espectadores ha buscado siempre la experiencia visual que despierte sus sentidos dormidos por la rutina, fantasías que logren hacer romper su racionalidad y sobre todo trascender de la monótona y cotidiana realidad.

Los amantes del cine no buscan otra cosa que no sea la magia, lo inimaginable. Hablar de cada uno de los aspectos del cine, es hacer hincapié en una parte importante de su lenguaje, de un aspecto accidentado que pasó a formar parte de su esencia, de su perdurabilidad en la pantalla grande, los efectos especiales esos procedimientos mediante los que un gran número de ilusionistas del

²⁶ *Ibidem.* p. 22.

celuloide han alimentado y se han dado a la tarea de mitificar y mantener a lo largo del siglo xx.

En nuestros días podemos distinguir diferentes categorías de efectos de ilusión que han dado al cine y en especial al género de ciencia ficción gran relevancia y han destacado en grandes producciones, marcando con ello su historia.

Es fácil mencionar desde su inicio hasta nuestros días los efectos de laboratorio, efectos especiales realizados a través de la toma de planos, trucos mecánicos o físicos, trucos ópticos, transparencias, látex, muñecos mecánicos, imágenes tratadas por computadora, stop motion, animatronic, morphing y lo más reciente realidad virtual y 3D.

Cada uno de estos efectos los describiremos de manera más extensa en otro capítulo (vid. Infra 70.) ya que en éste la importancia radica sólo en hacer mención de como inician e indicar como el hombre realizador de imágenes fantásticas ha tenido la capacidad de transformar la imagen animada. De ir más allá, de la ilusión de movimiento; de llegar a parte del futuro inalcanzable e incierto. Entrar al mundo de la realidad, partiendo de la fantasía e imaginación de las mentes creativas que ven la realidad desde otra perspectiva.

El saber de la capacidad del cineasta y hacedor de cine con sus producciones científicas y no científicas, de horror y fantasía como han logrado revolucionar los efectos especiales en la industria cinematográfica estadounidense, para ello han echado mano de todos los elementos ofrecidos por la naturaleza y la tecnología.

De tal manera que cada una de las épocas transcurridas dentro de esta evolución ha dado paso a la historia de los efectos especiales visuales y sonoros, marcaron y dejó huella en los mismos. A inicio de los años treinta, Universal Pictures se especializó en la producción de películas de terror, ofreciendo una oportunidad para el desarrollo de los efectos de maquillaje, para aquello se tiempos por cierto, muy poco evolucionados. Uno de los creadores de este tipo de efectos Jack Pierce a quien se le deben muchas caracterizaciones de Boris Karloff, en los grandes filmes en que dio vida al monstruoso Frankenstein de James Whale (1931) quien se dedicó a la producción de filmes del género de terror . A partir de tales fechas, el género de terror fue uno

de los que más favoreció el desarrollo de una técnica específica de maquillajes especiales basados en látex.

Por su parte la productora RKO presentó la película *King Kong*, (1933), como uno de los largometrajes representativos y como una de las producciones mejor realizadas en el celuloide. Los efectos dados al protagonista lograron mostrar en la pantalla un gorila que parecía ser de quince metros de altura, cuando en realidad el primate no era más que una maqueta de 15 centímetros. Dicho efecto se logró con el perfeccionamiento de la técnica.

La década de los cuarentas fue sin duda un período de grandes modificaciones técnicas que conmovieron a la industria cinematográfica. En esta época, Hollywood empezó a experimentar con sistemas ópticos, como el cinerama -sistema con proyectores-, la Esteroscopia -efectos en tres dimensiones- o el cinemascope -mismo que terminó por imponerse-²⁷, para defender su predominio.

Aun cuando, la cinematografía prosperó constantemente, no fue sino a finales de los años sesentas cuando se dio el crecimiento e importancia de los efectos especiales en el Séptimo Arte, al igual que el interés por la ciencia ficción y el terror, géneros cinematográficos con mayor inventiva visual. La tecnología llegó con fuerza y ayudó a la creación de uno de los filmes célebres *2001: una odisea del espacio*. Es sin lugar a duda una de las películas de mayor auge dentro de este género; además parte de su éxito estuvo basado en el uso de efectos especiales utilizados y creados para dicho filme, en la historia del cine no había producción cinematográfica que pudiera superarla. Para la realización de los efectos visuales estuvo Douglas Trumbull, quien tomo en consideración trucos tan antiguos, como actores vestidos de animales, efectos de maquillaje y técnicas innovadoras, como construir una centrifugadora gigante que sirvió de cabina a la nave espacial.

Durante los años setenta, los largometrajes de gran presupuesto y el avance espectacular de las bandas sonoras llevaron al cine fantástico a figurar entre los géneros más populares. La catástrofe hizo su entrada a la pantalla cinematográfica con *La aventura del Poseidón*, (1972) o *Terremoto* (1974). Sin embargo, se complemento con la

²⁷ Bassa, Joan y Freixas, Ramón. *op. cit.*

llegada de filmes de ambiente espacial motivado por el fenómeno de *La Guerra de las Galaxias* (1977).

Pero la distinción de ser el primer largometraje en el mundo de técnicas generadas por computadora corresponde a *Tron* (1981), dirigida por Steven Spielberg y apadrinada por la Industrial Light & Magic, la compañía de George Lucas. Desde el punto de vista técnico dicha película dio un gran paso en la historia del cine; filmada en blanco y negro con actores, pero sin decorados; paralelamente se diseñaron en dos dimensiones los escenarios en donde debería insertarse la acción. De manera que este fue el primer filme que recurrió a los decorados no existentes o “virtuales”, nació una nueva época para la pantalla grande y con ella las computadoras, la creación de realidades mediante un sin número de elementos sofisticados en la industria de los efectos especiales.

Para los noventas, el perfeccionamiento se dio para lo que había iniciado a finales de los ochentas; una época representada por las computadoras; las cuales al parecer reemplazarían el ingenio humano. Sin embargo, representaron el apoyo que éste necesitaba para escalar cada vez más hacia el perfeccionamiento de un arte que estaba en constante evolución. Para ello, los realizadores y sus colaboradores se dieron a la tarea de instalarlas en los estudios cinematográficos; la técnica digital había penetrado de forma definitiva, en las pantallas.

Dos largometrajes dirigidos por James Cameron *El secreto del abismo* (1989) y *Terminator 2: el juicio final* (1991), lograron impactar a los espectadores; la razón, la utilización de las imágenes creada a través de una computadora para conseguir texturas imposibles de realizar de manera manual y formas tridimensionales, cambiantes y en movimiento. Sin embargo, no se hicieron de lado los trucos convencionales. Pues aun cuando algunas escenas parecen estar perpetradas a través de una computadora, se echo mano de los efectos de maquillaje para los actores, así como de los principios básicos de los primeros efectos especiales producidos en la cinematografía.

En los noventas con el uso constante de las computadoras se logró concluir la filmación de películas sin actores tales como: *El cuervo* (1994), primer largometraje estadounidense en donde se dio cita un

actor virtual, pues el protagonista Brandon Lee, murió durante el rodaje. Para ello, se utilizaron escenas realizadas antes del fallecimiento del actor; mismas que se insertaron de manera digital para dar ese toque requerido por la producción. Por otra parte en el Miralab de la Universidad de Ginebra, Suiza; se diseñaron a través de la computadora el cuerpo y movimiento de actores muertos.

El futuro del cine y la utilización constante de tecnología digital depara para el público, el poder ver un final diferente de alguna de las películas filmadas hace algún tiempo y de la cual los protagonistas estén muertos; todo mediante la recreación digital de personajes por computadora.

En la historia del cine cada uno de sus elementos se ha caracterizado por sucesos que lograron transformarlo, llevarlo por mundos inimaginables y sobre todo el captar la atención del público. Es un medio de comunicación que ha logrado transmitir emociones a un número importante de espectadores, quienes son parte de dicha evolución. Hablar del cine como medio de expresión significa acercarnos a parte de su esencia, en razón lo concreto, lo tangible, son objetos de la búsqueda incesante del ser humano.

Lo real se transforma al momento de ser trasladado al formato del cine. "Un efecto especial en una imagen en movimiento es cualquier técnica o ingenio que es utilizado para crear una ilusión de realidad, en una situación no posible, es dar un mecanismo capaz de establecer mundos no reales dentro de una realización cinematográfica, es fragmentar la naturaleza para construir evidencias de una realidad no existente"²⁸.

Podemos entonces considerar que los efectos especiales son una serie de artefactos y técnicas que permiten manipular la imagen y el sonido en el cine. De ahí que este fenómeno cinematográfico cubra una variedad amplia e inmensa de trucos, como son los pasos marcados en la nieve de *El hombre invisible* (1933), la llegada de extraterrestres a nuestro planeta y un gran número de historias mostradas a través de efectos visuales como el uso de maquillaje y

²⁸ Magid, Ron, *Terminador 2: he said that he'd be back*, American Cinematographer, July, 1991, p. 47

creaciones con látex; sobre-impresiones y por supuesto los efectos sonoros.

Los efectos especiales sonoros y visuales son utilizados para ambientar una acción, con éstos surge la capacidad de recrear en el cine seres u objetos inimaginables, es el poder plasmar las ideas de creativos hábiles de visualizar más allá de nuestra realidad. Para conseguir esto existen expertos que dan origen a mundos con gran verosimilitud, son éstos quienes integran el naturalismo de una película y dan la espectacularidad de mundos fantásticos, científicos y futuros. Es conseguir lo que se requiere, siempre con la esperanza de convencer a través de lo que se muestra en un filme.

2.2 PRECURSORES DE LOS EFECTOS ESPECIALES

La técnica cinematográfica fue inventada por Edison y perfeccionada por los Lumière a finales del siglo XIX. Los procedimientos eran diversos; por lo que frecuentemente utilizaron artefactos estrafalarios con el fin de dar vida a un anhelo: presentar la ilusión de movimiento de una imagen.

Peter Mark Reget (autor del famoso Thesaurus) en donde hace referencia a la persistencia retiniana²⁹ durante breves segundos de una imagen tras su desaparición real. Mark y “la persistencia de la visión y su relación con los objetos móviles”³⁰ (1824) tuvo como consecuencia una cantidad considerable de inventos, entre los que destacan: el traumatropo, el estroboscopio de Stampfer y la rueda de Faraday, creados para simular una imagen móvil. Durante los inicios del cine y sus trucos la linterna mágica y libros animados fueron sin duda parte importante del crecimiento y desarrollo del mismo.

Las monedas giratorias y los discos rápidamente familiarizaron al público con las acertadas observaciones de Rogert, notificando que realmente, el ojo puede captar movimiento donde sólo hay una sucesión de imágenes fijas. Con la llegada de la fotografía, se logró la combinación perfecta; el invento de Louis Daguerre, el diorama (1822). Daguerre estaba en los límites del realismo accesible a la pintura.

²⁹ *Ibidem* p. 356.

³⁰ *Ibidem*. p. 361.

En ese mismo año Nicephore Niépce logró la fotografía permanente, aunque de no muy buena calidad. Ambos trabajaron juntos y en 1839 se presentó el primer “Daguerrotipo”. Mientras Henry Fox Talbot perfeccionaba su proceso “calotipo” en Londres. El cine en su ir constante tomó forma y fue entonces el momento de combinar los juguetes científicos y la fotografía, para ello se sirvió de la ayuda de Plateau quien fue de considerable importancia en la historia del Séptimo Arte; Bélgica contribuyó al desarrollo realizado por este gran hombre. Sus aportaciones consistieron en adaptar las imágenes fotográficas con su propio “fenakinoscopio”, con lo cual logró proyectar una serie de imágenes móviles en la pantalla.

En el año de 1887, la primera cámara portátil era capaz de exponer hasta 100 fotogramas por segundo sobre la nueva película de celuloide. Los resultados de esta “cronografía” no fueron los deseados, si de proyección hablamos. Por lo que, la cinematografía tuvo a bien, esperar dos años, la aportación de George Eastman (la película fotográfica), Thomas Edison y los hermanos Lumière. A partir de la primera proyección del cinematógrafo (1895), los científicos europeos y estadounidenses trabajaron en la animación de la imagen a una velocidad asombrosa y con una uniformidad no menos asombrosa.

Lo sorprendente del cinematógrafo estuvo marcado por nombres como: Dickson, quien para 1887 presentó a Edison el “Kinetoscopio”, creación de él mismo. Durante los años posteriores, Edison se dedicó a realizar gran cantidad de filmes mudos; pero el rodaje de *Black María*; sin duda el primer y más improbable estudio de cinematografía en cintas cortas (1 min.) un solo plano como fue *La ejecución de María de Escocia*. Para entrar a la celebridad del cine mencionaremos, la toma realizada por los Lumière de un tren que parecía atravesar la pantalla y entrar en la sala lo que provocó, el pánico entre los espectadores y por supuesto también su asombro. El hecho de sentirlo cercano a ellos, mostraba la grandeza de un fenómeno en desarrollo.

Como hemos mencionado entre los primeros cineastas, que se habían manifestado estaban Edison y los hermanos Lumière, quienes tomaron al cine sólo como curiosidad científica, mientras que para el francés George Méliès, ilusionista de profesión, significaba apreciar el arte existente en este medio, lo anterior contribuyó para desarrollar su

capacidad imaginativa. En realidad para este hombre el cinematógrafo era un acto de magia.

Conforme avanzó Méliès realizó películas de mayor duración, compuestas por varias tomas que estaban montadas con fundidos, cortes, sobreimposiciones, dobles exposiciones, cámara lenta y rápida, y coloreado a mano. Además a Méliès hasta nuestros días se le considera uno de los realizadores más importantes por ser uno de los pioneros del cine y por la manera en la que manipuló el tiempo, ni el espacio con filmes como: *Viaje a la luna*, *La erupción del monte pelado* o *La coronación de Enrique VII*.

A principios del siglo xx los avances cinematográficos lograron expandirse hasta los Estados Unidos Edwin S. Porter, quien tomó en consideración la importancia del montaje en el cine; el cual no era otra cosa que la sucesión continua de planos y no éstos como algo aislado; realizó dos películas *The life of an American Fireman* y *The great train robbery*, en donde por primera vez se dio la posibilidad de utilizar el corte, “las escenas aparecían unidas unas con otras, por cortes categóricos, sin el uso de fundidos. Asimismo, se incluyeron los primeros ejemplos del montaje paralelo”³¹. Lo anterior superaba la originalidad expuesta por Méliès.

El trabajo de Edwin Porter aunque parecía de poca importancia es considerado uno de los precursores del cine y de los efectos especiales. Este realizador pareciera de poca importancia, sino estuviera relación con el cine fantástico de Méliès. Revisó el trabajo de su antecesor y quedó impactado, sobre todo por la grandeza y duración de sus películas. Durante la revisión, Porter analizó de los encuadres del contenido de más de una escena en los filmes del *Mago de Montreuil*, además, admiró el criterio narrativo en que se encontraban unidas las escenas y el desarrollo progresivo del relato cinematográfico.

Para Porter como cada uno de los creadores del Séptimo Arte, se dio a la tarea de fijar las bases del montaje. El cual consistía en dar continuidad dramática de las acciones en sus películas. Por eso en su producción *The life of an American Fireman*, realizó la fusión de planos dentro de la escena, en donde la función de la misma era:

³¹ Reisz, *op. cit.*

ilustrar la acción y sobre todo con la acción sucesiva de manera que la acción adquiriese un significado³². Cada escena dependía de la otra; siguiendo un orden determinado, para dar un significado al largometraje. Asimismo, señaló los ambientes reales, en donde se realizaba la acción con emplazamientos de cámara; los pasos de tiempo y lugar, marcó el montaje por contraste y montaje paralelo; alteró el patrón de la cotidianidad, ya no era el mundo de la fantasía, sino la tensión acometida de los personajes y finalmente la alteración de los tiempos reales, entre sus aportaciones para el Séptimo Arte está el origen de los tiempos cinematográficos.

En lo que se refiere a David W. Griffith no se dio por satisfecho con las películas de un rollo; revolucionó el medio entre 1909 y 1913. Modificó las posiciones de la cámara con la única razón de mantener el interés de la acción; introdujo el primerísimo primer plano de actores y objetos; el aislamiento de un personaje dentro de la imagen que lo hacía rodear por un círculo negro; las cortinillas y el fundido ayudaron a la continuidad del relato y el perfeccionamiento en el montaje con la acción paralela recurrió a la división de la pantalla.

Además de condensar el tiempo y el espacio a través de la eliminación de elementos de unión innecesarios; modificó el ritmo de los planos para crear tensión; ejecutó la composición y dramatizó la iluminación. Sin duda su aportación más importante es “el lenguaje cinematográfico”³³. Dentro de sus clásicos podemos citar *El nacimiento de una nación* (1915), e *Intolerancia* (1916); ha sido este cineasta quien, se esforzó en dar al Séptimo Arte las posibilidades de un montaje no convencional, al hacer uso de lo que en su tiempo se llamo: montaje por atracciones y retracciones. (la vuelta atrás y flash back).

Las escenas de sus películas eran ensayadas antes de ser filmadas, esto actualmente significa una gran pérdida de tiempo. Acercamiento de la cámara a los actores. De esa manera dividía las escenas en varios planos, con lo cual “el cine rompió sus lazos del teatro”, iniciando así, su propio camino. Fue Griffith, quien fundamentó el lenguaje cinematográfico como tal. Aun cuando, los elementos habían sido desarrollados por otros realizadores. Entre ellos Porter, quien

³² *Ibidem.* p. 237.

³³ Mitry, Jean, *Estética y Psicología del Cine*. Ed. S. XXI, Barcelona, 1979, p. 539.

echó mano del primer plano *Asalto y robo de un tren* (una función más espectacular que expresiva).

En cuanto a su incursión en iluminación, a pesar de ser considerada como un mal del escenario, fue parte fundamental en lo dramático y funcional del cine. En *El remedio*, pudo dividir la película en cuatro tiempos (mañana, medio día, tarde y noche). Los fotogramas de sus filmes no eran imágenes de marionetas, sino de representaciones dinámicas de hombres y mujeres pensantes.

Para 1919, los Estados Unidos tenía el 80 por ciento de toda la producción de películas del mundo. Sin embargo, los rusos dieron batalla y contribuyeron al desarrollo de una industria, los nombres de Vertov, Kuleshov, Eisenstein y Dovzhenko, dieron pauta al montaje, como consecuencia de la escasez de película. En *El hombre de la cámara* (1929), Vertov profundizó el proceso de filmación como una máquina futurista. En tanto Eisenstein propagó su teoría del montaje como una serie de choques; este realizador no estaba tan interesado en el flujo narrativo tanto como en el efecto acumulativo de su imagen visual; intentó liberar la acción de los imperativos de tiempo y espacio.

Para Eisenstein, “el montaje iba más allá del hecho; significaba el poder atraer la atención del público mediante las emociones y la inteligencia del mismo en el proceso de creación”³⁴. Es este ruso quien en sus investigaciones hace de nuestro conocimiento cinco categorías del montaje: montaje métrico, rítmico, tonal, sobretonal e intelectual. Sin embargo, de acuerdo a investigaciones realizadas por otros estudiosos del cine, en donde destacan montajes continuo y discontinuo. Pudovkin por el contrario enfatizó sobre la narrativa, si bien era cierto su abuso de la acumulación de detalles indicadores.

Es decir George Méliès (1861-1938), París, ilusionista y prestidigitador en su teatro “Robert Houdin” quien aportó a la gran pantalla su trayectoria de fantasía y ficción con el fin de plasmarlos en sus primeros trabajos. Es el principal exponente de la puesta en escena. Las escenas se preparaban con anticipación, artificialmente, el objetivo primordial la narración coherente.

³⁴*Ibidem*. p. 295.

Para hacer posible la escena cinematográfica Méliès utilizó recursos teatrales escenografías complicadas, vestuarios especiales, actores profesionales, en raras ocasiones cambió la angulación de la cámara. Paneo de derecha a izquierda y viceversa, para ciertos movimientos. Otro de los elementos básicos utilizados por este hombre hacedor de cine, es la cantidad de trucajes: sobreimposición (rodaba en varias ocasiones sobre el mismo tramo de película en el mismo escenario) a este recurso se le denominó “stop motion”³⁵; uso de congelados; inversiones; la cámara lenta, acelerada y fluidos; diafragma cerrado y abierto. También, exploró el género cinematográfico conocido como “actualidades reconstruidas”.

Dentro del desarrollo del cine podemos decir que el montaje ha sido un medio importante para la creación de una película a través de la cual se cuenta una historia de manera coherente. Ha sido éste uno de los elementos cinematográficos de mayor apoyo, puesto que sino existiera los planos, serían tan sólo trozos de película; es también parte de las emociones causadas en el público asistente.

Es entonces una forma de contar una historia de manera continua tomando en consideración cada uno de los movimientos y detalles existentes entre los distintos planos que conforman un filme; puesto que se da la instauración de un conjunto de nuevas relaciones que no existían de manera previa como una representación de la realidad.

De esta forma los efectos especiales han evolucionado a través del tiempo; no sólo por el hecho de concentrarnos en éstos, sin tomar en cuenta la importancia de cada una de las personas interesadas en hacer de ellos parte del lenguaje cinematográfico, parte de su lenguaje de expresión y estética. El porqué surgen como una necesidad de expresión y comunicación dentro de la imagen en movimiento, para asombro y fantasía de quienes los ven plasmados en los diferentes filmes realizados durante más de cien años de cine.

Es necesario conocer cual fue el primer efecto especial utilizado en cine, mismo que se realizó y fue empleado en 1895, para hacer creíble una decapitación; en el cortometraje *La ejecución de María Estuardo*; es este filme el pionero en el uso de efectos especiales en la pantalla

³⁵ Chirinos Vázquez, Juan Martín, *Efectos Especiales en Cine*. UNAM, México, 1986, p.25.

grande. Para crear la ilusión, en el hecho de ver que la cabeza de la reina se separaba del cuerpo, se paró la cámara justo antes de que el hacha del verdugo cayera sobre el cuello y sustituyeron entonces a la actriz por un maniquí. Acto seguido, se colocó nuevamente la cámara y se puso en marcha para la decapitación del maniquí. De ahí, el efecto de realidad dado a esa parte de la historia.

Para el francés George Méliès el truco le causo asombro y, a partir de entonces, trabajó y fue el mayor forjador de trucajes del celuloide. *El hombre de mil cabezas (1898)*, *Viaje a la luna (1902)*, *20,000 leguas de viaje submarino* son sólo algunas de las realizaciones más importantes de este innovador cineasta, padre de la fantasía fílmica. Sin olvidar por supuesto, el truco de parada, mismo que se dio al momento de bloquearse la cámara.

2.3 LOS EFECTOS ESPECIALES EN EL GÉNERO CINEMATOGRAFICO DE CIENCIA FICCIÓN

El referirnos a la importancia de los efectos especiales en el cine de ciencia ficción es sumergirse en lo más íntimo de la magia del Séptimo Arte. Tanto los efectos especiales como este género han hecho camino juntos, a lo largo de la historia fílmica.

En este capítulo hablaremos del cine de ciencia ficción de manera más explícita, de sus fenómenos, de sus personajes y de aquellos filmes que han aportado técnica y tecnología. De todos esos elementos cinematográficos y literarios mostrados en la gran pantalla a través de películas del género el cual es parte de nuestro objeto de estudio.

Es importante mencionar y hacer hincapié en realizadores capaces de plasmar en una película sus ideas, inquietudes y deseos de desarrollo en la ciencia. Aun cuando lo fantástico no está alejado de la ciencia ficción; pues es éste último uno de los componentes fundamentales de lo que hoy conocemos como adelantos científicos, de esos adelantos mismos que han servido al hombre creador de imágenes para dar reproducir parte de la realidad tomando como referencia la realidad que les rodea y todos y cada uno de esos sueños de los que se han valido, para dar a la audiencia, misterio, fantasía, una realidad presente, pero ausente.

Para iniciar es substancial situarnos al porqué de la ciencia ficción, qué es, en que momento el realizador de cine decide mostrar una nueva opción al espectador, así como exhibir la viabilidad del futuro posible o de lo fantástico. De los géneros cinematográficos, la ciencia ficción fue durante mucho tiempo una de las suertes cinematográficas menos conocidas, por los asiduos del Séptimo Arte, por ese público ansioso de saber que había detrás de la pantalla grande. Aun cuando existen una gran cantidad de filmes realizados con la finalidad de frecuentarles y no dejarlos en el olvido.

El referirnos a algunos de ellos, es tratar de relatar sus glorias, sus miserias, sus mitos y arquetipos reconocibles, desde George Méliès hasta Paul Verhoeven; desde *Viaje a la luna hasta 2001: una odisea en el espacio*, de *Metrópolis* a *La Guerra de las Galaxias*; desde *Frankenstein* a *Darth Vader*, sin hacer de lado a *Superman*, *Proteus*, *Hal 9000*, *Alien*, etc., citar a cada una de estas producciones nos resultaría casi imposible dado que forman parte de la tradición del cine, cabe decir que no todas han constituido parte de esa historia tan extraordinaria y memorable para quienes aman este género.

“Es significativo tomar en cuenta que la ciencia ficción es el espejo que ha reflejado las filias y fobias del siglo xx. No está deslindada la relación antropológica de la gran sociedad occidental”³⁶. Es a través de esto que el hombre en su intento de llevar más allá de la escritura sus ideas ha tenido a bien tratar de definir lo que para él significa. Además de saberse rodeado de una vida llena de historias creadas por él mismo, mediante su imaginación.

Es mostrar al mundo una simbología narrada como lenguaje para revelar a la gente, las expresiones existentes de un arte que parecía tomar aliento en el lenguaje articulado, pero el cual con el paso del tiempo logró encontrar resonancia en la imagen, la cual para algunos no fue considerada como objeto de estudio; pero sirvió para tener un punto de referencia y adentrarse a lo que más tarde se conocería como semiología.

³⁶ Bassa y Freixas, *op. cit.* p.35.

Hacer referencia en este tema es quizás para muchos conocido y para otros algo alejado de la realidad del cine. Sin embargo, cada uno de los estudiosos de la cinematografía han aportado a éste su propio lenguaje, dentro del cual encontramos símbolos que van desde lo más simple hasta lo más complejo. Iniciemos por decir de la ciencia ficción que es un género del siglo **XX**, resultado directo de una época históricamente determinada, se caracterizó entre otras cosas por el desarrollo científico y tecnológico sin composición posible con otras etapas.

Es a partir de este período donde inicia su desarrollo como consecuencia de dicho impulso, el hombre vive en un medio moldeado por una serie de fenómenos desconocidos, como puede ser la deshumanización, la masificación, el consumo, el confort; inciden en su vida con una fuerza tal que son capaces de modificarla; a todos estos temas es sensible la ciencia ficción.

De acuerdo con esto consideramos que la ciencia ficción, inscrita en lo fantástico, comporta una penetración de lo imaginario en lo real, utilizando la ciencia como coartada de la fantasía, provocando la transformación de lo verosímil en un referente tanto notable como pretendidamente científico que cumple en ambos supuestos un rol mítico. Todo parte del entorno dado para su representación de una realidad a futuro o inexistente, retoma elementos de la realidad para mostrarla a través de un relato fílmico, no sólo basado en aspectos reales.

Para algunos autores como Freixas y Bassa:

"La ciencia ficción nace a partir de sus mitos, componentes, temas y referentes. No sin hacer de lado un significativo recuento sobre la evolución del género a través del tiempo. La Scient Fiction forjada en el cine empieza con una etapa 'prehistórica' que nace con Méliès y sus viajes fantásticos o bien alrededor de lo imposible, hasta Fritz Lang y sus títulos como La mujer en la luna (Frau in Mond, 1928) y Metrópolis (1926). Obras que expresan una madurez notoria para el género, cruzando con eslabones de interés perdido como Aelita (Jacob Protazanov, 1924) o maravilla naif. Es una época que inicia en donde el mayor problema está en escapar de la exhibición, formándose poco a poco todo un género de arte: el cine (1898-1928)"³⁷

El tratar de definir a la ciencia ficción es limitarla, es tratar de cerrarla a todas las posibilidades, es coartarla o encasillarla; de la ciencia ficción como tal podríamos decir están implícitas en la misma varios campos de estudio como son: la fantasía, el terror, la utopía, la tecnología y la

³⁷ *Íbidem.* p. 40

ciencia; además de existir un desarrollo continuo en cada uno; es casi imposible precisarla, pues está en constante avance y se descubren cosas nuevas cada día, se crece con la ciencia y el desarrollo científico. Cuando hablamos de desarrollo científico, no es referirse al término, sino a un sentido más amplio de la ciencia, lo mismo natural que humana.

Hablar de este género en el cine, es decir que todo él es fantástico, pero no todo el cine es Fantástico. Debido a que existe una voluntad de que la ficción no distorsione la realidad, y esto se da dentro de la transformación del fantástico. Dicho género da una variedad de posibilidades, cuyo denominador común es el servir imposibles. En el fantástico como lo habíamos mencionado conviven hadas, monstruos, príncipes, héroes voladores, genios embotellados y sueros con drogas mediante efectos sorprendentes, hombres que están pero no existen, seres creados de otros seres no vivos, robots que son capaces de sentir como el ser humano y también de matar, seres extraterrestres, marcianos, la esclavitud del ser humano por seres del reino animal, entre un sin fin de temas creadores de historias, basadas en sus inicios en la literatura y más tarde adaptados al Séptimo Arte.

Dentro del cine fantástico es de considerar las obras que precisan sumisión del espectador a su lógica interna. Muestran un mundo maravilloso con leyes adecuadas que coinciden necesariamente con las nuestras. Otro aspecto a considerar, **la confusión de la realidad con la imaginación, el choque de lo real con lo imaginario**³⁸. En el fantástico siempre se plantea la duda, porque siempre se da la pregunta hasta dónde está presente la posible realidad.

Retomando lo expresado por Todorov:

*“lo fantástico (literario pero extrapolable a lo cinematográfico) sería una duda, vacilación del lector, conocedor únicamente de las leyes naturales frente a un elemento extraño que le desborda. La realidad sin la imaginación no tendría sentido. La producción de lo fantástico presupone la existencia de la normalidad, lo raro sólo existe en la normalidad. De ella parte entonces la fantasía del hombre que hace y produce cine”*³⁹.

