



Universidad Nacional Autónoma de México
Facultad de Artes y Diseño

La influencia de los efectos especiales en la cinematografía actual

TESIS

Para obtener el Título de:
Licenciada en Diseño y Comunicación Visual

PRESENTA
Jessica Quintana Munguía

Director de Tesis: Doctora Sandra Soltero Leal

CDMX 2017



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.

“

Un perdedor no es aquél que no gana.
El verdadero perdedor es aquél que
tiene tanto miedo a no ganar que
ni siquiera lo intenta.

¿Tú lo estas intentando no es así?

LITTLE MISS SUNSHINE

Agradecimientos y dedicatoría

En primer lugar quisiera agradecer a la Facultad de Artes y Diseño por convertirme en la mejor profesionista que puedo llegar a ser, a mis profesores durante la carrera por brindarme los conocimientos necesarios para enfrentarme al mundo laboral y hacerme descubrir una pasión hacia mi trabajo que ni siquiera sabía que podía llegar a sentir.

A la Doctora Sandra Soltero Leal por tenerme toda la paciencia del mundo en este largo proceso que significó mi investigación, y también por darme su apoyo y confianza en los contratiempos que surgieron y que fueron ajenos a su labor académica, de verdad muchas gracias.

Por último quisiera agradecer a los miembros del jurado por darse el espacio y el tiempo para la revisión del presente trabajo y por sus observaciones realizadas a éste.

Mi tesis se la dedico a mi familia, mi madre, padre y hermana, no tengo palabras para decir lo infinitamente agradecida que estoy con ustedes por darme su apoyo incondicional y su eterno amor, su fortaleza y entereza ante las adversidades que hemos enfrentado me demuestran no solo la profundidad de sus afectos hacia mi, sino que también me sirven de modelo para enfrentare a la vida, son un ejemplo y una inspiración, soy bendecida a diario por tenerlos en mi vida, no los merezco.

Jessica Quintana

Índice

Agradecimientos	
Introducción	11

CAPÍTULO 1 LOS EFECTOS ESPECIALES EN EL CINE

1.1	¿Qué son los efectos especiales?	21
1.2	Tipos de efectos especiales	24
1.2.1	Efectos ópticos	24
1.2.2	Efectos mecánicos	34
1.2.3	Efectos de sonido	40
1.2.4	Efectos de maquillaje	43
1.2.5	Efectos digitales	48
1.3	Evolución de los efectos especiales	51
1.3.1	Efectos creados por computadora	51
1.3.2	<i>Green Screen</i>	52
1.3.3	<i>Morphing</i>	54
1.3.4	Imágenes generadas por computadora	56
1.3.5	<i>Motion capture</i>	59
1.4	Conclusiones del capítulo	60

CAPÍTULO 2 EL IMPACTO DE LOS EFECTOS ESPECIALES Y SU INFLUENCIA EN LA INDUSTRIA CINEMATOGRAFICA

2.1	Recepción social ante los efectos especiales	68
-----	--	----

Indice

2.1.1	Aceptación del público y repercusiones taquilleras	73
2.1.2	Opinión de la crítica	79
2.2	Influencia de los efectos especiales en la producción en cine	81
2.2.1	Creación de nuevas tecnologías	83
2.2.2	Nacimientos de nuevas empresas cinematográficas	87

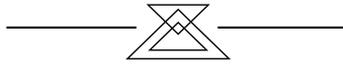
CAPÍTULO 3

ANÁLISIS DEL IMPACTO DE LOS EFECTOS ESPECIALES EN 2 VERSIONES DE LA PELÍCULA *EL GRAN GATSBY*

3.1	Novela <i>El gran Gatsby</i>	98
3.2	Adaptaciones anteriores	102
3.2.1	El Gran Gatsby (1926)	103
3.2.2	El Gran Gatsby (1949)	105
3.3	Descripción de la adaptación (1974).....	107
3.3.1	Guion	109
3.3.2	Producción	111
3.3.3	Recepción del público y crítica	114
3.3.4	Recaudación	115
3.4	Descripción de la adaptación (2013)	
3.4.1	Guion	116

Indice

3.4.2	Producción	118
3.4.3	Uso de efectos especiales	124
3.4.4	Recepción del público y crítica	130
3.4.5	Recaudación	132
3.5	Conclusiones del capítulo	135
	Conclusiones	139
	Fuentes de consulta	145



INTRODUCCIÓN

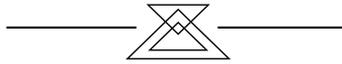
En el año 1995 los directores daneses Lars Von Tier y Thomas Vinterberg crearon el movimiento Dogma 95, (www.dogme95.dk) el cual iba en contra de las películas con grandes presupuestos y un uso desmedido de efectos especiales, buscaba purificar al cine de los excesos hollywoodenses y regresarlo a sus orígenes tradicionales. (Luna, www.hipertextual.com, 12 de diciembre, 2016).

Este corriente artística buscó también reinventar el cine convencional, y las películas que aspiraban a formar parte de él, tenían que cumplir con las reglas del “Manifiesto Dogma” para obtener su certificado, sin embargo, con el tiempo el movimiento perdió fuerza y muchos directores, incluyendo sus fundadores decidieron terminar su participación.

Aunque el Dogma 95 tiene ya varios años de antigüedad, su ideología nos hace cuestionarnos ¿De verdad los efectos especiales influyen en el resultado final de una película?, ¿Está el cine demasiado viciado de ellos?, ¿Estos efectos son un distractor para el espectador?, y al analizarse desde la perspectiva de un diseñador plantean otras preguntas como ¿Puede el trabajo del diseñador influir directamente en el resultado de un largometraje?

Si bien nadie puede garantizar el éxito de una película, existen algunos elementos a los que las grandes productoras (más concretamente las hollywoodenses) suelen recurrir para lograrlo, por ejemplo, un actor reconocido, una producción de gran presupuesto, una gran campaña de mercadeo y el uso de efectos especiales suelen ser los principales.

Y son precisamente estos últimos en los que se centrará nuestra atención en este trabajo de tesis, se analizarán qué son, cómo



funcionan y cómo han evolucionado a lo largo de la historia, además de profundizar en el impacto que han tenido en la industria y cómo han influido no sólo en el espectador sino también en la manera de hacer cine.

Estudiaremos las películas de grandes pioneros de los efectos especiales como Méliès, y las aportaciones de las nuevas tecnologías que lograron Georges Lucas y John Lasseter, tanto en efectos digitales como en animación 3D.

Además de esto se estudiarán diferentes factores que también son importantes para determinar el tipo de efectos que se manejan en la actualidad, cómo son y qué tecnologías e industrias se han tenido de reinventar para poder lograrlo, sin dejar a un lado el papel que el creativo han tenido durante esta evolución.

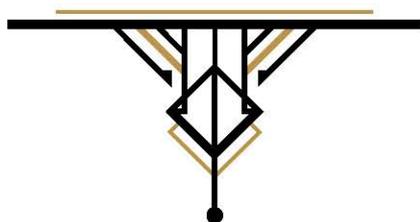
Por último se estudiará un caso aislado para poder profundizar más en el tema, utilizando una metodología de investigación comparativa, que nos permita contrastar dos películas de una misma historia, que ha sido llevada a la pantalla grande de dos maneras muy diferentes una de forma tradicional y la otra con un gran despliegue de efectos especiales; *El Gran Gatsby*.

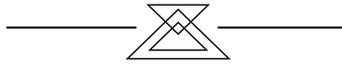


CAPÍTULO I



LOS EFECTOS ESPECIALES
EN EL CINE

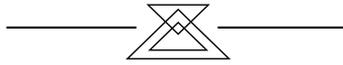




A lo largo de escasos 117 años que lleva de vida la industria cinematográfica, se ha posicionado en nuestra rutina diaria, tal es así que actualmente es una de las industrias más prominentes en el mundo, creando cientos de empleos al año y generando un gran flujo de capital. Cuántas veces ha pasado, que mirando una película en la sala del cine elegido, el público de repente comienza a llorar, reír, sorprenderse, suspirar o hasta gritarle a los actores sabiendo que no pueden oírlos, pues claro, se trata de una película, escrita, filmada y editada hace meses o incluso años, y por lo regular la gente que aparece en ella vive a cientos de kilómetros, en otro país o incluso continente, entonces, ¿Por qué sucede esto? Es simple, sentimos empatía, nos identificamos con el personaje, deseamos ser como ellos, esperamos que le vaya bien al héroe de la historia y odiamos al antagonista.

El sentimiento de empatía es una de las cualidades del ser humano, y tener este tipo de sentimientos hacia alguna película beneficia su popularidad, nos hace recomendarla a nuestros amigos, rentarla, comprarla, seguirla en nuestras redes sociales o volver a pagar para verla en nuestro cine favorito; sin embargo en otras ocasiones no son nuestros sentimientos los que nos impulsan a este tipo de conductas, en ocasiones las imágenes proyectadas son tan asombrosas que nos maravillan, nos sorprenden, nos distraen y nos adentran en un mundo en donde todo puede ser posible.

Pero ¿Existirá alguna razón para que todo esto sea posible?, cuando los hermanos Lumière desarrollaron el cinematógrafo, lograron plasmar imágenes en movimiento, cosa que se había buscado desde varios años atrás.

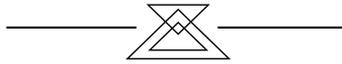


Sin embargo no profundizaron en el impacto que estas imágenes podrían tener en el espectador; crearon sin querer las herramientas para un nuevo código, alejado de los conocidos como son el habla o la escritura; con sus posteriores cortometrajes y filmaciones, mostraron al mundo el poder del cine. A pesar de ello, pasó mucho tiempo antes de que el cine se convirtiera en la industria que es hoy en día, después de pasar por su estado de popularidad como nueva invención, terminó siendo una atracción de feria, un entretenimiento vulgar, exclusivo para las clases pobres y fácilmente impresionables. (Ayala, 1996:15)

Ni siquiera los creadores del cinematógrafo le vieron futuro a su propio instrumento, pero afortunadamente hubo quien sí lo hizo, en América el muy famoso inventor Thomas Alba Edison hacía lo propio con su kinetoscopio, sin embargo, el entretenimiento era breve y además cometía uno de los errores que lo llevó a pasar casi desapercibido para la historia del cine: era un espectáculo individual. *Edison se negó a proyectar en público sus films sobre una pantalla, por parecerle que así mataría “a la gallina de los huevos de oro”, pues no había según él ninguna probabilidad de que el público se interesase por el cine.* (Sadoul, 2004: 8).

Una de las cualidades más grandes del cine es su capacidad de llegar a las masas, es decir, en una sola sala, la proyección puede verse por más de 100 personas dependiendo del tamaño de la sala, acción que resultaba imposible con el kinetoscopio.

No obstante los hermanos Louis y Auguste Lumière seguían proyectando sus pequeñas películas, en las que mostraban a un grupo de trabajadoras saliendo de una fábrica *La Sortie de l'usine Lumière à Lyon (Salida de las fabricas Lumière en Lyon)*, 1895, un par de obreros derribando un muro *Démolition d'un mur. (Demolición de una pared)*, 1896” o un jardinero teniendo dificultades con una manguera *Le jardinier (El regador regado)*, 1895.



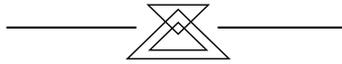
Como novedad funcionó bastante bien, el zar, el rey de Inglaterra, la familia imperial Austriaca y todas las cabezas coronadas quisieron ver el nuevo aparato y se convirtieron en su medio más eficaz de publicidad (Sadoul, 2004: 10), esparciendo el cinematógrafo a todo el mundo, popularizando las representaciones públicas, sacando por completo al cinematógrafo del laboratorio, pero la falta de variedad en las historias y lo estático de las tomas hicieron que el público perdiera interés rápidamente.

Unos meses después el público comenzó a alejarse del cinematógrafo, la fórmula que habían manejado los hermanos Lumière mostrando esas pequeñas películas que duraban minutos, y que se limitaban a la elección del tema, habían llevado al cine a un nivel de estancamiento.

La fórmula meramente demostrativa, de las fotografías que duraban solamente un minuto habían llevado al cine a un callejón sin salida, para salir de él, el film debía aprender a contar una historia, empleando los recursos de un arte vecino: el teatro. (Sadoul, 2004: 21)

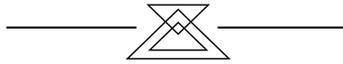
Es entonces cuando aparece en escena Georges Méliès, un mago y director de teatro, quien es invitado a presenciar la primera proyección del cinematógrafo, quedó tan impresionado por el nuevo invento que intentó comprarlo. Obteniendo una negativa a su petición, no obstante, movido por su interés en el mismo, decide comprarle una máquina a Robert William Paul, un inventor británico, que había desarrollado una cámara cinematográfica basada en el kinetoscopio de Edison. (Gubern, 2015: 54)

Méliès adaptó este instrumento a sus necesidades y no se limitó únicamente a grabar escenas al azar, en sus películas se comienza con la utilización de guiones, obviamente no estaban tan elaborados como los de hoy en día, pero con esto le dio al cine un nuevo giro, los espectadores del cine ya no sólo asistían a ver actividades cotidianas, ahora podían disfrutar de una historia



y trama bien fundamentada que les era transmitida a través de imágenes en movimiento que, además era un nuevo medio de entretenimiento, mucho más barato que el teatro y con una mayor facilidad de reproducción.

Cabe señalar que casi al mismo tiempo que nació esta nueva versión del cine en 1896, creció a su vez la experimentación y la búsqueda incesante de nuevos “trucos e ilusiones” que le permitieran al cine un mayor impacto en el desarrollo de la historia.



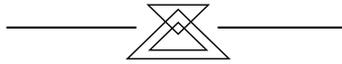
1.1 ¿QUÉ SON LOS EFECTOS ESPECIALES?

Antes de adentrarnos al mundo de los efectos especiales debemos tener en cuenta que la mayoría de estas técnicas no son más que trucos, diseñados por un extenso grupo de expertos cuya única finalidad es el engañar al espectador, hacerle creer en una ilusión, ya que analizándolo un poco el cine es en sí mismo una ilusión pues lo que se observa en la pantalla no existe.

Esa es la razón para afirmar que el cine es la más pura y completa de las ilusiones. Todo lo que se ve no existe y todo se realiza con base en trucos. (Ayala, 1996, 10)

Para poder entender la importancia de estas técnicas y trucos sobre el lenguaje cinematográfico, lo primero que se tiene que entender, es ¿Qué son los efectos especiales? Al escuchar este término regularmente lo primero que se nos viene a la cabeza son los gráficos utilizados por Peter Jackson en su trilogía épica *Lord of the rings (El señor de los anillos)* 2001, para crear la Tierra Media, o en un plano más recientemente las asombrosas cualidades de los héroes que saltaron de los cómics a la pantalla grande con increíbles poderes en *The Avengers (Los vengadores)*, Joss Wheadon, 2012.

Estos son efectos hechos en computadora por cientos de diseñadores que año tras año tratan de perfeccionar las técnicas de animación en todo el mundo, para poder lograr escenarios inexistentes de una manera tan real que dan la ilusión de parecer tiempo y espacio de otra dimensión, no obstante, sería aventurado suponer que éste es el único medio que se usa en el cine para proyectarlos, ya que los efectos especiales son más que imágenes desarrolladas por computadora, se trata de una serie de recursos y técnicas utilizadas para crear un ilusión visual de escenas, mundos y situaciones que no pueden ser filmadas por medios convencionales. La utilización de estos recursos resulta mucho



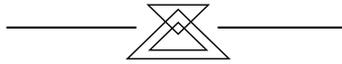
más barata y al momento de rodar las escenas, por ejemplo en *The invention of Hugo Cabret* (*La invención de Hugo Cabret*) 2011, de Martin Scorsese la escena del descarrilamiento del tren hubiera sido imposible de filmar sin los efectos especiales, no sólo por lo caro que sería destruir una estación entera, sino también por el riesgo que significaría para actores, ayudantes de producción, escenógrafos, camarógrafos y demás personal que estuviera presente durante el rodaje.

La solución fue realizar varios escenarios y una maqueta a escala, idéntica a la estación de tren, en la que un tren miniatura iba destruyendo todo a su paso momento de su descarrilamiento, posteriormente por la superposición de imágenes se agregan a los actores y el resultado es una escena impresionante y llena de dramatismo.



(The invention of hugo Cabret La invención de Hugo Cabret, Martin Scorsese, 2011, Detrás de escena)

Pero el uso de efectos especiales no radica únicamente en la recreación de sucesos difíciles de filmar, ni en la creación de mundos o escenarios inexistentes, en otras ocasiones son indispensables para la conceptualización de personajes, por ejemplo, volviendo a la trilogía de Peter Jackson, en ella se



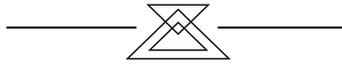
encuentra uno de los personajes más emblemáticos del cine de los últimos años, aparece en pantalla *Gollum*, un ser con apariencia casi humana pero deformado por las circunstancias que tuvo que pasar, ojos saltones, calvo, piel blanca casi transparente, cuerpo deformado y escuálido, es un personaje trascendental en la historia, pero casi imposible de plasmar, aun con el maquillaje y vestuario adecuado, lograr la apariencia requerida era todo un reto, quizás por ello se optó por utilizar una técnica llamada **Motion Capture**, que permitía, como su nombre lo dice, capturar los movimientos y gesticulaciones del actor Andy Serkis, quien fuera encargado de dar vida a *Gollum*, y reproducirlos posteriormente con base de animaciones por computadora, creando así la imagen final del desagradable hobbit en pantalla.



(*Lord of the rings the fellowship of the ring*, *El señor de los anillos; la comunidad del anillo*, Peter Jackson, 2001, www.alucine.es, 07 de julio del 2014)

De este modo es como los efectos intervienen directamente en el resultado final de un película, tanto como en la creación de escenarios como de personajes, su importancia es notable en el producto final y por lo tanto también en su recepción.

Existen una gran cantidad de trucos y efectos que pueden usarse ya que se han perfeccionado a lo largo de la historia del cine, pero suelen agruparse en diferentes grupos de acuerdo a su realización.



(The invention of Hugo Cabret La invención de Hugo Cabret, Martin Scorsese, 2011)

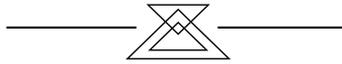
1.2 TIPOS DE EFECTOS

Los efectos especiales surgieron con el propósito de crear una fábrica de sueños fílmicos que hagan desaparecer la frontera entre la realidad y la fantasía.

Si bien cada una de estas técnicas son diferentes y se usan para diferentes recursos podrían agruparse en grupos como efectos mecánicos, ópticos, de sonido, maquillaje y más recientemente, digitales.

1.2.1 EFECTOS ÓPTICOS

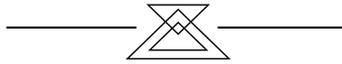
Cuando el cine empezaba a popularizarse a comienzos de siglo XX, había mucha expectación de acuerdo a esta nueva atracción y los escépticos no se hicieron esperar, en algunas ocasiones pedían que se les dejara pasar a ver detrás de la pantalla, creían que los actores de carne y hueso estaban detrás de ella y deseaban descubrir el truco. *El escepticismo prevalece sobre la credulidad, ¡un truco más; dicen satisfechos ante un espectáculo o hazaña extraordinaria.* (Sadoul, 1960: 134)



(300, Zack Snyder, 2007, www.twistedifter.com,
08 de julio del 2014)

Si bien los “trucos” son cada día más sofisticados, realizados la mayoría de las veces en computadoras o con ayuda de las herramientas tecnológicas, los efectos ópticos siguen siendo de gran utilidad al momento de filmar una película.

Pero ¿A qué nos referimos cuando hablamos de efectos ópticos?, pues bien, se le puede dar ese nombre a cualquier distorsión de la filmación hecha con la cámara con la que se rueda, o mediante un tratamiento especial de la película durante el proceso de revelado y positivado, como Saudol menciona en *Las maravillas del cine*, (1960: 135) también son llamados efectos fotográficos o visuales.

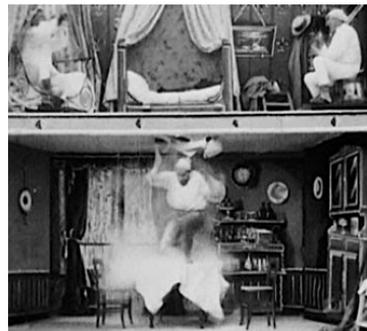


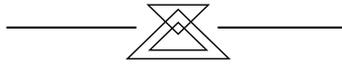
Para profundizar en esta clase de efectos podríamos mencionar al que podría ser el primer cineasta en utilizarlos: Georges Méliès. Méliès era un genio de la puesta en escena, un prestidigitador prodigioso y un visionario en el cine, desarrolló el recurso que debido a su invención fue bautizado con su nombre, el efecto Méliès, el cual fue descubierto de una manera incidental.

Ayala (1996: 16) nos cuenta que en una ocasión filmando en la calle, Méliès tuvo que detener la escena por diversos problemas con la cámara, en aquella concurrida calle estaba estacionando un carro de bomberos que aparecía en la toma, en el periodo en el que detuvo la filmación el carro se movió de lugar y se estacionó una carroza fúnebre en el mismo sitio. Afortunadamente no se dio cuenta de aquel suceso y siguió filmando con regularidad, al momento de revisar la escena se dio cuenta que el carro de bomberos cambiaba bruscamente a una carroza fúnebre como por arte de magia, y sin ninguna explicación aparente.

Al reflexionar sobre lo sucedido descubrió que la película se había detenido al momento de tomar las imágenes. Cabe aclarar que en aquel tiempo no existía un botón que detuviera la grabación como en la actualidad, se utilizaba una manivela que hacía correr la película dentro de la cámara. Este suceso le permitió desarrollar el efecto Méliès, de manera que en pantalla hacía aparecer y desaparecer personas u objetos mágicamente, lo que maravilló a la audiencia de su tiempo.

(En esta imagen tomada de *L'homme à la tête en caoutchouc* (*El hombre de la cabeza de goma*), Georges Méliès, 1902, se muestra como utiliza el efecto Méliès, al aparecer de repente en la pantalla con el uso de humo para distracción, cortando la cinta y pegándola de nuevo justo en el momento en el que salta sobre la mesa.)





Con el tiempo fue mejorando la técnica y explotaba todo los recursos a su alcance, utilizaba escenografía pintada especialmente para la película, pirotecnia, maquillaje, tramoya¹, escenario móvil, etc. Y lo que para nosotros sería un incidente insignificante lo convirtió, con el tiempo, en un maestro en el manejo de la cámara y del truco en la pantalla. Esto dio inicio a una serie de “trucos ópticos” que permitieron crear métodos cada vez más complejos pero más atractivos al espectador.

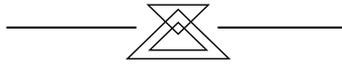
Otro elemento utilizado en el cine y que además se trata de un recurso muy popular es la utilización de un **plano de maqueta cristal** (*Matte painting*). El cual consiste en pintar una placa de vidrio con el decorado requerido para la escena y posteriormente filmar con el vidrio superpuesto al lente de la cámara, haciendo parecer que los objetos o acciones que se desarrollaban en la lámina, estaban sucediendo al mismo tiempo en la escena filmada con actores y escenografía a tamaño normal.

Aunque parezca un poco increíble nos sorprendería saber que este efecto fue utilizado en una de las franquicias más populares en todo el mundo, hablamos de *Star Wars* (*La guerra de las galaxias*) 1977, el film que lanzó al estrellato a George Lucas y posicionó a su compañía *Lucasfilms* como la principal investigadora de adelantos en cuanto a efectos especiales se refiere, abriendo a su vez varias divisiones o compañías externas que se especializan en diferentes ámbitos de los efectos especiales, como son *Industrial Light & Magic (ILM)*, *LucasArts* y *Lucasfilm Animation*.



(*Stars wars*, 1977, www.worldcrafter.wordpress.com, 29 de marzo del 2014)

¹Tramoya: conjunto de máquinas e instrumentos con los que se efectúan, durante la representación teatral, los cambios de decorado y los efectos especiales.

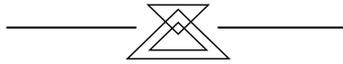


Con el paso de los años y los avances tecnológicos las herramientas se han modernizado, las imágenes ahora son realizadas con programas de computadora e incluso gráficos realizados de manera virtual que complementan el fondo o escenario.



(Avatar, James Cameron, 2009. www.zbrushcentral.com, 30 de marzo del 2014)

Existen a su vez un sin fin de ilusiones ópticas que se utilizan en la creación de nuevas películas, citarlas todas sería prácticamente imposible, no obstante Ayala en su libro *Trucos del cine y la Tv* (1996: 31-44) nos acerca un poco a lo que serían los métodos más utilizados; a continuación se describen algunas de estas técnicas:



Doble exposición o sobreimpresión, ésta consiste en hacer coincidir dos o más imágenes en el mismo fotograma, y quien lo descubrió nuevamente fue Méliès. Éstas se logran cuando se las sitúa sobre un fondo oscuro, es decir, en una placa impresa aun no revelada se expone una imagen, el fondo no tiene un efecto real sobre la emulsión, lo que permite una segunda exposición.