³⁸ *Ibidem.* p. 21.

³⁹ *Ibidem.* p.31.

Es entonces la ciencia ficción una combinación tan dispar como la ciencia y la etérea fantasía. Es claro que la estricta ciencia jamás podrá entrar en los anaqueles de la *scient fiction* (como se le denominó en sus inicios, aun cuando, para algunos autores es errónea la traducción que de ésta se hizo). Las aportaciones en las cuales, en medio de una trama criminal para dar ambiente; se decide incluir a científicos cuyas buenas intenciones no serán muy bien vistas por el resto de los mortales destinados a servir de carne.

Para Luis Vigil "La *Scient Fiction* es una literatura que trata los problemas humanos, ya que para analizarlos mejor, los coloca en el crisol que representa un mundo distinto al que conocemos por extrapolación del actual, pero al que la maestría del autor convierte en verosímil"

El acto de precisar, es el guardar algo en una cámara de somnolencia, es empequeñecer. Lo apasionante de la ciencia ficción es el no poderla definir aún... ¡pero intentos no faltan! Por ejemplo: *2001: una odisea del espacio* (Stanley Kubrick, 1968), es extraordinaria con o sin definición; contraria a ella encontramos *Galáctica* (Richard A. Colla, 1979), definida como sin definir. Sin embargo, el ser apasionado no es suficiente para aproximarse a la S.F.

De la ciencia ficción en el cine, podemos decir: es una combinación de intervención humana con métodos científicos motivando una narración de ficción y excluyendo así los documentales. En determinado momento existe una exclusión de subgéneros afines, política-ficción, medicina-ficción. Asimismo, hay una relación entre la motivación, intervención humana y la intervención científica. No son producto necesariamente en el interior del guión, sino sólo son resultado de la imaginación del realizador y autor.

También podemos expresar es una especulación realista sobre acontecimientos posibles, sólidamente basados en un conocimiento adecuado al mundo real, presente y pasado; en una absoluta comprensión de la naturaleza y significado del método científico. En tanto Gérard Lenne expresa que la S.F. "es un principio que tiene por

* Bassa y Freixas a través de otros autores nos dan sus aportaciones de la ciencia ficción a nivel cinematográfico. Con su trabajo nos muestran que este género ha logrado su desarrollo en el Séptimo Arte, después de caminar sobre una línea que parecía no encontrar un rumbo y sobre todo ha logrado consolidarse.

objeto una anticipación o una difusión de la ciencia, puesto que en ella se manifiesta el avance científico y tecnológico del ser humano”⁴⁰.

Podríamos prolongar el tratar de definir a la ciencia ficción, resulta un tanto complicado, debido a la existencia de los diferentes puntos de vista de los distintos estudiosos de la misma, pero de esta parte podemos apuntar: comporta un cambio verosímil y desempeña una función mítica, ese cambio se plantea en algunos géneros cinematográficos. Entre ellos el fantástico y la C.F. aun cuando el género central es el fantástico.

La propuesta de la ciencia ficción se construye según Freixas y Bassa sobre 3 elementos:

- Lo verosímil. Lo que se parece a lo verdadero sin serlo, no se contenta con parecerse a lo verdadero, sino que asume dentro del contexto fílmico de categoría. Se puede situar como una restricción de posibilidades, definible como un encadenamiento o correlación de una serie de hechos y acciones (ficticios, representación de la realidad), de forma casual, provocando la credibilidad o la creación de una "realidad", que sea por lo mismo aceptada por el espectador.
- Otro elemento el mito. El cual propone como componente indispensable la obligación de creer en lo que se nos demuestra, la obligación de creer como imperativo categórico. Gracias a ello en las películas de ciencia ficción el tratamiento mítico logra que la ciencia sustituya a la religión, entregando facultades divinas a lo que no debería ser más que una sucesión de posibilidades y especulaciones lógicamente humanas.
- Finalmente la ciencia. En la cual podemos asistir a fenómenos paranormales, polgeist diversos y hasta apariciones de espíritus y otros cazafantasmas convocados a partir de premisas pretendidamente científicas, pero por cuestión de verosímil, la ciencia relega, y desplaza a la magia ocupando con ello el lugar que le corresponde⁴¹.

⁴⁰ *Idem.*

⁴¹ *Ibidem.* p. 28

Ante esto, consideramos que la ciencia ficción, inscrita en el fantástico, soporta un comportamiento impetuoso de lo imaginario en lo real, utilizando a la ciencia como coartada de la fantasía, provocando la transformación del verosímil en un referente tanto eminente como pretendidamente científico, que cumple en ambos supuestos, un papel mítico.

CAPÍTULO 3

SEMIOLÓGÍA DE LOS EFECTOS ESPECIALES

Hemos hablado del cine como ente social en donde se mitifica y reproduce la realidad de lo incierto, esa realidad creada de la imaginación del hombre; el cine como reproducción y producción de las significaciones simbólicas de las cuales haremos referencia en este capítulo; de un lenguaje creado por él y para él, para ello nos referimos ya, de donde parte su razón de existir. Asimismo, es indispensable mencionar a quienes en su afán de estudiar de manera más profunda el fenómeno cinematográfico iniciaron un movimiento de signos y símbolos configurados en un fin común: la significación y el estudio del mismo; todo basado en lo que en nuestros días conocemos como semiología y por supuesto la forma en que ésta ha logrado su desarrollo en el Séptimo Arte,

“como un proceso simbólico que se refiere a la producción, circulación y percepción del sentido; la semiología se da como una dimensión precisa de todas las cosas: la dimensión de la significación representada por un lenguaje a nivel visual. Se concibe así, como un nivel específico del sistema social, que no puede ser estudiado aisladamente, sino que está dentro de un hecho sociológico, económico, político, artístico y cultural”⁴².

3.1 FANTASÍA E ILUSIÓN EN LOS EFECTOS ESPECIALES

“Verosímil que como apariencia de lo verdadero, es instrumentalizado como coartada de lo real, imponiendo una imprecisión de verdad, cine, género, ciencia ficción, que al tener como fundamento lo verosímil se sustancia no en la amplitud sino en la reducción de los posibles de lo real”⁴³.

Hablar de la realidad de los efectos especiales en el cine de ciencia ficción, es partir de que éstos nacen de una necesidad de plasmar la realidad en filmes de dicho género. Para ello, los realizadores abren su mente e imaginación para trabajar en ideas que pueden formar parte de un futuro incierto o tan sólo de algo fantástico. Es aquí, donde la semiología decide ser parte del lenguaje del cine, como sabemos su origen está en la lingüística y nombres como Roland Barthes hicieron

⁴² Eco, Umberto, *La Estructura Ausente: Introducción a la Semiótica*. Ed. Lumen, Barcelona, 1978, p. 235.

⁴³ Mitry, Jean, *Estética y Psicología del cine I y II*. S. XXI, Barcelona, 1986, p. 109.

historia en este ámbito dado su apoyo con cada una de sus investigaciones.

Sin embargo, con la evolución en la pantalla grande ésta, se enfocó a nivel de imágenes y uno de sus estudiosos es, Bela Balazs al igual que los ex soviéticos quienes tuvieron un papel decisivo en el desarrollo de la semiología en el cine.

Los verdaderos relatos deben su poder a un gran sueño que la mayoría de los humanos tenemos en común: trascender mejorando a la humanidad, pero de momento no somos capaces de darle una forma unificada. No son más que una mitología en polvo que se disuelve imponente e incapaz de orientar nuestra actividad de un modo preciso, a través de *La Guerra de las Galaxias* (1977), George Lucas y *Encuentros cercanos de tercer tipo*; de Steven Spielberg se ha demostrado la importancia que tienen para algunos filmes los efectos especiales, puesto que son uno de los elementos de análisis dentro del relato fílmico.

Lo que significa que el uso los efectos especiales en el cine de ciencia ficción es parte del lenguaje cinematográfico a partir de la necesidad de formar parte de un todo y no son meramente adorno de un género mal dado, instructivo, pero no se puede negar que a través de los artificios persuasivos propios de la fantasía se dibujen los efectos y sus virtudes de una realidad visible, actual, de la que los humanos somos vivos protagonistas invisibles y que, ciertamente, necios preferimos adornar con vistas de espectacularidad, pues resulta más cómodo el olvido y la pasión.

De acuerdo a los estudios realizados por Bela Balazs, quien explica que: “en el cine hay una distancia variable entre el espectador y la escena representada, de ahí una dimensión variable de la escena que tiene lugar en el cuadro y la composición de la imagen”⁴⁴. También señala la variación del encuadre (ángulo de toma, perspectiva) de los planos de detalle dentro de una misma escena, con lo cual se define la importancia y realidad de los efectos especiales, pues, de esto depende el impacto, aun cuando cabe mencionar que está dentro de la realidad del ilusionismo y la fantasía de dar vida a algo que es irreal e inexistente, pero está vigente. Otro aspecto a considerar, la

⁴⁴ *Íbidem.* p 123

operación del montaje asegura la inserción de planos de detalle en una serie ordenada en la que no sólo se suceden escenas enteras, sino también tomas de detalles más pequeños de una misma escena.

La percepción cinematográfica es un proceso que va del objeto del movimiento evidente, a su interpretación, a la construcción del lenguaje interior, el cine como todas las artes es un sistema particular del lenguaje figurado (por analogía se compara con el lenguaje articulado). Esto supone que el cine puede o no ser un sistema significativo según las intenciones del usuario. Enfocado a los efectos especiales en el cine de ciencia ficción se manifiesta con la representación de maquetas, monstruos, espacios intergalácticos recreados, personajes representados por actores, escenarios y una lista enorme de la capacidad del hombre por dar vida a otro mundo distinto al que habita.

No obstante, para los formalistas ex soviéticos, sólo hay arte y como consecuencia un "lenguaje cinematográfico"⁴⁵ expresado cuando hay transformación estilística del mundo real. Esta formación únicamente puede intervenir en relación con el empleo de ciertas formas expresivas; que son el resultado de un propósito de comunicar una significación. La semiología como tal es entonces la ciencia descriptiva de la realidad**.

Así, desde la ficción de Steven Spielberg, a los hechos basados de los libros de Steven Hawngins, pocos sucesos han inspirado la credibilidad de los pensadores futuristas, como lo que existe en el cielo. Por eso podemos decir, hace mucho tiempo, en una galaxia lejana se puede señalar que, hubo miles de películas de ciencia ficción, aventuras de horror y fantasía, series de televisión, caricaturas, libros e historietas que informaban del arte y la astucia.

Las artes que aparecieron mucho tiempo después de que Empier entrara de golpe al cine con sus dualidades tanto en el manejo de luces, como en el gran impacto estético de la creación de trucos y efectos visuales.

⁴⁵*Ibidem.* p. 88.

** En el apartado de Mitry dedicado a la semiología del cine, él nos hace notar que todo es parte de la realidad y es a través de dicha ciencia que el cine ha logrado su desarrollo conceptual.

La historia, no es más que una película retomada de la realidad y de las historietas de Jack Kirby's, NewGol's publicadas en los 70's por la DC Labal; la maldad de Black Crowled sobre Lord Darkseid viene de Darth Vader y su hijo Crien Luke su enemigo, y muchas otras analogías visuales, tales como las explosiones láser, todas ellas tomadas para ser trasladadas al lenguaje cinematográfico, lenguaje que a su vez es conjugado de símbolos y significados. Dando como resultado que las comparaciones que se dan de un género a otro podrían no ser sorprendentes. Sin embargo, los efectos visuales son herramientas empleadas para asimilar y transformar la mitología prevaleciente de la cultura popular y llevarla a uno de los medios más significativos como lo es el cine.

Además de dar libertad al artista al crear nuevos y relevantes efectos visuales. Es entonces a través de estos trucos cinematográficos que se crea la otra cara de la realidad y se presenta en el mundo de las ideas, de los sentimientos para entremezclarse con la realidad. Así, quienes nos deleitan con sus obras, intenta dar de manera particular la visión de su existencia, al utilizar formas y recursos que provoquen en el espectador una parte del mundo. La representación de la realidad de los cuerpos y de la transformación de imágenes en movimiento, extensiones sensibles y manipulables para la misma distancia de cuerpos con otra imagen.

Dentro del mundo de la semiología Barthes se refería a la imagen como un escándalo de lógica. "Es el escándalo, la fiabilidad de la reproducción técnica, que interroga antes a la ciencia ficción, que es el centro de elaboración del principio de las imágenes de cuerpos monstruosos que ella representa, es dar vida a lo inerte"⁴⁶. En *The howling*, las escenas de transformación son suscitadas por un simple movimiento de aparición, de curiosidad o por mantenerse la idea de dibujos para un orden de aparición que respondiera a ese orden determinante.

La utilización creciente de efectos especiales en este género, cuesta finalmente, decir la frase fantasmática para ofrecer los tiempos y los avances tecnológicos con el fin de ilustrar y mostrar en la pantalla la

⁴⁶ *Ibidem.* p. 125.

mayor definición: esto es imagen. El encadenamiento de imágenes moduladas sobre un flujo de ilusión y fantasía; encaminadas a ser parte de un relato fílmico.

Por más que insistan los puristas del realismo, el cine siempre ha sido y será el arte de la mentira. Más que contemplar la vida cotidiana, la mayoría del público afecto a esta industria busca en la pantalla experiencias visuales que despierten sus sentidos embotados por la rutina, fantasías que hagan añicos su racionalidad cotidiana. La mayoría de los espectadores no buscan otra cosa que no sea la magia del cine. Hablar de esta magia, significa hablar de los efectos especiales; bien podríamos referirnos a cada una de las unidades de análisis del relato fílmico tales como: fuera de campo, campo vacío, punto de fuga, punto ciego, enfoque, distancias de encuadre, color, sonido, composición, fijeza de cámara, movimiento de cámara, luz, etcétera; de estos procedimientos mediante los que un puñado de ilusionistas del celuloide lo han alimentado, a lo largo del siglo XX, la capacidad de asombro del público ansioso de ver más. Con la llegada del milenio, se vislumbra un futuro en el que la frontera entre la realidad y la ficción se diluye debido al desarrollo de la tecnología. De esa misma que nos sigue dando la capacidad de asombro, de contemplación y de fastuosidad.

3.2 LENGUAJE DE LOS EFECTOS ESPECIALES

El lenguaje de los efectos especiales en el cine de ciencia ficción y en general está constituido por una gran variedad de signos. De ahí, que el cine contemporáneo utilice además otros lenguajes: reúna mensajes verbales, mensajes musicales e intensifica las relaciones extra textuales, que añaden al filme estructuras y sentidos muy variados. Todo esto no es otra cosa que extractos semióticos que forman un montaje complejo, con lo que sus relaciones mutuas también crean efectos de percepción. Esta capacidad de la gran pantalla para absorber tipos tan variados de significados para integrarlos a un sistema único, es lo que permite definirlo como un arte de carácter musical, porque toda parte que conformante del cine forma un todo.

El arte no reproduce simplemente al mundo con inconsciencia indiferente del espejo: más bien se da a la tarea de convertir a las

imágenes del mundo en signos, llenando con ello al mundo de significados. Los signos no pueden estar vacíos de significado, tiene que aportar información con el fin de lograr conformar un lenguaje capaz de ser entendido por el espectador. Por eso, lo que en el objeto está determinado por el autonomismo de las relaciones del mundo material, en el arte es el resultado de libre elección del artista dado a partir de su creación conceptual de lo que quiere mostrar y ello le confiere un valor informático.

El lenguaje de los efectos especiales no es simplemente reproducir la realidad sin sentido, sino hacer de él un portador del significado de lo contrario no tendría razón de ser. Ahora bien, el cine procura y conserva la fe inexperta del espectador en donde lo que se mira es auténtico. El espectáculo despierta las mismas emociones que la vida, pero al mismo tiempo, se tiene presente la ficción.

El arte requiere en primera instancia de una doble emoción: “olvidar que se trata de una ficción pero al mismo tiempo no hacerlo; es decir, entre más grande es la afinidad, el parecido entre arte y realidad lograrán esa dualidad de la que hablamos; en el caso del espectador el sentido de lo convencional debe de estar más atento, se daría una situación similar el hecho de olvidar casi por completo que tiene ante sí una obra de arte, pero es malo si se olvida del todo”⁴⁷.

De esta forma podemos ver que la filmografía está constituida de acuerdo a una confusión de niveles: una misma imagen puede relacionarse con una realidad situada más allá de la pantalla y con una película de ficción que tiene como argumento la realidad, captado casualmente por la cámara o un trozo del filme sobre la realidad, construido y concebido según las leyes del arte; mismas que están plasmadas en cada una de las partes constituyentes del Séptimo Arte.

El sentido de la realidad, la impresión de similitud con la vida sin la cual es imposible el cine como arte, no es algo elemental, percibido por sensaciones inmediatas. Es una parte constitucional de un modo artístico complejo y está relacionado de forma indirecta por múltiples lazos con la experiencia artística de la humanidad. El mundo de los efectos especiales y su lenguaje en el cine de ciencia ficción es el

⁴⁷ Metz, Christian, *Ensayos sobre la significación en el cine (1964-1968)* v. I, Paidós, Barcelona, 2002, p.

mundo que se ve, pero en el que se ha introducido la discontinuidad. Un mundo segmentado, en donde cada trozo goza de cierta autonomía (lo que permite múltiples combinaciones, que no se dan en el mundo real), ese es el mundo trasladado al mundo de lo visible.

Uno de los signos del lenguaje cinematográfico es la evolución del montaje, el cual hizo más claro el concepto de plano, mostró e hizo evidente lo que se encontraba oculto en todo filme de ficción; con la llegada de éste al cine los realizadores tuvieron la posibilidad de darnos parte de la realidad de acuerdo a su percepción de la misma. Por un lado se contaba con la parte del montaje interno, el cual no es otra cosa que la puesta en escena de cada uno de los elementos de los que se vale el realizador para contar una historia, en tanto que también cuenta con el montaje externo, mismo que está dado en parte de los elementos externos, mismos de los que se apoya el cine para dar forma a una narración fílmica. Los cineastas proporcionaron vida con fragmentos de su imaginación y artefactos que les dieron la oportunidad de dar significado a una película, mediante el lenguaje figurado desarrollado en la cinematografía.

La natural segmentación del relato cinematográfico en fragmentos puede ser comparada a la descomposición del texto en un espectáculo teatral. La equivalencia directa con la fragmentación cinematográfica es clara, ya que la vida interpretada es diferente de la vida real por su segmentación rítmica. Esta es la división del texto cinematográfico en planos. Pero un plano no es un concepto estético, no es una imagen inmóvil, es un fenómeno dinámico que dentro de sus límites admite movimientos a veces considerables.

El plano es uno de los conceptos básicos del relato cinematográfico; es entonces la unidad mínima de análisis y por consecuencia uno de los efectos de trucaje más antiguos, aunque es difícil decir sea una definición exacta. Una de las funciones básicas es que tiene una significación, pero no es el único portador de significación, también tiene significaciones, que son unidades más pequeñas, como son los detalles de plano considerados para resaltar la belleza estética de cada uno de los elementos que forman parte de un filme entre ellos los efectos especiales, desde su concepción hasta su presentación en pantalla, y unidades más grandes como son las secuencias. Sin embargo, en esta jerarquía el plano es el portador principal de las

significaciones. Es aquí, donde la significación semántica (la relación entre el significado y el objeto que se designa) está marcada.

La relación dada entre cada uno de los componentes de un grupo a partir de los cuales existe una fuente que nos lleve a un mensaje fílmico, en donde encontramos una contextualización dirigida hacia una tensión mínima relacionada con el tratamiento del montaje que a su vez se da por la encodificación relacionada hacia la semántica morfológica estructural y denotacional unidas a la decodificación, la cual nos lleva a la connotatividad unida claro está al receptor, quien se ve ligado a fenómenos empáticos que lo identifican y lo llevan hacia la proyección y la fascinación por el cine.

Es entonces cuando el espectador se adapta más rápidamente a las dimensiones de la pantalla en la que se proyecta la película y no se percata de la dimensión absoluta de los objetos, sino del tamaño: el del plano con respecto a los límites de la pantalla misma. Esta percepción del tamaño de los objetos es muestra clara de que el espacio de la pantalla está desconectado del espacio del mundo circundante. En el cine (esta es una de las particularidades fundamentales de su lenguaje) ***el campo visual es una dimensión constante***⁴⁸.

En la integridad del filme, el plano entra conservando una autonomía de portador de una significación propia. Precisamente esa libertad del plano, apoyada por una estructura del lenguaje cinematográfico, produce un movimiento contrario, un esfuerzo para superar esa autonomía del plano, para incorporarlo a unidades semánticas más complejas o para fraccionarlo en elementos significantes a niveles inferiores.

Ahora bien, el mecanismo de diferencias y combinaciones determina la estructura del lenguaje del cine; cada imagen reproducida en la pantalla es un signo, tiene significación, es portadora de información, este significado puede tener un carácter doble. Las imágenes de la pantalla reproducen los objetos del mundo real, entre estos objetos y sus imágenes que son producidas en la pantalla. Por otra parte las imágenes en la pantalla pueden adquirir significaciones

⁴⁸*Ibidem.* p.42

complementarias: simbólicas, metafóricas y metonímicas. Es dar características propias de acuerdo al relato fílmico del que se trate y va desde la caracterización de un personaje hasta la recreación de una época.

El lenguaje cinematográfico presenta dos tendencias: una basada en la repetición de los elementos, en las experiencias vitales de los espectadores, crea un sistema de expectativas; otra infringiendo en determinados puntos, este sistema de posibilidades pone de relieve los mundos semánticos de lo visual. Por tanto las significaciones cinematográficas se basan en un deslizamiento, en una deformación de las sucesiones, de los hechos o de los aspectos habituales de las cosas.

Es entonces que, cuando el espectador adquiere un cierto hábito de obtención de la información cinematográfica, confronta lo visto en la pantalla no sólo con el mundo real, sino también con los estereotipos que ha mirado en otros filmes. Es decir, logra comparar una primera información vista, para después crear sus propios juicios.

Así, pues cualquier unidad de texto (visual, figurativo, gráfica o sonora) puede formar parte de ese lenguaje siempre que ofrezca una alternativa y que, por resultante, no surja en la imagen de manera automática, sino asociada a cierta significación.

“Las configuraciones significantes que sólo pueden intervenir en el cine son de hecho bastante limitadas; van ligadas a la materia de la expresión propia del mismo, es decir, a la imagen fotográfica en movimiento y a ciertas formas de estructuración propias del mismo, como el montaje en el sentido más restringido del término. Es expresar con elementos relacionados a... ese arte de la imagen, creado y narrado con imágenes”⁴⁹.

A medida que el Séptimo Arte evoluciona ha caído en la cuenta del modo específico del código. Los códigos del parecido visual se refieren a todas las imágenes simbólicas: son hábilmente determinadas en el cine aunque jueguen un papel de primer plano; todos los códigos que afectan al orden secuencial de la imagen aún más claramente definidos pese a que también se refieren a la fotonovela y a la tira de dibujos. Los códigos exclusivamente cinematográficos están ligados al movimiento de cámara, código de racords dinámicos.

⁴⁹*Ibidem.* p. 126.

Dentro del relato cinematográfico de los efectos especiales que es parte de nuestra investigación; está comprendido el código de los colores, en todos los lenguajes en que el significante sea susceptible de ser coloreado. El código del vestuario, la fotografía, la escenografía, etc., en un filme determinado, se somete a las características de los aspectos y los valores de la película utilizada; son muy diferentes los de tecnicolor de la década de los 50's a los de cosmocolor de los 70's y al desarrollo de color desarrollado por computadora en los 90's.

Pretender que una película está realizada más cinematográfica que otra, porque utiliza un mayor número de códigos específicos del cine, es una actitud que no tiene ningún fundamento serio, un filme que comprende muchos movimientos de cámara, records rítmicos, sobreimposiciones, no es tampoco más cinematográfico que uno compuesto de planos exclusivamente fijos en que la narración está a cargo de la voz en off. Cada relato narrado mediante imágenes es el resultado de una historia, que quiere ser contada y en la que importa el como se cuente, lo realmente interesante es el entenderla aun sin diálogos, aquí radica la habilidad del director el como la narra.

El lenguaje cinematográfico forma parte de los lenguajes no especializados, ninguna zona de sentido le es propia, su materia de contenido es indefinida. Esto significa que, el cine es un lenguaje no especializado, capaz de decirlo todo, es cierto que en razón de la especificidad de su materia de expresión, por tanto de los códigos que la constituyen, puede tener una especie de parentesco privilegiado con ciertos círculos de sentido; así, todos los sentimientos ligados a la visualidad o a la movilidad pueden desplegarse sin limitaciones. Una realización cinematográfica corresponde al encuentro entre un gran número de configuraciones significantes que nada tienen de concreto.

Por otro lado la **estructura semiótica del plano**⁵⁰, ocupa un lugar especial. Dentro del cine se entroncan históricamente dos tradiciones: una proveniente de la crónica documental no artística y la otra la del teatro. Aunque en ambas cuestiones; se presenta ante el espectador un hombre vivo, cada uno de estos usos lo enfoca desde distintos

⁵⁰ *Ibidem.* p. 164.

puntos de vista y requerirán del espectador diferentes tipos de orientación. El teatro muestra al orden ordinario, a nuestro contemporáneo. Sin embargo, no se debe de olvidar esto y ver en él una cierta semiótica.

Ahora bien, la significación puede distribuirse por igual entre objetos, o incluso recaer en los objetos y no en personas. Un ejemplo claro es la famosa cinta *La llegada del tren a la estación* (1895), de Louis Lumière, el protagonista principal es el tren. La gente va de aquí para allá, haciendo de telón de fondo el gran acontecimiento; esto se debe a dos circunstancias: la movilidad de los objetos y su autenticidad; lo que confiere a los objetos el mismo grado de realismo que fascina a los hombres. El realizador de cine decidió poner en la pantalla, una situación semiótica nueva, a tal punto que el desarrollo mecánico de una de las dos tendencias ya no servía, era necesario crear un lenguaje completamente nuevo.

A nivel de realización en muchos aspectos es el mismo, que en otros casos; los mismos grandes planos, idéntico montaje y además medios que se han hecho cotidianos. Estas formas típicas del lenguaje cinematográfico crean una situación peculiar. La mímica, que en el cine desempeña un papel especial, no es más que una manifestación especial de su capacidad para concentrar la atención del espectador no en toda la imagen de los efectos especiales, sino en los aspectos parciales: como las formas, los colores, la recreación de paisajes, lo que hace que el espectador piense que son ellos quienes dan una expresión de credibilidad y realidad a una película.

La capacidad del cine en dividir la figura humana en trozos y disponer de esos segmentos, de una cadena que se extiende en el tiempo, transforma la figura exterior del hombre en texto narrativo cosa posible en la literatura y de todo punto posible en el teatro. Sí la mímica del actor ofrece un tipo de narración continua, del mismo tipo en este aspecto que la narración teatral, el relato del cineasta se construye según el tipo de narración literaria; los elementos discretos integran una cadena.

La posibilidad de retener la atención del espectador en algún detalle exterior mediante un gran plano como lo hemos reiterado o prolongando su presencia en la pantalla, o mediante la proyección

repetida, una posibilidad que no tiene ni el teatro ni la pintura, esto sólo se le confiere a las imágenes cinematográficas de las partes del cuerpo humano un significado de comparación.

La imagen del hombre en la pantalla se aproxima al máximo a la imagen real y está orientada de manera consciente, al reunir lo teatral y lo artificial. Al mismo tiempo, es una imagen semiótica, está cargada de significaciones secundarias, se presenta como un signo o como una cadena de signos, que soportan un complejo sistema de sentidos complementarios. Los realizadores de cine crean a partir de las leyes estéticas en el Séptimo Arte en donde se plasman signos de una época determinada y no es sólo la reproducción de vestimentas y mundos recreados sin un significado real.

Otro tipo de convencionalismo dentro del lenguaje de los efectos especiales en el cine de ciencia ficción es la interpretación que de los personajes hagan los actores. El género en tanto una forma especial de organizar al mundo artístico, con el grado de convención que le es propio y con su manera de organizar las significaciones, se expresa en el cine con mayor fuerza. El género tiene una capacidad para satisfacer o defraudar las expectativas del público espectador que le da la oportunidad de crear una gran variedad de sentidos artísticos.

Finalmente podemos decir que la realidad de los efectos especiales en el cine de ciencia ficción tras algunos años se han hecho adultos, volvemos a vivir el apogeo de las maravillas estelares con un tono diferente como quiera que sea, hay que ultimar que el cine de este género ha logrado romper la línea habitualmente aburrida, en el cine de anticipación científica, como reflejo de una realidad. Todo está dado de acuerdo a los adelantos tecnológicos utilizados en filmes que han tratado de mostrar al mundo como quizás llegue a ser en un futuro no muy lejano. Los realizadores en tanto continúan prestando su imaginación y presentan al mundo desde su concepción interpretativa, que en muchos casos no difieren, ni están alejados de la realidad.

Desde otra perspectiva podemos decir que la semiología de los efectos especiales en el cine de ciencia ficción enfoca una visión del mundo y de los hombres, siendo antes que nada una reflexión sobre la naturaleza. De modo que lo propio de un filme de dicho género es representar algo imaginario, una historia a contar, ya que el decorado

y los actores interpretan una situación ficticia, la historia contada y la propia película, bajo la forma de imágenes asociadas, por lo tanto es dos veces irreal, como lo hemos mencionado ya en otro de nuestros capítulos.

De este apartado podemos expresar que la importancia de los efectos especiales está en saber cuidar permanentemente que no se vea la frontera entre la realidad y la fantasía. Pues hacer visible lo invisible mediante esa fascinación propia del lenguaje cinematográfico se comunica al de su visión; en el fondo todo archivo fílmico apuesta lo material y lo evidente, porque es un espíritu el que debe defenderse en un mundo que se vuelve cada vez más hacia la materialidad, la realidad comienza y termina en lo material; su esencia de lo visible y lo invisible requiere de la instauración de una lectura. De ahí, que todos los trucos que se presenciaron en el Séptimo Arte prueban una vez más que la magia no tiene puertas y la imaginación del hombre creador de imágenes menos.

La imagen movimiento y la imagen tiempo son sin duda aspectos importantes dentro de la semiótica del cine. Otro aspecto es, la impresión de realidad; uno de los criterios bajo el cual está nuestra investigación, y de ésta diremos es todo aquello que el hombre es susceptible de percibir, el conjunto de fenómenos que se presentan en el mundo que habita y puede tocar.

El cine produce en el espectador la sensación de asistir directamente a un espectáculo casi real, por que en él vive una parte de ese mundo que le rodea y le pertenece. Asimismo, es necesario tratar el cine lengua, la primera parte de la semiología consiste en separar el cine del mundo (fenomenología de lo descriptivo).

Conforme evolucionó la semiología en el Séptimo Arte, ha tenido como tarea separar el cine del mundo. Contrariamente al signo lingüístico, arbitrario, la significación cinematográfica está motivada: por la semejanza perceptiva -lo que Metz llamó "analogía"⁵¹- entre la imagen y el sonido y lo que ellos representan.

⁵¹ *Idem.* p. 164.

“El plano cinematográfico no se asemeja a la palabra”^{**}. En su afán por estudiar más a fondo el cine, decide apartarse de las teorías saussurianas, que sí admite una lingüística de la lengua -sistema organizado que todo se sostiene- y una lingüística de la palabra. Son esencialmente los métodos de la lingüística -y no los resultados-⁵² lo que van a servir a la semiología.

En consecuencia, “la sintagmática de la banda de imágenes”⁵³ es sin duda el ejemplo logrado del método semiológico de Christian Metz. Su aportación consiste en llevar hasta el final una de las consecuencias más directas del estatus del cine como lenguaje.

Los ensayos realizados sobre significación en el cine ofrecen tres etapas. La primera es un esbozo (aspectos de la semiología del cine), la segunda clasificación formal presentada en forma de cuadro (problemas de denotación en el filme de ficción) y la última es una comprobación de la gran sintagmática mediante el análisis de una película (cuadro de los segmentos autónomos de la película *La guerra de las galaxias*)

Ahora lo primero ya no es el sentido, sino la estructura. Lo que caracteriza al funcionamiento de las organizaciones fílmicas es que gracias a ellas el espectador comprende en primer lugar el sentido literal del filme. El montaje alternado es un esquema de claridad de la denotación. Permite al espectador comprender que los elementos presentados en alternancia simultánea.

Para Metz siempre es posible contar una historia mediante las solas virtudes de la semejanza icónica esta es la tarea de la gran sintagmática. Aunque en 1964, el mismo Metz, afirmara que un filme podría ser comprendido, más o menos. Si es que no pudiera darse una comprensión total, era por una serie de circunstancias

^{**} De acuerdo a las investigaciones realizadas por Christian Metz esto queda atrás, aun cuando sus fundamentos estuvieron basados en la semiología lingüística, lo cual dio pauta a las investigaciones planteadas por Mitra y retomadas posteriormente por Metz. Esto ayudo a nuevos planteamientos de una semiología enfocada al cine, en donde el lenguaje articulado paso a formar parte sólo de la lengua. Por su parte Metz con sus estudios nos da una semiología focalizada hacia las imágenes y cada uno de los códigos, signos y símbolos que las conforman.

⁵²Mitry, *op.cit.*

⁵³Metz, *op. cit.*.

particulares, no precisamente por el mecanismo semiológico propio del cine.

Llevar hasta el final una de las consecuencias más directas del estatuto del cine como lenguaje. "Pasar de una imagen a dos imágenes es pasar de la imagen al lenguaje"⁵⁴, es importante tener una atención especial en el montaje quien convierte en código privilegiado al cine (sin duda Metz puso énfasis especial en el lenguaje).

De manera más general, el montaje es "construcción de una inteligibilidad". El autor de la gran sintagmática nos muestra que: "siempre es posible contar una historia mediante las solas virtudes de la analogía icónica", como sucedió en los inicios del cine, aun cuando la analogía icónica no podía dar cuenta por sí sola de esta inteligibilidad de las co-ocurrencias en el discurso cinematográfico⁵⁵.

De las investigaciones realizadas por Christian Metz surgen ocho diferentes tipos de sintagmática esto de acuerdo a un método visual en lingüística:

- Planos autónomos/sintagmas
- Sintagmas no cronológicos/sintagmas cronológicos
- Sintagmas descriptivos/sintagmas narrativos
- Sintagmas narrativos alternados/sintagmas narrativos lineales
- Escenas/secuencias
- Secuencias por episodios/secuencia ordinaria

Para hacer uso de esta sintagmática propuesta por Metz es necesario tomar en cuenta:

- El campo de aplicación es especialmente el segmento autónomo. ¿Dónde empieza y dónde finaliza? Metz en sus ensayos no lo plantea. Sin embargo para él, la importancia radica en que el espectador reagrupe los planos que van juntos desde un inicio, desde el punto de vista semántico, ya que al hacerlo entiende en qué momento se pasa de una secuencia a otra.
- La gran sintagmática no toma en cuenta la sonoridad, ni el habla. Para ello todo parte de la estructura visual⁵⁶.

⁵⁴ *Idem.* p. 173.

⁵⁵ *Ibidem.* p.57.

⁵⁶ *Ibidem.* p.171.

Pasado el tiempo y con las investigaciones realizadas Metz llega a la conclusión de que para la gran sintagmática sólo es pensar "los tipos de secuencias identificables en la banda de las películas narrativas de la época clásica"⁵⁷. Podemos decir entonces, que sus ensayos estaban basados principalmente en filmes del oeste, sin forzar mucho sus planteamientos. Sin embargo para este estudioso del cine, todos sus ensayos e investigaciones están basados en películas del oeste, pero sin dejar de lado la posibilidad de aplicarlo al cine moderno, cosa que es del agrado de los teóricos del cine moderno y de las teorías de la semiología.

Es importante mencionar que todos los estudios realizados por Metz se dieron de manera alternada o anterior a las publicaciones análisis que llevo a cabo Jean Mitry, y es de este último de quien adopta los planteamientos hechos desde el punto de vista estructuralista, mismo que retomó para investigaciones posteriores, ya que Mitry cuenta en su estudio sólo con la diégesis, exceptuando la imagen de la mirada de un personaje, aun cuando este punto está razonado en la semiología de obediencia psicoanalítica.

El segundo punto ciego de la semiología clásica es: la palabra en el cine y la banda sonora. De ahí la importancia del análisis de Mitry quien reafirma que la continuidad en una película está asegurada por el elemento visual; pero la significación del plano es el resultado de la implicación de la imagen y el diálogo.

El lenguaje de los efectos especiales también está basado en la metáfora o connotación. Comprender una película es entender toda una serie de sistemas de código que se penetran recíprocamente: la moda en el vestido, el estatuto de cual o tal objeto en una época determinada, estereotipos culturales, entre otras cosas. "Estudiar la imagen es saber situarla en diferentes hechos discursivos"⁵⁸.

El objeto de la semiología se formula: no debería ocuparse de la analogía, que fue su punto de partida; si no que incumbiría de tener en cuenta al mismo tiempo a los códigos que lo constituyen y los que se adicionan a ella (antes y después de la analogía). Ir hasta la película como mensaje supone un tercer movimiento: hacer estallar el marco

⁵⁷ *Idem.* p.171.

⁵⁸ Christian Metz, *Análisis de las imágenes*, Buenos Aires, Ed. Tiempo Contemporáneo, 1983, p. 113.

del segmento autónomo y enfocar frontalmente las cuestiones que no han dejado de suscitarse.

Hay un punto en el que Metz no defiere de principio a fin de ensayos sobre la significación en el cine, saber que, un filme se comprende siempre, y que la semiología no tiene que inventar modelos brillantes que se aparten de la comprensión cinematográfica, sino debe de explicar los mecanismos de ésta. En definitiva, comprender porqué el espectador intuye.

De lo que el espectador comprende sobre la impresión de realidad en el cine; éste antes que nada es un hecho y, como tal, plantea problemas a la psicología de la percepción y de la interpretación, a la estética teórica, a la sociología del público y a la semiología general. Como hecho antropológico, el cine presenta cierto número de contornos, figuras y estructuras estables que merecen ser estudiadas directamente.

En todos los problemas de teoría cinematográfica, uno de los más importantes es sin duda la impresión de realidad que el espectador experimenta ante el filme. Una película permite al público dar la sensación de asistir directamente a un espectáculo casi real, como apuntó Albert Laffay.

Por su parte André Bazin daba gran importancia a la popularidad del arte de las imágenes en movimiento. La impresión de realidad es sin duda un fenómeno de grandes consecuencias estáticas, pero cuyo fundamento son ante todo psicológicos. Esta impresión directa de credibilidad actúa tanto en películas insólitas o maravillosas como las realistas. Así, Metz decía que, “un filme sólo puede ser fantástico cuando logra convencer y la eficacia de irrealismo en el cine; se refiere a que lo irreal aparece realizado y se ofrece a la mirada bajo las apariencias de un surgimiento gradual, no de la formidable ilustración de algún proceso extraordinario puramente concebido”⁵⁹.

Referirnos a temas fílmicos "realistas" e "irrealistas" -Vehículo fílmico, al primero su intensa familiaridad, reconfortante para la afectividad, y

⁵⁹*Ibidem.* p.169.

al segundo su potencialidad de extrañamiento tan extraordinario para la imaginación-.

El espectador de cine no apunta hacia un haber estado allí, sino a un estar allí presente (viviente), el primero es una acepción de la fotografía planteado por Roland Barthes. Así, la impresión de realidad en el cine se da con diferentes modelos de representación existentes en nuestros días, resulta un fenómeno de dos formas una en el objeto percibido o en la percepción. Aquí podemos decir la duplicidad dada incluye cierto número de índices de realidad, por otra parte, la construcción activa que es siempre la percepción se apodera de ella de modo más o menos realizante.

De ahí, la importancia del espectador, quien interactúa -afectiva y perceptiva-, es entonces otorgar realidad a una copia. En este punto es importante mencionar el porqué la impresión de realidad es más intensa ante un filme que ante una fotografía. Como lo ha señalado siempre Roland Barthes y otros autores.

Ante esta pregunta, se impone de entrada. Es el movimiento (una de las principales diferencias, sin duda la más grande entre el cine y la fotografía), es el movimiento lo que da una intensa impresión de realidad. "La conjunción entre la realidad del movimiento y apariencia de las formas conlleva la sensación de vida concreta y la percepción de realidad objetiva. Las formas representadas en el cine proporcionan su base objetiva al movimiento, y el movimiento da cuerpo a esas formas"⁶⁰, esto de acuerdo a Edgar Morin. En lo que se refiere a la fotografía, el cine aporta un índice suplementario de realidad (pues los espectáculos de la vida real son móviles).

Asimismo, Morin retoma el análisis realizado por A. MichotteVander Berck, quien señala: "el movimiento confiere a los objetos una corporalidad" y una autonomía que les estaba negada a las efigies inmóviles, los arranca de la superficie plana donde estaban confinados, les permite destacar mejor como `figuras´; el movimiento aporta el relieve de la vida"⁶¹.

⁶⁰ *Idem.*

⁶¹ Metz, *op. cit.* 201

De esta exposición podemos decir que, el movimiento aporta dos cosas: primero un índice suplementario de realidad y la segunda, la capacidad de los objetos. Aun cuando no es suficiente este planteamiento y se puede pensar que la importancia del movimiento en el cine responde, principalmente a un tercer factor que no ha sido analizado lo suficiente; aunque sea el mismo Edgar Morin quien lo expone (cuando opone, dentro de lo que el filme ofrece al espectador, la apariencia de las formas a la realidad de movimiento) y pese a que Michotte se refiera a un espacio aparte.

De la misma forma, el movimiento contribuye a la impresión de realidad de manera indirecta, pero también directamente: ya que éste se presenta como movimiento real. Es entonces, una ley general de la psicología que el movimiento, a partir del momento que es percibido, casi siempre es percibido como real, al revés de lo que sucede con otras estructuras visuales.

Es preciso que hablamos más a fondo: siendo la fotografía de cierta manera la huella de un espectáculo pasado, como lo situaba, André Bazin, cabe esperar que la fotografía animada (el cine) fuere percibida, paralelamente, como la huella de un movimiento pasado. Aun cuando, no sea de modo absoluto, el público percibe siempre el movimiento como actual (aunque "reproduzca" un movimiento de pasado), de tal manera que la "determinación temporal" de la cual Roland Barthes - esa impresión de un antes que irrealiza la imagen fotográfica- deja de actuar ante el espectáculo de un movimiento. Así, los personajes y objetos que una película presenta ante nuestros ojos aparecen sólo como figuras, pero el movimiento que lo anima no es una efigie de movimientos, aparece realmente.

Por tanto el movimiento es "inmaterial," se nos ofrece a la vista pero nunca al tacto; razón por la cual no puede aceptar dos grados de realidad fenoménica, y lo "verdadero" y la copia - lo "real" se confunde irresistiblemente con lo tangible -, hace que el espectador sienta como reproducciones las representaciones de los objetos: he aquí la imagen del desierto, fielmente entregado a la vista de la pantalla grande, pero sí tratáramos de tocarlo éste se cerraría sobre un vacío traspasado de luces y sombras, no sobre la corteza desigual y rugosa que esperaba encontrar. Una vez más el criterio de lo táctil, el criterio de la "materialidad", confusamente presente en el espíritu del espectador,

es el que divide al mundo en objetos y copias. Es aquí donde podemos darle la razón a Roland Barthes, ya que la fotografía aun y con sus participaciones más intensas no conlleva nunca a una verdadera ilusión.

El rigor de dicha división se suspende donde empieza el movimiento: "no siendo el movimiento material sino en todos los aspectos visuales, reproducir su visión equivale a reproducir su realidad; en verdad un movimiento, ni siquiera se puede reproducir mediante una segunda reproducción cuyo orden de realidad, será para el espectador idéntico al de la primera. No es suficiente con esto expresar, en consecuencia que una película es más "viviente", más "animada" que la fotografía; ni que los objetos mostrados "se corporizan" más. Existe algo más: en el cine la impresión de realidad es también la realidad de la impresión, la presencia real del movimiento.

Con relación al cine y con el tiempo; Jean Leirens desarrolla una teoría según la cual la identificación del cine -estrechamente ligada a la impresión de realidad- desde el punto de vista de este autor, la impresión de realidad proporcionada por el filme no se debe en absoluto a la presencia del actor, sino, por el contrario, al débil grado de existencia de estas criaturas fantasmáticas que se agitan sobre la pantalla, incapaces de resistirse a nuestra constante tentación de investirlos con una "realidad" que es la de la ficción (noción de "diégesis"), con una realidad que no surge sino de nosotros, de las proyecciones y de las identificaciones que se mezclan con la percepción de una película.

Si el cine ofrece una inmensa impresión de realidad, es porque corresponde a un vacío en el cual el sueño se sumerge sin trabas. Es entonces, el espectáculo cinematográfico, completamente irreal puesto que se desarrolla en un mundo lleno de recreaciones, no es como el teatro que se lleva a cabo en un escenario completamente real, simplemente el decorado teatral; no produce el efecto de crear un universo diegético, no es más que una convención en el interior del mundo real.

Por su parte Jean Mitry observa con acierto que todas las explicaciones del "estado fílmico", el mimetismo u otros procesos puramente pasivos no dan cuenta de la participación del espectador

en el filme, sino únicamente de las circunstancias gracias a las cuales ésta no es posible: el espectador está "desconectado" del mundo real, de acuerdo; pero aun tiene que conectar con otra cosa, llevar a cabo una "transferencia" de realidad que implica toda una actividad afectiva, perceptiva, intelectual, que sólo puede ser estimulada por un espectáculo que se asemeje, por poco que sea, a los del mundo real.

Al intentar explicar un fenómeno intenso como la impresión de realidad en el cine, nos encontramos ante la necesidad de tomar en cuenta factores positivos, y en especial los elementos de realidad contenidos en el propio filme, en primer lugar, la realidad de movimiento.

Es importante, entonces que dejemos en claro lo que significa "realidad" dentro del séptimo arte, pues es una confusión constante - entre dos problemas distintos: en primera instancia, la impresión de realidad provocada por la diégesis, por el universo de ficción, por lo "representado" característico de cada arte a efectos de representación; por un lado, la impresión de realidad de la que tanto hemos hablado, por el otro, la percepción de realidad, es decir, todo el problema de los índices de realidad incluidos en el material de que dispone cada una de las artes de representación.

Podemos decir, existe un punto óptimo representado por el cine, más allá y más acá del cual la impresión de realidad producida por la ficción tiende a disminuir. Más allá está el teatro, donde un material demasiado real pone límites a la ficción; más acá de la fotografía y la pintura realista, donde un material demasiado pobre pone índices de realidad acabada por no tener suficiente intensidad para sostener y constituir un universo diegético.

Una representación que integre un número excesivamente reducido de alusiones de realidad no es lo suficientemente indicativa como para que la ficción tome cuerpo; una representación que integre en sí la totalidad de lo real, por ejemplo: en el caso del teatro, se impone la percepción como algo real que parodia lo irreal, no como algo irreal realizado. Entre estos dos obstáculos, el filme encuentra un equilibrio: aporta suficientes elementos de realidad; como ambas. Sin embargo, una película está hecha de imágenes: la percepción del espectador lo trata como tal, sin confundirlo nunca con un espectáculo real.

La realidad total del espectáculo es más intensa en el teatro que en el cine, pero la porción de realidad a disposición de la ficción es más intensa en el cine que en el teatro.

En suma podemos decir, el secreto del Séptimo Arte consiste en conseguir introducir varios índices de realidad dentro de las imágenes que enriquecidas, continuarán siendo percibidas, pese a todo como imágenes. Las imágenes pobres no alimentan lo suficiente a lo imaginario como para que éste adquiera realidad. Por el contrario, la simulación de una fábula con medios más ricos como lo real - caso teatro - corre el riesgo de aparecer simplemente como algo simulado, demasiado real de un imaginario sin realidad.

De ahí, la pauta de los cineastas de echar mano de artefactos capaces de inyectar realidad al cine, razón por la cual se han dado cita los efectos especiales y se hace uso de éstos sobre todo en el cine Hollywoodense.

El cine ha conseguido dar todos los elementos ausentes en la fotografía, la cual si era una duplicidad de la realidad y presentaba imágenes; estaba carente de tiempo, le faltaba representación aceptable de volumen, la sensación de movimiento comúnmente experimentada, como sinónimo de vida, han sido todos estos elementos los que se conjugaron para dar vida al cine; no se concreto en presentar una simple reproducción plausible del movimiento, sino el movimiento mismo en toda su realidad. Es entonces que, el cine tomó las imágenes de la fotografía, mismas que se vieron habitadas por ese movimiento real, lo que les confirió un poder de convicción inédito cuyo único beneficio fue, sin embargo imaginario, pues a pesar de todo se trataba de imágenes.

El "secreto" del cine también radica en el problema de la impresión de realidad y es entonces: inyectar en la irrealidad de la imagen la realidad del movimiento, y así realizar lo imaginario hasta un punto jamás alcanzado en estos tiempos. Es dar al espectador lo que en muchas ocasiones no puede encontrar en el mundo real; hacer uso de un discurso creado y planteado por imágenes.

CAPÍTULO 4

EFECTOS ESPECIALES EN EL GÉNERO CINEMATOGRAFICO DE CIENCIA FICCIÓN EN LA INDUSTRIA HOLLYWOODENSE

Hasta aquí nos hemos dedicado a nombrar a los efectos especiales su efecto, su historia, su evolución, la necesidad de utilizarlos dentro del género cinematográfico de ciencia ficción; el por qué nacen y cuál es su fin. No obstante, hasta ahora no existe una definición exacta para éstos, tan sólo referimos ejemplos de películas que han hecho uso de los mismos. Ha llegado el momento de tomar más en serio a quienes por momentos han sido llamados estrellas de la pantalla grande de una manera más formal de acuerdo a sus creadores y realizadores. Es describir la contribución de esos grandes hombres, el mostrar parte de su imaginación, de su estupendo misterio y entorno, un paseo por uno de los géneros cinematográficos, la ciencia ficción en la industria hollywoodense. La estética mediante la cual han sido conformados.

4.1 ESTÉTICA Y CLASIFICACIÓN DE LOS EFECTOS ESPECIALES

El ver escenas fantásticas en una película terminada, nos hace pensar en el proceso de producción y creación, de no olvidar la importancia y el papel que juegan los efectos especiales visuales dentro del ámbito cinematográfico. Podemos decir, entonces que, el cine es un gran efecto y en ocasiones un simple truco. Es la posibilidad de adentrarnos en mundos no existentes; es entonces el cine la más realista de las artes (ninguna de ellas nos sitúa con tan penetrante insistencia en el reino de lo material y lo tangible)⁶²; y la más "irrealista", la más onírica, la más susceptible de trascendencia del parecer del ser. Su condición de mundo dentro del mundo cinematográfico. Los efectos especiales y

⁶² Culhane, John., *Special Effects in the movies. How they do it? Dazzling Movie Magic and the artists who create it*, 1981. Hilltown Press, inc., p. 16.

los métodos para conseguirlos son diversos y se pueden dividir de la siguiente manera:

Stop motion. Técnica que consiste en ir rodando, fotograma a fotograma, cada uno de los movimientos de los personajes, ya sean estas marionetas o muñecos de plastilina. También se mezclan imágenes reales con muñecos, ambas emplazadas en situaciones distintas y fusionadas en una misma escena con la intención de crear efectos visuales que logran la credibilidad en la pantalla. Ejemplo de ello son *King Kong* (1933) y *Godzilla* (1956).

Pintura matte. Están enmarcados por grandes paisajes y vistas panorámicas, en los inicios del cine fueron fondos elaborados con pintura en dos dimensiones que se proyectaban sobre un cristal llamado matte y se unían posteriormente a la acción en vivo. Para lograr tal efecto, se dejaban en negro áreas específicas de la película donde se insertaba la pintura matte. Desde el *Viaje a la luna* de Méliès (1902), pasando por el mágico escenario del *Mago de Oz* (1939) o la ciudad Gótica imaginada por Tim Burton en *Batman* (1989)

Pantalla azul y pantalla verde. Este tipo de efectos se utilizan principalmente para ubicar a un actor en un lugar inexistente, volando o tan sólo para hacerlo desaparecer mientras su ropa flota en escena. El actor es filmado frente a una pantalla luminosa, azul o verde con película de color, negativo invisible o bien los colores primarios: rojo, azul y verde, ejemplos de ello son: *La caída* de Tim Robinson de un rascacielos en *El Apoderado Hudsucker* (1994), *Diario de un hombre invisible* (1992), para lo cual cubrió su cuerpo de un traje azul. Esta técnica es sin duda una de las que más subsistido en el mundo del Séptimo Arte.

Efectos de laboratorio. Son los que permiten modificar a *posteriori* la apariencia de una escena rodada. Son considerados como tales desde la interacción entre dibujos animados con decorados reales y personajes de carne y hueso, como *¿Quién engaña a Roger Rabbit?* (1988), hasta las exhibiciones de imágenes computarizadas que se dan en *Parque Jurásico* (1993). Son considerados de laboratorio a partir de su creación en lugares cerrados.

Efectos por medio de maquetas. Construcción de edificios, naves y efectos realizados en sets o locaciones ambientadas de acuerdo a lo requerido por la producción, muchos de estos efectos son elaborados actualmente por computadora; puesto que se disminuye costos de una producción cinematográfica, pero esto no significa que ya no se realicen. Asimismo, se facilitan para dar vida a heroicas figuras humanas y malvados extraterrestres. Va desde la edificación de pequeñas ciudades hasta la más grande a partir de una mínima parte de la realidad. Además de ser fragmento de la cinematográfica. El arte de fabricar modelos a escala es un recurso del cual se echa mano en el cine. Suele ser laborioso pero resulta más práctico al momento de filmar. Podemos citar *El día de la independencia* (1996), *King Kong* (1933).

Efectos especiales por planos. Son aquellos que manipulan imágenes que se están rodando. Tienen su origen en los principios básicos de la fotografía, la cual con el tiempo fue adaptada a la imagen en movimiento y surgió la cámara cinematográfica; misma con la cual se realizaron diferentes movimientos de cámara a manera de dar más realismo y puntos de vista que el director o realizador ha querido mostrar al público. Con el nacimiento de la imagen en movimiento se dio a la fotografía fija esa parte del mundo real.

Trucos mecánicos o físicos. Están enfocados los artefactos o técnicas que crean materialmente una nueva realidad en el momento del rodaje: desde una explosión manejada por control remoto hasta muñecos mecánicos o los maquillajes especiales. Lluvia, viento, niebla, nieve, fuego, choques entre muchos otros. La nieve en estos casos es recreada con sal gruesa; la escarcha y los pedazos puntiagudos de hielo con plástico. La niebla en cambio se logra con la mezcla de y agua glicerina. Los rayos son imposibles de filmar por lo que su creación se dan a partir de una máquina; la cual es más común en nuestros días, nos referimos sin duda a la computadora, misma que ahorra costos y tiempo.

Trucos ópticos. Desde los más primitivos como son una toma fija “desparecer” o “aparecer” a personas u objetos, imprimir mayor o menor velocidad a la imagen hasta las cámaras que se utilizan actualmente, para filmar bajo el agua o bien operadas en los aires a través de control remoto al mismo tiempo que realizan infinidad de

trucos con diversos lentes ópticos, los cuales tienen la capacidad de distorsionar la imagen y filmar a las velocidades distintas a la de 24 cuadros por segundo, “son las formas de alterar la apariencia de la realidad, mediante la utilización de espejos, iluminaciones, perspectivas falsas, técnicas de filmación -cámara lenta o rápida- o la postproducción que abarca todo tipo de fundidos, alteraciones en la textura de la imagen, sobreimposiciones y transparencias -como la escena de *King Kong* donde lucha contra los aviones sobre el Empire State-”⁶³. Terremotos, tormentas, naufragios, erupciones, explosiones, catástrofes, inundaciones, incendios. Este tipo de efectos son utilizados con el objeto de enlazar distintas secuencias.

Efectos especiales de maquillaje. Los efectos de maquillaje son aquellos en los cuales la producción es capaz de transformar al o los personajes de acuerdo a la caracterización requerida a interpretar. Dentro de esta clasificación podemos citar a Jack Pierce creador y caracterizador, a él se debe las personalizaciones de Boris Karloff en los personajes que interpretó en *Frankenstein**. Desde entonces el género del terror ha sido uno de los que más favorecidos; se ha visto el desarrollo de una técnica específica de maquillajes exclusivos basada en látex y artefactos de maquillaje adecuado para el tipo de iluminación utilizada en cine.

Los efectos por cinerama. Un sistema que consistía en tres proyectores, la estereoscopia, -efectos en tres dimensiones- o el cinemascope, que terminó imponiéndose para defender su supremacía.

Animatronics. Los animatronics son parte importante de los efectos especiales que han dado vida a grandes figuras como es *King Kong* en donde escala un rascacielos. Estas criaturas son posibles gracias al trabajo de titiriteros y expertos en animatronics. Los antiguos métodos de animación emplearon la acción detenida para filmar cuadro por cuadro. Actualmente se da la combinación de muñecos controlados con varillas por titiriteros (con vestimenta azul para no aparecer a cuadro) o bien manipulados por control remoto. “Se hace la construcción de varios modelos; cada uno para movimientos específicos”⁶⁴.

⁶³ Piñera, Rosalina, *Efectos Especiales Fábrica de Sueños*. El Universal, 5 de mayo 2006, Espectáculos p.2.

⁶⁴ *Ibidem*. p.10.

Los efectos digitales. El honor de ser la película pionera en la utilización de técnicas generadas por computadora le corresponde a *Tron* (1981), largometraje bajo la dirección de Steven Lisberger y apadrinado por la Industrial Light & Magic, la compañía de George Lucas. Desde el punto de vista técnico, este filme resultó ser un paso en la historia del cine. Rodada en blanco y negro, con actores pero sin decorados, paralelamente se diseñaron en dos dimensiones los escenarios en donde debían de insertarse la acción. De manera que fue esta la primera película que recurrió a decorados no existentes o "virtuales".

Durante la década de los noventa, con el auge total de las computadoras instaladas firmemente en los estudios cinematográficos, la técnica digital penetra de nueva cuenta en las pantallas de manera definitiva, *El secreto del abismo* (1989) y, sobre todo *Terminator 2: el juicio final* (1991), asombraron a los espectadores por la utilización de la imagen creada a través de una computadora para conseguir texturas imposibles y formas tridimensionales, cambiantes y en movimiento.

Con la tecnología existente en nuestros días es posible crear realidades alternas, imágenes en movimiento que se han apoyado en gran parte de las computadoras; los cineastas tienen la posibilidad de crear personajes totalmente singulares o de manipular digitalmente elementos que integran la acción viva y la animación con toda libertad, imposible de pensar que podrían realizarse mediante los viejos medios fotoquímicos.

Las nuevas herramientas digitales dan independencia consecuente con los directores de arte quienes idean y dan vida a la apariencia visual y dinámica de una escena aun cuando, los sistemas digitales no han sido del todo la solución para todo proyecto. A menudo los modelos y criaturas, o una combinación de efectos prácticos y de computadora, han resultado todavía las mejores técnicas para el desarrollo de un proyecto. La ciencia y la tecnología han sido instrumentos, en ocasiones ha sido posible proponer escenas sin el encantamiento de la era espacial.

Así con las posibilidades que surgen cada día y que están al servicio del cine; las nuevas tecnologías digitales y la combinación de los

efectos tradicionales y el uso de las computadoras parecería que la frontera de la imaginación no existe, va más allá de lo imaginable.

Según Moore director de Arte Industrial de ILM, el próximo avance de los efectos especiales es la realización del ciberespacio, esto es, cómo se vería el mundo en el interior de una computadora si uno viajara dentro de la red del sistema. Esto es totalmente abierto a la interpretación. Un ejemplo de ello es la película *Tron*, donde existe este espacio, nos hace ver una vez más las posibilidades de creación de efectos especiales, para dar al público un sin número de posibilidades para que éste se sienta dentro de un filme.