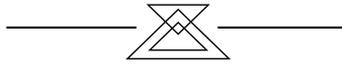
La sobreimpresión, se puede utilizar ya sea mediante la doble exposición en la cámara o en la positivadora del laboratorio, en la cual se sobrepone una imagen sobre otra (Bordwell, Staiger y Thompson, 1995: 15). Este tipo de efecto fue muy utilizado para el cine de terror en donde constantemente tenían que representar o aparecer fantasmas y espíritus.

En películas recientes este tipo de efecto aun es utilizado pero con ligeras variantes, *la imagen de una fuente de video está superpuesta a otra bajo el uso de canales en algún programa para edición de video, una característica es que se puede variar la fuerza de ambas imágenes para darle más importancia a alguna de las dos.* (Zetti, 1996: 336)

Uno de los usos más comunes en los que se utiliza la sobreimpresión es para crear efectos dentro de los eventos, pensamientos, sueños o sucesos dentro de la imaginación.

Cecil B. De Mille utilizó este efecto para la escena en la que los hebreos cruzan a pie el mar Rojo en la icónica película de 1956 *The ten commandments* (*Los diez mandamientos*).

Se filmó primero cómo el agua se abría paso sobre un tanque de agua gigante construido por Paramount Studios, y por otro lado a los actores y extras caminando por tierra firme, posteriormente y con ayuda de mascarillas se sobreimpresionaron las imágenes en la película y el resultado maravilló a los espectadores de la época, quienes vieron con sus propios ojos cómo el mar se abría para dejar pasar a los hebreos.

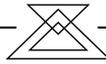


(*The ten commandments Los diez mandamientos*, Cecil B. DeMille, 1956, detrás de escena, el mar Rojo)

En la ***Retroproyección o transparencia***, las cosas son un poco distintas, la transparencia es el escenario de fondo, que permite transportar a los actores a casi cualquier lugar aun estando en un estudio de filmación.

Consiste en grabar el paisaje o el fondo previamente y después proyectarse por detrás de la escena en un estudio adaptado, con los actores en plena acción, de manera que pareciera que las acciones están ocurriendo al mismo tiempo en el mismo lugar.

Este efecto fue muy útil en la primera adaptación de *King Kong* de 1933, ya que en su realización combinaba actores y marionetas. Las escenas en las que el gorila gigante escala el *Empire State*, fueron filmadas aparte con ayuda de una maqueta y un modelo a escala del gorila, posteriormente la cinta se sobrepuso sobre las escenas que se filmaron en el estudio con la actriz.

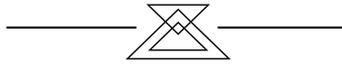


(*Kin Kong*, 1933, Merian C. Cooper, Ernest B. Schoedsack, www.lemerg.com, 10 de mayo del 2016)

Otro ejemplo sería la famosa escena de *North by northwest* (*Intriga Internacional*) 1959, de Alfred Hitchcock cuando el protagonista es perseguido por un avión el cual intenta asesinarle, por lo que tiene que esconderse en un plantío para salvar su vida. Pues bien, las escenas previamente grabadas, estaban proyectándose en una pantalla y el actor sólo reaccionaba a las imágenes del avión acercándose y alejándose, logrando la ilusión de estar pasando en el mismo lugar y momento.



(*North by northwest*, *Intriga Internacional*, Alfred Hitchcock, 1959)



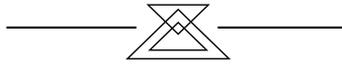
Parecido, y uno de los efectos más antiguos y quizás de los más utilizados es el llamado *back projection o proyección posterior*, se utiliza cuando por alguna razón las escenas no pueden filmarse en exteriores, y se superponen las imágenes, es el clásico ejemplo del automóvil, en donde vemos al actor realizar diferentes actividades mientras conduce, pero por alguna razón el automóvil sigue derecho sin ningún contratiempo, pues el secreto es que en realidad no está manejando, sino que las escenas del exterior fueron filmadas con anterioridad de manera que pareciera que recorre grandes distancias en el auto, cuando la realidad es que no se mueve.



(*Pulp Fiction Tiempos violentos*, Quentin Tarantino, 1994, minuto 6:15)

La proyección posterior ha sido reemplazada en su mayoría mediante técnicas de pantalla azul y verde. En la actualidad incluso películas de bajo presupuesto incluyen filtros de pantalla verde que producen excelentes resultados.

Por otro lado, aunque Ayala los deja fuera de su investigación, los *prismas rotativos* que se añaden a la lente de cámara son un efecto óptico muy recurrido en el cine, el más común es la imagen de prisma invertido, el cual permite girar la imagen en diferentes posiciones. A través de la distorsión de la línea del horizonte se puede conseguir una imagen más dinámica y sin necesidad de un sofisticado equipo de edición. (Zetti, 1996: 350)



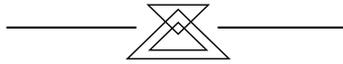
En *Carrie* 1976, del director Brian de Palma, en la escena final, donde la adolescente es víctima de la broma fatídica que desencadena su furia, logra ver mediante el uso del lente de prisma la figura repetitiva de las risas y burlas de sus compañeros y maestros, que parecen haberse multiplicado en la pantalla y rotar en su entorno.



(*Carrie*, Bryan de Palma, 1976, minuto 76:15)

En *Carrie* 1976, del director Brian de Palma, en la escena final, donde la adolescente es víctima de la broma fatídica que desencadena su furia, logra ver mediante el uso del lente de prisma la figura repetitiva de las risas y burlas de sus compañeros y maestros, que parecen haberse multiplicado en la pantalla y rotar en su entorno.

Pero este no fue el único efecto que se utilizó en esta famosa escena, las luces que iluminaban al gimnasio brillaban con un peculiar destello mediante el uso de un **filtro de estrella**, el cual es simplemente una lente acoplada a la cámara que cambia la intensidad de la luz reflejada, y como su nombre lo dice, tiende a darle la forma de estrella. Con el uso de este filtro se pretende dar un impacto emocional, por ejemplo, en una iglesia, procesión o escena nocturna. (Zetti, 1996: 351)



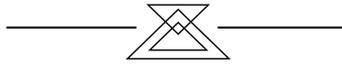
Los efectos ópticos aún son muy recurridos en la industria cinematográfica, y como el cine en general, estos han evolucionado y adoptado nuevos recursos para su aplicación, los anteriormente mencionados, son sólo un ejemplo de los más utilizados.

1.2.2 EFECTOS MECÁNICOS

Se puede decir que los efectos mecánicos son los que se solucionan al momento de la filmación mediante la creación física de cualquier elemento en el decorado o localización del rodaje, un ejemplo de esto puede ser la creación de lluvia artificial, disparos, persecuciones o efectos de humo.

Regularmente se encargan de su realización el equipo de producción, los directores de arte y especialistas en el tema, por ejemplo en las cintas de acción las explosiones y choques son algo popular y casi infaltable, y aunque su realización está planeada minuciosamente, su producción puede ser muy riesgosa, es por ello que se contratan especialistas en explosivos o pirotecnia, asegurando así la integridad del actor como de las personas que lo rodean.

Empecemos hablando de la *creación de fenómenos naturales*, como pueden ser la lluvia, nieve y tormentas, quizá son unos de los efectos más utilizados y comunes en cualquier tipo de película, pero no tan sencillos como uno pensaría, cuando se requiere filmar una escena con lluvia, el uso de lluvia natural no es viable, ya que se dependería de la intensidad, duración y ubicación que la naturaleza proporcionará, limitando la calidad de las escenas y los tiempos de filmación, es por este motivo que se resuelve con la creación de lluvia falsa o artificial, este tipo de lluvia consiste en una mezcla de agua con anilina blanca, para que le proporcione color y el cuerpo suficientes para ser captadas por la cámara.



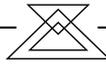
Posteriormente es vaciada en una cisterna conectada por tuberías a una máquina o regadera que alcance una gran altura para que no estorbe en la toma y se vea natural, normalmente la altura de estas es ajustable en base a las necesidades de la escena, y con el uso de ventiladores que a su vez tienen diferentes potencias, se le da dirección y fuerza a la lluvia. La iluminación también es un factor determinante ya que si no es colocada en el ángulo correcto según la toma, la lluvia no será visible, esa es la importancia de los haces de luz, por ejemplo en un partido de futbol la lluvia no es vista en un partido a la luz del día, pero en un partido de noche a la luz de las lámparas la lluvia es completamente visible, pues bueno es el mismo principio el que se utiliza en el cine.



(Trucos de cine, *Speed*, cuando los autobuses vuelan, Discovery Chanel, 2009, minuto 10:31 y 20:03)

En el caso de la nieve es una cuestión similar, lo más común es usar espuma de poliuretano blanco en aerosol para proporcionar blandura y blancura, aunque es común encontrar maquinas pulverizadoras de hielo para crear un efecto más real ya que muchas veces los actores expulsan vaho de su boca dando la impresión de un ambiente frio y nevado. (Ayala, 1996: 54)

En 1990 se estrenó *Edward Scissorhands* (*El joven manos de tijeras*) de Tim Burton, en una de las últimas escenas se muestra a Jonny Deep en su personaje, esculpiendo figuras de hielo mientras Winona Ryder danza a su lado, en esta particular escena es muy notorio el uso de ventiladores para darle la dirección y fuerza a la caída de la misma.

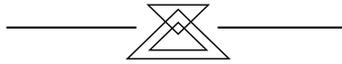


(*Edward Scissorhands El joven manos de tijeras*, Tim Burton, 2007, minuto 76:33)

Hablemos ahora de otro fenómeno de la naturaleza muy utilizado en el cine como lo es **la niebla**, para referirnos a ella debemos mencionar primero su elaboración ya que es más complicada que la de la lluvia o nieve.

Se elabora con una mezcla líquida a base de aceite, la más común es la glicerina, posteriormente esta mezcla se calienta para convertirla en vapor y se congela con Dióxido de Carbono líquido, permitiendo así esa apariencia de vapor blanco que se requiere, este mismo principio se aplica con las máquinas de humo, con la diferencia que en ellas la glicerina al hacer contacto con el aire frío del ambiente entra en un estado gaseoso convirtiéndose en vapor. Para el uso de niebla en estudio de grabación o espacios pequeños se esparce con pistolas de viento o máquinas de humo, mientras que para grandes áreas de terreno. en lugar de pistolas de viento, se utilizan mangueras de vinil, las cuales se llenan de la niebla artificial y se colocan estratégicamente para lograr un flujo constante, para que el escape sea uniforme a lo largo y ancho del terreno se le realizan cortes a la manguera, de esta manera la niebla fluye uniformemente.

Una medida de seguridad es añadir a la niebla artificial oxígeno para que tanto los actores como la producción no sufran de falta de aire al estar en un ambiente lleno de Dióxido de Carbono. (Nar Williams, *Trucos de cine, Speed, cuando los autobuses vuelan*, Discovery Chanel, 2009, Online)



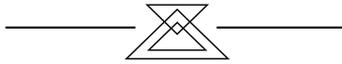
(Trucos de cine, *Speed*, cuando los autobuses vuelan, Discovery Chanel, 2009, minuto 19:33)

Una parte primordial en este tipo de efectos mecánicos son las **explosiones y pirotecnia**, que incluyen: bombas de humo, petardos, luces de bengala, cohetes, etc, es decir, pirotecnia, que sirve para dramatizar las escenas de acción, disparos o accidentes, primordiales en películas policiacas, de guerra o de pandilleros.

En la película de Christopher Nolan, *The Dark knight (Batman: El caballero de la noche)* estrenada el 2008, hay una cantidad impresionante de disparos, explosiones y demás efectos de pirotecnia, como corresponde a una película de acción y además de super héroes, pero existe una toma en particular en la que Heath Ledger, en su papel de The joker hace explotar el hospital general de Gotham, pero esta falla y sólo explota parcialmente. Un rumor difundido por internet sugiere que los efectos de explosión fallaron pero que la escena se siguió rodando, en entrevistas posteriores al estreno el director confesó que la explosión estaba planeada de esa forma y es solamente la actuación de Heath Ledger la que fue improvisada, probando que incluso para realizar explosiones que parezcan fallidas se necesita un grupo de expertos atrás de ellas. (Sándel, www.enfilme.com, 15 de marzo del 2014)



(*The Dark Knight*, *Batman: El caballero de la noche*, Christopher Nolan, 2008, www.enfilme.com, 15 de marzo del 2014)



Las referencias a Méliès en la creación de efectos especiales a lo largo de este trabajo, aunque constantes son necesarias, *pues fue el primero en emplear todos estos recursos de ilusión ocupados en el teatro y trasladados al cine.* (Ayala, 1996: 23)

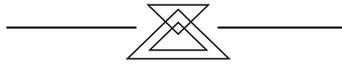
Méliès al igual que sus contemporáneos y sucesores adaptaron al cine todos los trucos practicados en escena.

Por ejemplo; los escotillones (trampa que consiste en una tabla que cubre un recinto o salida bajo el suelo que se puede abrir y cerrar) fueron usados profusamente para apariciones repentinas, y los personajes que volaban por el aire eran sostenidos por hilos teóricamente invisibles, la nieve se obtenía lanzando plumas en la escena o confeti de color blanco y los escenarios cambiaban de fondo para simular otros lugares. (Saudol, 1960: 145)

No obstante con el paso del tiempo los efectos mecánicos se han ido modernizando, un ejemplo de esto podría ser el uso de ***animatronics***.

Los ***animatronics*** consisten en la creación de mecanismos robóticos, electrónicos e incluso hidráulicos, que puedan desarrollar el aspecto y características de los seres vivos, permitiendo la fácil interacción de actores con estos objetos mecánicos.

En *The Chronicles of Narnia; the lion, the witch and the wardrobe* (*Las crónicas de Narnia, el león, la bruja y el ropero*) estrenada en el 2005, se nos muestra un mundo mágico, lleno de criaturas fantásticas y animales que hablan, pues bien, queda claro que en el mundo real esto no es posible, y entrenar a un animal para actuar como humano hablante y pensante es impensable, por lo tanto se optó por usar animatronics para dar vida a estos animales, por ejemplo el castor que ayuda a los hermanos Pevensie en la primera entrega de la franquicia es un mecanismo controlado mediante el uso de poleas, cables y émbolos, controlados a su vez por varias personas que se encargan de darle movimientos a



diferentes partes de su cuerpo y rostro, logrando así la ilusión de tratarse de un castor que habla.

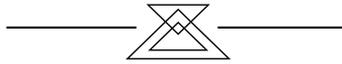


(Trucos de cine, *Speed*, cuando los autobuses vuelan, Discovery Chanel, 2009, minuto 04:16)

Esto mismo ocurre cuando los actores no saben montar muy bien o les atemorizan los caballos, como es el caso de Georgie Henley, quien en su personaje de Lucy Pevensie tenía que montar un caballo a gran velocidad por el bosque, los riesgos para una niña tan pequeña eran demasiados, y se optó por utilizar un caballo mecánico, que era controlado por un ingeniero a control remoto y montado por la actriz.



(Trucos de cine, *Speed*, cuando los autobuses vuelan, Discovery Chanel, 2009, minuto 05:44)



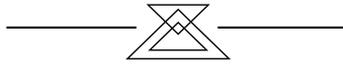
Quizá uno de los animatronics más recordados por los espectadores no se trata de ninguna criatura fantástica o animales domésticos, sino del rostro de Arnold Schwarzenegger en *Terminator 2* 1991, en donde las imágenes del actor eran intercambiadas por su animatronic al sufrir algún tipo de accidente, y el espectador no podía notar la diferencia, mostrando un enorme trabajo de escultura maquillaje y electrónica.



(*Terminator 2*; el juicio final, James Cameron, 1991, Detrás de escena)

1.2.3 EFECTOS DE SONIDO

Este tipo de efecto nació en el año 1927 con la aparición el cine sonoro, y corresponde a sonidos pregrabados que se agregan posteriormente a la película, es decir, en la filmación ocurren ruidos incidentales, como los tacones en el piso, el choque de *props*, bocinas de autos y murmullos de la gente en la escena, pero en la mayoría de los casos estos no son captados por los micrófonos en la filmación, estos se ocupan principalmente de captar las voces de los actores para que los diálogos se escuchen fuerte y claro, el 90% de los sonidos restantes se agregan en la postproducción.

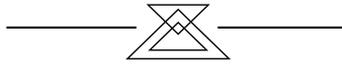


Al momento de grabar el sonido en una película se debe recoger todo el conjunto de vibraciones que integran cada elemento sonoro (vibraciones que se pueden haber iniciado y pueden terminar en momentos diferentes), los sistemas de sonido deben permanecer en funcionamiento hasta que haya cesado la última vibración de la última de las frecuencias que integren el “momento” sonoro. (www.mcu.es, 20 de junio del 2014)

Durante la edición o montaje de una película, se puede modificar el sonido de ésta, se agregan o suprimen diálogos, se agregan o quitan silencios y hasta se puede dar un ritmo diferente con la utilización de la música de fondo.

Esta labor corresponde al ingeniero de sonido, que debe mezclar por lo menos seis pistas y canales de sonido en los cuales cada uno contiene; voces, ruidos, sonidos en segundo y tercer plano y finalmente la música.

El origen de estos efectos sonoros se remonta también al teatro, donde un bombardeo se simulaba golpeando grandes cajas. Estos tipos de sonidos corresponden a lo que sería la banda sonora de la película, es decir, sonidos que no son grabados directamente en el rodaje, pero que se graban aparte o se toman de una biblioteca de audios, llamada fonoteca, un ejemplo de ello podría citarse en la película *The mummy (La momia)* 1999, de Stephen Sommers, en ella aparecen unos supuestos escarabajos come carne que tienen un peculiar sonido al momento de avanzar por los pasillo, como los animales fueron creados digitalmente y en la vida real los escarabajos no hacen ruido al moverse, el sonido tuvo que ser integrado en la post-producción, esto se logró al grabar por separado el sonido de algunas castañuelas siendo sacudidas por la mano humana, que al momento de fundirse con la imagen dan la impresión de que los escarabajos son los que hacen el sonido naturalmente, reforzando así el mensaje de angustia y miedo que debían proyectar aquellos animales. (Detrás de escenas, *La momia*, Stephen Sommers, DVD, 1999, Universal Pictures)



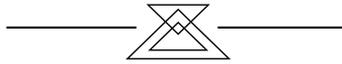
(*The mummy, La momia, Stephen Sommers, 1999, minuto 114:23*)

Pero aunque suene sencillo el proceso para añadir el sonido a un filme es bastante complicado, como ya se había mencionado antes, durante el rodaje se graban los diálogos y algunos sonidos sin importancia, y una vez que se sincroniza con las imágenes esta banda sonora se añaden los sonidos de las balas, el crujido de las máquinas de guerra, los gritos, etc. (Ayala, 1996: 77).

Sin el sonido el cine que hoy conocemos no sería el mismo, los sonidos refuerzan la imagen que nos muestran en una película. Recientemente en el último trabajo de director mexicano Alfonso Cuarón *Gravity (Gravedad)* 2013, se hace uso de una banda sonora situada en el espacio exterior, respetando los sonidos de las explosiones y choque continuo de las cosas en un ambiente sin gravedad, pero además recalcando los silencios en la cinta, ya que estrictamente hablando, no hay sonidos en el espacio, logrando así la atmósfera de abandono y desesperación.



(*Gravity Gravedad, Alfonso Cuarón, 2013, www.foxnews.com, 25 de febrero del 2014*)



1.2.4 EFECTOS DE MAQUILLAJE

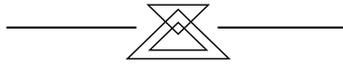
Probablemente se trate del efecto más viejo en la historia del cine, incluso antes de los cortes, la edición y el desarrollo del montaje, ya que se utilizaba desde los principios del teatro, cuando se caracterizaba a los actores para representar a cierto personaje, posteriormente como muchas otras artes fueron trasladados al cine.

La Real Academia Española (RAE) define caracterizar como *determinar los atributos peculiares de alguien o de algo, de modo que claramente se distinga de los demás* (Diccionario de la lengua española DRAE, 22ª edición, 2001). Para los efectos de maquillaje esta sería su principal función, dotar al actor de las características necesarias para interpretar a un personaje.

Como puede notarse a simple vista el uso del maquillaje para teatro y cine son muy diferentes, pequeños detalles que son visibles en un *close up* en pantalla serían imperceptibles en el teatro, y con la creciente demanda del cine en el género fantasía y ciencia-ficción, este recurso tuvo que volverse más exigente y complejo. Ya no sólo se trataba de ser un hombre lobo para una persona que te vería a unos 5 metros de distancia, las tomas podían ser tan cercanas al rostro que el maquillaje ya no era suficiente para poder representar esa realidad.

Esto derivó en la búsqueda de nuevos materiales y técnicas, como los injertos de látex o prótesis sintéticas para crear un aspecto diferente en la piel, también el uso de *body painting* o la aerografía para maquillar todo el cuerpo, y crear un efecto completo.

Aunque las técnicas son muy variadas y su utilización depende de cada situación, Millerson y Owens agrupan los efectos de maquillaje en tres categorías: directo, correctivo y de caracterización. (Television Production, 15ª edición, 2009: 229)



El **maquillaje directo**, es el que se le aplica al actor o actriz en un grado mínimo y como un tratamiento compensatorio, como puede ser unificar el tono de piel, dar luz al rostro, quitar el brillo, dar color a los labios y el delineado de los ojos o definir las cejas y la barba.

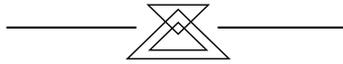
El **maquillaje correctivo** por decirlo de algún modo, se encarga de embellecer a los actores, resaltando sus cualidades y disimulando sus atributos menos atractivos.

Lo más utilizado por lo general es la corrección de líneas de expresión o arrugas, desvanecer ojeras o manchas en la piel, definir y estilizar las facciones. Aunque estas correcciones suelen centrarse en el rostro pueden darse también en las orejas, manos, cuello y labios.



(Television Production, Publisher Elsevier Science, p. 229, 2012)

Por último y quizá el más complejo sería el **maquillaje de caracterización**, el cual se encarga de transformar al actor en el personaje al que tiene que interpretar, cambiando su apariencia física, incluyendo cambios en la piel, cabello, ojos, cuerpo y piel.



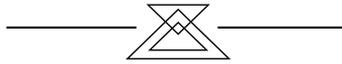
Cuando se empieza la caracterización de un personaje, se necesita trazar un bosquejo, en otras palabras el diseño del personaje, además de efectuar pruebas de dimensión con el actor, ya que en caso de necesitar próstéticos o implantes de látex, los moldes deben ser exactos.

Una vez aprobado el diseño, se sacan los moldes de las áreas donde se tengan que colocar los próstéticos o implantes, todos los moldes se realizan en pastas especiales y posteriormente en yeso para después ir aplicando con plastilina, barro o alguna otra pasta sobre el positivo de yeso para darle volumen, dimensión y texturas que más tarde se plasmarán en un material conocido como espuma de látex, que es lo más parecido a la piel humana lo cual permite que los gestos del personaje sean muy naturales.



(Face off, Temporada 4, 2013, www.syfy.com, 06 de mayo del 2014)

Posteriormente se coloca el próstético a la cara del actor con un pegamento especial para la piel humana y finalmente se maquilla y se le dan efectos. Para la elaboración de los próstéticos se tienen que tomar las medidas exactas, y hasta la temperatura y altitud de donde se esté trabajando.



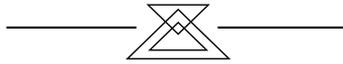
(Face off, Temporada 4, 2013, www.syfy.com, 06 de mayo del 2014)

Por ejemplo, para la saga de películas de los *X-MEN 2001*, dirigidas en sus inicios por Bryan Singer, se eligió para dar el salto del impreso a la gran pantalla a un personaje muy popular entre los fanáticos, Mystique, pero ella representaba un enorme reto de caracterización, ya que al negarse a adoptar una figura humana se presenta al mundo con su forma mutante, la piel completamente azul, ojos amarillos y escamas en todo su cuerpo.

Rebecca Romijn, la actriz encargada de darle vida, tuvo que pasar por un proceso de maquillaje de más de 8 horas cada que le correspondía rodar sus escenas, y el proceso iniciaba con colocarle prostéticos de látex color azul y texturizado por todo su cuerpo adhiriéndolo con pegamento, para luego ser maquillada con aerógrafo, colocarle un postizo, peluca y lentes de contacto. (Detrás de escena, *X-MEN*, 2000, 20th Century Fox)



(*X-MEN*, 2000, Detrás de escena)



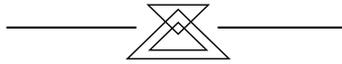
(X-MEN, 2000, Detrás de escena)

Los **protésicos** a su vez pueden realizarse de distintos materiales, dependiendo de la textura que se requiera, entre los que se incluyen, el látex, el hule, el plástico flexible o la gelatina protésica.

Así como también existen otros materiales como el **silicón** que se utiliza para crear moldes, piel sintética o adhesivos, el **látex natural**, que aplicado en su forma líquida, se seca, quedando semi-rígido, lo que permite crear diferentes texturas y a su vez dar movilidad al actor. Pero sin duda el **foam latex o espuma de látex** es el material por excelencia de la industria de maquillaje de efectos especiales, ya que permite realizar máscaras o protésicos muy reales y resistentes, además que gracias a su proceso de molde esculpido las formas que puede tomar son infinitas.