Podemos ver producciones como: *El Cuervo*, la cual se concluyó sin el actor, fue uno de los filmes más sonados durante 1994, dado que fue el primer largometraje con un final en donde se da vida a un personaje virtual; el protagonista Brandon Lee, falleció durante el rodaje. Se aprovecharon escenas realizadas antes de su muerte mismas que se insertaron por medio de la computadora, el resultado una película con un final no realizado.

Por otra parte en MiraLab de la Universidad de Ginebra, Suiza, se trabajó en dicho fin vía computadora; se realizó el cuerpo y posteriormente cada uno de los movimientos de actores muertos. Con esta descripción podemos darnos una idea de los avances tecnológicos alcanzados por los sistemas computacionales y como consecuencia las posibilidades de poder modificar los finales de cintas sobresalientes tales como: *Casablanca*.

Esto sólo el tiempo y los avances constantes que la tecnología placentemente se da a bien regalarnos, permitirán y claro a cada uno los creadores de efectos especiales quienes siempre están dispuestos a sorprendernos, al mismo tiempo que nos brindan la oportunidad de quedar maravillados y poder apreciarlos con cada una de las producciones proyectadas en la pantalla grande.

4.2 LOS EFECTOS POR COMPUTADORA CAPTURA DEL MOVIMIENTO

La llegada de los 90's es sin duda la época de los efectos especiales por computadora; la reafirmación de los pequeños gags, que parecían lejanos a la historia del cine; es 1991 declarado como el año de *Terminator 2: el juicio final*; uno de los filmes más caros en la historia de la cinematografía; contó para se realización con efectos especiales impresionantes, parecieran todos realizados por computadora. Sin embargo, la combinación hecha entre la primera y efectos de caracterización, dieron a la película un toque más realista requerido por el director. Pero es a partir de *Desafío Total* (1990) y la antes mencionada, en donde la computadora hace una vez más acto de presencia; cobra una importancia primaria en el mundo de los efectos especiales.

Conforme transcurre el tiempo el cine ha cobrado mayor auge a nivel mundial. Para 1991 *Eduardo Manos de tijera*, cuyo protagonista principal era Johnny Depp, parodiaba a la familia media norteamericana por medio de un moderno *Frankenstein*, inocente y encantador.

Para 1993, las campañas publicitarias nos llevan al cine a ver los dinosaurios de *Parque Jurásico*, los colmillos de *Drácula*, de Bram Stoker o las imágenes por computadora con las que hubo que terminar *El Cuervo*, tras la muerte Brandon Lee durante el rodaje.

Durante los últimos años del siglo XX, el cine fantástico toma diversas direcciones, muchas de ellas apuntan al Apocalipsis, y al terror del fin del milenio. Tal es el caso de *Dellamore* (1994), del italiano Michele Soavi, donde se mezcla el existencialismo y el pesimismo, con tonos románticos y crueles. Ese mismo año, Terry Gilliam dirige la también triste *12 Monos*, por otro parte podemos ver *Asesinos por naturaleza* de Oliver Stone, un filme donde vemos la violencia estadounidense a más no poder.

Sin embargo, Abel Ferrara convierte a Christopher Walken y Anabella Sciorra en vampiros nihilistas, creando una metáfora entre la drogadicción, el SIDA y el vampirismo en *The Adiction; Armageddon* (1997), en 1996 también destacan *Alien Resurrection*, dirigida por

Jean Pierre Jaunet, y *Mars Attacks!*, Verhoeven en tanto satiriza a los yanquis en *Starship Troopers* (1997). Para 1998, *Godzilla* que no tiene ni la milésima parte del encanto del mítico saurio japonés original, hace su aparición por Nueva York. La producción de una y otra producción parecen dar más opciones a un público avido de ver cine dentro del género de ciencia-ficción, pero el desencanto parece hacerles sombra, no logran el éxito esperado los productores y directores.

El género camina sin encontrar grandes representaciones. Un siglo concluye y el que inicia recibe nuevos filmes, que más que buenas guiones traen mercadotecnia en exceso y las historias se quedan cortas. De esta manera creación y generación de efectos especiales por computadora continúa y da otra dimensión en la descripción de nuevos mundos que parecen creíbles y están dentro de la fantasía. El desarrollo de los mismos no se detiene la evolución es continua. Sus creadores se esmeran en cada uno, las historias una y otra vez no logran despegar y sobresalir.

El origen de nuevos efectos especiales y el uso de los ya conocidos han dado al cine esa singularidad. En el último caso se siguen utilizando pero con tecnología de punta, su objetivo es dar al público esa parte de la realidad que quisiéramos existiera y dejarán de ser mundos imaginarios, es entrar a la realidad de los trucos, es rodearnos de fantasía.

Es descubrir y dar rienda suelta a los mecanismos de producción de los llamados efectos especiales, viene entonces el mostrar no sólo lo que no está en nuestra vida cotidiana, sino el entrar al universo de los seres imaginarios.

Toda esta posibilidad de vida está conformada por la emergencia de dar movimiento a seres inertes, el lograr capturar cada una de las articulaciones conformantes del cuerpo humano. Además de capturar las gesticulaciones de un actor con el empleo de marcadores reflectores en el cuerpo; mientras una computadora realiza la lectura y archiva la trayectoria del movimiento para posteriormente transformarlo en una replica de lo requerido dentro de una producción cinematográfica. Es la técnica misma la que ha dado realismo al rostro

de “*King kong*” (2005), al conductor de *El expreso polar* (2004) y a Gollum en la trilogía de *El señor de los anillos*.

Los efectos especiales han sido a través del tiempo un mecanismo de desarrollo dentro del cine, y sobre todo del género de ciencia-ficción; son estos quienes han servido para contar historias que son realizadas dentro de una fábrica de sueños. Los productores y realizadores son quienes se encargan de revisar cada uno de los detalles para adecuarlos coherentemente con el guión.

De manera que son ellos mismos quienes materializan y llevan a la pantalla lo que un guionista y director desean mostrar al espectador. Para la realización de los efectos especiales en una producción existe un departamento destinado para ello. Durante el proceso de realización se idea y da forma a un mundo fantástico, donde éste se convierte en un todo; es el dar vida a los seres más extraños inimaginables; asimismo, se puede dar cabida a alteraciones genéticas, la existencia de vida en planetas lejanos a la Tierra, la invasión de seres no convencionales, pero al momento de ser presentados en la pantalla grande, el espectador puede imaginar en su paso por nuestro mundo. Podríamos enumerar un sinnúmero de ideas que se han desarrollado en la mente de genios de la imagen. Su proceso de creación inicia con la idea; así, se da la formación de equipos de producción y el inicio de trabajo de diseño que surge con el nacimiento de un concepto***.

"Lo fundamental de un filme según los creadores de efectos especiales es que exista y crezca la comunicación creativa. El director y el supervisor de efectos visuales necesitan ser capaces de compartir la misma visión"⁶⁵.

El diseño de un personaje y la composición de una toma han sido siempre importantes para el proceso cinematográfico en su totalidad, pero son particularmente vitales para planear y llevar a cabo las complejidades del trabajo de efectos. Incluso en los inicios de la cinematografía, George Méliès, pionero de los efectos especiales creó sus sets fantásticos y efectos mecánicos a partir de bocetos de

⁶⁵Solman, Gregory, *The illusion of a future*. Published Bimonthly by The Film Society of Lincoln Center, March-April, v. 28, n° 2, 1992, p. 61.

producción y esquemas detallados para realizarse delante de cualquier escena frente a cámara.

De todos estos mundos de creación y desarrollo hay gente especializada, que tiene por objetivo el dar más de una mera idea que podría quedar en el aire. Es pues necesario hablar de quienes en su afán de mostrar al espectador parte de su mundo, se esmeran cada día, y es al momento de crear y dejar existir cuando las historias parecieran encontrarse y es en esos momentos cuando los efectos especiales, dejan de ser tan sólo mecanismos, para convertirse en parte de un mundo convencional que, el público cree existe.

Son los genios de la creación no real, quienes colaboran continuamente en destacadas producciones, no únicamente estadounidenses; sino también a nivel mundial. Referirnos a cada uno de estos artistas significa nombrar y nombrar y llevarnos hojas y hojas. Mencionaremos a algunos de estos expertos; en primera instancia podríamos hablar de:

Hans Ruedi Giger, es uno de los diseñadores de mayor prestigio a nivel mundial, entre quienes lo conocen; algunos lo han bautizado como "el padre de la ciencia-ficción moderna". Entre sus múltiples creaciones (que van desde la arquitectura a los hologramas, pasando por muebles, elementos decorativos y diversos utensilios) encontramos los decorados y la criatura de *Alien*, *el Octavo Pasajero*, que marcaron todo un estilo en el género y se han copiado en diversas ocasiones. Además de ganar el Premio Oscar como mejor diseño de decorado.

Recreo el palacio de los Harkonnen, para la película *Dune*. Aun cuando no se utilizó. Tras terminar sus estudios en la Escuela de Arte de Zurich (en tanto algunos de sus trabajos iban apareciendo en publicaciones "underground"), Giger comienza a trabajar como diseñador y a exponer sus trabajos en 1966; *Chidher Vert* (1975), un año después, en 1976, deja su trabajo como diseñador, y se dedica por completo a la creación; nuevas exposiciones y cortos para ese entonces es ya reconocido. En 1977, comienza a realizar los bocetos para *Alien*.

Después de perpetrar el cartel del filme *Future Kills*, Giger es contratado para diseñar el lado oscuro de *Poltergeist II*, quedando insatisfecho con el tratamiento visual que se dio finalmente a sus ideas. Posteriormente vendrían los planos de dos juegos de ordenador, del filme *Species* y *Alien 3*, películas para las que él mismo se presta voluntariamente como diseñador, molesto tras los cambios que su criatura había sufrido en la segunda parte de la serie.

FILMOGRAFÍA COMO DISEÑADOR

Aleister Crowley (1975)

Alien (1979)

Poltergeist II: The Other Side (1986)

Dark Seed (1992)-Juego de Ordenador

Alien 3 (1992)

Dark Seed II (1995)

Species (1995)

Por su parte Ralph McQuarrie ha dado vida a un sin número de historias a través de la visualización y diseños originales, los que han contribuido a economizar en la realización en algunas producciones, entre las que podemos mencionar *La Guerra de las Galaxias*.

Para Doug Chiang director de arte de ILM, la mejor parte de este trabajo creativo es forzar la frontera para encontrar los límites visuales a través de la creación de los store boards que eliminan la mayor parte de las interrogantes y a su vez sirvan literalmente como el plan original de la concepción visual. El director de arte ayuda a definir e interpretar visualmente el guión dentro de una producción cinematográfica.

Ty Ruben Elligson.

Director de efectos visuales de *Parque Jurásico* quien al colaborar con Spielberg expresó: "Queríamos que el público pudiera oler a los dinosaurios, sentir la humedad y la textura de su piel"⁶⁶.

⁶⁶ García Tsao, Leonardo, *Terminador*. Revista Dicine. No 14, año 2, Agosto-Septiembre Enero-febrero, 1995. Méx., D.F. p. 9.

De tal forma que Ty se apegó a la realidad y dio vida a los dinosaurios que vimos aparecer en la pantalla grande con el filme de Steven Spielberg.

Por su parte Nick Alder y Jonson, supervisores de efectos especiales a escala también han contribuido a dar vida a películas como *Alien*, *Empire Strikes back*, *Star Wars*, *on Space*, 1999. Durante mucho tiempo Johnson ha sido responsable de los efectos especiales de largometrajes como: *Taste the Blood of Dracula*, *When Dinosaurs Ruled the Earth*; *2001: A space Odyssey*; *Revenge of the Pink Panther*; *The Medusa Touch*; *Mosquito Squadron*; *Nothing but the night*.

Nick Alder. Trabajó en Hammer films en diversas ocasiones. Entre su filmografía podemos mencionar:

The long dowl

The wild Geese

The Revenge of the pink panther On space .

George Gibbs ha colaborado en *Flash Gordon*, en efectos especiales a escala, también podemos mencionar a Richard Conway, David Watson, Jonh Garysmark y una gran lista de hombres capaces de llevar a mundos inimaginables a los espectadores y constantes del Séptimo Arte. Con cada uno de estos hombres hemos logrado ver universos que sólo existen en la mente de hombres que tienen la capacidad de plasmar sus ideas en imágenes que disfrutamos a lo largo de la historia del cine; han dado vida a seres inexistentes, han contribuido a la construcción de vida dentro de otros planetas, han proyectado la sensibilidad no sólo del individuo que no puede visualizar lo que siente, sino también sus propios sentires.

Joe Johnston su crédito como director de arte y de efectos visuales destaca en *El Imperio contraataca*; luego de realizar los efectos especiales para la compañía de George Lucas en la serie *Indiana Jones*, llevó a extremos el manejo de éstos, retomó la fórmula de suspenso y acción. Efectivamente, años después, dio el salto a la dirección con un par de películas que causaron revuelo en taquilla; entre las que sobresalen la comedia de ciencia-ficción *Querida encogí a los niños* (1989), el homenaje al comic y los viejos seriales de

aventura de los años treinta y cuarenta, *Rocketeer*, el hombre cohete. Otra película comercial plagada de efectos especiales *El guardián de las palabras* (1994) donde combina animación y acción viva (1996) y *Jumanji*, filme en versión moderna de largometrajes de desastre y aventuras, según los efectos de Industrial Light and Magic.

No debemos dejar de lado los nombres de Robert Legato, Viskoncil, Adam Stark (creador de imágenes por computadora), Adam Stark (supervisor de efectos digitales), Mark Forquer, Leslie Ecker, Steve Robiner, entre una gran lista de artistas que han dado esos toques de realismo a las historias narradas a través de imágenes en la pantalla grande mediante sus diferentes obras, el de tratar de recrear la realidad, con diferentes técnicas; inventadas por ellos mismos.

El referirnos a cada uno de ellos, es conocer la posibilidad de estar al tanto de esos hombres y mujeres capaces de despertar nuestros sentidos cuando nos ponemos frente a la pantalla grande a disfrutar de su arte. Al mismo tiempo nos darnos cuenta que son parte importante de una producción fílmica; saber que una producción cinematográfica no sólo depende de una persona, sino todos aquellos que son parte de un enorme e interesante grupo de personajes quienes cumplen con diferentes funciones en la realización y producción del Séptimo Arte.

4.3 EFECTOS ESPECIALES EN REALIZACIONES CINEMATOGRAFICAS REPRESENTATIVAS DEL GÉNERO DE CIENCIA FICCIÓN EN LA HISTORIA DEL CINE

El cine de ciencia ficción es sin duda uno de los géneros que ha logrado consolidarse y evolucionar conforme logró solidificar su estancia en la pantalla grande. Su nacimiento se da en la literatura, pero ha sido la constancia de los realizadores quienes consiguieron llevar al Séptimo Arte, esas ideas que un día plasmaron en papel, y causaron revuelo en su imaginación al tiempo que despertaron la fantasía del lector.

Sin embargo los narradores a través de la imagen dieron vida a los monstruos mutantes, han logrado transportarnos a la luna con naves y

artefactos desarrollados especialmente para parecer que somos una parte de su todo; se han dado a la tarea también de involucrar al ser humano en situaciones de invasión planetaria, esta es una constante en sus historias; la invasión de los terrestres a otros mundos; cada uno de sus guiones son sin duda el origen de un género que nació de ese fantástico como lo es la literatura y posteriormente, desarrollarse y tener auge en el cine. Su evolución no se ha conformado sólo de viajes a la luna, la creación de vida con la muerte o la invasión de otros seres a nuestro planeta ha ido más allá, hacia el dominio de las máquinas sobre la humanidad.

Todo parece indicar que la mente del hombre y de cada uno de los guionistas en la pantalla grande comenzaron a entrever nuevos ideales, entre los que se distinguieron el inicio de una nueva era: seres no humanos, hombres robot, máquinas sustitutas del hombre, clonaciones genéticas del ser humano por seres no humanos, pero con características similares y hasta el cambio de sexo del ser humano, quien en su afán de ser quien quiere ser y no la imposición de la naturaleza misma.

Así, podemos ver que *Viaje a la luna* de Méliès se volvía una realidad, primero vista por Jules Verne, después llevada a la pantalla grande por el prestidigitador George Mèlies, las cosas cambiaron y las primeras historias parecían quedar de lado, pero ya dando un antecedente a las nuevas generaciones, mismas que basaron sus creaciones en los adelantos científicos, en sus fantasía y en todo aquello que pudiese dar pauta al surgimiento de nuevos mundos capaces de impactar al espectador al tiempo que se recreaba una realidad no existente.

Con cada uno de los cambios manifestados podemos decir que la ciencia ficción evolucionó de manera considerable, con sus altas y bajas, con sus buenas y malas producciones; sin dejar de lado, la diversión brindada a todo un público ávido de nuevas hazañas, la tecnología llegó y marcó a un género dentro de la cinematografía.

La historia del cine ha transcurrido y hemos visto argumentos contados mediante la narración de imágenes, mismas que se han dado a la tarea de mostrar al público mundos en donde se ve el futuro de la humanidad, las trasmutaciones del hombre, las mil y una ideas

conformantes de guiones que se plasman para dar continuidad al desarrollo del planeta o bien la negación de ese existir.

Cada uno de los filmes creados en el género de ciencia ficción son parte importante a su paso por la cinematografía, pero no significa que todas las producciones han sido trascendentales en la historia del cine. Cada una ha logrado aportar su granito de arena para dar al Séptimo Arte de ciencia ficción hollywoodense el hecho de existir; los directores y productores de películas en los Estados Unidos no han sido siempre los mejores. Sin embargo, se han dado a la tarea de crear nuevos artefactos y elementos cinematográficos que se plasman para dar vida a nuevas historias y como consecuencia a nuevos filmes.

A continuación haremos referencia a algunas de las cintas más representativas del género de acuerdo a la reseña histórica de algunos autores, aun cuando esto resulte subjetivo, dado que cada quien tiene un punto de vista diferente de calificar un filme. No todas las películas citadas son producciones extraordinarias, cabe mencionar que hay algunas que están porque más allá de su aportación cinematográfica se han convertido en un mito para la industria estadounidense, como es el caso de las películas realizadas por Edward Wood^{***}.

Viaje a la luna

Año: 1902

Producción: Star films, George Méliès,

Dirección, guión y edición: George Méliès

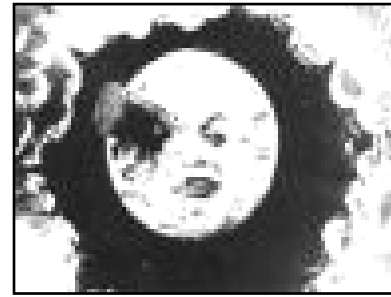
Intérpretes: George Méliès, Bleurette Bernon, Víctor André, Delpierre, Farjoux, Kelm Burnnet

*** La información de cada una de la películas fue tomada de www.mdb.com

Ed Wood, recordado en la historia del cine hollywoodense como el peor director. Sin embargo, hoy se ha convertido en el mayor exponente de lo que se conoce como cultura basura y también como mito a tal grado que el cineasta Tim Burton haya realizado una película con el mismo nombre. Aunque cabe mencionar que Burton más que una mofa saca lo bueno de Ed Wood y es de esta manera como se lo muestra al público.

ARGUMENTO

En una sala medieval se reúnen los miembros del Club de Astrónomos. Seis de ellos, son parte del comité honorario, quien recibe de manos de otros tantos asistentes a sus objetos distintivos; telescopios que portan como un soldado llevaría su fusil. Con una ovación se recibe al presidente del Club, Barbenfouillis, quien se coloca en una tribuna para luego indicar con un gesto que todos pueden sentarse.



Fotograma *Viaje a la luna* de Méliès, 1902.

La idea de *Viaje a la luna* surge de los libros de Jules Verne llamados *De la Terre à la Lune* y autor de la *Lune*. En estas obras, los humanos no pueden descender en la luna. Tan sólo es un viaje en donde Méliès muestra sus dotes de artista, es él, quien diseña el escenario donde se desarrolla toda la historia. Una historia plasmada de signos, símbolos y códigos capaces de dar al espectador lo que el director pretendía mostrar al público en su momento, un mundo en donde el hombre tiene la posibilidad de ir más allá del espacio terrestre, poblado por el ser humano; hecho que con el tiempo se volvió realidad.

Metrópolis

Año: 1926

Director: Fritz Lang

Guión: Fritz Lang

Actores: Brigitte Helm, Gustav Fröhlich
Rudolf Klein-Rogge, Alfred Abel Fritz

ARGUMENTO

En *Metrópolis*, la ciudad del orden, los señores de la alta sociedad viven una plácida existencia, mientras los demás trabajan para ellos en una ciudad subterránea, controlando enormes máquinas. La joven María predica la esperanza entre los trabajadores, y el hijo del amo de *Metrópolis* se enamora de ella, tras comprobar la injusticia



Fotograma de *Metrópolis* de Fritz Lang, 1926.

social que su padre está permitiendo. Entonces, el amo ordena a un sabio la construcción de un androide a imagen de María, que deberá conducir a la perdición a la clase baja. Pero el robot escapa del control del científico.

El filme, está basado en la novela homónima de *Thea Von Harbou*, es una crítica de la constante lucha de clases de la sociedad contemporánea. La película, considerada el primer largometraje de ciencia ficción ha sido uno de los más costosos. No obstante, fue uno de las películas de mayor repercusión de su época. En nuestros días se le considera como una parte de la historia de la ciencia ficción, en ella se reúnen diversos elementos como aportaciones directas de los realizadores, el objetivo en común dar origen a una leyenda que iba más allá de lo imaginado. Aunque, este largometraje sufrió contra la voluntad de Lang recortes de metraje al llegar a los Estados Unidos para su estreno; se perdieron varias escenas mismas que en la década de los ochentas se rescataron e incluyeron en una nueva versión remasterizada. De la misma forma, se le puso un poco de color, efectos de sonido y banda sonora.

Dicho filme contaba una historia creada a través de un robot, para lo cual el director logra dar vida mediante la creación perfecta de mecanismos portadores de simbolismos que le dieran la pauta para crear el mensaje que el director y creador del guión pretendieron dar al espectador. Como vemos en la versión original la carencia de color, pero la vestimenta y cada uno de los aspectos creados para su realización dieron la historia que Fritz Lang nos mostró en la pantalla grande el nacimiento de mundos gobernados por máquinas, un futuro lejano quizás, pero no incierto.

Enigma de Otro Mundo (The Thing of Another World)

Año: 1951

Director: Christian Nyby

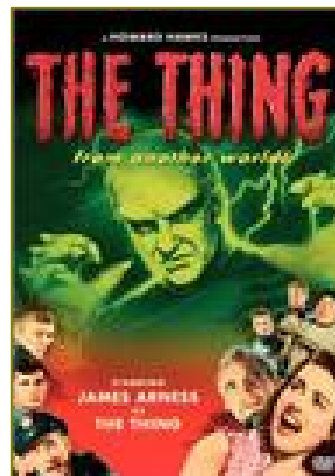
Guión: Charles Lederer

Actores: Margaret Sheridan, Kenneth Tobey, Robert Cornthwaite
Douglas Spencer, James R. Young

ARGUMENTO

Una expedición encuentra sepultado en el hielo un platillo volador. De él logran sacar al piloto (congelado), el cual es trasladado a su base. Pero éste desaparece; los científicos no tardarán en descubrir que han liberado a un ser alienígena extremadamente peligroso, cuya presencia en la base hace peligrar sus vidas. Por ello, hay que localizarlo y destruirlo.

Los científicos han encontrado algo; el filme está basado en el relato corto *¿Quién anda ahí?* de John W. Campbell, guarda un parecido con la novela. En las montañas de la locura de H.P. Lovecraft que no puede ser casual. Por razones desconocidas, algunos aspectos del libro no fueron reflejados en la película. Destaca la omisión de la habilidad del extraterrestre de adoptar cualquier forma orgánica, que sí tuvo en cuenta John Carpenter en *La Cosa*, nueva versión del relato de Campbell.



Poster de la película
El enigma de otro mundo
de Christian Nyby, 1951.

Una vez más el director buscó la manera de presentar una historia con imágenes que ubiquen al espectador en un tiempo y en un espacio; esto es, no sólo mostrar la ficción, sino transmitirla a través de la pantalla grande con cada uno de los códigos visuales creíbles de lo narrado, como: la caracterización de los personajes, los objetos cercanos de los cuales dependen los mismos; entre los que destacan el ambiente en el cual está contada la película; colores, vestimenta, naves etc.

Ultimátum a la Tierra ***(The Day the Earth Stood Still)***

Año: 1951

Director: Robert Wise

Guión: Edmund H. North

Actores: Michael Rennie, Patricia Neal, Lock Martin, Hugh Marlowe, Sam Jaffe

ARGUMENTO

Una comisión extraterrestre llega a la Tierra para mostrar su desacuerdo con las pruebas nucleares que se están realizando en el planeta. La advertencia es clara, si la Tierra no cesa en sus experimentos atómicos y espaciales, serán atacados por las fuerzas interplanetarias. Pero el recibimiento que se le da a la expedición es desconfiado desde un principio e incluso hostil. Sólo Helen confía desde un principio en Klaatu y su robot Gort.



Fotograma de *Ultimátum a la Tierra* de Robert Wise,

Basada en un relato de Harry Bates; el filme es realizado en una época en donde las bases de la ciencia ficción como género cinematográfico aún no estaban asentadas. Por ello la estética de la película recuerda más a las realizaciones de cine negro producidas durante la década anterior. Por otra parte, el mensaje pacifista y la crítica al armamento atómico es directo y evidente, no se oculta tras extrañas mutaciones ni críticas moralejas, como sería habitual en otros filmes de ese tiempo. Este obtuvo un éxito considerable, y es calificado como uno de los clásicos de la ciencia ficción.

***Guerra de los Mundos* (*The War of the Worlds*)**

Año: 1953

Director: Byron Haskin

Guión: Barré Lyndon

Actores: Gene Barry, Ann Robinson, LesTremayne, Lewis Martin
Robert Cornthwaite

ARGUMENTO

Varios meteoros caen sobre la tierra, de ellos brotan enormes platillos voladores, que disparan rayos letales que acaban con personas y objetos. Varias ciudades del mundo son atacadas, sin que el ejército pueda hacer nada por evitarlo, ni siquiera al usar bombas atómicas. La gente huye despavorida de las localidades, o reza porque una intervención divina les ayude en tan dramático momento.

La gente presa de pánico, la novela de H.G. Wells ya era famosa cuando Wells la presentó en la radio en 1938 (muchos creyeron que el ataque de los marcianos era real). Cecil B. De Mille adquirió los derechos del libro, varios directores se interesaron en realizar el filme (entre ellos, Alfred Hitchcock o Sergei Eisenstein). Pero fue finalmente Haskin quién dirigió el largometraje, en el que unió el suspenso con unos espectaculares efectos especiales, además de las influencias del cristianismo y la guerra fría, tan habituales en la época.



Fotograma de *La Guerra de los mundos* de Byron London.1953.

Dicho cinta representa sin lugar a dudas, el temor de la humanidad por ser invadida por seres de otros mundos, es un ejemplo claro del miedo del hombre, o bien el aceptar la existencia de otros individuos, no necesariamente terrestres. El director Haskin, muestra con su relato a través de imágenes su capacidad de llevar a la pantalla grande mundos creíbles que están fuera de nuestra realidad. Es a partir de ideas, simbolismos y códigos referenciales que nos ubiquen en diferentes realidades, de momentos en la vida, de quien se cuenta la historia.

¿Glen o Glenda?

Año: 1953

Director: Edward Wood

Guión: Ed. Wood

Actores: Bela Lugosi, Ed. Wood Jr.,

ARGUMENTO

Un misterioso anciano interpretado por Bela Lugosi, nos introduce en el filme desde un sofá en medio de un pequeño, y extrañamente decorado, laboratorio. Tras llevar a cabo un humeante experimento, Lugosi, convertido en una suerte de demiurgo, se dirigirá directamente al espectador para dar paso a la narración de los hechos. En la ciudad, un travestido se ha suicidado en tanto el policía que se

encarga del caso, sorprendido ante la condición del fallecido, pedirá explicaciones a un psiquiatra, quien le ilustrará sobre el travestismo y transexualismo del suicida; con dos historias que ocuparán el resto de la película.

La primera, significativamente más desarrollada, trata la historia del atormentado Glen (alter ego de Wood e interpretado por él mismo), quien no se atreve a confesar a Bárbara, (con quien está comprometido), su condición de travestido. La segunda, relata brevemente la vida de Alan quien verá cumplidos sus sueños al someterse a una operación de cambio de sexo.



Fotograma de *Glen o Glenda* de Ed Wood, 1953.

El realismo teatral con el que se retratan las estampas cotidianas de la vida de Glen, como por ejemplo la escena en la que mira el televisor vistiendo ropa de su hermana, se acercará al video institucional a través de la superposición del discurso pseudocientífico del psiquiatra. Este punto de vista médico que nos mantiene distantes del protagonista con el que, en principio, nos tenemos que identificar, se entroncará con el tratamiento onírico que recibe el personaje omnisciente interpretado por Lugosi.

La Humanidad en Peligro (Them!)

Año: 1954

Director: Gordon Douglas

Guión: Russell S. Hughes, Ted Sherdeman y George Worthing Yates

Actores: James Whitmore, Edmund Gwenn, Joan Weldon, James Arness Onslow Stevens.

ARGUMENTO

El ejército americano realiza pruebas atómicas en un desierto del sureste de los Estados Unidos. Como resultado de las radiaciones, las hormigas sufren una mutación que les hace crecer hasta alcanzar

gigantescas dimensiones. Mientras el gobierno se preocupa en negar la existencia de la amenaza, los insectos mutantes se dirigen hacia las grandes ciudades cercanas, dispuestos a sembrar el terror entre las masas. Un grupo de científicos y militares intentarán impedir el desastre.

Ni el ejército puede pararlas, uno de los claros exponentes del temor a la energía nuclear que tantas historias inspiró para la gran pantalla durante los años cincuenta. No obstante, este largometraje se escapa de la calidad media de este tipo de filmes, lejos de ser un filme convencional, el trabajo en las interpretaciones y en otras facetas de la película es destacado. En este caso se puede hablar de la producción no como la mejor; puesto que no se logró el trabajo de caracterización requerido, de manera específica el de las hormigas.



Fotograma de *La humanidad en peligro* de Gordon Douglas, 1954.

La escasez en la creación de los monstruos resta brillantez a la película, puesto que es una de las simbologías de importancia para cumplir con uno de los objetivos del filme para darle el grado de credibilidad necesaria parece restarle al mismo. Aun cuando el equipo de producción trató de implementar todos los elementos necesarios para la realización, existieron fallas técnicas y sobre todo en lo que concierne a los efectos especiales; del guión se contó con una historia que pudo ir más allá de los resultados finales.

Por lo que la existencia de efectos especiales en este tipo de películas no es sólo ponerlos porque el guión lo indica, es más bien adecuarlos a la historia y con esto lograr un filme creíble. Es necesario entonces que los elementos cinematográficos estén trazados de una manera ordenada con la finalidad de transportar al público a realidades imaginarias.

Esta Isla, la Tierra ***(This Island Earth)***

Año: 1955

Director: Joseph Newman y Jack Arnold

Guión: Franklin Coen y Edward G. O'Callaghan

Actores: Jeff Morrow, Rex Reason, Faith Domergue, Lance Fuller
Russell Johnson.

ARGUMENTO

El Dr. Meachan y otros científicos son reclamados por los habitantes del planeta Metaluna para ayudarles a encontrar Uranium, un mineral necesario para la supervivencia de su planeta. Pero los doctores descubren que el propósito de los extraterrestres no es otro que invadir la Tierra. Sólo Exeter, uno de los científicos de Metaluna, parece estar en contra de la invasión. Los científicos se disponen a destruir el laboratorio e intentar huir del planeta.



Fotograma de *Esta Isla, la tierra* de J. Newman, 1955.

La lucha contra los extraterrestres de la película (basada en la novela de Raymond F. Jones) sigue la línea de las producciones de la época, centradas en la ciencia ficción. El largometraje es uno de los más destacados de los 50. Los "extraterrestres" creados para el filme son memorables. De hecho, George Lucas recuperó el diseño para los músicos de la cantina de Mos Eisley en *La Guerra de las Galaxias*; y la semejanza con los marcianos de *Mars Attacks!*, también es notable.

Del filme destacan los efectos especiales, de acuerdo a los expertos son buenos para lo tradicional durante aquellos años. Sin embargo, como lo han reiterado los realizadores del Séptimo Arte, una historia va de la mano, no sólo con el exceso de efectos especiales, sino más bien, siempre estarán conjuntamente el guión y cada elemento cinematográfico del cual se eche mano para narrar una historia; aunque en este caso la producción era muy sencilla y sin mucha pretensión; que la de contar la historia sin ir más allá de.

Planeta Prohibido ***(Forbidden Planet)***

Año: 1956

Director: Fred McLeod Wilcox

Guión: Cyril Hume

Actores: Walter Pidgeon, Anne Francis, Leslie Nielsen, Warren Stevens, Jack Kelly

ARGUMENTO

Una expedición es enviada al planeta Altair-4, a millones años luz de la Tierra, para averiguar que ha ocurrido con una colonia de la que hace tiempo no se tiene noticias. Lo que encuentran John y sus compañeros es al Dr. Morbius y a su hija, los únicos supervivientes que han logrado escapar de un monstruo que ronda el planeta. Al parecer, todo empezó cuando los colonos encontraron la tecnología de una raza superior ahora extinguida, los Krell.



Fotograma de *Planeta prohibido* de Fred McLeod, 1956.

El filme representa la versión galáctica de la *Tempestad* de William Shakespeare, suponía la respuesta en forma de superproducción de la MGM a la moda de los filmes de ciencia ficción de los 50's. Éste reflexiona en cierta medida sobre la rápida evolución de la tecnología, sin tener tiempo de aprender a utilizarla de manera sabia. Es sin duda una de las producciones que nos permite conocer los adelantos de la tecnología.

Es el afán del ser humano por avanzar a pasos agigantados que en muchas ocasiones no se da tiempo para realmente hacer uso de la tecnología y sobre todo el utilizarla de manera adecuada. En esta historia el director se da a la tarea de encarnar mundos no existentes, pero que son posibles gracias a la perspectiva marcada por él; echan mano de artefactos modernos para dar el toque de credibilidad que el espectador espera. Es sobre todo el uso del lenguaje cinematográfico: códigos capaces de ser comprendidos por el público.

Barbarella

Año: 1968

Director: Roger Vadim

Guión: Vittorio Bonicelli, Claude Brulé,

Brian Degas, Jean-Claude Forest,

Tudor Gates, Terry Southern,

Roger Vadim y Clement Biddle Wood

Actores: Jane Fonda, Anita Pallenberg, Milo O'Shea, Marcel Marceau

ARGUMENTO

Es el año 40.000 d.c., la paz hace siglos que domina en el universo. Pero un maquiavélico científico está dispuesto a perturbarla. Por ello, el máximo dirigente de la tierra encarga a Barbarella la misión de encontrarle y detenerle. En su camino encontrará muchos obstáculos, pero también nuevos compañeros. Barbarella (Jane Fonda), basada en la novela de Jean Claude Forest y en los cómics que la misma inspiró.



Fotograma de *Barbarella*
de Roger Vadim, 1968.

Esta producción italofrancesa representa una reliquia de la ciencia-ficción, más allá de las escenas en las que la protagonista pierde parte de su ropa. El filme ha pasado a la historia por el ingenuo erotismo de algunas escenas, que no era habitual en las películas más comerciales de la época. Además de ser una historia de amor.

***El planeta de los simios* (*Planet of the Apes*)**

Año: 1968

Director: Franklin J. Schnaffner

Guión: Rod Serling y Michael Wilson

Actores: Charlton Heston, Roddy McDowall, Kim Hunter, Maurice Evans, Linda Harrison.

ARGUMENTO

Un grupo de astronautas alcanza en un viaje espacial, un nuevo planeta. En él, los simios son los favorecidos por la evolución, y son los que dominan el planeta, mientras que los humanos son seres inferiores, que no han desarrollado siquiera sus facultades parlantes y son usados como esclavos. Los simios creen que los recién llegados son un hallazgo que puede hacer peligrar su posición de privilegio sobre los humanos.

Los simios unos guardianes poco agradables a la visión del ser humano, basada en la novela de Pierre Boule. El largometraje es a menudo infravalorado, en buena parte a causa de las cuatro secuelas que siguieron a la película. Dicho largometraje fue considerado muy crudo por la crítica y el público de la época. No obstante, la actuación de Charlton Heston, los memorables efectos de maquillaje que convirtieron a Roddy McDowell entre otros en los legendarios simios, junto al célebre final, hacen de esta producción una pieza ineludible dentro de la historia del cine de ciencia ficción.



Fotograma de *El Planeta de los simios* de Franklin Schnaffner, 1968

Los elementos utilizados para el desarrollo de esta cinta dieron pauta para marcar los tiempos y espacios de características alteradoras de tiempos reales, basadas en maquillaje y escenarios.

Es a través de esta producción donde se presenta la superioridad de otros seres, que no pertenecen necesariamente a la raza humana, los simios, quienes gobiernan el mundo y se dan a la tarea de subyugar a la humanidad. Además de marcar con una gran cantidad de elementos y símbolos esa supremacía ante el ser humano, es en sí otra posibilidad de vida fuera de los convencionalismos a los que estamos acostumbrados.

2001: Una odisea en el espacio (A Space Odyssey)

Año: 1968

Director: Stanley Kubrick

Guión: Stanley Kubrick y Arthur C. Clarke

Actores: Keir Dullea, Gary Lockwood, William Sylvester, Leonard Rossiter, Margaret Tyzack.

ARGUMENTO

En los albores de la humanidad, una nave extraterrestre llega a la Tierra y coloca en ella un monolito. Miles de años después, David Bowman es el encargado de dirigir una expedición para investigar los orígenes de una extraña piedra que ha aparecido en otro planeta. Pero durante el viaje, la computadora que controla la nave comienza a acabar con cada uno de los tripulantes.



Fotograma de *2001: una odisea del espacio* de Stanley Kubrick, 1968.

La llegada del monolito está basada en el relato del Centinela, escrito por Arthur C. Clarke. El filme maravilló a la crítica de la época, aun cuando al público no le causo el impacto esperado; se pensó que la película era demasiado densa, y de difícil comprensión. No obstante, acabó por convertirse en una de los filmes clásicos y de mayor trascendencia en la historia del cine de este género, un largometraje de culto para muchos cinéfilos.

Para la realización de varias escenas exteriores de la nave, se creó una maqueta gigante, que medía 18 metros de largo. Anteriormente en el cine un asunto a la vez científico y fantástico no había recibido un tratamiento del nivel que se le había dado; más serio, planteando inquietantes interrogantes acerca del futuro de la especie humana.

Tras esta película tan sorprendente, el encasillable pero siempre incisivo y humanista Kubrick, esta vez con los pies en la tierra y en el siglo XX, continuó la prospección de las hipótesis futuras de la conducta humana, que logró llevar a la pantalla con su inventiva visual y creación figurativa; logró también con ello una nueva moral a través

del sofisticado e inteligente juego de imágenes. En este aspecto dio al espectador una demasía de unidades capaces de ser captadas por él mismo para lograr entender el relato cinematográfico.

***La amenaza de Andrómeda* (*The Andromeda Strain*)**

Año: 1971

Nacionalidad: EE.UU.

Director: Robert Wise

Guión: Nelson Gidding, Michael Crichton

Actores: Arthur Hill, David Wayne, James Olson, Kate Reid, Paula Kelly, George Mitchell, Ramon Bieri, Peter Hobbs, John Carter, Frances Reid

ARGUMENTO

Una nave espacial regresa a la Tierra portando un misterioso virus letal procedente del espacio. Todos los habitantes de un remoto pueblo en el desierto de Nuevo México, padecen por su causa, hace necesario neutralizar con rapidez su efecto. En este caso el tema es la invasión de nuevos virus en la vida terrestre, el toque de nuevas infecciones, fuera de las normales.



Fotograma de *La amenaza de Andrómeda* de Robert Wise, 1971.

Es una temática que pasó a formar parte de las nuevas historias de la ciencia ficción; ya no bastaba la temática de seres alienígenas o extraños a la naturaleza humana, era la posibilidad, de saber que no solamente los humanos somos portadores de gérmenes y enfermedades.

El origen de nuevas temáticas ha dado al cine de ciencia-ficción la posibilidad de construir nuevos argumentos con la evolución que ha sufrido la especie humana, es el saber que dentro del planeta Tierra hay agentes que alteran la naturaleza.

El director Robert Wise trató de dar con este filme una nueva vertiente al género, los cineastas no se conformaron en abordar sólo temas de robots, alienígenas o monstruos. Su ilusión por dar al público iba

acorde al desarrollo del mundo. Cada uno de los elementos expuestos en la película, nos muestran la capacidad narrativa de la cual se valen los realizadores para dar vida a las historias que tienen cabida en su imaginación; sobre todo dar credibilidad para que quienes los ven y sientan la emoción de ser transportados a través de cada uno de los mecanismos de los se valen para tratar de recrear una realidad.

Encuentros cercanos del tercer tipo ***(Close Encounters of the Third Kind)***

Año: 1977

Director: Steven Spielberg

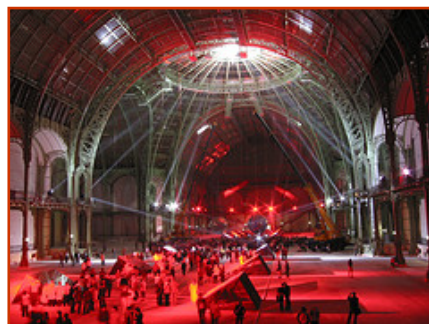
Guión: Steven Spielberg

Actores: Richard Dreyfuss, Francois Truffaut, Teri Garr, Melinda Dillon, Bob Balaban.

ARGUMENTO

Una serie de sucesos extraños se producen en diferentes partes del mundo; aviones y barcos que llevaban años desaparecidos, son encontrados en medio del desierto. No son estos los únicos motivos que apuntan a una inminente visita extraterrestre. Roy Neary se obsesiona con la posibilidad de tomar contacto con alienígenas, al igual que muchas personas más.

Dos años después de *Tiburón*, Spielberg sorprendió de manera extraordinaria a la crítica y al público con una atípica historia de marcianos, muy diferente de aquellas con las que creció el director durante los años 50. La utilización del lenguaje cinematográfico para la producción de dicho filme tuvo presente el uso de efectos especiales logrados y poco habituales para esa época, se unieron en la película a un inquietante guión, que se aleja de tópicos, se hace totalmente imprevisible para el espectador. En 1980, se realiza una edición especial, en donde se agregan algunos efectos especiales, son estos



Fotograma de *Encuentros cercanos del tercer tipo* de Steven Spielberg, 1977.

los que la mayoría del público conoce realmente por sus pases televisivos.

En esta producción se pudo ver la invasión de la que es presa la humanidad, seres llegados de otro planeta interfieren en la vida cotidiana del terrícola; realizada con un sinfín de elementos para hacer verosímil la historia de Spilberg, da al público del cine el poder introducirse a ese mundo imaginado en más de una ocasión.

Star Wars

Año: 1977

Director: George Lucas

Guión: George Lucas

Actores: Mark Hamill, Harrison Ford, Carrie Fisher, Peter Cushing, Alec Guinness.

ARGUMENTO

Antes de ser capturada por las fuerzas malvadas del Imperio, la princesa Leia (miembro de la Alianza Rebelde, enemigos del Imperio) envía a través de sus dos robots personales un mensaje ayuda a uno de los últimos legendarios caballeros Jedi. El recado es recogido por un joven granjero, Luke Skywalker, quien comenzará una aventura para rescatar a la princesa a lado del caballero Jedi, los dos androides y un par de contrabandistas. Es una de las películas representativas del género, en ella el director George Lucas trato de producir al máximo su idea original, sin hacer de lado los contratiempos que por tal motivo tuviera a bien superar.

Es la escena de la versión retocada en un principio, George Lucas deseaba hacer una adaptación a la pantalla de *Flash Gordon*. No obstante, obtener los derechos era demasiado caro, y se vio obligado a crear su propio personaje. El proyecto fue rechazado por la Associated Artist y por la Universal. Cuando la Fox aceptó el resumen de 12 páginas que Lucas les había presentado.



Fotograma de *Star Wars* de George Lucas, 1977.

La creación de la Industrial Light and Magic para la realización de los efectos especiales que marcarían una época y una empresa de Gales que solía hacer los vehículos anfibios de la armada, se encargó de realizar una maqueta a escala original del *Halcón Milenario*. El resultado la película de ciencia-ficción más famosa de todos los tiempos.

La producción ha constituido un fenómeno social, dado que para muchos cinéfilos instituyó una de las producciones de esa década. Además es de pensarse que nadie imaginó el hecho que a 20 años de su aniversario volvería a la pantalla grande con imágenes inéditas y efectos especiales retocados. El director por su parte logró realizar varias de escenas originales y por supuesto el poner frente a miles de cinéfilos su propuesta original.

Mad Max

Año: 1979

Director: George Miller

Guión: James McCausland y George Miller

Actores: Mel Gibson, Joanne Samuel, Hugh Keays-Byrne, Steve Bisley, Tim Burns.

ARGUMENTO

En un futuro cercano, las bandas callejeras son quienes imponen su ley. La policía se ve incapaz de acabar con el problema. No obstante, uno de los pandilleros más carismáticos, el Jinete Nocturno, fallece en una persecución por varios policías. El resto de la banda decide vengarle, para ello acosan a los agentes de la ley, especialmente a dos de ellos, el "Ganso" y Max.



Poster de *Mad Max* de George Miller, 1979.

Es un violento ejercicio del estilo propio, que se realizó con un presupuesto muy bajo, y en un metraje bastante corto para lo habitual. No obstante, el filme consiguió un éxito considerable no sólo en Australia, sino en el resto del mundo, permitiendo dos secuelas de mayor presupuesto que la original.

Alien, el Octavo Pasajero

Año: 1979

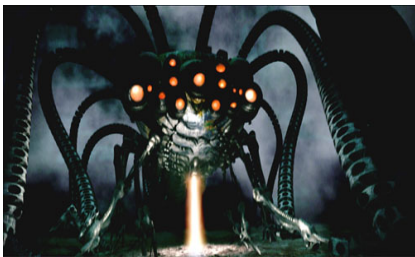
Director: Ridley Scott

Guión: Dan O'Bannon

Actores: Sigourney Weaver, Tom Skerritt, Harry Dean Stanton, Ian Holm, Bolaji Badejo.

ARGUMENTO

Mientras regresa a la Tierra la nave carguero Nostromo recibe una señal de ayuda procedente de un planeta. Los tripulantes exploran la superficie del planeta, y uno de ellos es atacado por un ser desconocido que se adhiere a su rostro y le mantiene en animación suspendida durante algunas horas, tras las cuales se desarrolla dentro del desafortunado un peligroso alienígena que comienza a atacar a los tripulantes de la nave.



Fotograma de *Alien, el octavo pasajero* de Ridley Scott, 1979.

La segunda película de Ridley Scott es una mezcla de terror y ciencia ficción. Los decorados son sin lugar a duda de lo más sobresalientes y fueron realizados por H.R.Giger (basados en sus propias obras), también diseñó al monstruo, aun cuando su diseño original era más felina y elegante. Al principio se pensó en una historia de hombres. Sin embargo, se decide poner a una mujer en el papel principal, con la finalidad de sorprender público. Esto propició la llegada de Sigourney Weaver al proyecto, quien encabeza el filme y da vida por supuesto al monstruo.

Flash Gordon

Año: 1980

Director: Mike Hodges

Guión: Michael Allin y Lorenzo Semple Jr.

Actores: Sam J. Jones, Max Von Sydow, Melody Anderson, Topol, Ornella Muti.

ARGUMENTO

El emperador Ming, desde su planeta Mongo, ha tenido noticias de la existencia de la Tierra; como un juego, Ming envía desastres naturales (volcanes, tormentas, movimientos teluricos...) antes de destruir un mundo que considera molesto e inservible. El doctor Zarkov decide viajar a Mongo para acabar con el Emperador. Le acompañan el jugador de fútbol Flash Gordon y la bella Dale Arden (de quien Ming quedará prendado). Nuestros héroes sólo tienen catorce horas antes de que el malvado emperador acabe con la vida terrestre.



Poster de *Flash Gordon* de Mike Hodges, 1980

La producción está basada en los famosos comics de Alex Raymond, mismos que ya habían dado lugar a varios seriales cinematográficos. Precisamente los dos actores principales, Sam Jones y Melody Anderson, son los actores menos conocidos del filme, y su pobre interpretación desluce mucho un largometraje entretenido y con unos efectos especiales (y su correspondiente presupuesto) que no eran habituales por aquella época. Es una película de aventuras espaciales considerada como correcta, pero que no está a la altura del mayor héroe de la ciencia ficción.

El Imperio Contraataca ***(The Empire Strikes Back)***

Año: 1980

Director: Irvin Kershner

Guión: George Lucas, Leigh Brackett, Lawrence Kasdan

Actores: Mark Hamill, Harrison Ford, Carrie Fisher, Anthony Daniels

David Prowse.

ARGUMENTO

El Imperio ha descubierto una base secreta rebelde. Éstos se ven obligados a emprender la huida. En ella, los protagonistas se separan, y mientras Luke Skywalker se dirige a recibir su entrenamiento de caballero Jedi de manos del gran maestro Yoda, el resto de protagonistas intentan huir de las naves imperiales que les acosan, buscan refugio en una estación minera.



Poster de *El Imperio Contraataca* de Irvin

Por su parte Yoda, el maestro Jedi de la secuela de *La Guerra de las Galaxias* se estrena con un mayor presupuesto, y sabiendo ya que sería posible rodar la tercera parte de la trilogía. Sin duda, una de las cosas que más llaman la atención en el filme son los decorados del planeta Dagobah, que se hicieron en Londres. Se usó ánima de acero para crear los árboles, se colgaron lianas del techo y se utilizó musgo natural, así como toneladas de tierra. La Industrial Light & Magic realizó la mayoría de las maquetas y los efectos especiales. En 1997 se reestrenó con retoques realizados a través de computadora.

Mad Max 2

Año: 1981

Director: George Miller

Guión: Terry Hayes, George Millar, Brian Hannant

Actores: Mel Gibson, Bruce Spence, Michael Preston, Vernon Wells, Emil Minty.

ARGUMENTO

Tras el holocausto nuclear, la gasolina es el bien máspreciado del planeta. Los supervivientes se agrupan en pequeños ejércitos que luchan por hacerse del control de la gasolina que pueden encontrar. Pero sólo Max continúa solo, una de las bandas es asediada por otra, ya que poseen un camión cisterna lleno de fuel. Para romper el asedio y huir, Max conducirá el camión entre las líneas enemigas.



Fotograma de *Mad Max 2* de George Millar, 1981.

El asedio a la fortaleza con un mayor presupuesto que la primera, la segunda entrega de *Mad Max 2* se estreno en los Estados Unidos con el nombre de *The Road Warrior*, ya que el primer filme, a pesar de su notable éxito en ciertos círculos, no era muy conocido por el público. La producción, es una reflexión sobre la cara más oscura del ser humano, que surge cuando el hombre se ve obligado a vivir en una sociedad sin ley.

Tron

Año: 1982

Director: Steven Lisberger

Guión: Bonnie McBird y Steven Lisberger

Actores: Jeff Bridges, Bruce Boxleitner, David Warner, Cindy Morgan, Barnard Hughes.

ARGUMENTO

Este filme representa una de las historias de ciencia-ficción la cual puede ser comparada en nuestros días con todos los avances tecnológicos existentes en relación a la ciencia y tecnología. El uso constante de las computadoras, el acceso a cuentas ajenas a nosotros. En esta película el protagonista Kevin, un "hacker", se introduce molecularmente dentro de una computadora para recuperar un programa de creación propia que le han robado. El interior de la misma es un mundo nuevo, gobernado de forma dictatorial por el Control Maestro, ayudado por su sicario Sark. El alter ego de Kevin en este nuevo mundo, Clue, encontrará algunos aliados en este extraño escenario que le ayudaran en su camino hacia el Control Maestro.



Fotograma de *Tron* de Steven Lisberger, 1982.

Tron fue uno de los primeros largometrajes que contó con imágenes creadas por computadora. El diseño del nuevo mundo es atractivo, aunque a veces resulte demasiado oscuro y repetitivo. Es una

producción que gozó de éxito. Para la posteridad han quedado algunas escenas, como el particular "motoduelo". La jerga informática que se usa en el filme puede llegar a confundir al espectador que tenga escasos conocimientos sobre computadoras. No obstante, la plasticidad de sus imágenes podría ser motivo más que suficiente para ver este clásico de la ciencia ficción. Además de hacer uso del lenguaje cinematográfico para poder transmitir al público, la necesidad de encontrarse dentro del sistema operativo de la máquina.

Blade Runner

Año: 1982

Director: Ridley Scott

Guión: Hampton Fancher y David Peoples

Actores: Harrison Ford, Sean Young, Rutger Hauer, Darryl Hannah, Edward James Olmos.

ARGUMENTO

A principios del siglo XXI, en la Tyrrell Corporation se crearon algunos robots idénticos a los humanos, a quienes se les dio el nombre de "replicantes". Los replicantes Nexus 6 eran más fuertes y ágiles que los humanos, y tan inteligentes como éstos, eran usados como esclavos en misiones de exploración y reconocimiento de otros planetas. Tras un motín durante una colonización, los "replicantes" fueron declarados ilegales en la Tierra, para hacer cumplir el orden, se creó una brigada especial de policías, llamadas las unidades de Blade Runner.



Poster de *Blade Runner* de Ridley Scott, 1982.

En esta película podemos destacar los avances de la ciencia; ya que en la actualidad a esta técnica de reproducción del ser humano se le ha denominado clonación, la necesidad de dar vida a seres parecidos a la especie humana. Sin embargo, hoy en día la ciencia y la tecnología han logrado hacer realidad lo que en un tiempo atrás parecía tan sólo una ilusión, aun cuando las investigaciones y experimentos realizados se han dado en la especie animal.

Es una producción basada en una novela de Philip K. Dick es uno de los largometrajes representativos en el cine de ciencia ficción. Además la utilización de efectos especiales hizo que se considerara fuera de serie para cintas realizadas en esa época. Una vez más el hombre apostó por una nueva propuesta en el Séptimo Arte, la narración cinematográfica se logró con el uso del lenguaje propio para dar la ilusión de realidad fue posible también, al apoyo brindado Syd Mead, quien se encargó de la producción de los efectos especiales.

Regreso del Jedi ***(Return of the Jedi)***

Año: 1983

Director: Richard Marquand

Guión: Lawrence Kasdan y George Lucas

Actores: Mark Hamill, Harrison Ford, Carrie Fisher, Peter Mayhew, Billy Dee Williams.

ARGUMENTO

Varios rebeldes se trasladan al planeta Tatooine para rescatar a su



Fotograma de *El Regreso del Jedi* de Richard Marquand, 1983.

amigo Han Solo, quien se encuentra congelado en el palacio del gángster Jabba el Hutt. Junto a él, prepararán el asalto a la estación espacial de combate del Imperio, la temible Estrella de la Muerte, y acabar así con el proyecto y con el líder imperial, que se encuentra en la propia estación. Para ello, han de desactivar las defensas de la estación, que se encuentran en la boscosa luna de Endor.

Lu Emperador, la tercera parte de *La Guerra de las Galaxias* cierra los argumentos que quedaban sueltos al finalizar la segunda parte. Este tercer filme se acerca más al estilo del primero, y es menos oscuro que su predecesor, a la vez que posee unos mejores efectos especiales. En un principio, Lucas tenía pensado que la raza que habitase el planeta Endor fuesen los wookies. Pero pensando que sólo rodaría la Guerra de las Galaxias, introdujo en ella al wookie Chewbacca. Como se suponía que la raza era primitiva, para la tercera parte no hubo más remedio que recortar por la mitad el tamaño y el nombre de los wookies, para convertirlos finalmente en los ewoks.

Terminador

Año: 1984

Director: James Cameron

Guión: James Cameron

y Gale Anne Hurd

Actores: Arnold Schwarzenegger, Linda Hamilton, Michael Biehn, Paul Winfield, Lance Henriksen.

ARGUMENTO

En el futuro, cyborgs y humanos libran una brutal batalla por el dominio del planeta. Cada bando envía al pasado a uno de sus soldados, para encontrar a la que será la madre del líder de los humanos. El cyborg, un modelo de los llamados Terminator, es enviado para asesinarla y cambiar el curso de la historia, y el humano para proteger a la mujer y acabar con el cyborg.



Fotograma de *Terminador* de James Cameron, 1984.

Kyle (Michael Byehn), tardó varios años James Cameron en realizar su proyecto. El director no conseguía financiamiento, y tuvo que invertir parte de sus retribuciones como guionista o miembro del equipo técnico de otros filmes, para completar el presupuesto necesario para la producción. Para el papel del cyborg, los productores escogen al actor Arnold Schwarzenegger, quien ya era conocido por sus dos interpretaciones de Conan; en lo que sería el primero de varios trabajos juntos del director y el actor.

Regreso al futuro ***(Back to the future)***

Año: 1985

Dirección: Robert Zemeckis

Guión: Bob Gale, Robert Zemeckis

Actores: Michael J. Fox, Christopher Lloyd, Lea Thompson, Crispin Glover, Thomas F. Wilson, Claudia Wells, Marc McClure, Wendie Jo Sperber, George DiCenzo, Frances Lee McCain, James Tolkan, J.J. Cohen, Casey Siemaszko, Billy Zane.

ARGUMENTO

Marty McFly, un joven estudiante de Hill Valley High, amigo de un excéntrico científico, ha inventado la máquina del tiempo con la sorprendente forma de un coche "DeLorean". Durante la prueba son sorprendidos por unos terroristas árabes y es Marty quien se traslada al año 1955. En esa dimensión, conoce a una joven pareja, Lorraine Baines y George McFly, quienes en el futuro serán sus padres. La situación se complica cuando es su propia madre quien se enamora de él.



Poster de *Regreso al futuro* de Robert Zemeckis, 1985.

Este filme es sin dejar duda una de las películas representativas de la ciencia ficción en cuanto al juego que se hace del tiempo. Regresar al pasado y ver lo que les depara el futuro; la teletransportación a través de una máquina del tiempo.

La mosca

Año: 1986

Dirección: David Cronenberg

Guión: David Cronenberg y Charles Edward Pogue

Actores: Jeff Goldblum, Geena Davis, John Getz, Joy Boushel, Les Carlson, George Chuvalo, Michael Copeman, David Cronenberg, Carol Lazare, Shawn Hewitt.

ARGUMENTO

El científico, Jeff Bundle ha inventado un aparato capaz de teletransportar todo tipo de objetos gracias a un sistema de desintegración y recuperación de moléculas. Sin embargo, le falta por hacer un último experimento; la aplicación con seres humanos. Por lo que decide experimentarlo con él mismo, lo que trae como consecuencia la transmutación del personaje principal quien se convierte en mosca y al mismo tiempo continua con sus investigaciones.

Esta película nos presenta la transmutación del personaje de su estado normal al de una mosca, es la experimentación del ser humano por salir de los convencionalismos y tratar de comprobar que puede llegar a transformarse en un ser diferente a su naturaleza humana. Es el salir de lo común para enfrentarse a nuevos retos donde se vea involucrado. Es desarrollar su capacidad de investigación para saber hasta qué punto puede avanzar como el hombre como especie.



Fotograma de *La Mosca* de David Cronenberg, 1986.