Por otro lado es importante la comodidad del actor, ya que una caracterización que no le permita mover el rostro o su propio cuerpo puede resultar perjudicial para su actuación, y por lo tanto para la credibilidad del personaje. Por esto los materiales son muy importantes, hace algunos años se utilizaba la gelatina protésica, pero esta no permitía la sudoración natural de los actores por lo que se desprendía muy fácilmente y se necesitaban de continuos retoques.

No es lo mismo salir a actuar con las características orejas del “Sr. Spock” interpretado por Leonard Nimoy, a transformarse en un simio gobernante de la tierra, como en el caso de *The planet*



of the apes (*El planeta de los simios*) (2001) de Tim Burton, que en palabras de sus propios actores, el maquillaje resultaba muy limitante para una buena actuación ya que no sólo tardaba mucho en aplicarse lo que resultaba cansado, sino que a su vez era bastante incómodo. (Detrás de escena, *El planeta de los simios*, 2001, 20th Century Fox)



(*The planet of the apes*, *El planeta de los simios*, Tim Burton, 2001, www.blogdecine.com, 06 de junio del 2014)

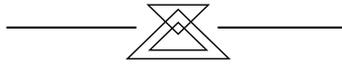
1.2.5 EFECTOS DIGITALES

Con el paso de los años las técnicas y métodos para realizar efectos especiales se hicieron más sofisticadas, al igual que las demandas del público, no obstante aun no eran suficientes para proyectar la imaginación de algunos cineastas.

Incluso hoy en día a pesar de toda la revolución digital y las tecnologías computarizadas se siguen perfeccionando y creando nuevas técnicas que permitan transportarnos a mundos y situaciones diferentes al nuestro.

Los efectos digitales son generados por computadoras, y por complejos programas informáticos que producen imágenes o manipulan la capturada por la cámara.

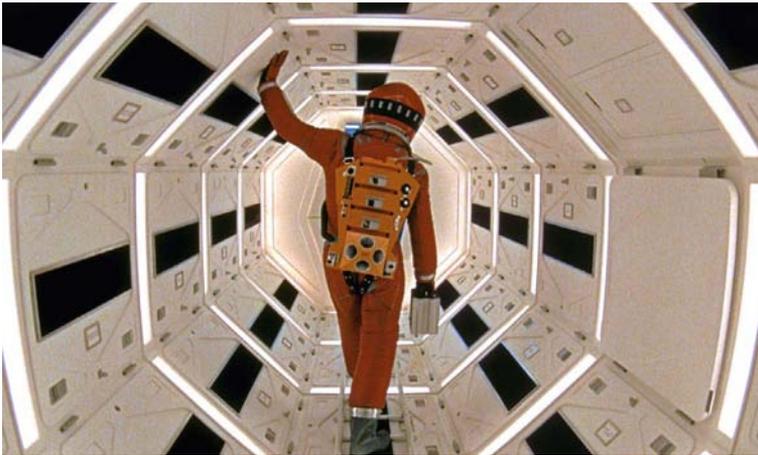
Los efectos generados por computadora se construyen paso a paso, como una pintura y se realizan generalmente independientemente



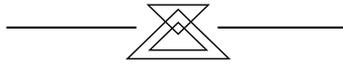
de la producción en la que se empleen, mientras que los efectos manipulados por computadora pueden realizarse a tiempo real, lo que significa que se crean durante la producción. (Zetti, 1996: 342)

Tal encanto por los efectos especiales puede tentar el sustituir el efecto por el contenido pero, los parpadeantes efectos no deben sustituir el mensaje básico. Utilizándolos con juicio los efectos especiales pueden resaltar notablemente a una producción y añadir impacto al mensaje.

Una pauta en el crecimiento de la era digital se dio en el año de 1977, cuando se estrenó *Star Wars (La guerra de las galaxias)* de Georges Lucas, aunque desde finales de los años sesentas ya se veían indicios de una nueva era digital como es el caso de *2001 Space odyssey (2001, Odisea en el espacio)* 1968, de Stanley Kubrick, que a pesar de ser filmada en los años 60's logró plasmar una película espacial y dar el efecto de la gravedad cero, una proeza que en su época que la llevó a ganarse el premio de la Academia a mejores efectos visuales.



(*2001 space odyssey, 2001, Odisea en el espacio*, Stanley Kubrick,
www.enfilme.com, 24 de junio del 2014)



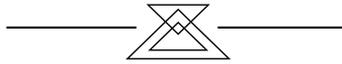
Para descontento de Kubrick menos de 10 años después se estrenaría en el cine *Star Wars*, que apoyada por la invención de nuevas computadoras y el desarrollo de nuevas tecnologías, desbancó a su predecesora, tanto en taquilla como en logros visuales, logrando ser un éxito inmediato, mientras que la película de Kubrick fue considerada una película de autor.

Este largometraje sorprendió a propios y extraños, ya que nunca antes se habían visto efectos como los que se mostraron en ella, batallas intergalácticas, escenas en el espacio exterior, espadas láser, personajes robóticos y escenarios digitales.

Con la utilización de *Matte painting* lograron crear escenas del espacio exterior o construcciones arquitectónicas inexistentes, que posteriormente se combinaban con la grabación de los actores y figuras humanas colocadas en este espacio, al igual que la construcción de minuciosas maquetas de naves espaciales que eran filmadas sobre fondo azul para ser remplazadas digitalmente, se desarrolló a su vez un programa para poder controlar los movimientos de cámara por computadora y repetirlos en varios ejes, dejando atrás el uso de cámara fija para la fotografía de maquetas que era la técnica utilizada hasta entonces. (*Industrial Light & Magic: Creando Lo Imposible*, Leslie Iwerks, 2009, EUA)



(*Star Wars, La guerra de las galaxias*, George Lucas, 1977, 20th Century Fox)



1.3 EVOLUCIÓN DE LOS EFECTOS ESPECIALES

Los efectos especiales poseen una naturaleza científica, que comprende el entendimiento de cómo nuestro sistema sensorial y nuestro cerebro captan el mundo que nos rodea.

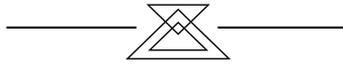
En otras palabras, para lograr escenas impresionantes como la erupción de un volcán o la llegada de un extraterrestre a la tierra, se necesita del uso de diversas técnicas que engañen a nuestros sentidos, estas se logran con rigurosos estudios y avances tecnológicos que tienen su base en fenómenos científicos; de ahí la relación de los efectos especiales con la ciencia.

Estos procesos o técnicas van desde el uso de una pantalla verde, hasta la animación en computadora en tercera dimensión. Este tratamiento de imágenes nos abre un sin fin de posibilidades, ya que además de proporcionar nuevas técnicas, nos permite mejorar las anteriores. Debemos recordar que aunque muy útiles, los efectos especiales son sólo una herramienta más en el cine, pero que llegaron para quedarse.

1.3.1 EFECTOS CREADOS POR COMPUTADORA

Los *DVEs* (*Digital video effects*) son efectos generados por computadora aunque también se le da este nombre a las imágenes que son captadas con la cámara, pero que se les da tratamiento computarizado, este tratamiento se da en la postproducción y no en la realización a tiempo real. (Millerson, 2012: 40)

Para este tipo de proceso se necesitó de un amplio trabajo investigación, no sólo de cineastas y diseñadores, sino también de ingenieros y técnicos en computación que se encargaron de

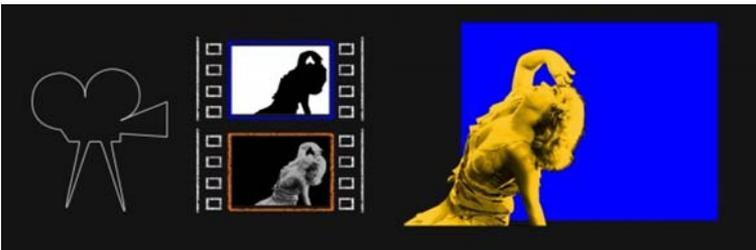


crear los nuevos *softwares* para la creación de imágenes generadas enteramente por computadora; basados en complicadas fórmulas matemáticas llamadas algoritmos, se puede generar un dibujo con varias formas geométricas para más tarde rotarlas y darles diferentes texturas y puntos de luz.

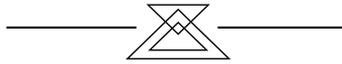
Digitalizando las imágenes se puede manipular el color, la forma o el tamaño, cuando interactúan los efectos digitales con los efectos estándar, se puede incrementar la paleta de elementos visuales logrando obtener una mayor gama de productos para poder llegar al producto deseado.

1.3.2 CHROMA KEY

El *chroma key* es quizá uno de los efectos especiales más recurridos en el cine, lo más probable es que muchos de nosotros lo hayamos utilizado aunque sea una vez en nuestra vida ya que su funcionamiento es muy simple. Aunque su uso pareciera una técnica moderna, el primer “paso” para el desarrollo de esta se dio en el campo de la fotografía y en concreto en 1920, cuando C. Dodge Dunning patentó un sistema al que llamó *Dunning Travelling Mate*. Este sistema se compone un negativo virgen y de un positivo entintado con color naranja, durante la acción se iluminaba a los actores con luz naranja contra un fondo blanco iluminado con luz azul de modo que actuaban como mascarilla



(www.filmmakeriq.com, 01 de mayo del 2016)



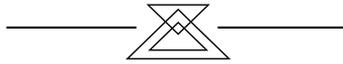
para la acción de fondo. (*La magia del Chroma key*, www.loresdelsith.net, 12 de junio del 2014)

Posteriormente se desarrolló un sistema de mascarillas, se graba una escena con un fondo en un color plano, por lo general verde o azul (ya que la piel de las personas carece de estos colores) y posteriormente con ayuda de algún software o programa de edición se selecciona el color y se borra, para poder poner de fondo la imagen o video que nosotros queramos. Durante la incrustación, el color azul es sustituido por la fuente de video que se emplea como fondo, sin afectar el objeto que está delante. En palabras de Regueira (pendientedemigracion.ucm.es, 01 de mayo del 2016) para poder hacer una sobrepresión de una imagen dentro de otra, necesitamos una imagen en blanco y negro que se llama máscara (*matte o mask* en inglés), de la figura. De esta manera tenemos tres imágenes: el fondo, la figura y la máscara correspondiente a la figura.



(www.peterburr.org, 01 de mayo del 2016)

En la actualidad el proceso se realiza de manera digital, con ayuda de programas especializados, el ejemplo por excelencia del uso de este efecto sería la taquillera *300*, 2007, de Zack Snyder, quien asombró al público en general por sus planos secuencia lentos en las tomas de acción y la cantidad de sangre y violencia explícita en el filme, pero sobre todas las cosas al ser rodada casi en su totalidad en sets de filmación, haciendo gran uso de las pantalla verdes para lograr sus paisajes y escenarios.

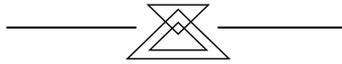


1.3.3 MORPHING

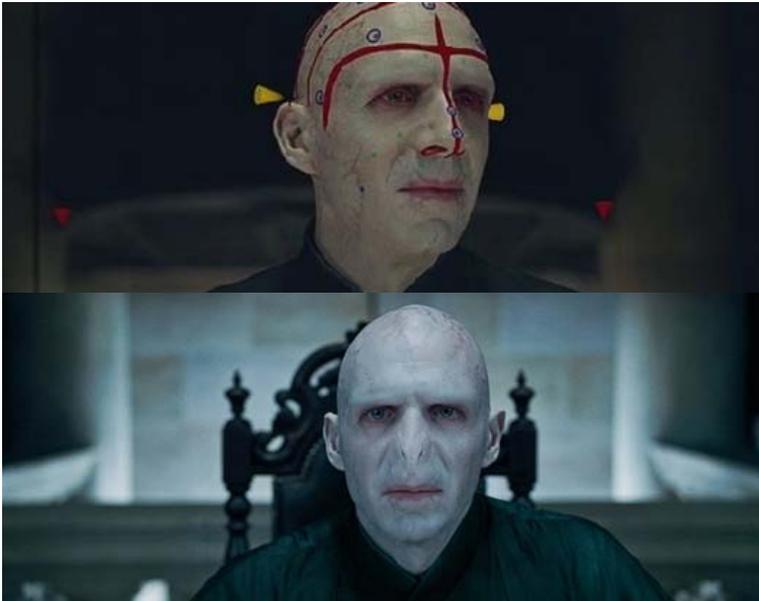
Morphing se le llama a la técnica de manipulación de imágenes digitales que permite obtener una animación entre dos imágenes diferentes. La transición necesaria para su cálculo se realiza en el denominado espacio de imagen. En otras palabras es un efecto que consiste en la transformación de una imagen en otra mediante el uso de puntos de referencia o de origen, estos puntos suelen colocarse en partes específicas de cada actor como los ojos, la nariz, las orejas, las comisuras de la boca o la altura de la frente o la barbilla.

Identificar estos puntos resulta crucial al momento de realizar la transformación ya que el efecto deseado debe lograr una metamorfosis de un elemento a otro. Para guiar la transformación debemos identificar los “puntos de referencia” que servirán como en diferentes posiciones de la imagen inicial, que deben ser conducidos a las correspondientes marcas de la imagen final. La transformación utiliza estas referencias para calcular las trayectorias de cada punto y realizar el *morphing* de las imágenes, de lo contrario el *morphing* perdería el control de los elementos dando como resultado una transformación abrupta o poco natural. (Aliaga, www.piziadas.com, 23 de junio del 2014)

Para tener una imagen más clara de esto podría citarse un ejemplo, en *Harry Potter and the Prisoner of Azkaban* (*Harry Potter y el prisionero de Azkaban*) 2004, dirigida por Alfonso Cuarón, el personaje de Remus Lupin es un hombre lobo, por lo cual al ver la luna llena no puede evitar convertirse en él, de este modo, usando la técnica del *morphing*, digitalmente crearon una animación computarizada de cómo sucedería la transformación superponiendo en ella puntos clave, y al alinearse con los puntos encontrados en el personaje la fusión de ambas resultaría entonces en la metamorfosis. Estos elementos se usaron de nuevo en la creación del personaje de Ralph Fiennes, quien tenía

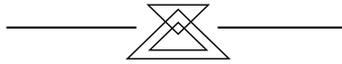


particularidades en su rostro que se asemejaban a una serpiente, así que mediante esta técnica podemos ver la imagen de un señor tenebroso antinatural tal y como el guion lo requería. (Detrás de escenas, *Harry Potter and the deathly hallows (Harry Potter y las reliquias de la muerte)*, 2011, Warner Brothers)



(*Harry Potter y las reliquias de la muerte, Harry Potter and the deathly hallows*, David Yates, 2011, Detrás de escena)

Este tipo de efectos se encuentran aplicados en diferentes formatos audiovisuales, quizá uno de los más famosos después del cine sean los videos musicales, que utilizan en general una gran cantidad de efectos digitales para su producción, lo que facilita y populariza su distribución, como en el video de Michael Jackson *Black and White* 1991, en donde en su escena final aparecen varias personas una tras otra transformando sus rostros.



(*Black or White*, Michael Watson, 1991, minuto 5:34)

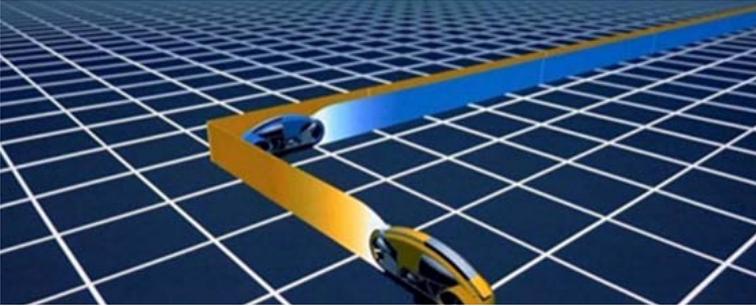
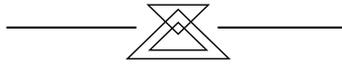
1.3.4 IMÁGENES GENERADAS POR COMPUTADORA

Las *imágenes generadas por computadora* son, como su nombre lo dice, gráficos creados en su totalidad digitalmente, para ciertas situaciones, más baratas que la utilización de medio físico, como la construcción de escenarios virtuales, seres fantásticos o extras de películas. También porque permiten la obtención de imágenes que no serían factibles de ningún otro modo.

Quizá la forma más representativa de estas corresponde a la animación, aquellas imágenes no dibujadas a mano y ensambladas como la animación tradicional, sino creadas, moldeadas y animadas por computadora.

Para el año 1982 arribó a las pantallas una de las películas más importantes en cuanto a imágenes generadas con computadora, *Tron* 1982, (Steven Lisberger), protagonizada por Jeff Bridges.

Su propuesta incluía casi 32 minutos de animación generada por computadora, donde interactúa el espacio “virtual” con personajes humanos, aunque para el espectador actual los efectos utilizados en la cinta podrían calificarse como ridículos, para su época fueron muy espectaculares, ninguna otra película anteriormente había proporcionado al espectador ésta interacción, dejando ver un universo paralelo al nuestro en donde las computadoras y videojuegos podían converger en un solo plano.



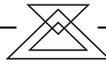
(*Tron*, Steven Lisberger, 1982, tráiler minuto 1:44)

Este tipo de tecnología abrió camino para el desarrollo de efectos más complejos y el desarrollo de la misma, para 1995 llegaría a las pantallas la primer película de animación creada enteramente por computadora *Toy Story* 1995, y nada menos que de John Lasseter, uno de los animadores que trabajaron en *Tron*.

Este es tal vez uno de los eventos determinantes en la historia de la animación digital, ya que no sólo trajo consigo un gran esfuerzo humano y tecnológico, sino que a su vez demostró la aceptación del público hacia el cine que utilizaba imágenes generadas por computadora, logrando mantenerse en carteleras por más de 30 semanas y generando cuantiosas ganancias.



(*Toy story*, John Lasseter, 1995, minuto 18:50)



Sin embargo no debemos olvidar que la animación generada por computadora es sólo un método, se necesita de un complejo proceso de planeación y diseño para poder crear un producto final y poder ser llevado a las pantallas de cine, pongamos por ejemplo la película de animación *Cloudy with a Chance of Meatballs* (Lluvia de hamburguesas) 2009.

El primer paso es realizar el diseño de los personajes o elementos a crear (mediante técnicas tradicionales de dibujo como el boceto).

Siguiendo con la técnica tradicional se realiza el Story Board, que plantea los escenarios y el transcurso de la historia.

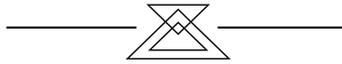
Posteriormente se procede a la creación de modelo, y el desarrollo en 3D de los volúmenes, personajes y escenarios, es aquí donde se empieza a trabajar con la herramienta computarizada para dar vida a las secuencias y escenas del filme.

Por último se agregan los detalles de luz y texturas para lograr una imagen más real, y se trabaja en los movimientos de cámara, para que parezca una escena filmada por personas y no creaciones hechas intuitivamente en la computadora.

Proceso de Animación descrito

(Trucos de cine, 3D Magic,
Las mejores escenas de persecución,
Discovery Chanel, 2009)





1.3.5 MOTION CAPTURE

El *motion capture* o *Captura de Movimientos* es una técnica en la que se digitalizan virtualmente elementos situados en un objeto en movimiento. Es decir, el actor interpretará a un personaje con todas las gesticulaciones y movimientos necesarios para el papel, pero en pantalla no se mostrará su fisionomía sino la de otra criatura o ser. El actor debe vestir un traje lleno de sensores que permiten captar sus movimientos, estos sensores registran todas sus acciones en tiempo real y con su ayuda se digitalizan en un software especializado para posteriormente animarse y darle forma al personaje.

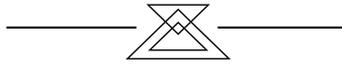


(Trucos de cine, *El mundo mágico de George Lucas*, Discovery Chanel, 2009, minuto 03:06)

Quizá el ejemplo más común sería la creación del personaje de *Gollum*, para la trilogía de *The lord of the rings* (*El señor de los anillos*) 2001, pero tal vez el más impresionante debido a su calidad técnica sea *Avatar* 2009, de James Cameron, que explotó este recurso al máximo al mostrarnos un mundo alterno con criaturas creadas digitalmente pero, que en rodaje fueron filmadas por actores reales.



(*Avatar*, James Cameron, 2009,
www.fanpop.com, 02 de julio del 2014)



1.4 CONCLUSIONES DEL CAPÍTULO

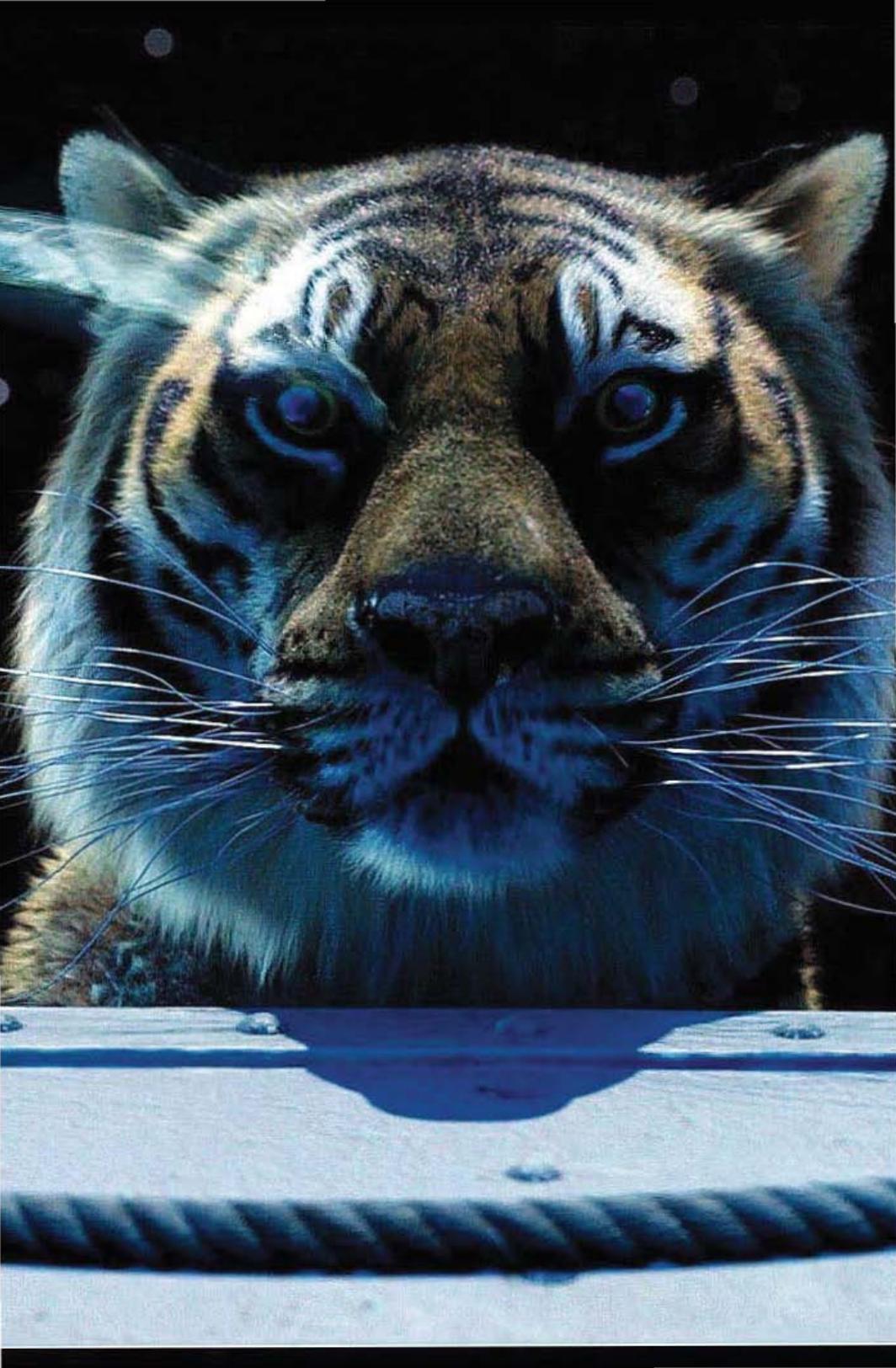
Pues bien, así como el cine y su lenguaje se han hecho cada día más complejos, los efectos especiales han evolucionado con él. La evolución del sector informático ha permitido que se puedan llevar a cabo la realización de efectos digitales para cine en un tiempo de producción y a un coste razonables.

Este cambio va hacia todos los ámbitos, las temáticas, los actores, los directores y hasta el formato, pues anteriormente y por más de casi un siglo se utilizaba película, pero los cines modernos han cambiado esto por el formato digital, evolucionando y dando un nuevo giro a la industria.

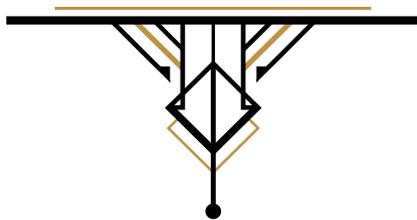
Una película producida o convertida digitalmente puede distribuirse a las salas de cine por satélites, medios físicos o redes de fibra óptica. Cuando una película se proyecta digitalmente la calidad y detalle mejoran en un rango de más de 35 mil billones de colores, además el filme siempre se verá impecable, porque las películas digitales son inmunes a los rayones, desvanecimiento de los colores, saltos y fluctuaciones que acostumbran a presentar las películas de celuloide después de repetidas proyecciones.