Alien, el Regreso

Año: 1986

Director: James Cameron

Guión: James Cameron y David Giler y Walter Hill

Actores: Sigourney Weaver, Carrie Henn, Lance Henriksen, Michael Biehn, Jeanette Goldstein.

ARGUMENTO

Tras 40 años, Ripley es recogida de su cápsula de salvamento y despierta. Semanas después, el ejército deja de recibir información de una colonia minera que se había establecido en planeta donde Ripley encontró los aliens, e invita a Ripley a acompañarles como apoyo logístico en la misión de rescate de los mineros, que realizará un comando de elite de los marines.



Fotograma de *Alien, el regreso* James Cameron, 1986.

Vásquez, tras pasar el proyecto por varios directores, es finalmente uno de los guionistas, James Cameron, quien, tras su éxito con *Terminator*, es elegido para dirigir el filme. *Aliens* estuvo nominada para 7 Oscars, de los cuales se llevó el de mejores efectos especiales y el de mejores efectos sonoros. Una antigua central eléctrica de Londres fue el lugar donde se recrearon los distintos escenarios que

aparecen en la película. En dicho filme surge la idea de vernos invadidos por seres de otro mundo, ajenos a nuestra raza.

Terminator 2: El juicio final

Año: 1991

Director: James Cameron

Guión: James Cameron y William Wisher Jr.

Actores: Arnold Schwarzenegger, Linda Hamilton, Edward Furlong, Robert Patrick, Joe Morton.

ARGUMENTO

En el futuro, los ordenadores deciden enviar al pasado a un nuevo



Fotograma de *Terminador 2: El juicio final* de James Cameron, 1991.

Terminator, mucho más avanzado y peligroso, para acabar con la vida de John Connor, y que así no se convierta en el líder de la resistencia del futuro. Los rebeldes por su parte, envían a su protector, un cyborg de la antigua generación que han conseguido reconstruir. Mientras, Sarah ha sido internada en un psiquiátrico y John vive con sus nuevos padres adoptivos.

Es sólo un rasguño... la continuación del primer éxito de Cameron fue uno de los triunfos en taquilla en la historia del cine. Todo debido a los impresionantes efectos especiales por computadora que se muestran en la película (no en vano fue la película más cara de la historia), que supusieron la confirmación de los efectos digitales como sustitutos de anteriores técnicas. Como desgraciadamente es habitual en los filmes de acción, la historia pasa a segundo plano.

De hecho, el largometraje podría considerarse como una puesta al día de la entrega anterior. En 1996 se estrenó un corto en tercera dimensión del filme, para el parque temático de los Estudios Universal. En él, Sarah y John sabotean la presentación de la compañía que creará los cyborgs. T-100 y John se verán obligados a huir y combatir contra el nuevo T-1 Millón. La invasión de los robots a la Tierra y la expectativa de los mismos por dominar el mundo.

Alien 3

Año: 1992

Director: David Fincher

Guión: Larry Ferguson, David Giler, Walter Hill, Vincent Ward

Actores: Sigourney Weaver, Charles Dutton, Charles Dance Paul McGann, Lance Henriksen.

ARGUMENTO

La nave en la que viajaban Ripley y sus compañeros se impacta en un inhóspito planeta. Los habitantes recogen a Ripley, la única superviviente, le ofrecen



Fotograma *Alien 3* de David Fincher, 1992.

cuidado médico. Cuando despierta, descubre que ha ido a parar al planeta prisión Fury 161, de máxima seguridad. Pero en un estudio realizado a los restos de la nave, aparecen indicios de que en ella viajaba una forma de vida desconocida. No tardan en darse cuenta de que un alien deambula por la prisión, donde no hay armas con las que defenderse.

El planeta es prisión para muchos. En este filme no nos ofrece como los primeros; una vez más Giger se ofrece para diseñar el nuevo Alien (realiza un buen trabajo). Sin embargo, no compensa otros aspectos del filme, Los personajes son pobres, en ningún momento llegan a ser realmente interesantes. Se vuelve a la idea de un solo alienígena, con lo que se gana en tensión y se pierde en acción. No obstante, esta tensión decrece rápidamente durante el largometraje, a medida que el final se adivina cada vez más claramente.

Jurassic Park

Año: 1993

Dirección: Steven Spielberg

Guión: Michael Crichton, David Koepp

Música: John Williams

Actores: Sam Neill, Laura Dern, Jeff Goldblum, Richard Attenborough, Bob Peck, Martin Ferrero, B.D. Wong, Joseph Mazzello, Ariana Richards, Samuel L. Jackson, Wayne Knight, Jerry Molen, Miguel Sandoval, Cameron Thor, Christopher John Fields.

ARGUMENTO

Descubrimientos científicos realizados en el campo de ingeniería genética han hecho posible regenerar de nuevo a todos los saurios que pueblan las miles de hectáreas de selva vírgenes en donde está situado Jurassic Park. Allí se encuentran John Hammond, un poderoso billonario y auténtica alma del parque; Alan Grant, el paleontólogo más famoso del mundo y Ellie, una experta en fósiles de plantas. Todo está preparado para la apertura del parque, una experiencia única siempre y cuando se cumplan las normas de seguridad.



Poster de *Jurassic Park* de Steven Spielberg, 1993.

En este filme se deja ver una vez más la creatividad e ingenio de Steven Spielberg, dando vida a seres que vivieron millones años luz. Sin embargo la recreación y ambientación realizada dio nuevas expectativas de un tema relacionado con animales. Además de ser un tema relacionado con la ciencia, los avances genéticos que darán vida de nueva cuenta a los saurios.

Stargate

Año: 1994

Director: Roland Emmerich

Guión: Roland Emmerich, Dean Devlin

Actores: Richard Dean Anderson, Michael Shanks, Amanda Tapping, Christopher, Don S. Davis.

ARGUMENTO

Ha pasado un año desde que el Coronel Jack O'Neil dirigió su primera expedición a través de *Stargate*, una antigua puerta que permite el viaje inmediato al remoto planeta de Abydos. Tras finalizar esta primera misión, O'Neil recibió la orden de cerrar para siempre "Stargate" desde Abydos, hecho que suponía dejar al otro lado al equipo que le acompañaba. Orden que, por supuesto, no obedeció. Ahora, un año después, O'Neil decide formar equipo con el científico que le acompañó en la primera expedición, Daniel Jackson, la astrofísica Samantha Carter, un habitante de Abydos que decidió

volverse con ellos, Teal'c, y el General Hammond. Juntos buscarán las claves para poder salvar a la tierra de una posible destrucción.

Cuando *Stargate* se reveló como éxito de taquilla, la crítica la aclamó como piedra de toque del resurgimiento de un espectáculo épico a gran escala. *Stargate* rendía homenaje a las antiguas películas épicas ambientadas en el Antiguo Egipto y Emmerich y Devlin querían revivir otro género olvidado.



Fotograma de *Stargate* de Roland Emmerich, 1994.

Doce Monos

Año: 1995

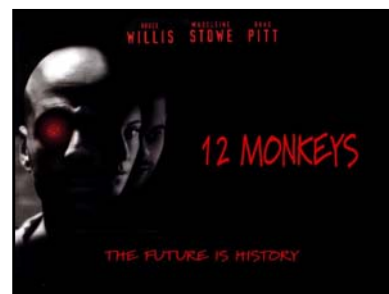
Director: Terry Gilliam

Guión: Chris Marker, David Peoples, Janet Peoples

Actores: Bruce Willis, Brad Pitt, Madeleine Stowe, Christopher Plummer, Joseph Melito.

ARGUMENTO

En el futuro, la raza humana se ve obligada a vivir en el subsuelo por motivo de un terrible virus que hace imposible la vida en la superficie. James Cole, un recluso es enviado al pasado para descubrir el origen del virus (y facilitar así la creación de una vacuna). Pero el protagonista será tomado por un loco al llegar a nuestro tiempo. Sólo una psiquiatra confiará en James y le ayudará en su búsqueda.



Poster de *Doce Monos* de Terry William, 1995.

El director Terry William, consigue en este filme dar entretenimiento al público una película de ciencia ficción, sin hacer demasiado uso de los efectos especiales. Guionistas y director juegan con el espectador, que hasta el final del filme no llega a asegurarse de sí el protagonista es o no un visitante del futuro, gracias a una buena ambientación.

Día de la independencia

Año: 1996.

Director: Roland Emmerich

Guión: Roland Emmerich, Dean Devlin.

Actores: Will Smith, Bill Pullman, Jeff Goldblum, Mary McDonnell, Judd Hirsch, Margaret Colin, Robert Loggia, Harvey Fierstein, Brent Spiner y VivicaFox.

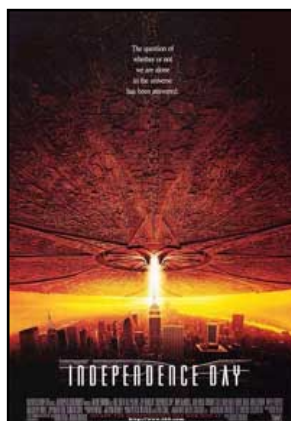
ARGUMENTO

Los creadores de *Stargate* han revolucionado y redefinido el modo de producir películas de grandes acontecimientos gracias a una nueva forma de producir efectos especiales de mayor innovación, así como técnicas e imágenes nunca antes vistas en el cine.

Esta película de aventuras y extraños fenómenos; plantea el terror que impera sobre las principales ciudades del mundo. Mientras se revelan estos hechos extraordinarios, se deja ver de manera clara que una fuerza de gran magnitud ha llegado a nuestro planeta, su misión: aniquilación total del planeta Tierra.

El fundamento de *Día de la Independencia* se deriva directamente de *Stargate*. Según sus creadores Devlin y Emmerich habían basado su historia en la fantasía y en la grandeza del: ¿Qué pasaría si...? ¿Qué pasaría si los extraterrestres apareciesen un día?, ¿Qué pasaría si mañana por la mañana, al salir de casa esas enormes naves estuvieran planeando sobre cada una de las ciudades del planeta?

Estaba claro que el guión resultaba atractivo, había una historia que se crearía y sería vista a gran escala. Cualquiera que leyera el argumento reconocería que se quería alcanzar algo especial, en términos de tamaño, escala y aventura. El estilo de esta película recuerda al de las grandes producciones de guerra y aventura como: *The Longest Day*, en donde los personajes eran varios.



Poster de *Día de la Independencia* de Roland Emmerich, 1996

Sin lugar a duda esta película ha sido una de las más costosas en la época de los 90's, ya que no fueron sólo locaciones donde se llevo acabó el rodaje en donde se filmó la ciudad; sino también en estudio y en las instalaciones de la antigua Hughes Aircraft. Se contó con el apoyo de diferentes equipos de efectos especiales únicos e integrales; hicieron magia en los antiguos hangares, incluyendo una unidad de control, un escuadrón pirotécnico y un departamento de maquetas; se aplicaron los conocimientos aprendidos a lo largo de varios años de rodaje, esto de acuerdo a sus creadores.

Los artistas de efectos especiales esperaron llevar el uso de los mismos mucho más lejos de lo que jamás el espectador hubiera imaginado, el objetivo llegar a los límites de lo que se puede y no se puede hacer con una mezcla de alta tecnología y métodos antiguos de rodaje. En dicho largometraje se combinó composición y animación digitales con técnicas tan simples como son maquetas de aviones sobre un alambre. Esta mezcla de "alta" y "baja" tecnología permitió a cada departamento encontrar soluciones ingeniosas y creativas.

Alien Resurrection

Año: 1997

Director: Jean Pierre Jéunet

Guión: Joss Whedon

Actores: Sigourney Weaver, Winona Ryder, Dominique Pinon, Ron Perlman, Gary Dourdan.

ARGUMENTO

Han pasado 200 años después de la muerte de Ripley y la total desaparición de los aliens, un grupo de científicos consigue (tras varios intentos frustrados) crear un clon de la heroína, del que extraen y crían a la reina que llevaba en su interior. Pero como resultado de la clonación, la "nueva" Ripley posee nuevas características, así como los aliens que son creados por la reina clonada.

Mientras un grupo de piratas espaciales trafican con el ejército en una nave con



Fotograma de *Alien Resurrection* de Jean Pierre Jeunet, 1997.

destino a la Tierra, los monstruos consiguen escapar.

Ripley y Annalee Tras la negativa de Alex de la Iglesia que no podía compaginar el rodaje de este filme con el de *Perdita Durango*, los realizadores encargan la producción a Jeunot. La película es irregular, aunque mejora el nivel respecto a la tercera entrega. Las escenas de acción no son tan atractivas, debido en parte al abuso de efectos especiales y de criaturas (que mientras más salen, menos miedo dan). Por el otro lado, los personajes están mucho más trabajados que en *Alien 3*, y la trama de la película es interesante. Cabe mencionar que, a pesar de lo que algunos pensamos cuando escuchamos hablar de la "resurrección" de Ripley no resulta excesivamente forzada y está resuelta de manera aceptable.

Gattaca

Año: 1997

Director: Andrew Niccol

Producción: Jersey Films

Actores: Ethan Hawke, Uma Thurman, Alan Arkin.

ARGUMENTO

En el futurista mundo de *Gattaca*, gracias a los avances científicos desarrollados en la última década del siglo **XX**, la gente es capaz de seleccionar el diseño genético de sus bebés para hacerles capaces de enfrentarse al mundo de la mejor forma posible cuando sean mayores. Eso sí, hay que tener cuidado porque las exigencias de la sociedad del futuro serán también mayores, se tiende a la búsqueda de la perfección. En un mundo tan determinista como éste el joven Vincent Freeman, nacido del fruto del amor y no del laboratorio, ve muy difícil para alcanzar su sueño máspreciado, convertirse en piloto espacial.



Poster de *Gattaca* de Andrew Niccol, 1997.

Dispuesto a hacer lo imposible para lograrlo, se somete a un cambio de identidad que le conducirá a convertirse en principal sospechoso de un asesinato. Vincent, considerado un "no-válido" por sus imperfecciones genéticas, conseguirá introducirse en las pruebas de acceso para pilotos de la Corporación Gattaca gracias a un plan perfectamente calculado. Tendrá que cambiar su identidad por la de Jerome, un chico diseñado genéticamente ("válido") pero que se ha quedado paralítico por culpa de un accidente. Los numerosos controles de veracidad genética a que son sometidos los cadetes harán que la existencia de Vincent sea puesta a prueba constantemente. Sin embargo, las cosas se complican cuando un imprevisto asesinato puede echar abajo todo su esfuerzo.

En su conquista personal Vincent sólo contará con la asistencia de Irene, una joven válida pero imperfecta a causa de un problema de corazón. Como Vincent puede sentir, apasionarse y es vulnerable a las emociones. Pero a diferencia suya, ella está resignada a su destino, mientras que él se muestra optimista respecto a la materialización de sus sueños. En el mundo de Gattaca todos los seres humanos son fríos y distantes, como el hermano de Vincent, Anton, a quien salvó de morir ahogado de pequeño a pesar de su imperfección. En este filme se nos muestra una vez más la evolución constante de la ciencia, misma que parece caminar a la par del ser humano; pero los pequeños detalles, lo hacen dudar de una realidad que parece estar a su alcance. La ciencia y el cine se ven una vez más reunidos para dar al espectador una parte de la realidad que parece no estar alejada de él.

El Quinto Elemento (The Fifth Element)

Año: 1997

Director: Luc Besson

Guión: Luc Besson

Actores: Bruce Willis, Gary Oldman, Ian Holm, Mila J.

ARGUMENTO

Cada 5000 años se abre una puerta entre las dimensiones. En una dimensión existe el Universo y la vida. En la otra un elemento que no está hecho ni de tierra, ni de fuego, ni de aire, ni de agua, sino que es una anti-energía, la anti-vida: es el quinto elemento. La trama es sencilla en su, pero no así su realización. Besson además recurre a llenar al espectador de personajes, de pequeñas historias, lo que las hace demasiada complicada.



Fotograma de *El Quinto Elemento* de Luc Besson, 1997.

Aun cuando, la historia prometía más se queda corta; los vestuarios, escenarios, efectos especiales, son sobresalientes, sin duda lo mejor y más salvable de la película. Es importante retomar las palabras de Lucas , quien en su constante búsqueda por darle más al publico, nos hace saber que, una historia mal contada, no importa cuanta producción tenga, sino existe una forma adecuada de captar la atención del espectador. Los decorados y el vestuario es de los elementos que se salvan y llegan a funcionar en algún momento; al tiempo que cumplen el objetivo para el cual fueron creados; dar el ambiente futurista que se requería.

Así, la Digital Domain se está convirtiendo en una seria competidora de la ILM. Si hace unos años la ILM no sólo era la reina, sino directamente la única compañía de F/X que podía revolucionar periódicamente esos aspectos técnicos, la DD ahora está logrando no desbancarla, claro está, pero si está a su altura. La película cumple con el hecho de divertir, pero no logran ir más allá de las expectativas del público; la acción transcurre rápida, con escenas divertidas y situaciones que no por esperadas son menos emocionantes.

El final es predecible; ganará el bien en el último segundo, pero nadie se esperaba la bomba de los Mangalores. Las escenas de masas son auténticas escenas de masas, todo se vuelca en el divertimento, la aventura y el lujo. De principio a fin sorprende la puesta en escena, y es notable la participación de Moebius y Gaultier en el diseño, pero la estética de la película debe más a Enki Bilal, Massimo Rotundo en la ambientación y creación de las naves espaciales, y a Gallardo y

Mediavilla en el diseño de los vehículos. La mezcla de vanguardia y modernismo.

Armageddon

Año:1998

Director: Michael Bay

Guión: Jonathan Hensleigh, Robert Roy Pool

Actores: Bruce Willis, Billy Bob Thornton, Liv Tyler Ben Affleck Will, Patton, Steve Buscemi Owen Wilson, Peter Stormare.

ARGUMENTO

Un asteroide del tamaño de Texas se dirige hacia la Tierra a una velocidad de 22,000 millas por hora. El director ejecutivo de la NASA. Dan Truman, tiene una sola opción -mandar a un equipo de expertos a que destruyan el planeta. Él enlista la ayuda de Harry S. Stamper - el más famoso excavador de pozos petroleros en el mundo y su equipo para que aterricen en el asteroide, hagan un hoyo en su superficie, y coloquen una carga nuclear.



Poster de
Armageddon de
Michael Bay, 1998.

En esta heroica jornada, ellos enfrentan las condiciones físicas y emocionales más duras de su vida... para salvar al mundo y prevenir a Armageddon. Los poderes registrados en Armageddon en su mayor parte de acción son un elemento clave para dotar el filme con buenos efectos especiales.

Mission to mars

Año: 1999

Director: Brian De Palma

Guión: Jim Thomas, John Thomas, Graham Yost

Actores: Gary Sinise, Tim Robbins, Don Cheadle, Connie Nielsen.

ARGUMENTO

La primera misión humana a Marte aterriza en el planeta rojo, donde encuentran una especie de cúpula. Tras perder comunicación con el equipo, desde la Tierra se envía una misión de rescate. Esta película a pesar de contar con Brian de Palma como director, el argumento no es del todo convincente, además carece de interés, pues aparte del avance tecnológico de los efectos especiales, la idea es hueca y por tanto falta el desarrollo de una buena historia. En cuanto a los efectos especiales, éstos se dejan por momentos, lo que hace que el espectador pierda interés y como consecuencia la magia existente entre la realidad y la fantasía.



Fotograma de *Misión to Mars* de Brian de Palma, 1999

La amenaza fantasma (Episode I: The Phantom Menace)

Año: 1999

Director: George Lucas

Guión: George Lucas

Actores: Liam Nelson, Ewan McGregor, Natalie Portman, Jake Lloyd
Ian McDiarmid.

ARGUMENTO

La Federación de comercio ha iniciado un embargo al planeta Naboo. Esperan que la Reina Amidala firme un comunicado que legalice la ocupación del planeta. No obstante, ella prefiere esperar a que el Senado obligue a la Federación a retirarse. Para negociar con los comerciantes, dos caballeros Jedi, Qui Gon Jinn y su discípulo Obi Wan Kenobi, llegan a la nave insignia de su flota, pero se ven obligados a huir



Fotograma de *La amenaza fantasma* de George Lucas, 1999.

hacia el planeta, ya que intentan eliminarles.

Una vez en el planeta, asisten al desembarco de tropas de la Federación de Comercio, que se hace con el control del planeta. Los Jedi consiguen liberar a la Reina y sacarla del planeta.

Qui-Gon Jinn (Liam Neeson), el listón estaba muy alto, y nadie esperaba que esta secuela de la Guerra de las Galaxias alcanzara el nivel de las anteriores. El reparto cuenta con numerosos nombres conocidos, algunos personajes de la anterior trilogía reaparecen para disfrute de los aficionados; los efectos especiales y las escenas de acción son impresionantes. Pero faltan dos cosas muy importantes a este filme: un "malo" (porque poco impone alguien que no sale más de dos minutos en la película) y diálogos. Se echan en falta el cinismo de Leia o el sarcasmo de Han Solo. Lo mejor, Liam Neeson, las animaciones por ordenador y la lucha de sables. Lo peor, el insoportable Jar Jar Binks, creado íntegramente por ordenador.

The Matrix

Año: 1999

Director: Andy Wachowski, Larry Wachowski

Guión: Andy Wachowski, Larry Wachowski

Actores: Keanu Reeves, Laurence Fishburne, Carrie-Anne Moss, Hugo Weaving, Joe Pantoliano.

ARGUMENTO

Thomas Anderson es un hacker que lleva una vida ordinaria en el año 1999. Hasta que Morpheus contacta con él y le revela que toda su vida es una farsa, creada por inteligencias artificiales, que 200 años en el futuro en el mundo real, ha creado un mundo imaginario y lo han implantado en los seres humanos para mantenerles "dormidos" mientras extraen la energía de sus cuerpos, la cual necesitan para seguir funcionando. Morpheus piensa que Thomas (Neo) es



Fotograma de *The Matrix* de los hermanos Wachowski, 1999.

el elegido que habrá de acabar con el dominio de las máquinas.

Neo y Morpheus The Matrix se ha convertido inmediatamente en un título fundamental de la ciencia ficción cinematográfica. Y es que después de mucho tiempo, la gente ha hablado de un filme de este género sin tener que referirse en primer lugar a los efectos especiales, sino a la historia. Y eso a pesar de que los efectos especiales están a un gran nivel, pero afortunadamente no se han convertido como otras veces en protagonista de la producción (y único, en algunos casos), sino que los hermanos Wachowski (antes autores de Lazos Ardientes, protagonizada por Jennifer Tilly y Gina Gershon) iban a sorprender con un filme trepidante, pero justificado con una historia que llegue a interesar al espectador.

Inteligencia Artificial (Artificial Intelligence)

Año: 2001

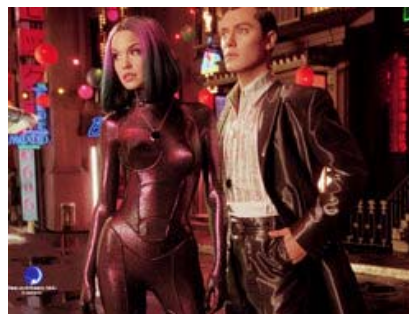
Director: Steven Spielberg

Guión: Steven Spielberg

Actores: Haley Joel Osment, Jude Law, Frances O'Connor, Sam Robards, Jake Thomas, Brendan Gleeson, William Hurt, Jack Angel, Ben Kingsley, Robin Williams.

ARGUMENTO

Inteligencia Artificial (basada en el cuento corto de 1969 *Supertoys Last All Summer Long*, escrito por Brian Aldiss) trata de un niño robot, llamado David, quien es creado con un simulador de emociones. La pareja que será su familia tiene un hijo en coma, por lo que parece buena idea ofrecerles un hijo de reemplazo, en apariencia indistinguible de un niño real, pero carente de emociones, al menos al principio.



Fotograma de *Inteligencia Artificial* de Steven Spielberg, 2001.

Eventualmente David, gracias a un avanzado chip, desarrolla sentimientos y conciencia, lo cual altera profundamente la actitud de sus padres; mientras que su "mamá" lo empieza a aceptar como un

niño real, su padre nunca deja de verlo como un aparato más en la casa, una curiosidad tecnológica con tanto o tan poco valor como un automóvil o un televisor. David conoce a un robot sexual llamado Gigoló Joe, con quien descubrirá la sub-cultura de los robots, a la vez esclavos de la humanidad y posibles herederos del planeta.

Final Fantasy: The Spirits Within

Año: 2001

Director: Hironobu Sakaguchi

Co-director: Moto Sakakibara

Guión: Hironobu Sakaguchi, Al Reinert
Jeff Vintar.

ARGUMENTO

En el año 2065, tras la llegada de un devastador meteorito, la Tierra es invadida por alienígenas de apariencia espectral. Las ciudades son arrasadas generando un estado de confusión y destrucción en todo el planeta.

Ante la imposibilidad de luchar contra estos seres, la escasa población terrestre decide atrincherarse en ciudades escudo mientras intentan buscar una forma de sobrevivir. Pero el tiempo parecía acabar...



Poster de *Final Fantasy: The Spirits Within* de Hironobu Sakaguchi, 2001.

Los habitantes del planeta se debaten entre buscar nuevas maneras de combatir el ataque extra-terrestre o abandonar la Tierra y aniquilarla. Pero una bella e inquietante doctora llamada Aki Ross se aferra a los valores de la condición humana confiando en que debe existir un futuro esperanzador para la Tierra.

Con el objetivo de entender y luchar directamente contra el enemigo, Aki decide infectarse con un virus alienígena y así conseguir la clave que derrote a estos extraños seres. La búsqueda de Aki no será fácil, el tiempo no corre a su favor ya que cuenta con la oposición del General Hein que está decidido a aniquilar a los extraterrestres con un arma mortífera que podría destruir la totalidad del planeta tierra.

Pero la doctora Ross no está sola, Aki dispone de la ayuda del eminente Doctor Sid y el escuadrón Deepeyes liderado por Gray Edwars. Todos juntos intentarán salvar la Tierra, mientras los planes del General Hein avanzan inexorablemente.

Aki busca un milagro, un conflicto interno y unos extraños sueños la lleven hacia un viaje interior en busca de la salvación humana. Quizá la solución sean los valores humanos, la dedicación o el amor... Quizá la tierra todavía tenga una esperanza.

El retomar y hacer mención de algunas producciones es sobre todo para destacar la importancia y el papel que han tenido dentro de la cinematografía mundial y en especial la estadounidense. En especial en el género de ciencia ficción las aportaciones el cual se ha visto consolidado después de ser un género que parecía no encontrar su destino. Con cada una de estas realizaciones podemos ver la evolución dada, el cambio y ampliación de temáticas que lograron sobrepasar extraterrestres y viajes al espacio o a la luna. Es el convertir a un género que surgió en la literatura a una obra cinematográfica y colocarlo en una industria, la Hollywoodense.

CAPÍTULO 5

EL FILME *LA GUERRA DE LAS GALAXIAS* COMO REPRESENTACIÓN DEL GÉNERO CINEMATOGRAFICO DE LA CIENCIA FICCIÓN HOLLYWOODENSE

La ciencia ficción y su futuro cambió notablemente a partir de 1977, con un discurso cinematográfico diferente a todo lo visto en su momento; el trabajo de George Lucas con *La Guerra de las Galaxias*, ha dado al cine una de las aportaciones más importantes e influyentes del género, sin dejar de lado el trabajo de Kubrick; *2001: una odisea del espacio*. Ambas filmes en su época han sido relevantes dentro de la industria cinematográfica y sobre todo para el género. En este capítulo veremos la manera en que Lucas hizo uso de los efectos especiales de acuerdo a la clasificación expuesta en el capítulo cuatro.

5.1 COMENTARIO CINEMATOGRAFICO

El filme de Lucas conocido y visto por una gran número de gente, estuvo fundamentado desde la creación en un coherente y el articulado universo mitológico; la primera parte de la entrega galáctica de George transformó radicalmente los planteamientos conceptuales y estéticos de la ciencia ficción, con lo que logró entrar a formar parte de una cultura, dado que el director no se concreto a realizar una película plasmada de tecnología y fantasía; más bien su idea original era ir a lo más lejano de su propia imaginación, no marcar límites; mismos que se vieron afectados en su momento, por no contar con los elementos tecnológicos necesarios para su realización.

El visionario director nos muestra un mundo de jedi, fuerzas rebeldes y tropas imperiales. Ha dado al cine parte de un sinfín de ideas concedidas en su mente, las cuales logró materializar y como consecuencia dar al público en fechas recientes. George Lucas desde

siempre trató de concretar sus sueños y de presentar y hacernos partícipes de sus historias llevadas a la pantalla grande.

La Guerra de las Galaxias ha sido durante mucho tiempo una de las películas que marcó a toda una generación y que tomo en consideración a otras, entre las que se distinguen a los seguidores inspirados y a los fanáticos obstinados y a nuevas generaciones buscadoras de entretenimiento, explorando el eterno conflicto entre el bien y el mal, haciendo una escala en el heroísmo y el ilimitado potencial humano de los personajes propuestos por Lucas.

La saga de Lucas ha simbolizado una parte representativa de la ciencia ficción más significativa, porque en cada una de sus películas ha hecho el manejo de personajes y mundos que están ligados unos con otros, por un lado el bien y el mal, la lucha de poderes y en contra parte, ha desarrollado la historia de amor, la cual por principio de cuentas parecía alejada de su discurso cinematográfico, pero dadas las necesidades supo realizar las adaptaciones necesarias.

Para los que creíamos en la ciencia ficción como un género literario que parte de ideas científicas para narrar una historia sobre sociedades futuras o mundos paralelos; la sorpresa fue mayor pues para comenzar nos mostró de manera más exacta sucesos que no habían tenido lugar, ofreciendo un análisis racional de causas y consecuencias de historias entrelazadas; la convivencia de robots con la raza humana o bien de seres creados por el mismo, como: Chewaca. Además de partir de otras premisas tales como gobernar en otro planeta creado por el mismo Lucas.

Sus realizaciones ya no las baso sólo en lo que fueran los principios originales del género. La visión de este director iba más allá de los efectos especiales que los cambios producen sobre las personas en particular y sobre la especie humana.