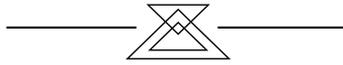


CAPÍTULO II



EL IMPACTO DE LOS
EFECTOS ESPECIALES Y SU
INFLUENCIA EN LA INDUSTRIA
CINEMATOGRAFICA

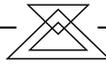




Como vimos en el capítulo anterior, los efectos especiales forman parte del sistema de comunicación que se usa en el cine, y que además es uno de los medios más vistos por todo el mundo, desde el cine comercial creado por grandes casas productoras de Hollywood, hasta películas independientes con poco presupuesto.

Con la llegada de la cinematografía se produjo por primera vez una amplia articulación común de creencias, aspiraciones, antagonismos y dudas en gigantescas masas de población. Por primera vez los hombres podían compartir los mismos sentimientos simultáneamente y en todos los lugares donde era posible proyectar una película. Entonces como ahora importaba poco que las películas fueran “irreales”, que resultase evidente que no eran “moralmente edificantes”, que muy pocos las reconocieran como arte. Ir al cine se convirtió rápidamente en una distracción. (Tudor, 1974:12)

Es el espectador el receptor de este mensaje ya sea por recursos narrativos, visuales, sonoros o por complejos códigos de comunicación, en donde desde luego los efectos especiales son esenciales. Este ha sido un trabajo que se ha ido perfeccionando con el tiempo, desde elaboradas escenografías para transportarnos a un determinado periodo de la historia, hasta la creación de nuevos mundos basados en la ciencia ficción. Millones de espectadores se asombran actualmente con lo realista de los gráficos computarizados y la calidad de efectos especiales que nos muestran en los largometrajes, esto por su parte requiere de un enorme trabajo de investigación, dedicación y por supuesto cientos de horas frente a la computadora creando imágenes que complementen la narración de la historia. El resultado visual es sorprendente y lo es aún más en taquilla, ya que cada año el reto es

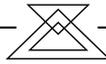


mayor y quizá en este mismo momento se encuentran ideándose técnicas que nos dejarán con la boca abierta en nuestra próxima visita al cine. Pero, ¿Cómo pueden los efectos especiales influir en su audiencia?, ¿De verdad es más atractiva para el público una película con un desborde apabullante de efectos especiales a una que los usa con moderación?

Se podría llegar a una conclusión afirmativa, pues las carteleras están repletas de películas de acción y fantasía las cuales incluyen una gran cantidad de efectos especiales, por ejemplo, cuando se estrenó *Guardians of the galaxy* (*Guardianes de la galaxia*) 2014, del director James Gunn se posicionó como el mejor estreno de agosto de su año (a nivel taquillero) con \$94 000 000 de dólares en su primer fin de semana. (www.cinepremiere.com.mx, 04 de agosto del 2014) Claro está que no podemos atribuirle todo su éxito al uso de los efectos especiales, ya que se trata de una película de *Marvel Studios*, con una gran campaña de publicidad y marketing de soporte y un amplio número de fanáticos, no sólo del comic sino también de los superhéroes, sin embargo parece ser una tendencia habitual hacia este tipo de filmes ya que los siguientes puestos en la taquilla siguen siendo ocupados por largometrajes con un considerable uso de efectos especiales, *Transformers the age of extinction* (*Transformers: La era de la extinción*) 2014, de Michael Bay, *Dawn of the Planet of the Apes* (*El planeta de los simios: Confrontación*) 2014, de Matt Reeves y *Lucy* 2014, de Luc Beeson.



(*Guardians of the galaxy*, *Los guardianes de la galaxia*, 2014, James Gunn, www.radiactiva.cl, 04 de agosto del 2014)



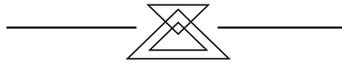
Aunque el uso de efectos especiales parece un patrón recurrente para una buena aceptación del público, existen también sus excepciones, veamos el caso *The fault in our stars* (*Bajo la misma estrella*) 2014, de Josh Boone, la cual en su fin de semana de estreno competía con un filme de ciencia ficción protagonizado por Tom Cruise y con un alto uso de efectos especiales *Edge of Tomorrow* (*Al filo del mañana*) 2014 de Doug Liman.



(Izquierda: *Edge of tomorrow*, *Al filo del mañana* 2014, Doug Liman, Derecha: *The fault in ours stars*, *Bajo la misma estrella*, 2014, Josh Boone, www.blogdecine.com, 03 de agosto del 2014)

La película de Josh Boone que carecía del uso de estos efectos debutó en los cines con \$48 000 000 de dólares, rebasando por mucho los \$29 100 000 de *Edge of Tomorrow* (*Al filo del mañana*), colocándose como una de las *chick flicks*² más taquilleras de los últimos años. (García www.cinepremiere.com, 9 de junio del 2014)

Determinar la fórmula para el éxito de un largometraje es imposible, así como la aceptación que tendrá, ya que como hemos visto no se cumple con ningún patrón, depende tanto de los actores, casas productoras, publicidad, marketing, etc. Y aunque pareciera que el público se ve influenciado hacia las películas con grandes efectos especiales, no siempre sucede así, pues los resultados son muy variables, sin embargo para determinar cuán grande es la influencia de los efectos especiales tanto con el espectador como en la industria tendríamos que estudiar diferentes factores como la recaudación en taquilla, el presupuesto y la aceptación social, entre otros.



2.1 RECEPCIÓN SOCIAL ANTE LOS EFECTOS ESPECIALES

En la actualidad sabemos de los alcances que puede tener una película en el espectador, tanto en su ideología, pensamiento y hasta entorno social, sin embargo en sus inicios el poder de la cinematografía era desconocido y quizás hasta subestimado.

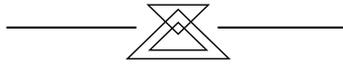
Tomemos como ejemplo *The Birth of a Nation (El nacimiento de una nación)* 1915, de D.W. Griffith, fue la primera gran producción de la recientemente formada industria cinematográfica de Hollywood; 5.000 escenas diferentes, 1.357 tomas individuales, 18.000 actores y extras, 3.000 caballos y 7 meses de producción.

Para este momento, el cine había dejado atrás sus días de feria y atraía a un público que exigía películas que les hicieran olvidar sus problemas (Soberón, 1995: 62) y lo encontraron en la propuesta de Griffith, una película entretenida, con buen ritmo y un muy buen uso del montaje que atrajeron de inmediato a los espectadores. Sin embargo su calidad como largometraje no es lo único por lo que se recuerda a su película, la mayoría de los escritos que hablan sobre *The Birth of a Nation (El nacimiento de una nación)* se dividen entre alabanzas incesantes a sus cualidades estéticas y una censura feroz a su ideología, ya que los negros son mostrados como un cáncer para los Estados Unidos y los blancos, sinónimo apriorístico de supremacía. (Soberón, 1995: 63)

(*The Birth of a Nation (El nacimiento de una nación)*, www.ite.educacion.es, 27 de agosto del 2014)



²Chick flick: se refiere a una película romántica cargada de sentimentalismos que pretende atraer principalmente al público femenino.



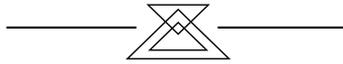
Como consecuencia de esta ideología racista el largometraje es considerado a su vez como un fenómeno sociológico de profundo calado en la historia (Carbajal, www.despazio.net, 22 de octubre del 2014), ya que suscitó a diversos actos de racismo y al resurgimiento del movimiento *Ku Klux Klan* que se encontraba casi desaparecido. No obstante, y a pesar de todos los pronósticos de fracaso y lo polémico de su temática, D. W. Griffith consiguió el éxito contando una historia cercana a los estadounidenses (al abordar el tema de la guerra civil), patriota y puramente norteamericana.

Pudiera parecer que en la actualidad este tipo de situaciones ya no ocurren pero sería subestimar a la industria, por ejemplo, hace algunos años se estrenó *The Da Vinci code* (*El código Da Vinci*) Ron Howard, 2006, película basada en la novela homónima de Dan Brown, la temática consistía básicamente en la búsqueda del Santo Grial, la protección que ciertas personas le daban a la descendencia de Jesucristo, y la intención de la iglesia que esto no se conociera.

Como resultado de este largometraje, salieron a la venta libros y documentales explicando los secretos de la obras de Leonardo Da Vinci, hubo quien incluso pensó que de verdad existía descendencia de Jesucristo y que en la pinturas se encontraba el misterio, la moda pasó, pero el éxito obtenido resultó en secuelas cinematográficas de la misma, *Angels & Demons* (*Ángeles y demonios*) Ron Howard, 2009 e *Inferno*, Ron Howard, 2016.

Ahora bien, el público parece reaccionar favorablemente hacia las cintas con efectos especiales, prácticamente lo ha hecho desde sus inicios y tanto es su efecto en la sociedad que la industria se ha visto obligada a incluirlos no sólo en sus películas, sino también en sus reconocimientos.

Por ejemplo, el Premio de la Academia tuvo que agregar una nueva categoría exclusiva para premiar los efectos especiales en

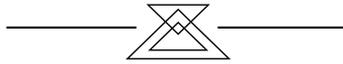


el año de 1939, debido a la cantidad de filmes que los incluían y a su calidad, los primeros ganadores fueron Fred Sersen y E.H. Hansen de la 20th Century-Fox por *The Rains Came* (*Vienen las lluvias*) de Clarence Brown, en ella sobresale la secuencia de la tormenta, en donde la presa de “Richimpur” se rompe debido al monzón que está cayendo y envía un muro de agua directamente a la ciudad destruyendo todo a su paso. Para grabar esta escena se necesitaron numerosos dobles y maniqués para representar la devastación, además de miles de galones de agua y un gran trabajo técnico para representar la lluvia y otros desastres naturales presentes en la cinta. (McCormick, www.ryanmccormickfilmhistory.blogspot.mx, 12 de mayo del 2015),



(*The rains came, Vienen las lluvias*, Clarence Brown, 1939, www.oscars.org, 27 de agosto del 2014)

Como consecuencia del interés de la sociedad y público con este tipo de películas la industria del cine ha ido perfeccionando las técnicas para la elaboración de efectos especiales y guiones que antes se consideraban impensables e imposibles de realizarse, cobrando vida de una manera tan real que maravilla a los espectadores.



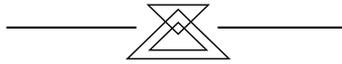
El guion de *Pirates of the Caribbean; the curse of the black Pearl* (*Piratas del Caribe; la maldición del perla negra*) 2003 de Gore Verbinski, estuvo guardado en los estudios de Disney por alrededor de unos 15 años, ya que la magnitud de la fantasía sobrepasaba las posibilidades presupuestales y técnicas, como el poder retratar una tripulación encantada que se convierte en fantasmas con la luz de la luna, u hombres que poco a poco se convierten en criaturas marinas, comandadas por un capitán mitad humano mitad criatura marina.



(*Pirates of the Caribbean; the curse of the black Pearl, Piratas del Caribe y la maldición del Perla negra*, Gore Verbinski, 2003, minuto 2:17 trailer)

Por fortuna la tecnología avanza rápidamente y lo que antes era imposible ahora lo es, y la utilización de efectos especiales aunados a un buen guion, dirección y actuaciones llevaron a los *Piratas del Caribe* a convertirse en una de las franquicias más rentables en la actualidad.

Visualmente es una película muy atractiva, tiene barcos hundándose, piratas, criaturas mitológicas y grandes batallas y explosiones maravillando al espectador por el realismo retratado en ellas, este tipo de cintas invitan al público a seguir pagando un boleto de cine para poder admirar las películas proyectadas y el éxito de éstas a seguir invirtiendo en tecnología para posteriormente crear nuevas proezas visuales; no obstante existen a su vez filmes en los cuales la calidad de efectos especiales resultan irrisorios para el espectador dejando



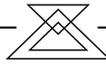
una opinión negativa o contraria a lo buscado, por ejemplo, la revista española CINEMANIA en su versión en línea nos ofrece un artículo titulado *Pánico a una muerte ridícula: 12 escenas de miedo que dan mucha risa*, en la cual se nos presenta un listado con películas, en su mayoría de terror, en las que el poco realismo, la mala ejecución de los efectos especiales o la violación de todos los principios físicos y científicos presentados terminan por ofrecernos una escena completamente descabellada, irreal y en ocasiones irrisoria. En este artículo destaca por su fama y por ser una película de las determinadas “taquilleras” *Indiana Jones Raiders of the Lost ark* (*Indiana Jones en busca del Arca perdida*), 1981 de Steven Spielberg, en donde Más que una apoteosis gore, la escena acaba pareciendo un corto stop motion rodado con plastilina. (García, www.cinemanía.es, 17 de mayo del 2016)



(*Indiana Jones en busca del Arca perdida*, *Indiana Jones Raiders of the Lost ark*, Steven Spielberg, 1981, www.cinemanía.es, 26 de junio del 2015)

Cabe señalar que también existen películas con excelentes efectos especiales y buena recepción taquillera, y que aun así resultan decepcionantes para la crítica debido a la baja calidad de su guion o actuaciones.

Quizá uno de los casos más representativo de este fenómeno sea el director de cine Michael Bay, quien en su haber tiene numerosos éxitos taquilleros, pero que continuamente es criticado por *La pobreza de sus guiones, frases trilladas, gramática cuestionable y bromas que huelen a rancio*, (Yago García para www.cinemanía.es, 27 de agosto del 2014) pero que es muy respetado por la calidad de sus efectos especiales en filmes de ciencia ficción



como: *Armagedon* 1998, *Transformers* 2005, *Teenage Mutant Ninja Turtles (Las tortugas ninja)* 2014, entre otros.

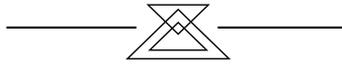


(*Transformes*, Michael Bay, 2005, www.theguardian.com, 27 de agosto del 2014)

2.1.1 ACEPTACIÓN DEL PÚBLICO Y REPERCUSIONES TAQUILLERAS

La fascinación del público por la magia y la ciencia ficción ha sido una de las principales atracciones del cine, ya que incita al espectador a echar a volar su imaginación y permite a los cineastas crear historias llenas de estos elementos.

La interacción de los efectos especiales puede darse en situaciones más simples, por ejemplo, ¿Imaginaste alguna vez que Tom Hanks no jugara realmente *ping pong* en su memorable actuación en la película de Robert Zemeckis *Forrest Gump* 1994, y que todo fuera hecho creando la pelota por computadora? pues bien, se trata de un ejemplo simple pero conciso de cómo los efectos especiales se convierten en una herramienta más para el objetivo cinematográfico. La película está plagada de efectos tan sutiles que van de la mano del guion y sirven para el discurso narrativo y visual, un ejemplo de ello ocurre con los pájaros que vuelan



sobre el sembradío mientras Forrest y Jenny rezan, éstos fueron creados por computadora ya que las aves que soltaban para la escena no se comportaban de la manera requerida, otro ejemplo es la manipulación digital de las imágenes de J. F. Kennedy, que fueron retocadas para dar la impresión de que interactuaba con los actores, con base a lo que el guion requería en la escena.

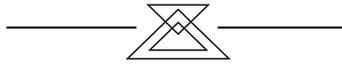
En este tipo de efectos especiales la principal función no es apabullar al espectador con imágenes fantásticas o imposibles de visualizar en nuestra realidad, sino crear los ambientes propicios y realistas para el desarrollo de la historia.



(*Forrest Gump*, Robert Zemeckis, 1994, making off (material extra) DVD)

En la película de Darren Aronofsky, *Black Swan* (*El cisne negro*) 2010, se nos muestra a Natalie Portman encarnando a una bailarina de ballet con serios problemas psicológicos en busca de la perfección, la cual “logra” en su noche de estreno, cuando al fin puede interpretar la ambigüedad de la reina cisne y a la vez del cisne negro, fundirse con el personaje no sólo en la mente y personalidad, sino también en cuerpo.

Por supuesto, el espectador está consiente que se trata de un efecto computarizado, sería imposible que a un ser humano de salieran plumas y alas en los brazos, sin embargo, entra en el juego del discurso, se adentra en la mente del personaje y junto a ella comprende su alucinación. Esto entretiene, motiva y en algunos casos aleja al espectador de su realidad. En este sentido los efectos especiales son clave en este discurso de cuentos de hada moderno. (Iriarte, 2008, p. 74)



(*Black swan*, *El cisne negro*, Darren Aronofsky, 2010, DVD, minuto 87:18)

Tanto *Black swan* (*El cisne negro*) como *Forrest gump* fueron aceptadas ampliamente por el público y la crítica, superando sus costos de producción en la recaudación en taquilla y obteniendo varios premios internacionales y nominaciones para los premios de la Academia, aunque claro está, su éxito no se debió sólo al uso de efectos especiales ocupados en ellas, sino más bien a una conjunción entre guion, narración, actuaciones y recursos audiovisuales.

Por otro lado no es un secreto que en un mundo capitalista las cosas se mueven por lo redituables que resulten, y aunque las películas premiadas en los festivales suelen mostrarnos historias interesantes y actuaciones memorables, en muchas otras ocasiones la recaudación en taquilla es más bien pobre o decepcionante, basados en esto las casas productoras tienden a realizar películas con un contenido más “ligero” pero entretenido que atrae a mucha más audiencia.

Para las grandes casas productoras lo más importante es el resultado en taquilla, una película profunda y con una trama compleja atrae a los críticos pero en su mayoría no a una gran cantidad de público, aunque siempre existirán excepciones.

Veamos por ejemplo la lista de las películas más taquilleras de todos los tiempos según uno de los sitios web más importantes sobre recaudación mundial, *Box Office Mojo* que se encarga del seguimiento y conteo de la recaudación en taquilla de manera semanal y en más de 50 países alrededor del mundo.

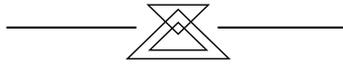
(www.boxofficemojo.com, 09 de agosto del 2015).



Rank	Título	Estudio	Mundial	Nacional	Internacional	Año
1	Avatar	Fox	\$2,788.0	\$760.5	\$2,027.5	2009
2	Titanic (Titanic)	Paramount	\$2,186.8	\$658.7	\$1,528.1	1997
3	Jurassic World (Mundo Jurásico)	Universal	\$1,581.2	\$635.6	\$945.6	2015
4	The Avengers (Los vengadores)	Marvel Studios	\$1,519.6	\$623.4	\$896.2	2012
5	Furious 7 (Rápido y furioso 7)	Universal	\$1,511.7	\$351.0	\$1,160.7	2015
6	Avengers: Age of Ultron (Vengadores: La era de Ultron)	Marvel Studios	\$1,398.4	\$456.9	\$941.5	2015
7	Harry Potter and the Deathly Hallows Part 2 (Harry Potter y las reliquias de la muerte parte 2)	Warner Brothers	\$1,341.5	\$381.0	\$960.5	2011
8	Frozen (Una aventura congelada)	Walt Disney	\$1,274.2	\$400.7	\$873.5	2013
9	Iron Man 3	Marvel Studios	\$1,215.4	\$409.0	\$806.4	2013
10	Transformers: Dark of the Moon (Transformers el lado oscuro de la luna)	Paramount	\$1,123.8	\$352.4	\$771.4	2014

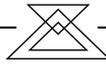
*Las cifras corresponden a millones de dólares, 09 de agosto del 2015.

- 1) Título: Nombre de la película
- 2) Estudio: Estudio encargado de producirla
- 3) Mundial: Recaudación mundial total
- 4) Nacional: Recaudación sólo contabilizada en los EUA
- 5) Internacional: Recaudación contabilizada de mercados internacionales
- 6) Año: Año de estreno



Cabe señalar que esta lista no se puede tomar como un referente 100% confiable, ya que hay varios factores que podrían cambiar esas cifras, demográficos, el número de salas disponibles, el tipo de cambio en los cines, etc. Así como el aumento de producción de películas en los últimos años, también existe el tema de la inflación monetaria, ya que el dinero no tiene un valor constante, por ejemplo actualmente el costo de una entrada para una sala de cine en los Estados Unidos equivale a \$8.12 dólares, mientras que en los años setentas costaba solamente dos, eso quiere decir que para cubrir el costo de una entrada en el 2016 se tendrían que comprar 4 entradas con el costo de 1970. Por esta razón el Box Office Mojo ofrece una lista en la que toma en cuenta estos factores. (www.boxofficemojo.com, 9 de agosto del 2015)

Si bien la lista cambia considerablemente, analizándola un poco más a fondo podemos deducir que en la mayoría de las películas, se utilizan los efectos especiales de una manera abundante, y no es para menos, así como hace unos años la gente hacía fila para asistir a la premier de *Avatar* 2009, y admirar con sus propios ojos el mundo virtual y deslumbrante de los *Navis*, el público espectador de 1956 quedaba sorprendido con la forma en que el Mar Rojo se abría para el cruce de los hebreos en *The ten commandments* (*Los diez mandamientos*), repercutiendo en la aceptación del largometraje y sobre todo en la recaudación en taquilla.

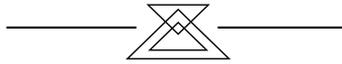


Rank	Título	Estudio	Recaudación ajustada	Recaudación sin ajustar	Año
1	Gone with the Wind (Lo que el viento se llevo)	MGM	\$1,733,542,900	\$198,676,459	1939 [^]
2	Star Wars (La guerra de la galaxias)	Fox	\$1,528,266,100	\$460,998,007	1977 [^]
3	The Sound of Music (La novicia rebelde)	Fox	\$1,221,923,900	\$158,671,368	1965
4	E.T.: The Extra-Terrestrial (E.T El extraterrestre)	Universal	\$1,217,110,200	\$435,110,554	1982 [^]
5	Titanic (Titanic)	Paramount	\$1,162,371,000	\$658,672,302	1997 [^]
6	The Ten Commandments (Los diez mandamientos)	Paramount	\$1,23,980,000	\$65,500,000	1956
7	Jaws (Tiburón)	Universal	\$1,098,916,300	\$260,000,000	1975
8	Doctor Zhivago	MGM	\$1,065,082,200	\$111,721,910	1965
9	The Exorcist (El exorcista)	Warner Brothers	\$948,940,900	\$232,906,145	1973 [^]
10	Snow White and the Seven Dwarfs (Blancanieves y los siete enanos)	Disney	\$935,220,000	\$184,925,486	1937

*Las cifras corresponden a millones de dólares, 09 de agosto del 2015

[^]Estas películas han sido re-estrenadas varias veces, el año que aparece corresponde al año de estreno por primera vez.

- 1)Título: Nombre de la película
- 2)Estudio: Estudio encargado de producirla
- 3)Recaudación ajustada: Recaudación total, tomando en cuenta la inflación del dólar.
- 4)Recaudación sin ajustar: Recaudación total, sin tomar en cuenta el ajuste del dólar.
- 5)Año: Año de estreno



2.1.2 OPINIÓN DE LA CRÍTICA

¿Cómo determinar hasta qué punto la utilización de efectos especiales ayuda a la narración de la historia, y si es que ayuda realmente? O ¿Cómo influye la crítica en el uso de efectos especiales?

Son interrogantes muy difíciles de responder, ya que para cada espectador el mensaje puede ser percibido de diferente forma, y aunque podemos sacar estadísticas con base a la opinión pública y de la crítica, los resultados no serían, hechos universales ni reglas a seguir.

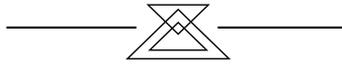
Un ejemplo de lo relativo que es la percepción del uso de los efectos especiales en el cine se dio con la película *Avatar*, la cual deslumbró a las masas con sus impecables recursos tecnológicos, los espectadores crearon filas enormes para ver este impresionante despliegue de tecnología y el resultado como ahora sabemos fue un gran éxito taquillero.

Contrariamente, surgieron voces en contra de este tipo de cine, y cito textualmente:

...Se podría pensar que en Avatar la espectacularidad técnica es inversamente proporcional a su elementalidad dramática. Quizá nunca hubo tantos recursos económicos, tanto despliegue material, tanto talento, incluso, al servicio de la poca sustancia... Los momentos puramente de acción lucen irreprochables, todo lo demás en cambio parece más bien vulgar, pedestre, incluso cursi...

(Monteagudo, www.pagina12.ar/cine, 11 de septiembre del 2014.)

Avatar capturó la atención por su calidad técnica, y sorprendió tanto a los críticos como al público en general con su despliegue tecnológico, no obstante, es la razón por la que más se recuerda a esta producción, la parte visual, la trama pasó a un segundo



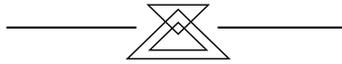
grado. Se comparó con muchas otras películas con temática similar, como *Pocahontas* 1994, la película animada de *Disney*, la cual contenía varios elementos en su trama parecidos a la película de Cameron.

La crítica se dividió en opiniones, había elogios sobre su calidad en el discurso visual, pero al mismo tiempo críticos más especializados en cine independiente reprochaban las fallas en el guion y la falta de originalidad, aunque todos elogiaron la parte técnica.