La Guerra de las Galaxias es en sí, el enlace concreto de toda una saga, pues cada una de sus producciones tiene un título diferente, ha impulsado con sus realizaciones el uso de avances tecnológicos, va desde la creación de maquetas, caracterizaciones hasta el uso de diferentes paquetes de cómputo para dar cada uno de los efectos requeridos. Asimismo, ha echado mano no sólo del uso del celuloide,

sino a últimas fechas se ha apoyado en tecnología de punta y crear a través de cámaras digitales.

Los filmes pueden apreciarse tal y como fueron concebidas originalmente y con los cambios a últimas fechas. En donde se pueden apreciar las secuencias nuevas; la realidad de un mundo que había sido pensado desde sus orígenes de esa manera, pero por cuestiones de presupuesto y de producción no se realizaron en el momento preciso. Con la transformación y reedición Lucas cumple sus sueños de recrear cada una de las escenas componentes de su saga original.

De las influencias de George Lucas en el momento de trazar los primeros borradores de su película estuvieron presentes cineastas como Akira Kurosawa: *Kakuhi Toride no San-Akuvin*. Así, como el filme *Flash Gordon*, otra obra basada en comics. Sin embargo, a 29 años del estreno de *La Guerra de las Galaxias* siempre existió expectación por saber de las nuevas propuestas planteadas y materializadas en la pantalla grande por Lucas.

Cuando George decidió trabajar en su filme, no imagino el impacto visual que causaría entre un público necesitado de nuevas cosas, de un género que comenzaba su desarrollo dentro de la cinematografía, del primer largometraje salieron de la pantalla frases como "La fuerza te acompañe", "Hace mucho tiempo, en una gran galaxia muy lejana...." y muchas otras que formaron parte de una época y una moda mismas que renacieron a finales de siglo xx. Con las galaxias de Lucas el espacio tuvo lugar en la pantalla grande, para dar vida a un enorme crucero imperial donde se dispara a una pequeña nave diplomática, en la que previamente viaja la princesa Leia, miembro del senado galáctico.

De repente, la nave es succionada hacia el interior de la nave gigante comandada por el siniestro e impositivo Lord Darth Vader, líder de las tropas imperiales, Vader gigantesco guerrero que viste armadura negra y se cubre el rostro con una armadura metálica, acusa a la princesa de pertenecer a las fuerzas rebeldes que se atreven a conspirar contra el imperio y de robar también los planos de una poderosa arma imperial: una gran estación de combate en forma de planeta conocida como la Estrella de la Muerte...

Bastante tiempo después de escribir y reescribir varios borradores, Lucas logró concluir su Space Opera inspirada en los viajes de *Flash Gordon* y de otras historias que le habían inspirado, y de la cual no se esperaba que fuera un éxito. Así, por su parte la distribuidora proveedora de los medios materiales, temía invertir en la propuesta de George, además de pensar en los problemas que se avecinaban con la filmación en el momento de comenzar en Túnez ésta una de las primeras locaciones de la producción. Es en este país donde se trabajó en pleno desierto durante 56 días para lograr la recreación de Tatooine.

Durante los meses de abril y mayo de 1976, la naciente Industrial Light & Magic de Lucas se encargó de los efectos especiales, luego de no poder contratar los servicios del especialista Douglas Trumbull en quien Lucas confiaba plenamente, después de haber visto su trabajo en 2001... mismo que causó impresión en el propio George. Para crear la Estrella de la Muerte se contó con la participación de los estudios EMI Elstree de Inglaterra, con sus grandes sets, son ellos quienes se encargaron de proporcionar al equipo de filmación, las condiciones apropiadas, como la reproducción al tamaño natural del legendario Halcón Milenario; Tiempo después, el equipo de producción se trasladó al Parque nacional de Tikal en Guatemala, para continuar con la producción del largometraje. La Filmación concluyó en Marin Convey, California y en locaciones del Valle de la Muerte en el estado de Nevada.

De *La Guerra de las Galaxias* Lucas ha dicho que, tuvo que ponerle freno a su imaginación porque quería escribir sólo lo que estaba seguro de poder filmar. Sin embargo, tampoco le constaba que todo lo que había escrito, se pudiera llevar a la pantalla, significaba un riesgo muy grande, lo aceptó e hizo lo mismo en *Star Wars - Episodio I: La amenaza fantasma* -. Su pregunta constante ¿lo conseguiría?⁶⁷ Tener la posibilidad de explorar su imaginación y llevarla al pie de la letra, le parecía apasionante; era impulsarlo a transportar sus visiones a la pantalla grande.

⁶⁷ Revista, Somos: Especial de colección, Star Wars, Mayo 1999, año 10, especial 1, México.

Otro punto de vista que George Lucas ha expresado, son los avances tecnológicos que se dieron durante el s. xx, en el cual el cine fue el celuloide; y para el s. xxi llegaría el uso del cine digital. Con dicha tecnología los costos de realización reducirán cada vez más, serán más los que pueden acceder a filmar historias épicas y fantásticas, según la visión del propio Lucas, lo cual no ha sido en vano y se ve de manera constante en la industria cinematográfica.

Durante la edición en los 90's de *Star Wars*, Lucas pensó en la manera de agradecer y celebrar ese culto creado por sus seguidores. En el vigésimo aniversario de *La Guerra de las Galaxias* George decidió exhibir las películas como trilogía, aun cuando originalmente las había concebido como un gran proyecto cinematográfico. Pero, antes de llevarlo a cabo tanto su creador como Film Ltd y la 20th Century Fox se enfrentaron a un obstáculo por vencer, tan significativo como inesperado; para empezar el negativo del cual se tomarían las impresiones en 35mm estaba en malas condiciones que sería casi imposible usarlo; los vibrantes colores originales habían sufrido un deterioro, y era necesario pensar en la forma de restaurar tomando las precauciones pertinentes.

Para la restauración de nueva cuenta intervino Lucasfilm en combinación con la distribuidora, y claro está un equipo especializado que incluyó a la Pacific Title para la recomposición de ópticos, y los laboratorios YCM se encargaron de la reparación de color óptico. En dicha restauración también estuvo presente Leon Biggs, quien supervisó de manera total el proceso, para dar al público una película llena de nuevas cosas, planeadas por Lucas desde su concepto original. Además, la película se limpió cuadro por cuadro con esponja; posteriormente se escanearon las imágenes de manera digital por computadora, para estar impresas en una nueva cinta.

De los personajes, podemos mencionar que Lucas tomó en cuenta a dos actores reconocidos, entre un reparto de gente desconocida (Harrison Ford), Sir Alec Guinness y Meter Cushing, figuras legendarias de esta producción. El multipremiado Guinness, actor de *El quinteto de la muerte* -entre otras famosas y hasta de culto- interpreta a Obi-Wan Kenobi, en tanto que el emblemático Peter Cushing, orgullo de la Hammer Films británica que revivió en color a todos los monstruos clásicos, encarna al diabólico Grand Moff Tarkin, luego de ser el barón

Frankenstein o el profesor Van Helsing, en Drácula, el único que medio controla a Darth vader, interpretado por David Prowse, con la voz profundamente malvada del actor, James Earl Jones.

De *La Guerra de las Galaxias* podemos decir entonces que, lo más sorprendente ha ocurrido una vez más cuando la fantasía se ha entrelazado con próximos filmes de esta trilogía, posiblemente a realizarse con cámaras y cintas digitales, es decir, prescindiendo del celuloide y dando una nueva perspectiva del cine de ciencia ficción, quizá en proyección vía satélite en receptores digitalizados. Esto sería pues, la ciencia ficción que imaginamos en un futuro no muy lejano y de la cual, ha sido el propio Lucas quien nos ha dado grandes y fantásticas probadas.

La obra de este director no ha podido pasar desapercibida para muchos, y aunque hay quienes no compartan el gusto por los filmes del mismo, la historia se ha inscrito con él y ha marcado no sólo al cine sino a una industria y quienes han creído y visto en él, un mundo más allá de sus expectativas; un mundo donde no sólo se dan las guerras, sino también existe el amor.

5.2 GEORGE LUCAS

Con la creación de sus “Galaxias” George Lucas nos ha trasportado a más de un viaje imaginario, nos ha dado la posibilidad de vivir en un mundo recreado por él mismo, en donde todo puede pasar. De sus secretos nos ha regalado pequeños segmentos de su realidad, la cual ahora forma parte de un gran número de jedi, Chewacas, Arturitos, princesas Leias, Skywalkers, etcétera. Para este director el universo no se basa sólo en la existencia de n... cantidades de producciones del género dentro de la industria hollywoodense para él, es poder brindar al público un relato basado en imágenes, historias desprendidas de una gama de ideas que están en constante movimiento, es el ir más allá de lo palpable.

El comunicar a través de su discurso narrativo de este director estadounidense es también colocarnos en el sentir de su imaginación y dejarnos llevar por sus historias a través de las imágenes y del

lenguaje del cual se vale para decir este soy yo. Para este creador su camino ha estado marcado desde sus inicios como creador y narrador a través de un discurso visual. Sus comienzos se dieron a lado de cineastas como: Francis Ford Coppola, con quien se unió para cambiar la cara del cine espectáculo.

De sus primeros proyectos como empresario está *American Zoetrope* en la cual se llevó a cabo la producción de su primer largometraje *THX-1138* (1971), una versión larga de un cortometraje de 20 minutos, misma que fue rodada por el mismo Lucas en su época de estudiante, premiado en 1968 en el National Student Film Festival, en donde se podía vislumbrar la historia de un individuo encaminado hacia el cine, de un hombre que cambio los autos por el Séptimo Arte.

Su historia se inscribió con producciones como: *THX-1138*, era un guión de ciencia ficción, género que le atrajo desde siempre; escrita por George y Walter Murch, la historia transcurre en el siglo xxv en un mundo donde el ser humano toma drogas para inhibir sus pasiones; asimismo, vive en ciudades ocultas bajo la tierra, controladas por computadoras y policías robot. Logró entonces mostrarnos su capacidad para crear un discurso a través de imágenes.

Para Lucas su talento, se vio desarrollado al momento en que logró convertir túneles del metro, en un centro cívico y, unos grandes almacenes en un escenario creíble para su pesadilla futurista, no basto para que *THX-1138* marchara en una taquilla, habría que hacerla funcionar no en el producto final ya como tal, sino desde la parte de atrás de lo que significaba la producción.

Una de las figuras sobresalientes de Hollywood a nivel cinematográfico continuo su camino con la manufactura de otras películas; Lucas ante la posibilidad de ver realizado su proyecto de varios años y a pesar de la imposibilidad de rodarlo como había sido concebido desde los primeros borradores y aun cuando no contó con el apoyo de Douglas Trumbull en la realización de los efectos especiales; no perdió la esperanza de verlo plasmado en la pantalla grande. De la no participación de Trumbull en este filme, Lucas se vio en la necesidad de crear su propia productora de efectos especiales, Industrial Ligth and Magic, con ello mostraba; los límites están en la

mente del hombre, quien no es capaz de explorar más allá de sus posibilidades.

Para el director de cine y empresario, se ha dado a la tarea estar dentro de la industria cinematográfica y de ahí, la creación de empresas como: Lucasfilms es una macroempresa, ubicada en un rancho de California (el rancho Skywalker, en honor del popular protagonista de la tercera película de Lucas); esta casa productora abarca varias divisiones: Skywalker Sound, Lucas Arts, THX (el sistema de sonido vanguardista creado por Lucasfilms, mismo que se utiliza hoy en día en más de 15.000 cines a nivel mundial, creado por Tomlinson Kolman en 1980, para uso interno.

El fundador de estas empresas vive para ellas, después de haber dirigido uno de los filmes de mayor éxito a nivel mundial; en su historia como director Lucas a hecho una que otra pausa, se ha dado sus tiempos para ir en busca de nuevas cosas, dar pie al desarrollo de creaciones que le marquen la pauta a seguir. Dentro de su andar también se ha dado a la búsqueda y revolución del campo de los efectos especiales. La historia de ILM es, entonces, la historia de dos décadas en la vida de uno de los creadores más destacados de Hollywood.

Tras sus inversiones de dinero y tiempo, Lucas ha logrado hacer de ILM tuna de las casa productoras sobresalientes y se ha ganado el sobrenombre de "el padrino del cine digital"⁶⁸, ha sido el propio George quien ha explicado cuáles fueron las razones que le llevaron a invertir de manera tan decidida en su empresa. Asimismo, aclara algunos puntos muy claros sobre su papel en el nacimiento de la animación en 3D. "Hasta que rodamos *La Guerra de las Galaxias* recuerda Lucas -la mayoría de los efectos especiales que se utilizaban no se diferenciaban demasiado de las técnicas ópticas que utilizaba Lumière o George Méliès durante el siglo XIX.

Lo que más le intereso al director de cine era la edición digital, pues sabía que al momento de introducir una imagen por computadora, podría ser manipular de acuerdo a las necesidades y requerimientos cada quien. En un principio no se le ocurrió la posibilidad de crear

⁶⁸ Muñoz, David. *Las Galaxias de George Lucas*. Colección que despeja incógnitas, biblioteca Dr. Vértigo. Ed. Glénat, 1997, p. 35

animaciones, esta idea fue más bien cosa de los técnicos que formaron Pixar. Lucas estaba seguro de desarrollar otras ideas tales como: *Toy Story* (1995) desde 1982. De hecho en cuanto George Lucas consiguió sus objetivos (Lucasfilms creó un sistema innovador de edición digital; conocido como Avid, logró vender la división de los ordenadores, no pretendía llevar otra compañía"⁶⁹.

Así, tres años después del rodaje de la ópera prima de Lucas, Richard Edlund Brian Johnson crearon para *El imperio Contraataca* (1980), una cámara vista visión de alta velocidad y Dennis Muren fundó el departamento de animación paso a paso, al que se incorporó gente como Tippett y Ken Ralston. Para 1981, Steven Spielberg, conocido de Lucas le confió a su empresa, la realización de los efectos especiales de *En busca del Arca Perdida* (1982); primera entrega de las aventuras del intrépido arqueólogo Indiano Jones, personaje creado a medias entre Steven Spielberg y George y en cuyos créditos el segundo apareció como coautor de la historia y productor ejecutivo.

El final de la película fue un reto para el equipo de Edlund, quien resolvió acertadamente la papeleta combinando todo tipo de trucos ópticos, algunos tan sencillos como inyectar pintura en un tanque de agua para conseguir las terroríficas nubes que provocaban el holocausto sobrenatural.

El perfeccionamiento de los matte paintings (pinturas realizadas sobre cristal, las cuales al ser iluminadas producen un efecto foto realista, normalmente se utilizan mediante la combinación fragmentos de imagen real para crear una falsa sensación de profundidad, la nueva técnica bautizada como Go-motion (utilizada para mover muñecos y por control remoto) y la combinación de elementos animados con imágenes reales fueron los principales objetivos de los técnicos de ILM en sus siguientes filmes; *El Dragón del Lago, Polgergeist* (1982); *Star Trek II; La ira de Khain* (1982); la primera película de ILM con matte paintings, realizadas digitalmente; *E.T. el Extraterrestre* (1982) (para la cual crearon una versión más pequeña y más manejable de la cámara de Dykstraflex, llamada vistacruiser) y *Cristal Oscuro* (1983); la compleja fábula protagonizada por muñecos, dirigida a medias por Jim Henson y *Fran Oz. Indiana Jones y el templo maldito* (1984), con su

⁶⁹ *Ibidem.* p .57.

espectacular persecución en vagonetas, rodada con una cámara vista visión que cabía en la palma de una mano, *Starman* (1985), *Cocoon* (1985), *Regreso al futuro* (1985) y *Enemigo mío* (1985), son sólo algunos largometrajes que requirieron los servicios de la fábrica de sueños ILM, esto únicamente durante 1984-1985.

En los últimos tres meses de 1985, los técnicos de Pixar trabajaron en una secuencia de *El Secreto de la Pirámide* (1985), protagonizada en ese entonces por el primer personaje creado a través de la animación por computadora. Para este tiempo y años, los avances tecnológicos se dieron a pasos agigantados por el equipo dirigido por Dennis Muren, colaboradora de ILM, quien con su trabajo sorprende también por su sencillez, es entonces cuando Lucas se anima a invertir en el complejo del software, necesario para generar criaturas tridimensionales capaces de interactuar de manera convincente con actores filmados en escenarios reales.

El tiempo transcurrió y es en la década de los ochenta cuando se dan los mayores aciertos de Lucas con la creación de Lucas Art, subdivisión de Lucasfilms dedicada exclusivamente a la producción de juegos por computadora, la mayor de las veces inspirado en la saga de *Star Wars*, misma que resultó fructífera diez años después, gracias al éxito de las diferentes versiones del *Rebel Assault*, *X-wing* o el adictivo *Dark faces* juego de visión subjetiva al estilo de "Doom". La popularidad de estos juegos se debe a detalles como, el que cada una de las pantallas de la segunda entrega de *Rebel Assault* inicie con una pequeña secuencia, casi una mini película, en la que se mezclan maquetas con animación digital y actores reales.

Sin embargo, el punto y aparte definitivo para la historia de los efectos especiales está marcado con el rodaje de *Abyss*, *Encuentros en la tercera fase* (1997); *Subacuático* dirigida por James Cameron; *Terminator* en 1989. El departamento de gráficos de ILM, hizo un arduo trabajo durante ocho meses para crear una secuencia de 75 segundos, en donde un brazo de agua animado por una voluntad extraterrestre aborda la plataforma submarina de los protagonistas e incluso imitaba el rostro de uno de ellos antes de deshacerse, con esto su éxito eliminó todas las dudas que pudieran quedar sobre el potencial de la animación en 3D aplicada al campo de los efectos especiales.

Sin hacer de lado las técnicas tradicionales; *Always* (1989) de Steven Spielberg, es un ejemplo hasta donde pueden llegar los técnicos de ILM con tan sólo el uso de maquetas y modelos a escala. Durante el tiempo que Lucas se ha dedicado a sus empresas dio sus mejores esfuerzos al perfeccionamiento de la creación de imágenes digitales.

Tres años después de *Abyss* se estrenó *Terminator 2: el juicio final*, largometraje que mostró a medio mundo el significado de las siglas CGI (imágenes generadas por computadora), gracias a la espectacularidad de escenas protagonizadas por el malvado Terminator T-1000, androide de acero líquido capaz de las más increíbles transformaciones, mismo que se creería fue realizado por computadora, sin embargo, fue creado a través de una caracterización.

Dada la complejidad de dichas escenas, Lucasfilms tuvo a bien contratar a decenas de animadores e ingenieros de todo el mundo, así como invertir millones de dólares, para ampliar su pequeño departamento de animación 3D. El triunfo de *Terminator 2: el juicio final* no fue suficiente para ILM, quien en 1993 marcó lo insuperable con los dinosaurios hiperrealistas de *Jurassic Park*, aun cuando los dinosaurios iban a ser animados por Phil Tippett utilizando animación paso a paso en una pequeña secuencia que había sido diseñada por Dennis Muren utilizando imágenes generadas por computadora, lo cual hizo que Steven Spielberg decidiera en última instancia filmar la mayor parte de las escenas de dinosaurios a través de animaciones tridimensionales (una técnica similar se utilizó años más tarde para la realización de *Jumanji* (1995) con resultados no tan aceptables, de momento resultó más fácil simular la textura de la piel de un dinosaurio que la de una cebra por dicha técnica).

Actualmente el uso de los efectos especiales está a la orden del día (incluso algunos como el morphing) convirtiéndose paradójicamente al progresivo abaratamiento de los paquetes de software creados por ingenieros de ILM. A finales de los años noventa se vio la posibilidad de encender la televisión y encontrar anuncios que cuentan con escenas generadas por computadora, que no hace mucho resultaban casi imposibles e impensables en producciones de gran presupuesto. Dentro de sus últimos aciertos de ILM podemos mencionar a *Forest Gump* (1994), otra producción de Robert Zemeckis en ella los técnicos

de la casa productora de efectos especiales de Lucas lograron que Tom Hanks conversará con el presidente Kennedy, esto se llevó a cabo gracias a la inserción de un fragmento informativo de los años sesenta y, entre otras cosas, lo que se pretendía era hacerlo creíble a los espectadores, tanto como el hecho de que, el actor Gary Sinise le faltaban realmente las dos piernas después de que ILM se las borrara digitalmente en cada uno de los fotogramas en los que aparecía.

Pero, una de las producciones que se había considerado como gran éxito y del tipo de cine que se rodará en este nuevo siglo XXI, resultó un absoluto fracaso en taquilla, se trata de *Radioland Murders*, comedia dirigida por Mel Smith y producida por George Lucas en 1994, ambientada en los años cuarenta y rodada en su mayor parte sobre escenarios digitales; una técnica revolucionaria que permite el ahorro de cientos de millones de dinero y que, Lucas pensó en desarrollar más a fondo para sus próximas secuelas de *La Guerra de las Galaxias*.

Industrial Light and Magic ha logrado sobresalir del medio cinematográfico productor de efectos especiales, gracias a proyectos del calibre de *Mars Attack!* (1996) y la segunda parte de *Jurassic Park*, no cabe duda que el auge y éxito a futuro de esta compañía según el propio George Lucas "va por delante de sus competidoras por lo menos tres años"⁷⁰. No le falta razón, pues su meta para el año 2000, fue desarrollar una tecnología que le permitiera filmar sus películas sobre soporte digital, prescindiendo totalmente del celuloide, cosa que no dudamos, pues lo hasta aquí expuesto sobre ILM y visto por muchos de nosotros a través de las diferentes películas que han contado con su colaboración, es tan sólo una pequeña parte de las tantas sorpresas que nos depara el futuro de una fábrica de efectos especiales visuales y sonoros encabezada por uno de los creadores más notables de Hollywood, George Lucas y sus galaxias, a través de las cuales nos ha permitido conocer un mundo fantástico y maravilloso.

Este mundo lo ha creado y llevado a la credibilidad para todos aquellos, que gustan de vivir de la imaginación y descubrir en cada historia de Lucas un mundo fantástico, que parte muchas veces de la

⁷⁰ *Ibidem*, p.63

realidad; para transformarse y convertirse en un espacio irreal, capaz de despertar nuestros sentidos y divagar por instantes, teletransportarnos a lugares nunca imaginados, viajar más allá del tiempo y del espacio; hacer uso de la ciencia y de la tecnología, el conocer lo novedoso que puede ser nuestro futuro cuando una fábrica de sueños nos da la posibilidad de abrir nuestros sentidos y descubrir otras galaxias, planetas y...

5.3 SINOPSIS

El Episodio II ocurre diez años después del Episodio I, ahora Anakin es un aprendiz Padawan de Jedi, Obi-Wan es su mentor. Padmé terminó su mandato como reina de Naboo y se convirtió en senadora. Este filme relata esencialmente la historia de Anakin, su manera de manejar sus emociones y la dificultad de que su ser esté dividido entre su deber y sus necesidades emocionales que se relacionan con Padmé.

En el comienzo del fin de la democracia en la república van a Kamino que es un planeta estilo ciencia ficción, muy exótico y fantástico, surrealista. También van a Geneosis, planeta con criaturas que parecen insectos. En cuanto a las posibilidades visuales de los planetas y los vehículos, este filme es el más ambicioso de todos los capítulos. Es el regreso del espíritu aventurero, a la emoción, al drama. Este guión tiene de todo, cuenta con cada una de las características de las primeras películas de Star Wars.

Desde *El episodio I* se da el entrenamiento para Anakin, en este filme es como los dos viejos amigos que han estado juntos por mucho tiempo a Obi-Wan Kenobi le preocupa el que Anakin sea testarudo y demasiado seguro en sí mismo. Los defectos de Anakin como los de los héroes mitológicos son los defectos con que todos los seres humanos contamos. Él debe enfrentarse al hecho de que un buen Jedi supera esos defectos. Asimismo supera el ir por encima de la tragedia humana normal, la cual la mayoría de la gente vive.

Este es el inicio de *La Guerra de los Clones*, hay muchas secuencias de acción intensas: Es el auge de la era dorada de los Jedis, se ve a éstos en grandes escenas de combate, peleando como un gran grupo,

esto es algo que no se había visto en secuelas anteriores; siempre se daba la lucha entre dos jedi. Es entonces la lucha de lo bueno contra lo malo.

El Episodio II es la primer película de George Lucas verdaderamente romántica, contiene todos los elementos clásicos de *Star Wars*, combates; la trama se centra en una historia de amor entre Anakin y Padmé, la lucha con Skywalker. En los primeros Episodios del IV, V y VI existe cierto coqueteo, pero nunca llegan demasiado lejos, hay una historia de amor mucho más condensada, una historia de amor contra telón de fondo de la guerra.

Cuando George hablo del *Episodio II*, se refirió a la historia de amor clásica, de un amor prohibido, dos personas que se enamoran cuando no pueden hacerlo. Es una pareja desventurada de amantes, en realidad cuyas clases sociales o familias los mantuvieron separados. Se enamoran y no saben si darle cabida en sus vidas, aunque saben que será destructivo, aun cuando al final deciden ceder a sus sentimientos y en última instancia sufrirán las consecuencias.

Todos los filmes de *Star Wars* son de acción, El Episodio II como hemos mencionado es igual y aunque al principalmente es un misterio, es una historia de amor con bastante acción. En este filme la gente resulta lastimada. Incluye también peleas con espadas modernas. Es un mundo mágico...hace mucho tiempo atrás en una galaxia muy lejana. Es considerada como una de la aventuras de capa y espada de la era moderna. Son las aventuras modernas que exponen la imaginación; también se pretende resolver un enigma, alguien quiere matar a Padmé, ellos tratan de adivinar quién y porqué. Es una película densa, cada imagen tiene bastantes cosas por descifrar.

5.4 EFECTOS VISUALES

Para Lucas el uso de efectos visuales represento un fenómeno más que indispensable, necesario para dar ese toque de realidad planteado desde siempre, razón misma que le dio pauta para hacer uso de los mismos. De los efectos especiales Lucas no parecía quejarse, los encontraba bien, pero... filmar los necesarios para la película,

resultaba para ese entonces una idea descabellada, en la que pocos creadores de efectos visuales podían entrar de lleno y sobre todo a su realización. El no contar con Trumbull obligó a Lucas a replantear y prácticamente inventar los efectos especiales requeridos para la producción, así como la cantidad de dinero invertido para la misma. Lucas al principio pretendía que su película fuera épica y al mismo tiempo contara con naves y todo tipo de criaturas, además de muchas cosas fantásticas. El obtenerlas y ponerlas en el celuloide era muy limitada y resultaba difícil crear criaturas y su entorno extraterrestre y se dio la utilización de muchos métodos empleados en el primer filme. Para George Lucas existen muchas maneras de realizar lo requiere, sin hacer de lado y aprovechar el constante avance tecnológico, mismo que sirve para resolver problemas inimaginables del creativo.

Dentro del avance significativo dado dentro de *La guerra de las galaxias* se dieron a la tarea de contar con efectos de caracterización y por computadora de ahí...

5.5 DE TÍTERES A PÍXELES

Ha significado en la historia de *El Episodio II* la creación de personajes digitales, para esto fue necesario crear a Yoda digitalmente, una vez concluida *La Amenaza Fantasma*, Lucas junto con su equipo creativo las nuevas cosas que habrían de ofrecer al público entre un filme y otro.

La idea fue crear a un Yoda digital, para George era un nueva idea y como consecuencia un nuevo reto. El equipo creativo se dio a la tarea de construir maquetas, así como, el comenzar por el mismo Yoda, a quien se tendría le daría movimiento a partir de el uso de la computadora, para esto fue importante considerar; y tomar como referencia *El Imperio Contraataca*, era lograr la sincronización entre la cara del personaje y cada uno de los movimientos de su cuerpo. Partir del títere original y estar en constantes pruebas hasta llegar a la corrección adecuada que diera un Yoda exactamente igual al que el público conoció en la primera película, consistía dar una vez más esa ilusión de movimiento por la cual la gente se ha visto atraída por el Séptimo Arte.

Estos nuevos cambios recurrentes tuvieron a bien basarse en los dedos de quienes manipularon al títere que diera vida al legendario Yoda, la comunicación entre los creativos fue indispensable dada la planeación y movimiento de las articulaciones de éste. Parece increíble, pero el estudio constante de los animadores fue esencial para conseguir las tomas necesarias para dar los efectos requeridos. Asimismo, cada una de estas modificaciones estuvieron siempre bajo la supervisión de Lucas, el objetivo llegar a la digitalización sin el uso de títeres. Sin embargo, siempre se pretendió encontrar un contraste entre la animación y el títere. Durante este proceso tanto los creativos como los animadores cuidaron cada detalle.

Una vez obtenidos los resultados, se paso a crear a otro de los personajes, para ello fue necesario acudir al departamento de arte a buscar a Dexter Jettster, este personaje estaba sobre una de las mesas del departamento de arte, nada más ni nada menos que entre una enorme cantidad de esculturas en diferentes tamaños; una vez más George Lucas se dio a la tarea de seleccionar a la que él considero la más apropiada, y siempre tomando en cuenta la opinión de los creativos, puesto que de ello también dependía parte de la personalidad del mismo.

Conforme se dio el nacimiento de uno y otro personaje hacia el nacimiento digital de más que personajes, una película. Además de ser una alternativa más manipulable y fácil, con estas nuevas creaciones también se dio la disminución de tiempos, ya no se requería de enormes tiempos para filmar, porque ahora estos estaban dados de acuerdo a tiempos de animación, tiempos de edición y diseño por computadora. Es el surgimiento de una nueva época, en donde los cables y las tomas parecían no ser un problema; para el mismo Lucas significaba el poder manipular a los personajes a su manera, sin mayor problema, al tiempo que podía quedarse filmándolos sin tener que hacer pausa alguna.

Con la idea de crear personajes digitales se pretendía también por primera vez, ver al legendario Yoda luchar, darle una vida más dinámica, el que éste pudiera desenvainar la espada. De ahí, que una vez más George pudiera ver visualizada la idea de que este personaje

fuera más allá de lo común, era en parte dar al público lo que estaba ávido de ver en la pantalla grande.