(*Avatar*, James Cameron, 2009, www.muyinteresante.es, 14 de diciembre del 2004)

Como este ejemplo existen muchos otros, la crítica es variable en cuanto efectos especiales se refiere, en algunas ocasiones son alabados como complemento de la historia, por su realismo e impacto visual, por otro lado cuando son mal utilizados se critica su falta de calidad técnica o su risibilidad (especialmente en las películas de bajo presupuesto), aunque otros críticos van más allá y se llega a cuestionar el papel que éstos pueden desarrollar en el filme como factor de distracción, ya que en palabras de Miles Perkins, director de marketing y comunicaciones de *ILM* (*Industrial Light & Magic, VFX and Animation Studio*), Los efectos especiales están al servicio de la historia y no viceversa. (*Trucos de cine, El mundo mágico de George Lucas*, Discovery Chanel, 2009, minuto 04:03)



2.2 INFLUENCIA DE LOS EFECTOS ESPECIALES EN LA PRODUCCIÓN DE CINE

Resultaría difícil realizar un completo análisis de la industria cinematográfica sin tomar en cuenta al espectador que está mirando una película, aunque continuamente se piensa en él como un elemento pasivo, el espectador y su reacción al trabajo cinematográfico es uno de los principales impulsores en la realización del mismo.

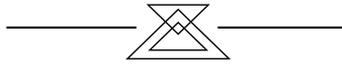
Podemos decir que los espectadores son “observadores participantes”, y en efecto lo hacen de diversas maneras (consumiendo sus productos, contestando encuestas, creando grupos de *fans*), sin embargo, su colaboración dependerá de las circunstancias de cada individuo, como su estado de ánimo, su situación cotidiana y por supuesto sus gustos personales.

Esta participación de la que hablamos se ve reflejada en varios factores, como la aceptación de un largometraje en la opinión pública, su popularidad, la respuesta de la crítica, pero sobre todo se verá reflejada en la taquilla.

Antoni Roig Telo en su libro *Cine en conexión, Producción industrial y social en la era cross-media* nos adentra al concepto productividad enunciativa, que:

...destaca la importancia de las prácticas de socialización formal o informal relacionado con el consumo mediático y que puede ir desde pláticas e intercambio de opiniones sobre determinada película, actor, personaje, etc., hasta la construcción de grupos de fans o construcción de la identidad social a través de la adopción de señas provenientes de este propio consumo (como la ropa o elementos inspirados en un personaje)..t. (2009 p:204)

La cantidad de *fans* y productos consumidos, en este caso de cierta película, sumado a las ganancias obtenidas en taquilla,



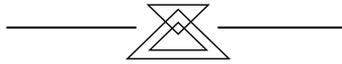
otorgan a las casas productoras una idea de lo fructífero que puede resultar la comercialización de un filme y muchas veces dan como resultado secuelas de las mismas o incluso franquicias enteras que satisfagan a sus fanáticos y público en general.

Sin embargo, aunque los efectos especiales no son la causa principal de la creación de secuelas o franquicias taquilleras, son un factor en común en la mayoría de ellas, basta con mencionar que los grupos de fandoms³ que gozan de mayor popularidad nacieron con base a películas con un gran despliegue tecnológico: *Harry Potter and the sorcerer's Stone* (*Harry Potter y la piedra filosofal*), 2001, *Stars Wars: Episode IV A new hope* (*La guerra de las galaxias episodio IV: Una nueva esperanza*) 1977, *Star trek: The original series* (*Viaje a las estrellas: La serie original*) 1966, *Lord of the rings: The fellowship of the ring* (*El señor de los anillos: La comunidad del anillo*) 2002, o las películas de superhéroes basadas en *comics*, son solo algunos ejemplos, y sus alcances en popularidad no sólo desataron secuelas cinematográficas, sino también una gran cantidad de productos oficiales que van desde juguetes y ropa, hasta convenciones y parques temáticos que tratan de recrear los escenarios e imágenes proyectadas en pantalla.



(www.comic-con.com.org, 14 de diciembre 2014)

³Fandom es la palabra que se utiliza para describir a un grupo de personas que se vuelven aficionados a un pasatiempo, fenómeno o persona en particular.



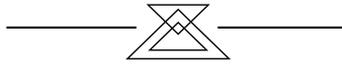
2.2.1 CREACIÓN DE NUEVAS TECNOLOGÍAS

Con el nacimiento de los medios audiovisuales, la sociedad ha adquirido una nueva cultura, que va desde los videojuegos, las atracciones de los parques temáticos, la publicidad, el video clip, hasta los mundos virtuales y el cine digital.

Darey nos menciona que la evolución de nuevos métodos informáticos está teniendo un efecto relevante en la cultura visual de las masas, *Con la aparición del ordenador, formas completamente nuevas de creación de imágenes, junto con maneras de reforzar y ampliar los métodos se han vuelto corrientes dentro de géneros contemporáneos de producción visual cultural.* (2002:67)

Si bien hoy en día el quehacer cinematográfico se puede considerar tradicionalista en muchos aspectos de su elaboración, como en el uso de guiones técnicos, *storyboards*, planos de cámara y la creación de escenarios y maquillaje, también es cierto que ha avanzado a gran velocidad en otros. No hace mucho tiempo en las salas de cine aún se proyectaban las películas en celuloide y esta era también la forma en la que se filmaban, no obstante, de unos años para la fecha la industria cambió este método por el cine digital, transformando para siempre la manera de hacer películas. Esta modificación según Darey tiene su origen en la evolución de los efectos especiales, ya que facilita la producción de imágenes generadas por computadora.

La demanda que tiene este tipo de cine plagado de efectos digitales ha desarrollado nuevas tecnologías dedicadas a su creación, se puede decir que desde la aparición de imágenes creadas por computadora el interés por este tipo de gráficos creció en la industria cinematográfica, a su vez junto con esta popularización de recursos digitales, creció también la fijación por el realismo en las imágenes proyectadas, lo que desencadenó la aparición de nuevas tecnologías encargadas de proporcionar esta autenticidad.



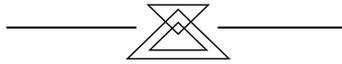
Este factor verosímil atrajo de inmediato la atención del público, y resultó evidente que los distribuidores del cine de Hollywood se interesaran en esta tecnología que les permitía adaptar eficazmente la cinematografía a sus estándares comerciales. Para la década de los noventa el público en general y la prensa especializada vinculada con Hollywood habían aceptado la incursión de imágenes generadas por computadora en la industria, ya que esta nueva tecnología permitía mayores libertades creativas y una frescura visual a los largometrajes que las utilizaban.



(*The making off Jurassic Park*, Presentador James Earl Jones, DVD, 39:22)

Desde la incursión de los efectos computarizados en el cine los trabajos en torno al desarrollo de *softwares* y *hardwares* estaban enfocados hacia las técnicas de animación, la manipulación y procesamiento de imágenes, de fusión de imágenes, de movimientos controlados por ordenador, y de generación de imágenes tridimensionales. (Darey, 2002:39)

Y probablemente este último sea de los avances más importantes en la historia del cine, después de años de crear nuevos programas de diseño y perfeccionamiento de técnicas, la tecnología *3D* ha empezado a cumplir con las expectativas generadas por el bombardeo publicitario que la ha acompañado, por lo menos en



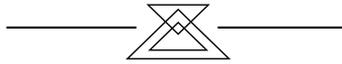
lo que se refiere a la respuesta de público. Tanto es así que, aun cuando la crisis económica global ha supuesto la paralización de muchos sectores de la industria, el proceso de digitalización ha continuado desarrollándose gracias a esta innovación.

Los estudios cinematográficos apuestan por el cine 3D y se han realizado remasterizaciones de material expuesto hace años ahora con el uso de esta técnica (Gubbins, www.cine-regio.org, 21 de agosto del 2014). Podemos poner de ejemplo las películas animadas y su paso de la animación tradicional a la animación 3D y por computadora, el primer ejemplo de este fenómeno se dio con *Toy story*, primer película de los estudios *Pixar* en 1995.

Pixar, que antes de llegar al acuerdo con Disney se encargaba de realizar técnicas de efectos especiales y del desarrollo de softwares computacionales, tuvo un gran giro al encargarse de este proyecto, no sólo se requirió de un gran guión y dirección, también requirió del trabajo de programadores y animadores que se encargaron de crear el programa adecuado para la animación.

Pixar desarrolló programas como *Disney's Animated Storybook: Toy Story* y *Disney's Activity Center: Toy Story*, que posteriormente fueron puestos en venta al público en general y a los estudios interesados en este tipo de técnicas de animación, sin embargo, en la actualidad *Pixar* es uno de los estudios de animación más importantes del mundo y ha creado nuevos filmes mejorando su técnica, lo que hace loable que libere de manera gratuita algunos de sus softwares.

En el 2015 *Pixar* liberó *Renderman*, un *software* encargado de renderizar animaciones creadas por computadora e imágenes complejas creadas tridimensionalmente. Con esta herramienta se han creado películas como *Toy Story* 1995, *Wall-E* 2008 o *Brave (Valiente)* 2012.

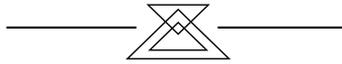


(www.genteba.com, 3 de agosto del 2015)

Este no es el único software que *Pixar* libera, se prevé que para el 2016 su lenguaje de programación será *Open Source*. El hecho significará que otros puedan explotar su sistema *USD (Universal Scene Description)*; una especie de modelo de datos que engloba varias funciones y aplicaciones.

Con este tipo de acciones se favorece a la industria y también fomenta la innovación y la creatividad, permitiendo al público en general crear sus propias ideas con ayuda de programas profesionales, sin mencionar que en la actualidad existen más opciones para la animación, desde programas de pago como *After Effects*, *Flash*, *Maya*, *3D Max* hasta software libre que no genera costo para sus usuarios, como *Blender*, *Synfig Studio* y *Animata* por poner algunos ejemplos.

Aunque pareciera que el cine digital y *3D* sólo pueden traer beneficios a la industria, también existe una parte sombría de todo esto, por un lado, hay quienes afirman que la calidad de la imagen es distinta e inferior a la película cinematográfica, y que la cinta de 35 mm proporcionaba una cantidad de contrastes de luz y sombra que la imagen enteramente digital no puede lograr.



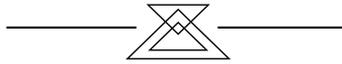
Además, la distribución de largometrajes digitales o con tecnología 3D, 4D, 4DX o *IMAX* perjudica seriamente a los cines pequeños, alejados de las grandes corporaciones, que no pueden pagar las máquinas necesarias para poder proyectar películas digitales, es el pequeño empresario quien se ve más resentido en este aspecto, ya que ante una amplia demanda en las películas de grandes efectos se ve obligado a adaptarse o podría desaparecer.

2.2.2 NACIMIENTO DE NUEVAS EMPRESAS CINEMATOGRÁFICAS

El público espectador es directamente responsable del destino que pueden tener los productos que la industria cinematográfica le ofrezca, su apoyo o rechazo hacia determinado largometraje determinará su éxito, la mercadotecnia influye claro está, es por ello que encontramos libros, juguetes, cereales con la publicidad, ropa y hasta pueden provocar una secuela de la misma, sin embargo, siempre estará condicionado a la aceptación del espectador.



(www.nergasm.com, 04 de septiembre 2015)



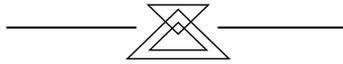
El oficio de hacer películas consiste en contar audiovisualmente una historia que entretenga y refleje al mismo tiempo una visión del hombre y del mundo, con intención de influir en la sociedad.
(David Puttnam, 1985).

Desde este punto de vista podemos entender el quehacer del cine como un medio de comunicación social, y quizá sea este el más poderoso al momento de influenciar a la sociedad ya que es el único que nos permite apreciar desde diferentes puntos de vista una misma situación, gracias al poder de la ficción audiovisual para conformar actitudes y mentalidades.

Nosotros como diseñadores de mensajes debemos conocer los alcances que tiene el cine en la sociedad y el poder que está puesto en nuestras manos, la capacidad de llegar a millones de espectadores a nivel mundial con un mismo mensaje, el cual, puede tener una gran influencia en el mundo, y sus afectaciones.

Para esta labor la industria del cine emplea a millones de personas, desde ayudantes de producción hasta ingenieros y programadores que permiten elevar la calidad de los efectos, con las nuevas tecnologías creadas para satisfacer las necesidades de un determinado filme, haciendo que las empresas, y en especial las dedicadas a los efectos especiales, proliferen.

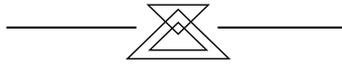
En 1975 George Lucas fundó la *ILM (Industrial Lightand Magic)*, encargada de los efectos especiales en *Star Wars*, (www.ilm.com, 25 de octubre, 2014) que apabulló a los espectadores en su época, poco a poco las exigencias fueron más y junto a ellas se creó a la par del cine una nueva industria, la de los efectos especiales, simplemente basta con listar la cantidad de nuevas empresas que se fundaron a partir de este suceso, pondremos por ejemplo algunos casos:



- **Industrial Lightand Magic (ILM) 1975** (*Saga Star Wars, saga Indiana Jones, Back to the Future Part, Jurassic Park, saga Piratas del caribe y la saga de Harry Potter*)
- **Hydraulx 2002** (*300, The Curious Case of Benjamin Button*)
- **Double Negative 1998** (*Inception, Iron Man 2, Sherlock Holmes, Prince of Persia: Sands of Time, Scott Pilgrim vs. The World*)
- **Animal Logic 1991** (*The Matrix, The Matrix Reloaded, Moulin Rouge!, House of Flying Daggers, Happy Feet*)
- **Weta Digital 1993** (*The Lord of the Rings, King Kong, Avatar*)

Siguiendo el camino de George Lucas varios directores de cine han fundado sus propias compañías de efectos especiales para poder plasmar sus ideas en pantalla, como en el caso de Peter Jackson (*Weta digital*), John Lasseter (*Pixar Animation Studios*), Robert Zemeckis (*Imagemovers Digital*), Robert Rodriguez (*Studios Troublemakers*), entre otros; las posibilidades se ampliaron de manera infinita en una industria tan extensa, por lo tanto, el cineasta se encuentra ante la difícil situación de entretener y formar, creando un tipo de películas que diviertan y, al mismo tiempo, provoquen la reflexión en torno a cuestiones fundamentales del hombre y el mundo.

Por otro lado, aunque la industria de los efectos especiales es una de las más solicitadas y reconocidas al momento de realizar largometrajes, actualmente se encuentra pasando por una crisis, en el periodo del 2003 al 2013 veintiún compañías han cerrado y declarado en quiebra, quizá el caso más famoso sea el de la compañía *Rhythm & Hues*, quien 11 días antes de recibir el Oscar a mejores efectos especiales por su trabajo en *Life of Pi (Una aventura extraordinaria)* 2012 de Ang Lee, se declaró en bancarrota. (*Documental Life after Pi*, Scott Leberecht, 2014)

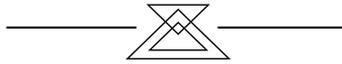


(www.lashorasperdidas.com, 31 de octubre del 2015)

En el 2014 los integrantes de la empresa sacaron un documental llamado *Life after Pi (La vida después de Pi)*, en donde exponen la situación de su empresa en particular y las razones por las cuales se fueron a la ruina, además la forma en la que la industria de los efectos especiales se maneja y los problemas que enfrentan.

Por ejemplo, todas las compañías de FX trabajan únicamente para 6 estudios cinematográficos (*SONY, Twenty Century FOX, Disney, Warner Bros, Universal y Paramount*) los cuales controlan los precios de producción debido a la amplia oferta que existe, además el gobierno ofrece beneficios fiscales al contratar empresas en países extranjeros, lo que obliga a las empresas nacionales a bajar el precio de su trabajo para poder obtener el contrato, sin embargo, una vez que se contrata a una empresa, el estudio ofrece un precio fijo por la cantidad de tomas que se acordaron, lo que significa que si la toma cambia o se lleva más tiempo del programado, la empresa de FX absorbe los gastos para poder pagarles a sus artistas el tiempo trabajado.

En la gala de los premios Oscar 2013, cientos de artistas se manifestaron para protestar por los despidos y la situación que viven los artistas dedicados a los efectos especiales, ya que la manera en que se maneja la industria los obliga a trabajar



en la mayoría de las ocasiones por proyecto, sin contrato y sin estabilidad laboral, además que la quiebra de las empresas dedicadas a esta rama es cada vez mayor dejando en el desempleo a sus trabajadores.

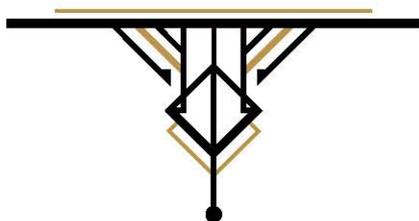
Lamentablemente sus protestas no han sido escuchadas, y a pesar de que los efectos especiales son una de las industrias más prolíferas en la cinematografía, la crisis actual podría llevarnos a una situación similar a la que se dio en la huelga de escritores de Hollywood, 2008, provocando el cese de labores de dichas empresas y el aumento de los costos de producción.

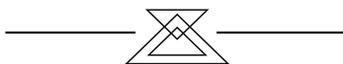


CAPÍTULO III



ANÁLISIS DEL IMPACTO DE
LOS EFECTOS ESPECIALES
EN 2 VERSIONES DE LA
PELÍCULA EL GRAN GATSBY



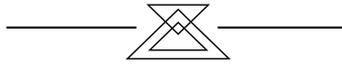


En capítulos anteriores hemos observado cómo los efectos especiales influyen en diferentes aspectos de las películas, en su industria, en su aceptación del público y su producción, así como en sus historias y guiones a lo largo del tiempo. No obstante, las hemos mencionado como casos generales, ya que muchas veces no existe un comparativo o un punto de referencia para poder calcular el alcance que los efectos especiales han tenido en los largometrajes.

Afortunadamente también existen casos en donde las nuevas adaptaciones o *remakes* nos permiten observar un comparativo, este es el caso de *El gran Gatsby*, considerada una obra maestra de la literatura, la cual ha tenido un gran número de adaptaciones tanto a la pantalla grande como para la televisión el teatro y la ópera.

No es de sorprenderse que sea una de las obras más representadas en la pantalla grande, ya que además de su valor literario, la descripción de sus escenarios y la época en la que se desarrolla, la dotan de una riqueza visual que es increíblemente atractiva para los espectadores, edificaciones inmensas estilo *Art Deco*, colores amarillos y dorados descritos en sus personajes, brillos y excentricidades la convierten en una pieza de interés visual para el cine. Anteriormente los efectos especiales para este tipo de películas se realizaban directo en el set, pero como veremos más adelante la innovación de las tecnologías y la evolución de los FX permite que algunos efectos se realicen directamente en la postproducción, sin la necesidad de tenerlos al momento de filmar.

En este capítulo de tesis haremos un comparativo entre dos versiones de la misma historia, una de ellas filmada con un



uso moderado (sino es que nulo) de efectos especiales, y la otra haciendo gala de los avances de la tecnología e incorporando los efectos en la mayoría de sus tomas.

Los datos en los que profundizaremos van desde gastos de producción hasta la opinión de la crítica, todo esto para poder darnos una idea de cuál ha sido el impacto de los efectos en este caso en concreto, si es que lo hubo, no sólo en su recaudación en taquilla, sino también en sus gastos de producción, así como tiempos de rodaje y comercialización, además de poder determinar la influencia del trabajo del diseñador audiovisual en todo este proceso.

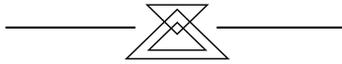


(Izquierda: www.bookriot.com, 31 de octubre 2015;
Derecha: www.screencrush.com, 31 de octubre del 2015)

3.1 NOVELA EL GRAN GATSBY

El gran Gatsby es una novela estadounidense publicada en 1925 y escrita por F. Scott Fitzgerald. Al momento de su publicación recibió críticas muy favorables y hoy en día es considerada una de las grandes piezas de la literatura Norteamericana.

La historia se desarrolla en New York en los años veinte, década marcada por avances tecnológicos; automóviles, iluminación eléctrica, el teléfono y el nacimiento del llamado “sueño americano”. El narrador de la historia es Nick Carraway, a través de sus ojos vemos y conocemos a todos los personajes.



Nick vive en West Egg y como vecinos tiene a los Buchanan, un matrimonio conformado por Tom y su prima Daisy, y del otro lado vive su misterioso vecino Jay Gatsby, el cual es famoso por sus ostentosas fiestas ofrecidas con regularidad a extraños y vecinos. Gatsby es el personaje principal, un suntuoso millonario del cual todos parecen conocer su nombre, pero ninguno su ocupación ni apariencia.

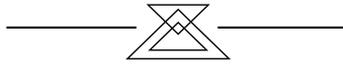
Una mañana Nick recibe la invitación a una de las fiestas brindadas por Gatsby, a la cuál asiste, después de una noche de llena opulencia y disfrute por fin conoce al anfitrión, con el cual queda en un almuerzo al día siguiente.

Aunque en un principio sus intenciones no son claras, pronto descubre su verdadero objetivo, Gatsby le pide arreglar un encuentro con Daisy, a la cual conocía de años atrás. Nick descubre además que en su juventud Daisy y Gatsby tuvieron una relación amorosa, y que ésta se vio truncada por su situación económica y la guerra.

Desde su reencuentro Gatsby y Daisy inician una relación amorosa, mientras que Tom insiste en que Nick conozca a su amante en turno, Myrtle, la esposa de un comerciante local, George Wilson, con el cual finge tener negocios para poder visitarlo y verse con su amante.

Nick es testigo de ambas relaciones y todo parece marchar bien, sin embargo, las cosas se complican cuando Tom conoce a Gatsby, del cual desconfía de inmediato y del que Daisy parece tener bastante admiración.

El desenlace de la historia se da cuando Gatsby visita a los Buchanan con la intención de confrontar a Tom y que Daisy lo abandone, sin embargo Daisy parece temerosa y confundida por lo que todos deciden ir a la ciudad a pasar el día, en el camino Tom carga combustible en el comercio de George, éste le confiesa que

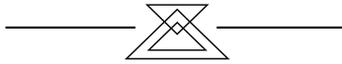


su esposa Myrtle lo engaña y planea llevársela lejos, no obstante Tom decide seguir con su camino. En una calurosa habitación de hotel el enfrentamiento y la confesión de Daisy por fin ocurren, sin embargo, Tom parece no tomarla muy en serio, comienza a menospreciar a Gatsby y a contar el pasado que ha descubierto de él, así como los turbios negocios que lo llevaron a su actual posición. Daisy horrorizada quiere irse así que deciden regresar a su casa, Gatsby toma su auto amarillo y se va con Daisy, Tom y Nick se van en un auto separado.

Cuando pasan cerca del taller de los Wilson, Myrtle sale a su encuentro confundiendo el auto de Gatsby con el de Tom, y viéndose incapaces de parar Myrtle es arrollada y muerta al instante; al pasar por el camino Nick y Tom ven el cuerpo en la carretera y Wilson le exige a Tom que le diga de quién era el auto que él venía conduciendo cuando pasó ya que fue el mismo que mató a su esposa.

Al llegar a su casa Nick se encuentra con Gatsby, quien se encuentra vigilando la casa de los Buchanan, en ese momento le confiesa a Tom que quien iba manejando era Daisy pero que ha vuelto a su casa a tranquilizarse, así que Nick y Gatsby velan casi toda la noche esperando noticias. Al siguiente día Nick tiene que trabajar, pero promete a Gatsby volver para la tarde, al regresar del trabajo se encuentra con la noticia de que Gatsby ha sido asesinado por Wilson y que los Buchanan se han ido de la ciudad y no han dicho a donde. Nick intenta que los conocidos y amigos de Gatsby acudan al funeral, sin embargo, nadie parece interesado en asistir, pero logra localizar a su padre, al final descubre partes del pasado de James Gatz (verdadero nombre de Jay Gatsby) y cómo se construyó a sí mismo de la nada con un origen humilde y austero, además de la manera en que había llegado a convertirse en la persona que él conoció.

La novela se desarrolla en los años dorados del jazz, en donde los excesos de una sociedad que celebraba el fin de la primera guerra



mundial llevaron a una de las crisis capitalistas más importantes de nuestro tiempo.

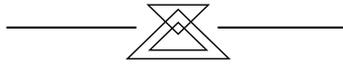
En el prólogo que realizó para la edición del 70 aniversario de *El Gran Gatsby* de la Editorial LOZADA, 2011, Argentina, Pablo Ingbert nos cuenta que:

... la concepción básica de la novela le debe bastante a la obra de Joseph Conrad El corazón de las tinieblas (1902), donde el narrador, que aquí se llama Marlow (en la obra de Fitzgerald el narrador es Nick Carraway) recuerda la historia de un personaje muy enigmático y moralmente oscuro a quien conoció en el final de sus días...

En la novela de Fitzgerald encontramos varios temas principales que van desde la alta sociedad, el dinero y el amor, sin embargo, las acciones del personaje principal, en este caso Jay Gatsby, se basan en sus anhelos y el deseo de tener una vida diferente a la suya, lo cual lo hace reconstruirse a sí mismo desde cero y se refleja en una de las citas más famosas del libro:

...Gatsby creía en la luz verde, el orgiástico futuro que, año tras año, aparece ante nosotros... Nos esquivó, pero no importa; mañana correremos más deprisa, abriremos los brazos, y... un buen día.... (Fitzgerald, p:228)

La novela representa no sólo esta época falta de valores pero al mismo tiempo llena de esperanza sobre el futuro, sino también el fracaso del sueño americano, el propio autor sufrió en carne propia un destino muy similar al de su protagonista, a sus 28 años ya gozaba de una buena reputación y fama debido a sus exitosas novelas y cuentos publicados, no obstante, era alcohólico, con una esposa diagnosticada con esquizofrenia, y prácticamente en la ruina murió a la edad de 44 años sabiéndose fracasado y olvidado. *El Gran Gatsby* significó en más de un sentido la cima de su carrera, tanto como logro artístico como a nivel de ventas, no obstante, su obra general comenzaría a ser valorada después de su muerte.