La creación de cada uno de los personajes de manera digital fue un acierto para Lucas, su imaginación no se quedó estancada en sus bocetos originales, porque siempre vio las posibilidades de dar vida de diferentes maneras, una la construcción de maquetas, otra la caracterización de personajes que se ve demasiado en las primeras filmaciones de sus primeros filmes. Siempre su perseverancia lo llevó hacia la experimentación, de nuevas técnicas para filmar y mejorar sus ideas visualmente.

La era de las computadoras llegó y con ella también, el saber que podía mezclar lo manual con lo digital crear mundos en donde no todo se tenía que recrear, era más bien el tratar de combinar lo existente con lo nuevo. Los diseños que se trabajaron iban desde bocetos para la piel de los personajes, así como, otras características.

El nacimiento de personajes digitales como lo hemos mencionado, era dar esa apariencia de muñecos de goma, particularidad propia de los primeros títeres. Es sobre todo el hacerlos creíbles al ojo del espectador, es la renovación, pero sin perder la esencia. Para el uso de efectos especiales de este tipo se tuvo constantemente que prever los movimientos dados a los primeros títeres creados; era también el controlar el caos del movimiento de los mismos a manera de integrarlos de manera total.

Por su parte los animadores se dieron a la tarea de crear movimientos suaves; por lo que también tuvieron que tener cuidado y no caer en los excesos, fue necesario poner las articulaciones adecuadas y específicas en los movimientos de los personajes siempre con el objetivo de que para el público, resultara creíble como lo hemos mencionado, era encontrar el equilibrio entre el movimiento original del títere y la digitalización que de ellos se hizo. En parte fue también pensar en el trasfondo de la escena, quién es y porqué son parte de ésta.

5.6 DE LOS SETS A LA IMAGEN VIRTUAL

De cada uno de los elementos fundamentales de los efectos especiales para Star wars, tenemos también la utilización de exteriores dados a partir de los sets, en ellos se recurrió a personajes no necesariamente reales, las filmaciones se llevaron a cabo con la caracterización de personajes, de los cuales se realizaron tomas solamente de la cabeza o bien de la parte que se requería y no de todo el personaje, se realizaron pruebas sin vestuario. Asimismo, se hicieron pruebas de iluminación con los personajes, se tomaron otras de la mirada de los mismos, algunos planos que George consideró necesarios para dar énfasis a las expresiones de los personajes, así como, el juego que con los ojos pudiera hacerse. La finalidad dar el dramatismo y expresiones necesarias. Los elementos técnicos fueron considerados para montajes posteriores de las escenas ya con personajes animados con secuencias filmadas.

Las escenas filmadas en estudio variaron de acuerdo a las necesidades de la producción misma, era el poder adentrarse a mundos fantásticos y maravillosos surgidos en la mente de un creativo, George Lucas. El ver el juego de pantallas gigantes interactuando con los personajes vivos y posteriormente ver el producto final, es asombrarnos de la cantidad de artefactos de los cuales el narrador de imágenes se vale para contar una historia.

Es mostrar a través de los personajes historias creíbles a la mirada y sentidos del espectador, es despertar su capacidad de asombro, cada vez que fija su mirada en la pantalla grande. Así, el uso constante de estos aspectos, ayudan a estar en constante evolución.

De cada uno de los departamentos de efectos visuales en lo que es esta saga, hemos visto que se da la grabación de la superficie de una escultura, lo que conlleva a la creación de un mapa que puede ser exportado o bien mediante un programa de tercera dimensión en la computadora. Una vez realizado este proceso, los animadores tienen como finalidad el mejorar la postura del personaje, de tal forma que pueda existir un punto de comparación entre lo que se tiene físicamente y lo generado por ordenador; son los animadores los encargados de todas las expresiones de los personajes digitales.

Después de conseguir los movimientos exactos, se procede a poner ropa, textura, iluminación, cabello y cada uno de los elementos necesarios que los hagan parecer ante la pantalla como seres reales; para lograr la caracterización total, los animadores se vuelven actores y se graban para ver sus movimientos y dar a las animaciones, los movimientos exactos.

La velocidad de movimiento se da a partir de las escenas ya filmadas y esto es realizado por cada uno de los animadores a cargo, puesto que se les asigna un número determinado de escenas, mismas que tienen que revisar una y otra vez hasta llegar al punto deseado por George Lucas. Para ello era necesario estar horas y horas en la revisión de los movimientos hasta alcanzarlos con la sincronización exacta de cada una de las articulaciones. Era estar frente a la computadora y saber los desplazamientos que el personaje necesitaba. Asimismo, se trabajó con dobles digitales para analizar los problemas a los cuales podían enfrentarse y el saber encontrar la solución adecuada, para llegar al resultado final que según el mismo Lucas es fantástico.

Para George Lucas el cine como lo conocemos consiste en narrar una historia y la tecnología se emplea para contar historias, de eso se trata todo esto. Es el cineasta y su capacidad narrativa lo que cuenta al final. Para este hombre los personajes digitales eran necesarios para su saga, sobre todo porque necesitaba contar una historia que fuera más como la que tenía en mente.

Lo que se pretendía también con todos estos personajes era ver la reacción del público, el verlos cautivados y con la mirada fija en la pantalla, para ver algo que nunca antes habían visto e imaginado.

Para llegar a *La Guerra de los Clones* se tomaron en consideración varios aspectos tales como *los Episodios I y II*, el objetivo de Lucas una vez más fue crear un filme con mucha acción y complejo visualmente que resultarían imposibles de realizar sin algún tipo de proceso de previsualización. La tendencia de trabajar de esta manera era sobre todo para saber de cada uno de los cambios de movimiento y escenas que se pudieran dar en el momento preciso al cambiar de una a otra. Siempre se utilizó un tipo de mecanismo que diera la impresión de movimiento. Significo también definir la combinación de

todos los dispositivos de la película; crear la apariencia de un filme rodado con miles de personas, es algo que posiblemente no se pueda hacer en vivo, pero si mediante la previsualización por computadora.

La producción en cine es como la cadena de montaje donde se hace una pieza que va con otra pieza. Ha sido para George Lucas una manera de ir de la mano con la tecnología, pues se ha dado a la constante de desarrollar un sistema que le diera la libertad creativa, como es el montaje de animaciones pieza por pieza hasta llegar a una secuencia que resulta casi igual que si se rodará una película. Para cada una de las secuelas de Star Wars, se utilizaron diferentes efectos especiales visuales.

5.7 LA REVOLUCIÓN DIGITAL

De cada uno de los elementos en los que se apoyo la filmación de las diferentes películas que conformaron la saga de Star Wars nos damos cuenta la evolución significativa dada a partir de los intentos del propio Lucas por avanzar y realizar una vez más la idea que de sus filmes tenía originalmente. Pues como él mismo, lo ha dicho para crear algo es necesario tomar en consideración ciertos riesgos y entrar en un área donde se tenga la seguridad de tener éxito.

La calidad de una imagen capturada de manera digital no es tan buena como la misma imagen en un cuadro de película. Cuando se da el rodaje de un filme, es el producir arte hermoso, arte tradicional. El que la tecnología nos haya alcanzado y se llegará a la filmación digital la polémica ha sido enorme, por una parte hay quienes dicen no se compara rodar en 35mm y filmar en digital. Sin embargo, para el propio George es algo que debió de hacerse desde hace 20 años. La primera filmación producida por este director fue *Indiana Jones* de la cual parte como un banco de pruebas para efectos digitales, con esta película se estaban manipulando complementos digitales, extensiones digitales y duplicación. Esto fue sin lugar a dudas pruebas de tecnología digital; misma que habría de proyectarse en la pantalla grande.

En un principio nadie se quejó de estos efectos, resultaban imperceptibles. La filmación en película y luego pasarlo a la computadora es un proceso un tanto ridículo por el cual, se tenía que pasar. Actualmente se puede filmar en alta definición y 50 minutos después, puede estar ya en la computadora (sonido e imagen son grabadas con el mismo aparato y se entregan de manera conjunta).

La diferencia con las cámaras es que se desarrollaron para una velocidad de 24 cuadros por segundo, velocidad utilizada originalmente. Aunque podemos decir, son el cineasta, el escritor y su capacidad narrativa lo que cuenta al final. Las técnicas utilizadas son consecuencia de esto.

Para George Lucas, quien se considera un cineasta visual y no literario, el filme no depende del diálogo, más bien de las imágenes. Razón por la cual en el *Episodio I* se estableció un estilo de "Art Nouveau" fluido; en cambio *El Episodio IV* tuvo un estilo muy angular e industrial con esta película se cerró la brecha, resulta un poco la suma de ambas. En esta última, el factor principal era que la nave de Obi-Wan Kenobi y de todas las naves Jedi contaron con el diseño original. El crear los entornos constituyó el imaginar el espacio exterior y los planetas básicamente desiertos.

Con el pasar del tiempo todo lo que se hace en maquetas, se puede realizar a través de la computadora. Aunque toma más tiempo el producirlo de manera digital, que elaborarlo de forma manual. Las limitaciones de construir miniaturas para ciertas escenas han desaparecido, se hace lo necesario para obtener la imagen y posteriormente arreglarla, alterarla o retocarla digitalmente.

Los cambios en los efectos visuales han sido increíbles, ha dado un giro enorme, lo que parecía irreemplazable, se ha convertido en algo obsoleto; y los creadores se han encontrado con el mundo de las computadoras. Aun cuando se utilizan maquetas, éstas son sólo como punto de referencia, ya que se hacen mejoras digitales sobre ellas. El construir miniaturas durante el proceso de producción de un filme, no sólo se hace como una obra de arte, se crea algo que puede ser fotografiado; existen maquetas con divisiones en diferentes secciones para filmar y de alguna manera las piezas se pueden mover, con la finalidad de que las cámaras puedan entrar.

La filmación se realiza desde varios ángulos, los necesarios para una escena, pueden sacarse, moverse y reconfigurarse; todo puede unirse rápidamente como un rompecabezas. Para esta película Lucas filmó a todos sus actores frente a pantallas azules. Lo que podemos ver son todas las miniaturas que son filmadas son en sí, todas las cosas digitales que van ahí. Es una manera de construir muchos detalles apresuradamente, sin tener que invertir mucho tiempo en ello. En el mundo digital, los técnicos deben aprender a realizar modelos y a terminarlos a tiempo, especialmente las formas naturales.

Finalmente diremos que, la Industrial Light & Magic tuvo que unificar sus fuerzas e hizo equipo con otras compañías con las que celebró el Oscar que la Academia les entregó por *Star Wars* en 1978, en la categoría de mejores efectos visuales, entre dichas compañías podemos mencionar a: Modern Film Effects, Vander Veer Photo Effects y Ray Mercer & Company, quienes contribuyeron con efectos ópticos adicionales. La parte del talento creativo del Hollywood del 78 estuvo integrada por Robert Balack, John Dykstra, Richard Edlund, Grant McCune y John Stears.

Dentro de la restauración de la película George Lucas tenía otro reto a vencer la unificación del color, utilizado originalmente con cuatro tipos de películas, y un proceso que estaba prácticamente descontinuado. Al momento de la realización de *Star Wars*, dos de las producciones se filmaron en technicolor, el cual desde su entrada a la industria cinematográfica en 1932, ha sido considerado como el proceso más fino de impresión disponible aun en nuestros días. En lo referente al sonido que se consiguió en la edición final, podemos decir que, lo digital aunado a su imaginativo y determinado sonido THX, hizo del viejo estéreo, una experiencia impactante y definitiva para el oído, con música creada acorde a las imágenes que logran dar a la trilogía una dimensión renovada en su totalidad.

Las Galaxias de George Lucas han sido para muchos una de las mejores creaciones, dentro del género de ciencia ficción, para él como realizador ha significado largos años de trabajo, durante los cuales no escatimó ni un instante en su potencial creativo. Lucas nos ha dejado de nueva cuenta boquiabiertos por todo lo que representa su película y también por el uso de los renovados avances, para este filme logró la creación de personajes digitales que se mueven y hablan con los

actores reales, aportación que revolucionará al cine cibernético, síntoma inherente de un naciente siglo; y como lo habíamos comentado en el capítulo dos, no tarda mucho en recrearse un largometraje con personajes cien por ciento virtuales. Aunque cabe cuestionarnos, acerca de lo que ha causado polémica ¿Si algún día, un personaje virtual puede llegar a convertirse en ídolo cinematográfico e incluso, llegue a obtener un premio. Cabe entonces la posibilidad de suplantar extras, lo que ahorraría tiempo y dinero en una producción. Además los creadores y realizadores de efectos especiales especializados se manifiestan inquietos cuando su trabajo se ha visto amenazado por los avances virtuales, en los fondos y decorados de arte. Aun cuando, los innovadores maestros en la digitalización de imágenes consideran que su labor también es parte del arte.

En relación a estos aspectos podemos decir que, ambas partes son importantes dentro de la cinematografía y, así como se requieren y utilizan los avances de la ciencia y la tecnología, también se echa mano de todo aquello que parece obsoleto.

CONCLUSIONES

Al término de nuestra investigación podemos referirnos a los efectos especiales en el cine de ciencia ficción como parte de un lenguaje cinematográfico y nacen a partir de la primer imagen en movimiento, pues el solo hecho de dar movimiento a la foto fija, significó el origen del Séptimo Arte y con él, el surgimiento de algo que iría más allá de lo imaginado por el hombre, capaz de asombrar a todo el mundo y que con el paso del tiempo evolucionaría para fascinar al público espectador que se encontraba frente a la pantalla grande.

Con esta investigación descriptiva nos dimos cuenta que los efectos especiales no sólo representan la parte estética del cine y en especial del género de ciencia ficción, pues como ha enfatizado George Lucas, una historia mal narrada no es nada aun cuando se eche mano en gran cantidad de los trucos cinematográficos; debe existir ante todo una buena historia por contar que impacte al público espectador.

Adentrarnos al género de ciencia ficción estadounidense es darnos cuenta del gran proceso evolutivo por el cual han pasado los efectos especiales visuales a través de un género que durante mucho tiempo se dejó en el olvido. Además de lograr maravillarnos con cada uno de los elementos de la estética del cine estudiada a través de lo que en nuestros tiempos se llama la semiología aplicada al cine y darnos cuenta también que, el cine puede ser analizado en su totalidad mediante, los elementos que describe Metz en su sintagmática de la imagen y de los elementos cinematográficos como; la iluminación, los encuadres, el vestuario, el montaje, punto de fuga, color, sonido, enfoque, distancia focal, composición, movimientos de cámara, etc. También hemos visto que no todos los largometrajes pertenecientes al género son excelentes y han aportado algo de sí para la industria estadounidense, sobre todo en los últimos años.

En referencia a efectos especiales existe una gran variedad capaz de transformar en realidad una irrealidad, porque ésta sin ser verdadera, nos lleva a tiempos y mundos que parecen reales. Es el manejo del tiempo mediante los diferentes elementos utilizados en cine.

Enfocarnos y adentrarnos en el género de ciencia ficción significó ver el lado científico de los filmes, su relación con la ciencia y la manera en que éste se ha valido de la misma para tener una evolución tecnológica, la cual ha logrado aprovechar para darle al cinéfilo y espectador mundos llenos de ilusión, fantasía, farsa y todo aquello capaz de transformar su mundo común.

El saber de la existencia de un guión, que es trasladado a la pantalla grande, es confirmar que toda la tecnología existente surge con los primeros creadores de efectos especiales, nace, crece y logra desarrollarse en Hollywood, en la espectacularidad que tienen los estadounidenses de dar a cada uno de los proyectos realizados. Es entonces, que los creativos de efectos especiales visuales y sonoros se han dado cita principalmente en la cinematografía estadounidense. Porque han sido ellos los encargados de explotar al cine de este género como una industria. Detrás de ella existe un mundo que muy pocas veces el público espectador se detiene a pensar.

Podemos destacar que la cinematografía Hollywoodense se ha dado a la tarea de convertir al cine en una industria, de ahí su interés por sobresalir a nivel mundial; basar nuestra investigación en el país del norte, radica en toda la filmografía que de ellos llega a México y por ende nuestra cercanía con ellos.

El cine de ciencia ficción ha logrado proliferar y despuntar no sólo con algunos de sus argumentos; sino también con la utilización de efectos especiales de los cuales han echado mano, para crear, contar a través de imágenes, impactar a un público espectador y crear mundos, ya sea con: sets, maquetas, muñecos animados por computadora, robots; el significado de todo esto es crear una realidad mediante la no existencia, es llevarnos a realidades lejanas de la nuestra. Aun cuando la ciencia ficción está basada en un futuro que puede o no existir.

Es transportar a la pantalla grande los sueños y frustraciones de cada uno de los realizadores. Es entonces cada una de estas razones lo que ha hecho significativo al cine estadounidense. Es también la causa creativa de los efectos especiales y de la ciencia ficción, sin hacer a un lado a cada uno de los países que han contribuido en la historia del cine.

Finalmente podemos decir que la semiología surge en el Séptimo Arte como una necesidad de estudiar el todo a través de cada una de sus partes, para poder interpretar y entender el proceso de producción y realización de una película. Además de saber que hay empresas dedicadas especialmente a la producción de efectos especiales a nivel cinematográfico, una de ellas, es Industrial Light and Magic encabezada por George Lucas, quien ha sido uno de los impulsores dentro del ramo, aun cuando a últimas fechas han surgido un sin fin de productoras tales como: Dream Works, Pixar.

De George Lucas se ha dicho mucho, pero lo que es cierto, es su contribución hacia el cine de ciencia ficción con la creación de sus sagas, con las cuales da muestra de la creatividad y el dar al espectador más de lo imaginado, es mostrarle espacios irreales, pero en donde aborda la guerra, el amor y la lucha del poder.

BIBLIOGRAFÍA

ARNHEIM, R. *El pensamiento visual*
Paidós, Barcelona, 1986, 263pp.

AYALA, FRANCISCO. *El cine arte y espectáculo*
Cuaderno de la Facultad de Filosofía y Letras, UNAM, 1966, 164PP.

AYALA BLANCO, JORGE. *Enlaces Fenómenos Fílmicos*
México, Ed. Posada, 1988. 343pp.

BALDELLI, PIO, DELLA VOLVE, GALVANO ET AL. *Problemas del Nuevo cine*
Alianza editorial, Madrid, 1970, 229pp.

BASSA, JOAN, FREIXAS, RAMON. *El cine de ciencia ficción*
Buenos Aires, Ed. Paidós, 1997, 204pp.

COHEN, JOHN. *Los robots en el mito y el la ciencia*
Ed. Gryjalbo, México, 1969, 186pp.

CENTENO AVILA, JAVIER. *Metodología y técnicas en el proceso de la investigación*
Ed. Cambio, México, 1981, 138pp.

CHIRINOS VÁZQUEZ, JUAN MARTÍN. *Efectos especiales en cine*
México, Tesis de comunicación, UNAM, 1986, 145pp.

DORFLES, GILLO. *Símbolo, comunicación y consumo*
Ed. Lumen, Barcelona, 268pp.

ECO, UMBERTO. *La Estructura Ausente Introducción a la Semiótica*
Ed. Lumen, Barcelona, 1978. 479pp

FERNÁNDEZ, VALENTÍN Y RODÉS, TUBAU. *El cinema en definiciones*
Colección Manual de Cine, Barcelona, pp.

GARCÍA RIERA, EMILIO. *El cine y su público*
Fondo de Cultura Económica, México, 1981

GONZALEZ DUEÑAS, DANIEL *Reencuentro con George Méliès*
México, Cuadernos de la Cineteca Nacional, CONACULTA, 1999,
103pp.

GORTARI, CARLOS, BARBACHANO, CARLOS. *El cine, arte evasión
y dólares*
España, Aula Abierta Salvat, 1984, 256pp.

GUIRAUD, PIERRE. *Lenguajes de la comunicación*
Buenos Aires, Siglo XXI, 7-23; 33-50pp

HERNANDEZ REYES, MARIA ADELA, MENDIOLA, SALVADOR.
Manual de apreciación cinematográfica
México, UNAM, ENEP, Aragón, 1995, 110pp.

METZ, CHRISTIAN ET AL. *Análisis de las imágenes*
Buenos Aires, Ed. Tiempo Contemporáneo, 1983. 642pp

METZ CHRISTIAN. *Ensayos sobre la significación en el cine (1964-
1968)* V. I, Barcelona, Ed. Paidós Comunicación 133, 2002, 265pp.

MITRY, JEAN. *Estética y Psicología del cine*
México, Ed. Siglo XXI, 1970, 2 vol.

MUÑOZ, DAVID. *Las Galaxias de George Lucas*
México, Ed. Glenat, 1997, 96pp.

SADOUL, GEORGE. *Diccionario del cine, cineastas*
Ed. Istmo, Madrid, 1979, pp.

SADOUL, GEORGE. *El cine: su historia y su técnica*
México, Fondo de Cultura Económica, 1984

SADOUL, GEORGE. *Las maravillas del cine*
México, Fondo de Cultura Económica, 1960

SADOUL, GEORGE. *Historia del cine mundial*

México, Ed. Siglo XXI, 1985: 822pp.

SÁNCHEZ, RAFAEL. *El montaje cinematográfico, arte del movimiento*
Barcelona, Ed. Pomaire, 1980, 353pp.

VILDES, LORENZO. *La lectura de la imagen, cine, prensa y T.V.*
Barcelona, Paidós, 1983, 129pp.

VELLEGGIA, SUSANA. *Cine entre espectáculo y la realidad*
Ed. Claves Latinoamericanas, México, 1986, 439pp.

HEMEROGRAFÍA

American Cinematographer
Academy Gives Efeccts Nod to Abbys
May, 1990
By: Jean Turner
Pp. 30,31,34,36

Lee Filters Limited
4th BKSTS Special Effects Seminar
October, 26th-28th 1990
By: John Gainsborough and Judith Shakeshaft
Pp. 9, 10, 11, 15, 17,18, 22

American Cinematographer
Total Recall: X ray Effect Secures Illusion
December, 1990
By: Nora Lee
Pp. 62-66

American Cinematographer
Effects Heat up solar crisis
December, 1990
By: David Hevring
Pp. 44-48

American Cinematographer
Terminator 2: He said he ´d be back
July, 1991

By: Ron Magid
Pp. 45-52
Film and Video
Terminator 2: Judgment day
June, 1991
Motion Pictures
Pp. 6, 8, 68, 70.

American Cinematographer
Terminator 2: For FX, the future is now
December, 1991
By: George Turner
Pp. 62-69

American Cinematographer
The Astronomers: Photographing the real Stars
February, 1991
By: Paula Parisini
Pp. 30-36

Film and Video
Creating the effect
March, 1992
By: Victoria Bushnell
Pp. 38-48

Published Bimonthly by The Film Society of Lincoln Center
The illusion of a future
March-April, 1992
By: Gregory Solman
V. 28. No 2
Pp. 32-41

Muy Interesante
El morphing, lo último en efectos especiales
Junio, 1993
Publicación Mensual
Pág. 58-61

Revista QUO

Así se realizan los Efectos Especiales en el cine

El saber actual, guía especial de vacaciones

Marzo, 1998

Publicación Mensual

Gracida, Ysabel. *Alien la resurrección*

El Universal, 10 de Febrero de 1998, Cultura, p. 3

Piñera, Rosalinda. *Efectos Especiales: fábrica de sueños*

El Universal, 5 de Mayo de 2006, Espectáculos, p.2,17

Pohlenz, Ricardo. *George Lucas y la nostalgia*

Reforma, 3 marzo de 2006, Suplemento Primera Fila, p.8

FILMOGRAFÍA

Viaje a la luna

Dirección: George Méliès

Actores: George Méliès, Bleurette Bernon, Víctor André, Delpierre, Farjoux, Kelm Burnnet

Producción: Star films, George Méliès, Francia

Año:1902

El Enigma de Otro Mundo (The Thing of Another World)

Director: Christian Nyby

Actores: Margaret Sheridan

Kenneth Tobey, Robert Cornthwaite

Douglas Spencer, James R. Young

Producción: Winchester Pic, RKO Pictures

Año:1951

Ultimátum a la Tierra (The Day the Earth Stood Still)

Director: Robert Wise

Actores: Michael Rennie

Patricia Neal, Lock Martin

Hugh Marlowe, Sam Jaffe

Producción: 20th Century Fox

Año: 1951

La Guerra de los Mundos (The War of the Worlds)

Director: Byron Haskin
Actores: Gene Barry, Ann Robinson
Les Tremayne, Lewis Martin,
Robert Cornthwaite
Producción:
Año: 1953

La Humanidad en Peligro (Them!)

Director: Gordon Douglas
Actores: James Whitmore, Edmund Gwenn
Joan Weldon, James Arness
Onslow Stevens
Producción: Warner Bros.
Año: 1954

Barbarella

Dirección: Roger Valdim
Actores: Jane Fonda, John Phillip Law, Milo O'Shea
Producción: Dino de Laurentiis Cin, Marianne Prd., Paramount Pct.
Año: 1968

2001: Una odisea en el espacio

Dirección: Stanley Kubrick
Actores: Keir Dullea, Gary Lockwood
William Sylvester, Leonard Rossiter
Margaret Tyzack
Producción: Metro Goldwyn Mayer
Año: 1968

El Planeta de los Simios (Planet of the Apes)

Director: Franklin J. Schnaffner
Actores: Charlton Heston, Roddy McDowall
Kim Hunter, Maurice Evans, Linda Harrison
Producción: 20th Century Fox, APJAC
Año: 1968

La Amenaza Andromeda (The Andromeda Strain)

Director: Robert Zemeckis
Actores: Arthur Hill, David Wayne, James Olson, Kate Reid, Paula Kelly
George Mitchell, Ramon Bieri, Peter Hobbs, John Carter, Frances Reid

Año: 1971

Star Wars

Director: George Lucas

Actores: Mark Hamill, Harrison Ford

Carrie Fisher, Peter Cushing, Alec Guinness

Producción: 20th Century Fox

Año: 1977

Flash Gordon

Director: Mike Hodges

Actores: Sam J. Jones, Max Von Sydow, Melody Anderson

Topol, Ornella Muti

Producción: De Laurentis, EMI

Año: 1980

El Imperio Contraataca (The Empire Strikes Back)

Director: Irvin Kershner

Actores: Mark Hamill, Harrison Ford

Carrie Fisher, Anthony Daniels, David Prowse

Producción: 20th Century Fox

Año: 1980

Blade Runner

Director: Ridley Scott

Actores: Harrison Ford, Sean Young

Rutger Hauer, Darryl Hannah

Edward James Olmos

Producción: The Landd company

Año: 1982

El Regreso del Jedi (Return of the Jedi)

Director: Richard Marquand

Actores: Mark Hamill, Harrison Ford

Carrie Fisher, Peter Mayhew, Billy Dee Williams

Producción: 20th Century Fox

Año: 1983

Terminator

Director: James Cameron

Actores: Arnold Schwarzenegger, Linda Hamilton
Michael Biehn, Paul Winfield
Lance Henriksen
Producción: Hemdale Film, Pacific Western
Año:1984

Regreso al Futuro (Back to the future)

Director: Robert Zemeckis
Actores: Michael J. Fox, Christopher Lloyd, Lea Thompson, Crispin Glover, Thomas F. Wilson, Claudia Wells, Marc McClure, Wendie Jo Sperber, George DiCenzo, Frances Lee McCain, James Tolkan, J.J. Cohen, Casey Siemaszko, Billy Zane.
Producción: Universal Studios
Año:1985

La mosca

Director: David Cronenberg
Actores: Jeff Goldblum, Geena Davis, John Getz, Joy Boushel, Les Carlson, George Chuvalo, Michael Copeman, David Cronenberg, Carol Lazare, Shawn Hewitt.
Año:1986

Alien, el Regreso

Director: James Cameron
Actores: Sigourney Weaver, Carrie Henn
Lance Henriksen, Michael Biehn
Jeanette Goldstein
Producción: 20th Century Fox
Año:1986

Terminator 2: Judgment Day

Director: James Cameron
Actores: Arnold Schwarzenegger, Linda Hamilton
Edward Furlong, Robert Patrick

Joe Morton
Producción: Le Studio Más, Carolo Pct., Lightstorme Ent., Pacific Western
Año:1991

Alien 3

Director: David Fincher

Actores: Sigourney Weaver, Charles Dutton
Charles Dance, Paul McGann

Lance Henriksen

Producción: Boss Film, Branywine Prd, 20th Century Fox

Año:1992

Twelve Monkey

Director: Terry Gilliam

Actores: Bruce Willis, Brad Pitt, Madeleine Stowe
Christopher Plummer, Joseph Melito

Producción: Universal Pictures

Año:1995

Alien Resurrection

Director: Jean Pierre J  unet

Actores: Sigourney Weaver, Winona Ryder
Dominique Pinon, Ron Perlman,

Gary Dourdan

Producci  n: Branywine Prd, 20th Century Fox

A  o:1997

Encuentros cercanos del tercer tipo. (Close Encounters of the Third Kind)

Director: Steven Spielberg

Actores: Richard Dreyfuss, Francois Truffaut
Teri Garr, Melinda Dillon

Bob Balaban

Producci  n: EMI, Columbia Pictures

A  o:1997

Armageddon

Director: Michael Bay

Actores: Bruce Willis, Billy Bob Thornton,

Liv Tyler, Ben Affleck, Will Patton

Steve Buscemi, Owen Wilson, Peter Stormare

Producci  n: Touchtone Pictures

A  o:1998

La amenaza fantasma. (Episode I: The Phantom Menace)

Director: George Lucas

Actores: Liam Neeson

Ewan McGregor, Natalie Portman

Jake Lloyd, Ian McDiarmid

Producción: Lucasfilm

Año:1999

Mission to mars

Director: Brian de Palma

Actores: Gary Sinise, Tim Robbins, Don Cheadle, Connie Nielsen

Producción: Walt Disney

Año:1999

ELECTRÓNICAS

www.google.com.mx, imágenes

www.elnorte.com, Gente

www.reforma.com, Gente

www.eluniversal.com.mx, Espectáculos

www.nuevoexcelsior.com.mx, Espectáculos