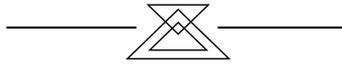
3.2 ADAPTACIONES ANTERIORES

En sus últimos años de vida, y como un medio de supervivencia, F. Scott Fitzgerald trabajó como guionista de la creciente industria del cine, trágicamente su trabajo fue menospreciado y su nombre omitido de los títulos de créditos, aún habiendo participado en el grupo de guionistas encargados de escribir *Gone with the wind* (*Lo que el viento se llevó*) 1939, (Bonet, Luis, www.lavanguardia.com, 12 de noviembre del 2015). Irónicamente sus novelas serían codiciadas por Hollywood después de su muerte, por mencionar algunos casos: *Tender is the night* (*Suave es la noche*) 1961 de Henry King, *The last Tycoon* (*El último magnate*) 1976 de Elia Kazan, con Robert De Niro, Tony Curtis y Jack Nicholson o la multipremiada *The curious case of Benjamin Button* (*El curioso caso de Benjamin Button*) 2008, dirigida por David Fincher y protagonizada por Brad Pitt y Cate Blanchet, basada en un relato de *Cuentos de la era del jazz*, 1922. (Inberg, Prólogo p:18)



(*The curious case of Benjamin Button* (*El curioso caso de Benjamin Button*),
David Fincher 2008, www.pinterest.com, 31 de mayo del 2016)

A pesar del basto legado literario que Fitzgerald dejó, su obra más famosa y más veces adaptada ha sido *El gran Gatsby*. Publicada en abril de 1925 fue rápidamente adaptada al teatro a principios de 1926, y ese mismo año llevada por primera vez al cine de mano de Herbert Benon; le seguirían la versión de 1949 de Elliott



Nugent, una más en 1974 dirigida por Jack Clayton, además de una producción británico-estadounidense (2000) producida únicamente para la televisión y dirigida por Robert Markowitz, la más reciente de sus versiones en la pantalla grande es la del 2013 del director australiano Baz Luhrmann.

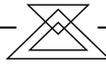
3.2.1 *THE GREAT GATSBY (EL GRAN GATSBY, 1926)*

Dirigida por Herbert Brenon y protagonizada por Lois Wilson como Daisy Buchanan y Neil Hamilton como Jay Gatsby, fue la primera adaptación de la novela a la pantalla grande apenas cuatro años después de ser escrita.

Desafortunadamente no existe material para ofrecer una reseña o crítica ya que la película se perdió, y no queda ninguna copia de esta versión del cine mudo a la que sólo sobrevive el tráiler y su cartel.



(*The Great Gatsby, El gran Gatsby, 1926, extracto del tráiler, www.youtube.com*)



La crítica de la época elogiaba el trabajo del director, el desempeño de los actores, en especial el de Lois Wilson, y el hecho de incluir la nota final del libro, pero se dividían sobre el resultado final de la película.

The Great Gatsby
Good Acting and Direction Put It Over
(Reviewed by Laurence Reid)

A VERY good job has been done by this picture—an adaptation of the novel and play. It offered material which necessitated the intelligent handling of characterization so as to keep its spirit intact. In other words, it depended upon the director emphasizing the central figure as he was emphasized in the novel and play to approach a "nearly perfect gentleman." This Herbert Brenson has done and so well has Warner Baxter responded that his performance is quite the best of his career and one of the best of the season.

A tragic figure is Gatsby, a product of the gutter who comes up in the world and tries to assume the culture which only goes with long-established generations of ancestry. The manner in which Brenson works is in showing the naive pride and helplessness of the man in attempting to "belong." Of course, Baxter has his work cut out for him, too.

It's a sophisticated story, told with first-rate lights and shadows. The spirit of the original is there with plenty to spare. It has its dramatic moments, its romantic scenes, its contrasts and conflicts. And it is splendidly acted by every member of the cast, including Lois Wilson, Neil Hamilton, William Powell, Hale Hamilton, and Georgia Hale.

The Cast: Warner Baxter, Neil Hamilton, Lois Wilson, William Powell, Hale Hamilton, Georgia Hale. Director, Herbert Brenson.

THEME: Drama of characterization revolving around the rise and fall of social climber whose profession is his own undoing.

PRODUCTION HIGHLIGHTS: The atmosphere and tone of production. The fine acting by Baxter and others in cast. The clever direction. The

Produced and distributed by Famous Players. Length, seven reels. Released November, 1926.



Herbert Brenson felt like a tyrant, the barber felt like a hangman, when Lois Wilson's hair was bobbed for "The Great Gatsby." And Lois wept all during the operation

(www.newyorker.com, 13 de enero del 2016)

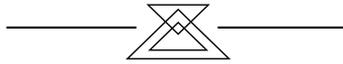
El New York Times escribió:

...La versión cinematográfica de El gran Gatsby es definitivamente un buen entretenimiento, pero al mismo tiempo, es evidente que se habría beneficiado por una dirección más imaginativa. Aunque el Sr. Brennan ha incluido la nota trágica al final, ha sucumbido a una serie de destellos de películas ordinarias sin incluir mucho en el camino de la sutileza. Ni él ni los intérpretes han logrado desarrollar plenamente los personajes...

The Great Gatsby (1926) Gold and Cocktails

Publicado: 22 de Noviembre de 1926

(www.nytimes.com, 29 de mayo del 2016)



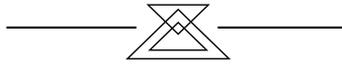
El matrimonio de los Fitzgerald se encontraba en Francia cuando esta película se estrenó, sin embargo tan pronto llegaron a Hollywood fueron al cine a verla, aunque no pudieron quedarse hasta al final, ya que en palabras de Zelda (esposa de F.Scott Fitzgerald) la película se sentía podrida” y decidieron abandonar la función, la descripción de este suceso está registrado en una carta de Zelda a su hija en la cual le comenta: Vimos *El gran Gatsby* en el cine, está **PODRIDA**, espantosa y terrible y nos fuimos (Collin, www.telegraph.co.uk, 29 de mayo del 2016), la palabra podrida estaba escrita en mayúsculas.

En todo caso debido a la cercanía temporal en que fue realizada esta versión se convertiría en la más fiel en cuando a vestuarios, maquillaje y peinado inclusive los gráficos ya que debió ser más fácil encontrar los materiales necesarios para representarlos, no obstante, como mencionamos con anterioridad nos es imposible juzgarlo con nuestros propios ojos.

3.2.2 *THE GREAT GATSBY (EL GRAN GATSBY, 1949)*

The great Gatsby (El Gran Gatsby, 1949), dirigida por Elliott Nugent y protagonizada por Alan Ladd y Betty Field, fue la segunda adaptación de la obra de Fitzgerald, 23 años después de la primera versión y nueve años después de la muerte del autor.

Estrenada durante el verano, la película tuvo una recepción mixta de la crítica y el público, la narrativa difiere un poco de la plasmada en la obra original, incluyendo a tres narradores que nos cuentan la historia a través de flashbacks de los momentos más importantes del libro. La película es relativamente corta, con una duración de tan sólo una hora con veintiséis minutos, por lo cual la trama va más orientada a relatar los hechos de la historia sin profundizar demasiado en los personajes, y dejando el romance



de Gatsby y Daisy como un suceso más de los acontecimientos en la película.

A diferencia del libro, en el cual vamos descubriendo el pasado de Gatsby poco a poco, en esta adaptación nos es revelado desde el principio por el mismo Jay Gatsby a Nick Carraway, haciendo hincapié en la vida oculta del protagonista y sus devaneos con los grandes Gansters en la época de la ley seca de lo Estados Unidos, obedeciendo más a moda por el cine negro (cine de gansters) que se desarrolló en el cine americano entre los años 30 's y 50 's.

Paramount sacó del mercado las copias en DVD de esta versión y no realizó más reproducciones de la misma, para dar prioridad a la nueva versión de 1974 protagonizada por Robert Redford. (F. John, www.weekendnotes.com, 14 de enero del 2016). Todavía es posible encontrar algunas copias de la adaptación de Nugent, sin embargo, la mayoría de las existentes pertenecen a coleccionistas privados.



(The great Gatsby, El gran Gatsby, Elliott Nungent, 1949)



EL GRAN GATSBY 1974

3.3 DESCRIPCIÓN DE LA ADAPTACIÓN (1974)

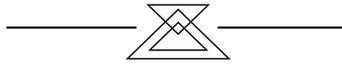
En esta adaptación de los años setenta, quien se encarga de contar la historia y nos va introduciendo a los personajes es Nick Carraway, en esta ocasión interpretado por Sam Waterston, primo de Daisy y amigo de la universidad de Tom. Nick visita a los Buchanan para retomar viejas amistades, al llegar a la mansión se encuentra con una Daisy (interpretada por Mia Farrow) muy sobreactuada con una voz chillona y un acento algo fingido.

Cuando regresamos a casa de Nick nos invaden imágenes del gran festejo que se llevará a cabo en la casa de al lado, la mansión de Gatsby, la cámara recorre la cocina, la alberca y a los músicos, contrastando la opulencia del festejo con la humilde cena de Nick, quien al día siguiente es invitado a una de las grandes fiestas que ofrece su vecino.



*(The great Gatsby,
El gran Gatsby, 1974,
Jack Clayton, online,
Derecha 0:31:25,
Izquierda: 1:15:30)*



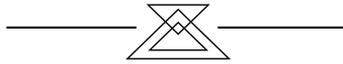


La gran celebración en la casa de Gatsby trata de retratar el espíritu de los años 20's, lo salvaje de la juventud y lo moderno de sus bailes y diversiones, así como el brillo de toda esa lozanía y la certeza de un futuro próspero para todos. Durante los minutos en que dura la toma se nos muestran primeros planos de parejas bailando y vestidos con muchísimas lentejuelas contoneándose por toda la fiesta, sin embargo, aquellos bailes se ven demasiado coreografiados, todos bailan de la misma manera y con casi los mismos pasos.

Quién más resalta en toda la producción es Robert Redford, quien encarna al protagonista, Jay Gatsby, lo enigmático del personaje está bien planteado, pero es todo lo que puede aportar, una actuación algo plana y falta de matices y un personaje poco desarrollado, no conocemos su pasado sino hasta el final (como sucede en el libro), y tampoco logramos entender del todo su obsesivo amor por Daisy, el cual en el libro tiene más que ver con el deseo de alcanzar un status social que con el romance en sí. En esta versión se reduce todo a una simple historia de amor fallido, esto sin tomar en cuenta que la química entre los actores es prácticamente nula: Mia Farrow, alegaba que el actor estaba mucho más preocupado por el escándalo del Watergate, que había estallado en aquella época en Washington D.C., que en crear una empatía con ella. (Álvarez, www.extracine.com, 3 de marzo del 2016)



(*The great Gatsby*, *El gran Gatsby*, 1974, Jack Clayton, online, minuto 1:42:16)



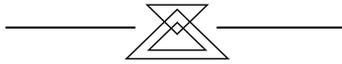
En cuanto a la utilización de efectos especiales se nota que la mayoría de estos se realizaron directamente en el set y con un escaso uso de postproducción, lo más notorio es el uso de maquillaje correctivo para los actores, efectos de iluminación especialmente para las escenas exteriores de las fiestas, además de las luces en interiores se ven un poco falsas sobre todo en el taller de Wilson, por lo que resulta visible que este tipo de tomas se realizaron en sets de grabación construidos y no en locaciones, esto era relativamente normal para los años 70's ya que el uso de efectos digitales se empezó a popularizar a finales de la década y se reservaban para las películas de ciencia ficción.

La colorimetría dista un poco de la descripción del libro, en el que se describen colores cálidos especialmente amarillos y dorados, y en ésta versión sobresalen mucho más la paleta de colores fríos.

El resultado final es una película muy clásica en su realización, que no arriesga ni brinda ninguna novedad (en cuanto a efectos especiales) al género de cine histórico al que pertenece; aunque respetuosa del texto original, trata de retratar la esencia de los años 20's pero de una manera nostálgica y melancólica abusando de las transiciones y transparencias, y que en su conjunto no ofrece nada interesante ni propositivo.

3.3.1 GUIÓN

El guion de esta adaptación corrió de las manos de uno de los directores más prestigiosos del cine, Francis Ford Coppola, que para aquel año aun no era una figura reconocida en la industria. Antes de que el proyecto cayera en sus manos el guionista para esta adaptación era el novelista Truman Capote, quien para esta adaptación había hecho un borrador en el que el personaje de Nick Carraway era homosexual y Jordan Baker lesbiana, (www.imdb.com, 23 de marzo del 2016). Cuando se le preguntó acerca



de esto él respondió: ...*(Paramount)* me pidió que hiciera el guion. *Acepté porque me encanta el libro, aunque no lo había leído hace muchos años...* también mencionó;

...Terminé un guion que era ágil y fiel a Fitzgerald. Había tres productores en este proyecto y finalmente uno de ellos me dijo, -El problema es que su guión es El gran Gatsby. Es demasiado literal-. Dije que en ese caso se deberían conseguir a alguien más para hacerlo. Así lo hicieron y ya saben lo que pasó...

(Otsuky, www.history.sffs.org, 3 de marzo del 2016)

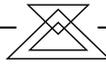
Así que tras rechazar el guion Jack Clayton llamó a Coppola para hacer una reescritura de última hora. Para realizar el libreto se basó en el trabajo de Fitzgerald, no sólo en la obra a realizar si no en todos sus trabajos anteriores para encontrar el estilo del autor y la manera en que sus personajes se comunicarían. En el artículo *Gatsby and me* de la revista *Town & Country*, Coppola menciona:

...Me sorprendí al encontrar que no había casi ningún diálogo entre Daisy y Gatsby en el libro, y estaba aterrado de que tendría que hacerlo todo desde cero, así que hice una rápida revisión de los cuentos de Fitzgerald, muchos de ellos hablaban sobre un muchacho pobre y una chica rica, esto me ayudó a encontrar una auténtica manera de hacer los diálogos...

(Coppola, www.townandcountrymag.com, 29 de mayo del 2016)

Finalmente, sólo un mes después se estrenó la primera parte de *The Godfather* (*El padrino*), y *El gran Gatsby* se convirtió en el último guion que escribió Coppola de manera directa.

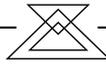
El guion es muy fiel a la historia del libro en cronología y diálogos, están los principales elementos y sucesos de la historia, quizás el cambio más importante es la omisión de la frase final del libro que es sustituida por una opinión de Nick Carraway.



(Izquierda: imagen de la película *El gran Gatsby* 1974. Derecha: Francis Ford Coppola, www.townandcountrymag.com, 3 de marzo del 2016)

3.3.2 PRODUCCIÓN

La película fue distribuida por Paramount, con una clasificación PG 13 (*Parental Guidance for kids under* (Supervisión paterna para niños menores de 13 años) y con una duración de 114 minutos, se estrenó el 28 de marzo de 1974. Fue producida por Robert Evans a la cabeza del proyecto, aunque al final quedó a cargo de David Merrick. Esta película en especial estuvo plagada de cambios en su etapa de pre producción, para el papel del enigmático millonario Jay Gatsby fueron considerados actores como Warren Beatty y Jack Nicholson pero rechazaron participar en el proyecto, finalmente fue Robert Redford el encargado de dar vida al personaje masculino. Para el papel de Daisy Buchanan se pensó desde el principio en Ali McGraw, entonces esposa de Robert Evans, sin embargo, al separarse el matrimonio se buscaron actrices como Natalie Wood, Faye Dunaway, Candice Bergen, Katherine Ross o Lois Chiles, al final terminó siendo interpretado por Mia Farrow, quien no llegaba ni a los treinta



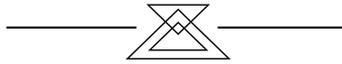
años de edad y que estaba embarazada al comenzar el rodaje. (Clemente, www.revistavanityfair.es, 12 de marzo del 2016)

La película costó alrededor de \$ 6,500,000 millones de dólares para su producción y fue una de las más publicitadas de su año, para su semana de estreno ocupaba las portadas de algunas de las revistas más importantes de la época *Vogue*, *Time*, *People*, *Newsweek* y *Revista GQ*. (Paatsch, www.news.com.au, 12 de marzo del 2016)



(Izquierda: www.objetivocine.es, 12 de marzo del 2016;
Derecha: www.pinterest.com, 12 de marzo del 2016)

El aire de glamour que es propio de la era del jazz es plasmado en la película por su director de arte Jon Box, con una extensa muestra de decoraciones que adornan las habitaciones y los jardines con elementos propios de la época. Las dos locaciones clave para el transcurso de la película estaban en dos países diferentes. La mansión de Gatsby se encuentra en los Estados Unidos en el estado de Rhode Island, mientras que la lujosa casa de los Buchanan fue formada en un set de rodaje en los famosos *Pinewood Studios* en el Reino Unido. (Sichen, www.graciousstyle.com, 12 de marzo del 2016)

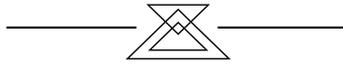


(Mansion Rosecliff, Rhode Island, (Mansión de Gatsby),
www.graciousstyle.com, 12 de marzo del 2016)

El vestuario fue otro factor de importancia en la realización de esta versión, el encargado de realizarlo fue Theoni V. Aldredge, quien ganó el Oscar a mejor vestuario por su labor en la película, para éste se utilizaron tonos claros y pasteles, típicos de los años 20's, como lilas, rosas suaves, nudes, azules y blancos, especialmente en los trajes de Daisy y Gatsby. También elementos como los volantes, flecos y lentejuelas, se usaron además de sombreros, bandas, turbantes y todo tipo de complementos para la cabeza, así como collares de perlas, pendientes largos y joyas art decó. (Martín, www.objetivocine.es, 12 de marzo del 2016)



(*The great Gatsby*, *El gran Gatsby*, 1974, Jack Clayton, online, minuto 0:52:07)



Podría pensarse que el hecho de tener escasos efectos digitales pudo aligerar los costos de producción, sin embargo, muchas veces sucede lo contrario, ya que el uso de efectos realizados directamente en el set implica el trabajo de más personas, así como una planeación más precisa por lo que los costos se elevan.

En este caso el presupuesto dispuesto para esta película correspondía en su tiempo a una súper producción, que contó no sólo con la construcción de escenografías exclusivas sino también con la renta de edificaciones que pudieran representar la ostentosa de sus personajes protagónicos, además del trabajo de maquillaje y vestuario que se necesitó para toda la producción, actores principales y en algunas escenas más de 30 extras.

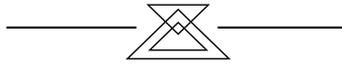
En la actualidad, en muchas ocasiones ya no se necesitan estos escenarios en físico, ya que se sustituyen con escenografías virtuales y el uso de *green screen*, lo que en muchas producciones abarata no sólo los costos sino también los tiempos de producción.

3.3.3 RECEPCIÓN DEL PÚBLICO Y CRÍTICA

Para el momento de su estreno *El gran Gatsby* era una de las películas más esperadas, tenía una buena producción y un elenco prometedor, sin embargo, la película recibió malas críticas desde el momento de su estreno.

Vincent Canby escribió para el *New York Times* encontramos esta última versión de *Gatsby* sin vida y no muy entretenida, mientras que Jay Cocks en la revista *Time* señaló: *Fiel a la letra de la novela de F. Scott Fitzgerald, pero pierde por completo el objetivo.* (Birdchard, americanfilm.afi.com, 14 de marzo del 2016)

Aunque la crítica rescataba la actuación de Redford, Mia Farrow no salió bien librada con su interpretación de Daisy Buchanan, el



famoso crítico de cine Robert Ebert dijo sobre la película:

... No podemos penetrar en el misterio de Gatsby. Pero para ser honesto, tampoco podemos entender qué tiene de especial Daisy Buchanan. No, de la manera en que fue interpretada por Mia Farrow, todos los chirridos, el narcisismo y la sofisticación vacía. En la novela, Gatsby no entiende que él es demasiado bueno para Daisy. En la película, nunca entendemos por qué pensaba que ella era lo suficientemente buena para él. Y eso es lo que falta...

(Ebert, www.rogerebert.com, 15 de marzo del 2016)

Ebert también nos da un consejo en su crítica: *Se necesitaría aproximadamente el mismo tiempo para leer la novela de Fitzgerald como para ver esta película - y eso es lo que yo recomiendo.* (www.rogerebert.com, 15 de marzo del 2016)

Los Rotten Tomatoes⁴, uno de los sitios más populares y con más influencia en las puntuaciones de cine, le otorga un 39% de frescura y la opinión del público un 47% -en *Rotten Tomatoes* una buena crítica debe alcanzar una calificación mínima de 60%- (www.rottentomatoes.com, 15 de marzo del 2016) que si bien no son muy favorecedoras, el resultado en taquilla fue bastante aceptable al triplicar su costo en producción.

3.3.4 RECAUDACIÓN

Su recaudación total fue de \$26,533,200 millones de dólares durante su exhibición en las salas de cine, mientras que en su formato para renta sumó la cifra de \$14,200,000 millones de dólares hasta la fecha. (www.imdb.com, 15 de marzo del 2016)



EL GRAN GATSBY 2013

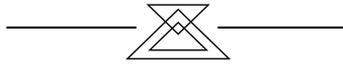
3.4 DESCRIPCIÓN DE LA ADAPTACIÓN (2013)

La más reciente adaptación de la novela de *The great Gatsby* (*El Gran Gatsby*) corrió a manos de uno de los más excéntricos directores de la actualidad, Baz Lurhmann, conocido en la industria por sus tomas arriesgadas y vertiginosas a la par de su extravagancia y excentricidad, y de un reparto de actores consolidados en Hollywood, Leonardo DiCaprio como Jay Gatsby, Carey Mulligan como Daisy Buchanan, Tobey Maguire como Nick Carraway e Isla Fisher como Myrtle Wilson.



(www.lashorasperdidas.com, 20 de marzo del 2015)

En su versión de *El Gran Gatsby*, el exceso es lo que prevalece, la recreación de Nueva York de los años veinte es convincente en cuanto a arquitectura y diseño de vestuario, pero llevada a la modernidad haciéndola lucir contemporánea y actual, además



del uso de tomas en 3D y con música de Lana del Rey y Beyonce. El lujo reflejado en los autos y en la construcción de las ciudades sobresale de lo demás, tratando de retratar la era del jazz en la que se desarrolla la historia, sin embargo, es esta misma exuberancia quien juega en contra de esta adaptación.

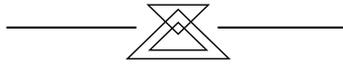
Mientras la trama transcurre, en pantalla nos invaden tomas pensadas únicamente para las salas en 3D, panorámicas hechas digitalmente, fiestas exóticas y parrandas que parecen no acabar nunca, la ciudad parece estar en una fiesta constante de la que sólo podemos librarnos pasados los 40 minutos de empezada la película, es en este punto cuando las actuaciones de sus protagonistas comienzan a brillar, *Leonardo Dicaprio juega como un loco que se vuelve cada vez más furioso. Apoyado en su amistad con la mafia, el guion le permite evolucionar en un registro más complejo.* (Veunac, www.revistagq.com, 20 de marzo del 2016)

Por otra parte, todo este extravagante desfile de adornos dotan a esta adaptación de una modernización técnica que no es muy común en películas de época o históricas, la indumentaria fue uno de sus más grandes aciertos logrando ganar el premio Oscar a mejor vestuario, mismo premio que ganó su diseño de producción, además el tema *Young and beautiful* que formó parte del *soundtrack* fue nominada a un Grammy como mejor canción original para un medio audiovisual.



(*The great Gatsby*, *El gran Gatsby*, Baz Luhrmann, 2013)

Una de las escenas más memorables es la del accidente de auto, en donde Gatsby y Daisy arrollan a Myrtle Wilson que sale de la nada durante la noche para interceptarlos, el uso de la cámara lenta permite al espectador apreciar mejor la escena que termina



con los ojos de Dr. T.J. Eckleburg como un simbolismo que es igualmente utilizado en el libro. Al contrario de su antecesora esta versión estuvo plagado de efectos digitales, ya sea por el estilo particular de su director o por la facilidad de nuestra época que hace de este tipo de herramientas una constante en la industria.

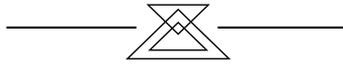
3.4.1 GUIÓN

El guion de esta adaptación corrió por parte de Baz Luhrmann y Craig Pearce, quienes ya habían trabajado juntos en largometrajes como *Romeo+Julieta* (1996) y *Mouling Rouge (Amor en rojo)* 2001, cabe destacar que Lurhman no leyó la novela, sino que lo escuchó en audiolibro durante un vuelo comercial. (Welch, Florence, Revista Interview, 20 de marzo del 2016)

La película comienza con la narración de Nick Carraway desde un centro psiquiátrico en el cual está recluido por problemas de ansiedad, insomnio y alcoholismo, él es el hilo conductor de la historia y nos presenta a los personajes.

En un dialogo con su doctor Nick confiesa que se siente harto de las personas y asqueado del mundo, nadie le parece lo suficientemente bueno y sólo una persona está a salvo de su mal juicio, Gatsby, además confiesa que es una de las mejores personas que ha conocido y que conocerá en su vida, esto toma importancia ya que en palabras del director (*The great Gatsby*, 2013, DVD, entrevista al director, escenas eliminadas) uno de los principales puntos de vista dentro de la película es el de Nick Carraway, ya que quiere mostrarnos el por qué él se forma esta impresión de Gatsby, poniendo un especial interés en la relación entre estas dos personas.

La narración continúa en retrospectiva y en forma de flash back a través de las palabras que Nick se encuentra plasmando en su



relato en una máquina de escribir, recurso que Lurhmann usó con anterioridad en el *Moulin Rouge (Amor en rojo)* 2001, en esa ocasión, fue Ewan McGregor quien escribía la historia.

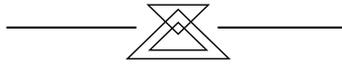


(*Moulin Rouge, Amor en rojo*, 2001, Baz Lurhmann)

Al ubicarnos ya en los años 20's la historia transcurre casi del mismo modo en que los acontecimientos fueron sucediendo en el libro, quizás los cambios u omisiones más importantes son la relación que desarrolla Nick con Jordan Baker, una amiga de Daisy, y quién, al igual que nuestro narrador, es testigo de todo el drama alrededor de la familia Buchanan. Jordan y Nick mantienen una relación amorosa mientras transcurre el romance entre Gatsby y Daisy, no obstante, esto fue omitido de la película, dejando sólo algunos indicios del coqueteo entre ambos.



(*El gran Gatsby, The great Gatsby*, 2013, Baz Lurhmann,
Escena eliminada Nick & Jordan, DVD, minuto 2:10)



Otro acontecimiento diferente es el funeral de Gatsby, aunque nos muestran muy poco sobre éste y los intentos de Nick en encontrar a algún amigo para que asista, en el libro se cuenta cómo Nick encontró al padre de Gatsby, un viejo humilde que estaba agradecido con lo generoso que había sido su hijo con él monetariamente y al que admiraba profundamente al haberse convertido en un hombre importante y rico. Estas escenas fueron filmadas para la película de Luhrmann pero fueron omitidas en el metraje final, e incluidas únicamente en el DVD como final alternativo.

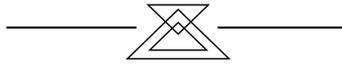


(*El gran Gatsby, The great Gatsby*, 2013, Baz Luhrmann,
Escena eliminada Final alternativo, DVD, minuto 4:08)

3.4.2 PRODUCCIÓN

En el 2011 *The Hollywood Reporter*⁴ anunció la confirmación de una nueva versión de *The Great Gatsby* (*El gran Gatsby*) a manos del cineasta australiano Baz Luhrmann, quien filmaría esta nueva adaptación con tecnología 3D en Australia, principalmente en la ciudad de Sydney.

La vocera del *Premier of New South Wales* (Sydney), dijo a la prensa que la película traería a la economía de Australia una inversión de 118 millones de dólares, además de dar empleo a 275 personas para la pre-producción y 400 personas para el



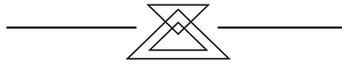
elenco y extras durante las 17 semanas de filmación, sin contar las personas necesarias para las 30 semanas de post producción y efectos visuales. (Giardina, www.hollywoodreporter.com 23 de marzo del 2016)

Esto es un indicio de cómo ha cambiado y evolucionado la industria y el impacto que los efectos digitales y el trabajo del diseñador han tenido en ella. La planeación de una película ahora además de contemplar todo el trabajo de filmación tiene espacio además para la categoría de postproducción y en este caso como en las películas con gran cantidad de efectos digitales estos tiempos son cada vez más amplios para poder obtener las imágenes deseadas con la calidad necesaria para hacer ver estas imágenes lo suficientemente verosímiles según sean las necesidades del filme.

Para la recreación de las locaciones, en lugar de utilizar la ciudad de Nueva York y Long Island, donde se sitúa la mayor parte de la novela de F. Scott Fitzgerald, *Luhrmann*, se trasladó a ciudades de su país natal. El *Valle de Cenizas*, que se describe en la novela como el desolado terreno situado entre Nueva York y West Egg, es en realidad la ciudad de Balmain. La mansión que se encargó de representar la enigmática morada de Gatsby es una escuela de negocios, *The Manly Business School*; a su vez el edificio *St. Patrick's Seminary* representó el exterior de la casa de Gatsby, algunas palmeras en la zona tuvieron que ser retiradas temporalmente para dar la apariencia de ser la costa este de los Estados Unidos. (Hiscock, www.telegraph.co.uk, 11 de mayo del 2013)



(Ciudad de Balmain, Valle de las cenizas, www.telegraph.co.uk, 23 de marzo del 2016)

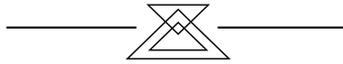


La encargada de realizar el exhaustivo trabajo de diseño de producción fue Catherine Martin, esposa del director y colaboradora asidua de sus películas, Martin tuvo que crear desde cero todos los escenarios, y fue la encargada del vestuario, pieza angular en el resultado final del largometraje.

El estilo predominante y requerido por la época de los años 20's fue el *Art Deco*, esta corriente artística está asociada con la *Machine Age*⁵ que tiene una sensación automotriz e industrial; el cromo, el cuero y la laca de alto pulido son típicos materiales utilizados en este estilo, formas geométricas, incluyendo esferas, triángulos, zigzags, rayos de sol y galones a menudo pueden estar dispuestos en patrones simétricos. (Egan, www.studentpulse.com, 23 de marzo del 2016) Varios de estos elementos están dispuestos en la película a modo de decoración, principalmente en la mansión de Gatsby, como en sus pisos y habitaciones.



. (www.graciousstyle.com, 23 de marzo del 2016)
Imagen superior: Decoraciones en interiores configuradas geométricas, triángulos y zigzags, en cuero marfil con líneas doradas, Imagen inferior: Decoraciones en interiores en los pisos figuras geométricas de soles, estilo *art deco*.



Martin y su equipo de trabajo investigaron en las librerías del *Fashion Institute of Technology* y el *Costume Institute* en el Museo Metropolitano de Arte de Nueva York para basar su diseño de producción, lo que junto a imágenes de la época y el propio libro de Fitzgerald les ayudó a dotar de vida propia a los escenarios. (Doménech, www.cinefagos.es, 23 de marzo del 2016)

A pesar del buen trabajo realizado por Martin, quizá el más grande error de diseño de producción se dio en la controversia que generó la elección del automóvil de Gatsby, para esta versión se eligió un Duesenberg Model J Whittel Coupe, auto cuyo año de fabricación es el 1932, unos diez años después de los sucesos narrados en la historia, además no se trataba de un modelo original sino de una réplica con la carrocería de plástico montada sobre el motor de un Ford V8 de los años ochenta y la transmisión de un Lincoln. (Botin, www.w-75.com, 23 de marzo del 2016).

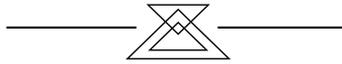
Podría parecer un error mínimo ya que en la novela no se menciona el modelo exacto del auto;

... Era color crema intenso, brillante de níquel, hinchado aquí y allá en su monstruosa longitud de triunfantes cajas de sombreros y cajas de cenas y cajas de herramientas, y cubierto a manera de terraza por un laberinto de parabrisas que reflejaban una docena de soles...

(Fitzgerald, F.Scott, *El gran Gatsby*: 97)

⁴The Hollywood Reporter es una revista de entretenimiento estadounidense. Su enfoque es principalmente hacia el panorama cinematográfico estadounidense. Fue el primer periódico en manejar temas relacionados con la industria cinematográfica.

⁵Machine Age, es una época que incluye principios del siglo 20. Considerado como un periodo en el tiempo entre la primera y segunda guerra mundial, que forma parte tardía de la era industrial.



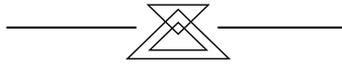
Sin embargo, el año de fabricación no coincidía en absoluto con todo el diseño de producción de la película que trataba de representar los años 20's, además que el auto tiene un gran protagonismo en los sucesos de la historia.

3.4.3 USO DE LOS EFECTOS ESPECIALES

El estilo particular del director Baz Lurhmann hizo que los responsables de los efectos especiales tuvieran que modernizar una historia desarrollada hace casi cien años, para darle a la película un dinamismo que no es muy común en largometrajes históricos.

La compañía principal encargada de la realización de los efectos fue *Animal Logic* quien trabajó en más de 590 planos, aunque la película tuvo más de 1500 tomas modificadas digitalmente con el uso de efectos especiales; los otros proveedores externos fueron *ILM*, *Prime Focus*, *Method*, *Iloura*, *Rising Sun Pictures* y varios artistas más, acreditados y sin acreditar. (Kaufman, www.library.creativecow.net, 11 de enero del 2017)

Una de las principales tareas del equipo de efectos especiales fue la realización de escenarios y exteriores necesarios en la película, como son; las mansiones donde viven los protagonistas, jardines, interiores e icónicos lugares que recrean del New York de los años 20's, ya que la película se filmó enteramente en Australia. Se utilizó una combinación de referencias históricas, arte conceptual y filmaciones de Nueva York, 175 artistas de la compañía *Animal Logic* trabajaron más de 18 meses, con extensas labores de croma y fondos creados digitalmente (*Matte painting*), y se usaron programas de modelado 3D como *Nuke* y *Maya*. (Padilla www.etvisual.com, 11 de enero del 2017)



Julian Dimsey, supervisor de efectos especiales de *Iloura* dijo: *Probablemente el 10 por ciento de los montones de basura eran reales y el resto éramos nosotros.* (Kaufman, www.library.creativecow.net, 11 de enero del 2017)



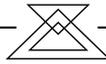
(*Time Square Croma*, www.fxguide.com, 11 de enero de 2017)



(Diseño 3D, www.fxguide.com, 11 de enero de 2017)

Después de la creación de los fondos y de la adición de las escenas filmadas con uso de *croma*, el departamento de composición se encargó de dotar a los *renders* de las texturas y luces necesarias para conseguir el efecto deseado en conjunción con el departamento de arte, uno de los elementos clave para la atmosfera de la película fue la creación de los efectos de humo y polvo.

Con ayuda de algunos *presets*⁶ como *Fume* se desarrolló una biblioteca con diferentes tipos de humo para dar la libertad de crear la apariencia que mejor se adaptara al tiro de cámara. La



biblioteca contenía más de 100 diferentes tipos de humo, grueso o *wispy*, negro, gris o blanco, etc. (Kaufman, www.library.creativecow.net, 11 de enero del 2017) En cuanto a la iluminación, Andy Brown, supervisor de efectos visuales de *Animal Logic* señaló: Todas las luces fueron modeladas individualmente, las codificamos de forma que cada bulbo tuviera un color diferente y luego los espaciáramos (rojo, verde, azul, magenta). (Failes, www.fxguide.com, 12 de enero del 2017)

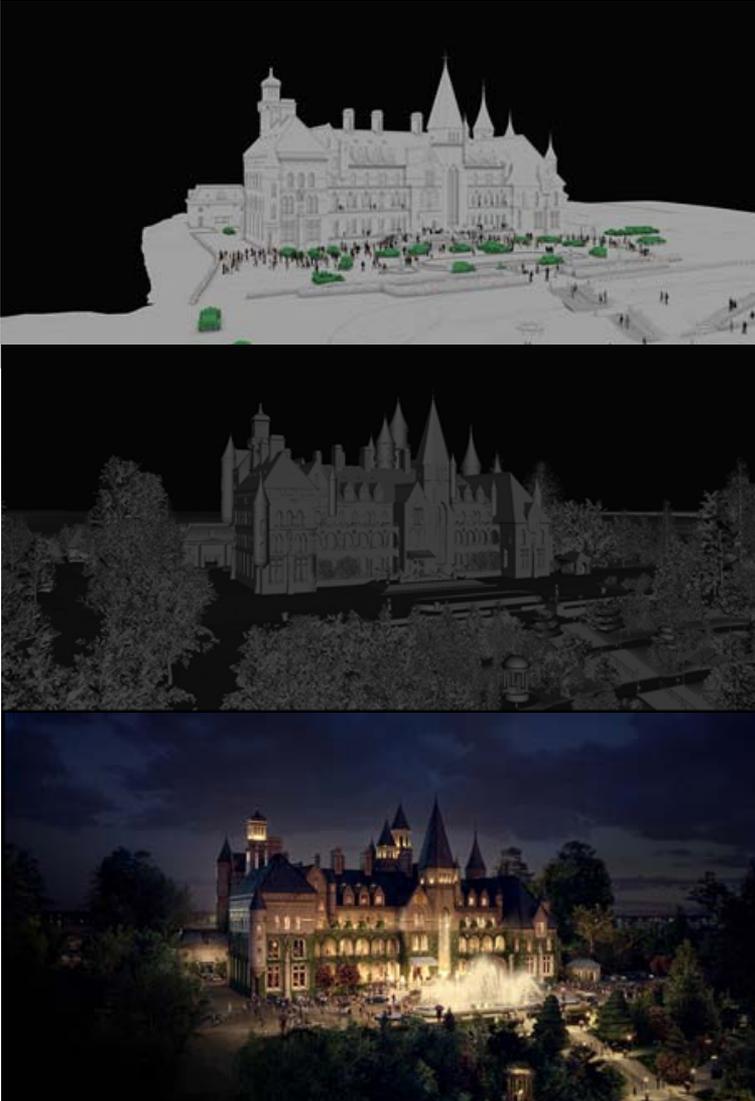
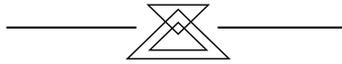


(Color, www.fxguide.com, 11 de enero de 2017)



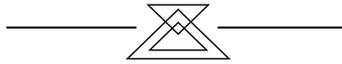
(Iluminación, www.fxguide.com, 11 de enero de 2017)

Para la mansión de los Buchanan, la de Gatsby y la cabaña de Nick, se modelaron artes conceptuales *CGI* (*Computer Generated Imagery*) para las tomas panorámicas, las mansiones eran históricamente precisas, y los jardines que lo rodeaban estaban diseñados para ser “clásicos”, mientras que el jardín de Gatsby es más del estilo “nuevo rico” con tendencias modernas como los jardines orientales. (www.animallogic.com, 12 de enero del 2017)



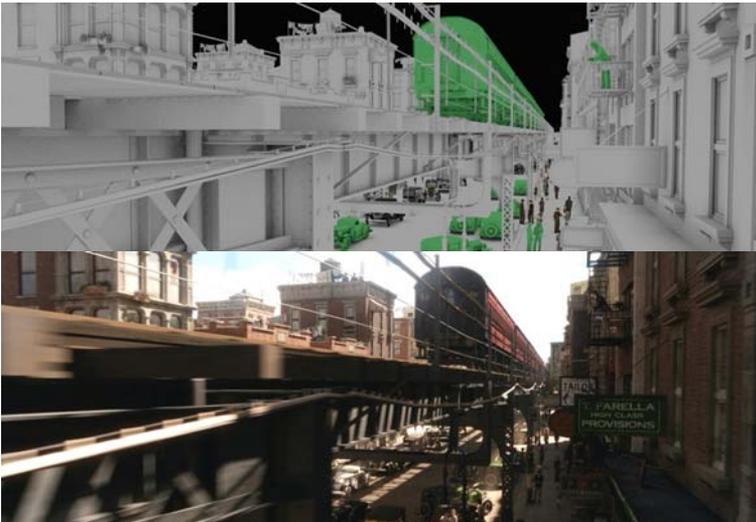
(www.library.creativecow.net, 12 de enero de 2017)

⁶Presets: Sets o herramientas con parámetros establecidos que en el caso de la edición de videos sirven para lograr un efecto determinado.

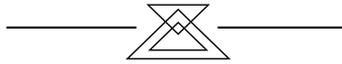


Animal Logic dividió a Nueva York en diferentes conjuntos para las diferentes locaciones, luego creó detallados renders de cada una de ellas. Andy Brown dijo: *Construimos alrededor de 20 edificios y luego los volvimos a vestir con diferentes ventanas, muebles rotos y basura en las calles y autos los extras animados se agregaban con ayuda del software MASSIVE.* (Failes, www.fxguide.com, 12 de enero del 2017)

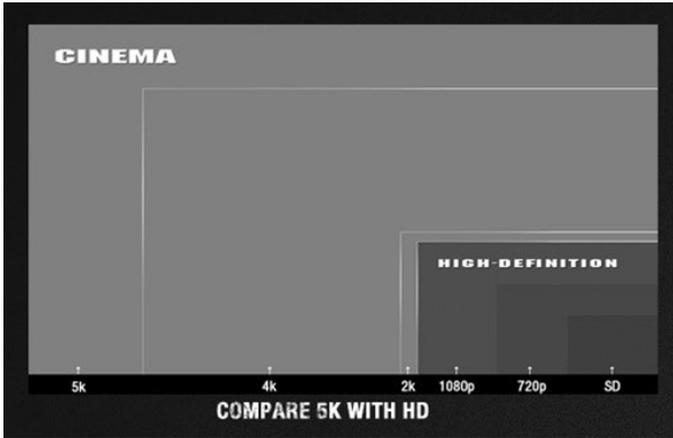
Largos tiros de cámara, como el del puente de Queensboro, se realizaron en combinación de video en alta resolución y construcción de estructuras *matte painting*. Quien haya leído la novela sabrá que esta escena es importante para determinar el carácter del personaje principal Jay Gatsby, sería una escena peligrosa de filmar debido a la velocidad y movimientos con los que tendría que manejar el protagonista, sin embargo, al ser ayudados por la animación del set y el montaje en la postproducción, hace que la vertiginosidad de la escena corresponda y ayude profundizar en los personajes, ayudando así tanto a la credibilidad de su historia como a la película en conjunto.



(www.animallogic.com, 12 de enero del 2017)



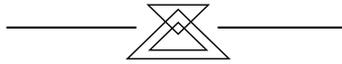
La película fue filmada con cámaras *RED EPICS*, una de las más completas del mercado con una alta definición de 5k, y cámaras estereoscópicas que simulan la visión binocular del ser humano y son capaces de captar video en 3D.



(Tamaño de resoluciones de video,
www.naturapixel.com, 12 de enero del 2016)

Aunque estos elementos fueron de gran ayuda al momento de obtener la mejor calidad de imagen posible, también trajo consigo otros retos técnicos, Andy Brown dijo: *Una de nuestras mayores preocupaciones fue el tracking o seguimiento de objetos*, [ya que al ser filmada con lentes binoculares y videos en croma la sincronización tenía que ser precisa para que los efectos fueran lo más realistas posibles], *teníamos cámaras testigos que disparaban 360 fotogramas, lo que nos ayudó a rastrear todas las placas en el ecualizador 3D para asegurarnos de que teníamos modelos de seguimiento a fin de que ambos ojos de la cámara realizaran un rastreo adecuado*. (Failes, www.fxguide.com, 12 de enero del 2017)

El jefe del departamento de efectos especiales fue Chris Godfrey, quien después del estreno en el Festival de Cannes, publicó un video en su cuenta personal de Vimeo con un *footage* de los efectos utilizados en la película comparando el antes y después



con el siguiente mensaje; *Baz ha accedido amablemente a dejarnos liberar este video de “antes y después” para mostrar el trabajo de nuestro equipo en su película El gran Gatsby.* (www.vimeo.com, 30 de mayo del 2016) Además, publicó 5 videos más, cada uno con las escenas completas, comparando cómo fueron filmadas en *croma* y cómo se les añadieron los efectos para el resultado final.



(*Gatsby VFX from all vendor*, Chris Godfrey, vimeo, minuto 3:15)

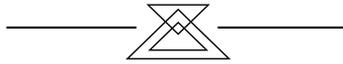
Al cuestionar a Tony Clark, co-fundador de *Rising Sun Pictures* sobre su participación en el film, él dijo:

...Muchas películas que salen en este momento son muy similares, pero ésta era muy diferente, Gatsby creó un mundo único para que los personajes habiten, pero lo hizo de una manera muy estilizada y hermosa. Como artistas de efectos visuales nos encanta hacer volar las cosas, pero también valoramos las oportunidades más raras para crear mundos completos para que los personajes puedan vivir en ellos...

(Padilla, www.studiodaily.com, 12 de enero del 2017)

3.4.4 RECEPCIÓN Y CRÍTICA

Cuando en el mundo del cine se decide hacer la adaptación de un libro, las opiniones siempre salen a la luz sea cual sea el resultado, la constante siempre será “el libro es mejor”, claro está, esto se debe a que al leer un libro todo su contenido corre por parte de nuestra imaginación y es muy difícil que la visión de otra persona pueda superar nuestras propias expectativas. El caso de la obra emblema de Fitzgerald no es excepción, tal parece que



ninguna de las versiones ha logrado estar a la altura del escrito original, si a esto le sumamos que dicha obra es considerada una de las mejores de la literatura universal, el reto es aún mayor.

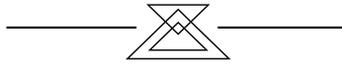
Para esta versión actualizada la crítica no fue muy suave al momento de emitir una opinión, por ejemplo, uno de los sitios web más populares y con más influencia en las puntuaciones de cine, *Rotten Tomatoes*, le otorgó un 48% de frescura, es decir, podrida en sus estándares, aunque el puntaje de la audiencia le dió un 67%, en otros sitios como el *IMDb* (*Internet Movie Database*) cuenta con un ranking de 7.3 en una escala de 10.

En otros medios, como el *New York Times*, la crítica no fue tan dura. A.O. Scott publicó en su reseña de la película. (www.nytimes.com, 25 de marzo del 2016)

...La mejor manera de disfrutar la grande y ruidosa nueva versión de Baz Luhrmann de El gran Gatsby - a pesar de lo que pueda haber oído, es una película eminentemente agradable - es dejar a un lado cualquier referencia literaria que desee llevar con usted...

En su reseña recalca cómo el libro tiene una reputación demasiado arraigada en la sociedad como una obra maestra, es vista como un símbolo cultural, por lo que si se asiste al cine con esta idea la película resultará incompleta, sin embargo, si se admira en su totalidad de despliegue visual, actuaciones e historia, resulta gratamente disfrutable.

No obstante, es en su historia donde recae el principal problema de esta adaptación, que tiene un extraordinario diseño de producción y diálogos dichos tal cual aparecen en el libro, pero que no logran conectar con el espectador de la misma manera que en la novela lo hacen, Scott Foundas, en su crítica para *variety.com* dice:



...Transformado en voz en off, la función como narrador en primera persona de Nick Carraway se vuelve rebuscada y seca. Escruñidos por la mirada de la cámara, simbolismos y significados muy bien desplegados por Fitzgerald se convierten en plomo y augurio: la luz verde, el roadster amarillo, la montaña de las camisas hechas a medida, la piscina sin usar y los ojos siempre vigilantes mirando. Con Luhrmann a la cabeza, esos dispositivos, lucen más grandes y más literales que nunca, hasta que llegan a parecerse a los monolitos imponentes de 2001....

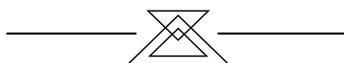
3.4.5 RECAUDACIÓN

La fecha de estreno para *El Gran Gatsby* de Lurhmann fue el 10 de mayo del 2013, distribuida por los estudios *Warner Bros*, con una categoría de *PG 13* y con 3,535 pantallas de cine a su disposición.

En su primer fin de semana la película recaudó un total de \$50,085,185 dólares solamente en Estado Unidos, convirtiéndose en el mejor estreno para el director australiano y en el segundo mejor estreno del fin de semana, sólo por debajo de *Iron man 3*. (Finke, [www. deadline.com](http://www.deadline.com), 25 de marzo del 2016)



(www.comicvine.gamespot.com, 25 de marzo del 2016)

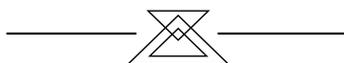


Fecha	Rank	Recaudado	Salas	Acumulado	Semana
May 10-12	2	\$50,085,185	3,535	\$50,085,184	1
May 17-19	3	\$23,939,228	3,550	\$90,682,832	2
May 24-26	6	\$13,543,283	3,090	\$114,270,174	3
May 24-27	6	\$17,027,318	3,090	\$117,754,209	3
May 31- 2	8	\$6,517,317	2,635	\$128,508,209	4
Jun 7-9	10	\$4,222,409	2,160	\$136,167,527	5
Jun 14-16	12	\$1,674,333	1,175	\$139,977,874	6
Jun 21-23	17	\$602,410	362	\$141,600,513	7
Jun 28-30	18	\$387,391	255	\$142,376,067	8
Jul 5-7	26	\$284,286	185	\$142,907,904	9
Jul 12-14	28	\$168,297	125	\$143,218,776	10
Jul 19-21	23	\$334,074	302	\$143,664,028	11
Jul 26-28	25	\$267,014	271	\$144,155,419	12
Aug 2-4	31	\$178,714	228	\$144,512,215	13
Aug 9-11	38	\$84,474	135	\$144,710,213	14
Aug 16-18	43	\$46,817	88	\$144,812,796	15

(www.boxofficemojo.com, 25 de marzo del 2016)

*Las cifras corresponden a millones de dólares, 26 de marzo del 2015.

- 1)Fecha: Periodo días que estuvo en cartelera
- 2)Rank: Posición mundial de recaudación en taquilla.
- 3)Recaudado: Total de recaudación en taquilla en un fin de semana determinado
- 4)Salas: Salas de cine en que fue proyectada la película
- 5)Acumulado: Recaudación acumulada hasta la fecha
- 6)Semana: Número de semana en cartelera



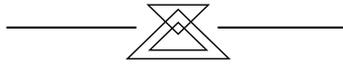
Una semana después la película se estrenó a nivel mundial en más de 27 países siendo sus mejores mercados Australia, Reino Unido, Francia, Alemania y Rusia.

País	Distribuidor	Lanzamiento	Estreno	Total
Australia	Roadshow	5/30/13	\$6,503,297	\$25,282,416
China	China Film	8/30/13	\$4,420,000	\$13,340,000
France	WB	5/15/13	\$4,943,015	\$14,088,861
Germany	WB	5/16/13	\$3,389,062	\$15,793,180
Japan	WB	6/14/13	\$1,715,978	\$11,188,400
Mexico	WB	5/31/13	\$1,834,083	\$5,303,342
Netherlands	WB	5/16/13	\$768,228	\$3,217,804
Zealand	Roadshow	6/6/13	\$738,554	\$2,900,981
Rusia	Karo	5/16/13	\$5,754,441	\$17,606,839
Korea	WB	5/16/13	\$3,611,264	\$9,260,396
Spain	WB	5/17/13	\$2,010,450	\$5,911,512
U.K	WB	5/16/13	\$6,212,198	\$23,925,733
				\$206,200,000

(www.boxofficemojo.com, 25 de marzo del 2016)

*Las cifras corresponden a millones de dólares, 31 de mayo del 2015.

- 1)País: País en que fue estrenada
- 2)Distribuidor: Compañía encargada de su distribución
- 3)Lanzamiento: Fecha de estreno en determinado país
- 4)Recaudado en su estreno: Recaudación en taquilla en su primer fin de semana
- 5)Total: Total recaudado en determinado país



The great Gatsby (*El Gran Gatsby*) estuvo en cartelera del 10 de mayo del 2013 al 22 de agosto del mismo año, un total 15 semanas (105 días), recaudando en total \$351 040 419 millones de dólares, \$144,840,419 en Estados Unidos y \$206,200,000 a nivel mundial, y triplicando con esto su presupuesto de \$105,000,000 millones. (www.boxofficemojo.com, 25 de marzo del 2016)

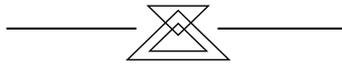
3.5 CONCLUSIONES DEL CAPÍTULO

Para finalizar este capítulo podemos decir que se nos presentaron dos películas que se basan en una misma raíz, el mismo libro y por lo tanto la misma historia, pero que son mostradas a la audiencia de maneras muy diferentes, una versión, la de 1974, de una forma discreta en cuanto a su uso de efectos especiales, solamente los utilizados directamente en el set, tratando de ser lo más fiel al material original, centrándose en la historia y en las actuaciones, pero que no llega a conectar del todo con el espectador, simple y plana, no arriesga en su dirección y fácilmente olvidable.

Por otro lado, la versión del 2013 apuesta por la extravagancia visual, desenfreno en todas sus tomas, movimientos vertiginosos y un alto uso de efectos especiales, pero que se siente forzada en su narración, personajes poco profundos (exceptuando a Nick y Gatsby) y un gran desfile audiovisual que trata de llenar los vacíos de su guion.

La prueba del tiempo fue dura con *The Great Gatsby* (*El gran Gatsby*) de Jay Clayton, pasó sin pena ni gloria y quizás lo más memorable de ella fue la interpretación de Robert Redford, el tiempo dirá qué le depara a la versión del 2013 en la memoria de generaciones futuras.

Cabe mencionar que, en rasgos generales, ambas fueron

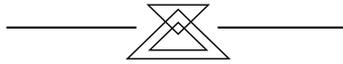


exitosas en su año de estreno y tuvieron sus altos y bajos en cuanto a la crítica, y aunque podríamos analizar las cuestiones de marketing, competencia en la fecha de estreno, cuestiones sociales y hasta climáticas para determinar su éxito, todo ello serían especulaciones, pero aquello que sí podemos ver como resultados tangibles, son los números de cada una de ellas.

Categorías	El gran Gatsby 1974	El gran Gatsby 1974
Oscars	2	2
Crítica	39%	48%
Aceptación de público	47%	67%
Presupuesto	\$6,500,000	\$118,000,000
Recaudación	\$26,533,200	\$351,000,000

En la tabla anterior comparamos algunas de las cifras más importantes de las versiones tomadas para el trabajo de investigación, en cuanto a premios Oscars, unos de los más importantes en la industria cinematográfica Hollywoodense, ambas obtuvieron dos, reconociendo el trabajo de vestuario y dirección de arte, para la crítica la versión de 1974 obtuvo un 39% mientras que a la de 2013 le otorgaron un 48%, para el apartado de aceptación del público los números comienzan a alejarse ya que la adaptación del 2013 puede presumir de un 67% de aceptación, mientras que su antecesora tiene veinte puntos menos un 47%.

El cambio más significativo se da precisamente en el campo de presupuesto y recaudación, a simple vista y si comparamos los números de la versión actual con el de la versión de 1974, las cifras son inmensas, pero debemos tener en mente que al ser un largometraje con un gran uso de efectos especiales la inversión para su producción debe ser mayor, además existe la cuestión de la inflación del dólar, que como vimos en páginas anteriores ha modificado tanto los costos de producción como el del boleto de cine a lo largo de 40 años. Para resumir cifras la película de

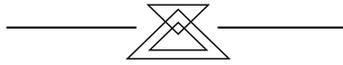


1974 logró triplicar sus costos de producción, mientras que la del año 2013 sólo consiguió duplicarlos. Ahora bien, con base a estos resultados podemos concluir que, al promediar los gastos de producción con el dinero recuperado en taquilla, la versión sin efectos especiales recauda más dinero, por otro lado, a la audiencia parece gustarle más las versiones con efectos especiales, logrando una mayor aceptación en el gusto del público y la crítica, incentivando a la industria a realizar más filmes con efectos especiales.

Por otro lado este incremento en la aceptación del público puede deberse a que con la evolución de la cinematografía y de la industria en general, las películas con efectos especiales se volvieron muy populares en el cine comercial, acostumbrando a los espectadores a cierto tipo de discurso visual en el que los gráficos sirven además de para crear el ambiente propicio para la historia, para desarrollar el guión de una manera más visual en el que el peso de la historia no sólo recaiga en sus actores y sus diálogos, sino también en los alrededores y escenarios gráficos o con la creación de personajes creados exclusivamente por computadora.

Esta asimilación de nuevas formas de mostrar una historia hace que, al enfrentarnos con una película con características diferentes, en este caso sin el uso de tecnología digital y un escaso uso de efectos especiales, a nuestra percepción puedan parecer planas, lentas o aburridas. Sin embargo, existen también películas de época de varios años atrás en las que la prueba del tiempo, el cambio de época y evolución del espectador no han disminuido su calidad cinematográfica, debido a su calidad técnica o innovación, como son: *Gone with the wind* (*Lo que el viento se llevó*) 1941 o *Citizen Kane* (*El ciudadano Kane*) de 1941.

Tomando esto en cuenta podemos concluir que en el caso de estas adaptaciones de *El Gran Gatsby* cada versión corresponde a una época diferente de la historia.



CONCLUSIONES

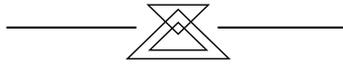
Como estudiante de Diseño y Comunicación Visual orientada al área de Audiovisual y Multimedia siempre sentí un interés por la cinematografía, y el modo en que ésta funciona como un medio de comunicación no escrita pero tan compleja como cualquier lenguaje.

El diseñador, como creador de imágenes, interviene directamente en la construcción de estos mensajes, y ahora con el auge de los efectos especiales digitales y la animación por computadora esta intervención se ha potencializado. Esto permitió a su vez que el creador visual encontrara un nicho en la industria, que convirtió su trabajo en una herramienta más para el discurso cinematográfico.

El objetivo principal de este trabajo de tesis consistía en determinar si una película se ve afectada con el uso de estos efectos especiales, si es así ¿La benefician o la perjudican? además de cómo influye el trabajo del diseñador en ello.

Según el sitio de base de datos IMDb una película contiene entre 600 y 700 tomas aproximadamente aunque existen películas con más de 2000 como lo es *Requiem for a Dream*. En una de las películas estudiadas en esta investigación, *El Gran Gatsby 2013*, las tomas que contenían uso de efectos especiales alcanzaban las 1500, esto quiere decir que más de la mitad de las tomas totales fueron intervenidas por diseñadores, animadores y especialistas de FX, así que podemos concluir que el trabajo del diseñador sí tiene una gran influencia en el resultado final de una película.

Al estudiar la historia de los efectos especiales descubrí que éstos han formado parte del cine desde sus primeros años, y no corresponden solamente a los efectos tecnológicos que



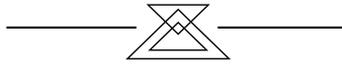
conocemos en la actualidad, existen técnicas que aun en estos días se siguen utilizando y que equivocadamente excluimos en esta categoría.

A su vez, y conforme avanzaba mi investigación me di cuenta que casi ninguna película está libre del uso de efectos especiales (exceptuando el cine independiente y documental), grandes obras de la cinematografía los contienen y son tan sutiles que uno como espectador no los nota, son imperceptibles a nuestra vista porque estamos tan concentrados en la historia, el cómo es narrada pasa a segundo plano.

No obstante, al principio de este trabajo solía pensar que los efectos especiales entorpecían la labor del cineasta y se convertían en un distractor para el espectador, ya que muchas veces al terminar de ver una película se elogian los efectos visuales, pero la historia queda a segundo término, sin embargo, debo reconocer que es una idea errada. Así que bien podría decirse que en muchas ocasiones los efectos especiales no son un distractor para el espectador, sino más bien una herramienta.

En la opinión de Ricardo Camacho, un realizador de VFX de manera profesional, *los efectos especiales son una herramienta que ayuda a transmitir y a ejecutar las ideas del director, sin embargo, sí pueden llegar a ser un distractor en la historia, pero si es un género como la ciencia ficción el espectador disfruta más de la experiencia visual que ofrecen los efectos especiales pues es lo que esperan ver en pantalla.*

En mi experiencia profesional he notado que en muchas ocasiones se suele desdeñar el trabajo realizado digitalmente, se tiende a pensar que crear imágenes por computadora no conlleva un gran esfuerzo y trabajo, y ese pensamiento es erróneo, el trabajo de todos estos artistas, diseñadores y programadores es tan arduo y cansado como el de un realizador manual, elaborar una escena digitalmente es comparable a la realización de todo un set de

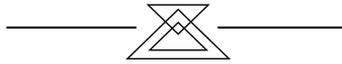


grabación y aún más porque nos permiten crear cosas que serían imposibles con materiales táctiles, y quizá es por ello que son un imán para los espectadores.

Esta influencia un factor determinante para el desarrollo de la industria, ya que los efectos especiales no sólo ayudan a dar forma a un largometraje, sino que al ser del agrado del espectador es más probable que asista al cine a disfrutar de una película, haciendo que las casas productoras recuperen su inversión (en la mayoría de los casos) y produciendo más películas con este tipo de trabajo.

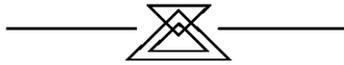
Así que el elemento económico es otro factor en el que los efectos especiales también influyen, al ser mayores las recaudaciones el presupuesto que se invierte suele ser mayor, aunque también existe la creencia que efectos especiales que se realizan de manera digital son más baratos debido a la menor inversión de materiales táctiles, pero no debe olvidarse que detrás de cada escena colaboran no sólo animadores y programadores, ya que muchas veces cada detalle requiere a un especialista determinado, conjuntando a un gran equipo de realizadores visuales para una sola toma.

Pero aun, con todo esto muchas veces sí es más barato realizar efectos digitales que efectos directamente en el set, pero todo dependerá de lo bien planeada que esté una producción Alberto Red, Visual FX Compositor, opina de acuerdo a su experiencia: *Me ha tocado en ocasiones corregir shots que fácilmente pudieron ser realizados con maquillaje o special FX o el clásico lo corregimos en post producción, las películas bien planeadas disminuyen este costo y aun así hay cosas deben corregirse.*

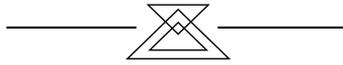


Para terminar, podemos concluir que los efectos especiales no sólo influyen el resultado final de una película, sino que son una herramienta de gran importancia para aquellas en que son requeridos, ayudan a crear atmósferas, ambientes, escenas peligrosas de filmar, además de universos de fantasía o que serían imposibles de lograr en el mundo real. Si benefician o perjudican una película dependerá enteramente del trabajo realizado por sus colaboradores, tanto de los encargados de los efectos visuales, como del equipo de arte, edición y dirección.

En cuanto al papel del diseñador como creador visual podemos concluir que es de suma importancia, sin su trabajo y su dedicación el resultado final no sería el mismo, los efectos especiales no te garantizan una película exitosa, pero unas malas ejecuciones de ellos podrían asegurar el fracaso de la misma.







FUENTES DE CONSULTA

IMPRESOS

A. Tudor, *Cine y comunicación social (Image and the visual Arts; Studies in the sociology of film)*, Editorial Gustavo Gili, S.A. de C.V., España, 1975

Ayala, Roberto A., *Trucos del cine y la Tv*, Editorial y Distribuidora Leo, S.A. de C.V., México, 1996.

Bordwell, Staiger y Thompson, *El arte cinematográfico; una introducción*, Editorial Paidós ibérica, España, 1995.

Darley, Andrew, *Cultura Visual Digital; Espectaculo y nuevos géneros en los medios de comunicación*, Paidós, España, 2002.

Gubern, Roman, *Historia del Cine*, Anagrama, España, 2001

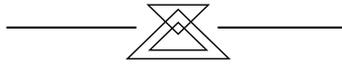
Millerson, Gerald, Owens, Jim, *Television Production, Publisher Elsevier Science*, Editorial Focal Press, Canada, 2012.

Roig Telo, Antoni, *Cine en conexión; Producción industrial y social en la era Cross-media*, Editorial UOC, España, 2004.

Sadoul, Georges, *Las maravillas del cine*, Fondo de Cultura Económica, México, 1960.

Historia del cine mundial: Desde los orígenes, Siglo XXI Editores, México, 2004.

Soberón Torchia, Édgar, *Un siglo de cine; Cine memoria*, Editorial Secretaría de Educación Pública (SEP), México, 2008.



Werner, Faulstich. Hemult, Korte, *Cien años de cine: 1977-1995, Artículo de consumo masivo y arte*, Siglo XXI Editores, Volumen 5, México, 1999.

Zetti, Herbert, *Manual de Producción para Video y Televisión*, Editorial Escuela de Cine y Video de Andoain, España, 1996

VIDEOGRAFÍA

Industrial Light & Magic: *Creando Lo Imposible*, Leslie Iwerks, EUA, DVD, Narrador Tom Cruise, 2009.

Making off, Avatar creating the world of Pandora (23 minutos), James Cameron, 20th Century Fox, DVD, 2009.

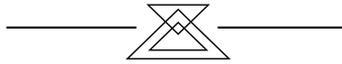
Science of the Movies (Trucos de cine), Serie de televisión, Shelly Friedman, 13 capítulos (45 minutos), Discovery Chanel, Presentador Nar Williams, DVD, 2009.

Zapping Zone, *Reportaje sobre efectos especiales de maquillaje en cine y publicidad*, Disney Channel, Realizador Astrid Bonfili, DVD, Buenos Aires, Argentina, 2012.

Detrás de escena, *X-MEN (Los hombres X)*, Bryan Singer, Perfil de los personajes, Maquillaje y Vestuario (entrevistas), 20th Century Fox, DVD, 2000.

Detrás de escena, *The ten commandments (Los diez mandamientos)*, Parting the red sea, 1956, Paramount Pictures. DVD, 1956

Detrás de escena, *The Mummy (La momia)*, Stephen Sommers, CGI, Scarab Process, Sounds, Makeup, Universal Pictures, DVD, 1999



Detrás de escena, *Harry potter and the deathly hallows (Harry Potter y las reliquias de la muerte)*, Warner Brothers, DVD, 2011.

Documental *Life after Pi (La vida después de Pi)*, Scott Leberecht, Rhythm & Hues Studios, Online, 2014.

The Great Gatsby VFX (El gran Gatsby VFX), Chris Godfrey, Animal Logic, Formato online Vimeo, 2013.

ARTÍCULOS EN LÍNEA

Apanco, Edgar, *Taquilla EU Bajo la misma estrella le gana a Tom Cruise*, [Artículo en línea], www.cinepremiere.com.mx, Consulta 9 de junio del 2014.

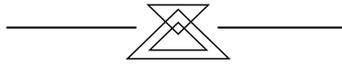
Aliaga, José J., *¿Qué es el morphing?*, [Artículo en línea], www.piziadas.com, Consultada 23 de junio del 2014.

Álvarez, Luis M., *The Great Gatsby 1974: ¿Dónde están ahora?*, [Artículo en línea], www.extracine.com, 13 de mayo del 2013, Consulta 3 de marzo del 2016.

Birchard, Robert S., *The Great Gatsby: Now (and then) a major motion picture*, [Artículo en línea], americanfilm.afi.com, 14 de mayo del 2013, Consulta 14 de marzo del 2016.

Bernal Carbajal, Gabriel, *El nacimiento de una nación; Los comienzos de un lenguaje cinematográfico*, [Artículo en línea], www.despazio.net, Consulta 22 de octubre del 2014.

Botin, Ricardo, *La controversia respecto al coche de “El Gran Gatsby”*, [Artículo en línea], www.w-75.com, 2 de octubre del 2013, Consulta 23 de marzo del 2016.



Collin, Robbie, *The Great Gatsby Review*, [Artículo en línea], www.telegraph.co.uk, 13 de mayo del 2013, Consulta 29 de mayo del 2016.

Clemente, J.M., *15 preguntas (con respuesta) sobre “El Gran Gatsby”*, [Artículo en línea], www.revistavanityfair.es, 17 de mayo del 2013, Consulta 12 de marzo del 2016.

Doménech, Emilio, [*Oscar 2014*] *Mejor diseño de producción, ‘El gran Gatsby’ como rival a batir*, [Revista en línea], www.cinefagos.es, 24 de febrero del 2014, Consulta 23 de marzo del 2016.

Ebert, Roger, *The Great Gatsby*, [Artículo en línea], www.rogerebert.com, 1 de enero de 1974, Consulta 15 de marzo del 2016.

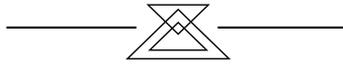
Egan, K., *Film Production Design: Case Study of The Great Gatsby.* *Elon Journal of Undergraduate Research in Communications*, www.studentpulse.com, Consulta 23 de marzo del 2016.

Emerson, Bizzy, *The Great Gatsby Review*, [Revista en línea], www.huffingtonpost.com, 30 de julio del 2013, Consulta 24 de marzo del 2013.

Finke, Nikke, *The Great Gatsby’ Hip-Hops To Big \$52M; But Iron Man 3 Still Tops; “Peoples” Flops*, [Artículo en línea], www.deadline.com, 11 de mayo del 2013, Consulta, 25 de marzo del 2016.

F. John, *The Great Gatsby 1949 Film Review*, [Artículo en línea], www.weekendnotes.com, 5 de agosto del 2013, Consulta 14 de enero del 2016.

Failes, Ian, *Revisiting the roaring 20s: The Great Gatsby*, www.fxguide.com, 6 de junio del 2013, Consulta 12 de enero del 2017.



Ford Coppola, Francis, *Gatsby and me*, [Artículo en línea], www.townandcountrymag.com, 16 de abril del 2013, Consulta 29 de mayo del 2016.

García, Yago, *Pánico a una muerte ridícula: 12 escenas de miedo que dan mucha risa*, [Revista en línea], www.cinemanía.es, 20 de abril del 2012, Consultada 17 de mayo 2016.

Giardina, Carolyn, *Why 'The Great Gatsby' May Be the Most Influential Film of 2013*, [Artículo en línea], www.hollywoodreporter.com, 17 de enero del 2014, Consulta 23 de marzo del 2016.

Hiscock, John, *The man who redefined Gatsby*, [Artículo en línea], www.telegraph.co.uk, 11 de mayo del 2013, Consulta 23 de marzo del 2016.

Industrial Lights & Magic, San Francisco, [Web oficial], www.ilm.com, Consultada 25 de octubre, 2014.

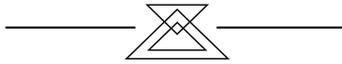
Kaufman, Debra, *The Great Gatsby VFX: Animal Logic Sets the Scene*, www.library.creativecow.net, Consulta 12 de enero 2017.

Kaufman, Debra, *The Great Gatsby VFX: Iloura's Valley of the Ashes*, www.library.creativecow.net, Consulta 12 de enero 2017.

Marchant, Beth, *Another Look at The Great Gatsby's Towering Visual Effects*, 4 de diciembre del 2013, 12 de enero 2017.

Michael Gubbins, *La revolución Digital; El público se implica*, [Artículo en línea], MCG Film & Media, www.cine-regio.org, 2011, Colsulta 21 de agosto del 2014.

Monteagudo, Luciano, *La corrección política más baja*, [Artículo en línea], www.pagina12.ar/cine, 2010, Consulta 11 de septiembre del 2014.



McCormick, Ryan, *The rains came (1939)*, [Artículo en línea], <http://ryanmccormickfilmhistory.blogspot.mx>, 13 de febrero del 2014, Consultada 12 de mayo del 2015.

Martín, Blanca, *Vestuario de 'El Gran Gatsby': 1974 vs 2013*, [Artículo en línea], www.objetivocine.es, 10 de septiembre del 2014, Consulta 12 de marzo del 2016.

Otsuki, Kyle, *Truman Capote: An "Infamous" writer discusses his work for the screen*, www.history.sffs.org, Consulta 3 de marzo del 2016.

Paatsch, Leight, *Gatsby vs Gatsby: Di Caprio vs Redford. Which version is the greatest?*, [Artículo en línea], www.news.com.au, 13 de mayo del 2013, Consulta 12 de marzo del 2016.

Padilla, Omar, *Los efectos especiales de "El Gran Gatsby"*, www.etvisual.com, 17 de julio del 2013, Consulta 12 de enero del 2017.

Sáandel, Alberto, *8 pequeños detalles en la actuación de Heath Ledger*, [Artículo en línea] En Filme; revista electrónica, www.enfilme.com, 20 de enero del 2014, Consulta 15 de marzo del 2014.

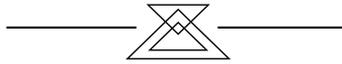
Sichen, *Who's the Real Gatsby? Design and Architecture from the 1974 and 2013 Movies*, [Artículo en línea], www.graciousstyle.com, 30 de abril del 2013, Consulta 12 de marzo del 2016.

Veunac, Caroline, *Gatsby 1974 vs. Gatsby 2013: Duelo en los años 20's*, [Artículo en línea], www.revistagq.com, 15 de mayo del 2013, Consulta 20 de marzo del 2016.

(www.imdb.com, 15 de marzo del 2016)

(www.boxofficemojo.com, 09 de agosto del 2015).

(www.rottentomatoes.com, 15 de marzo del 2016)



IMAGENES

Página 22 (The invention of Hugo Cabret “La invención de Hugo Cabret”, Martin Scorsese, 2011, Detrás de escena)

Página 23 (Lord of the rings the fellowship of the ring “El señor de los anillos; la comunidad del anillo, Peter Jackson”, 2001, www.alucine.es, 07 de julio del 2014)

Página 24 (The invention of Hugo Cabret “La invención de Hugo Cabret, Martin Scorsese”, 2011, Detrás de escena)

Página 25 (300, Zack Snyder, 2007, www.twistedifter.com, 08 de julio del 2014)

Página 26 (L’homme à la tete en caoutchouc “El hombre de la cabeza de goma”, Georges Méliès, 1902)

Página 27 (Stars wars, Georges Lucas, 1977, www.worldcrafter.wordpress.com, 29 de marzo del 2014)

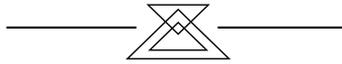
Página 28 (Avatar, James Cameron, 2009. Enviroments/Matte painting, Kenneth Nakada, 0:25)

Página 30 (The ten commandments “Los diez mandamientos”, Cecil B. DeMille, 1956, detrás de escena, el mar Rojo)

Página 31 (Kin Kong, 1933, Merian C. Cooper, Ernest B. Schoedsack, www.lemerg.com, 10 de mayo del 2016)

Página 31 (North by northwest “Intriga Internacional”, Alfred Hitchcock, 1959)

Página 32 (Pulp Fiction “Tiempos violentos”, Quentin Tarantino, 1994, minuto 6:15)



Página 33 (Carrie, Bryan de Palma, 1976, minuto 76:15)

Página 35 (Trucos de cine, “Speed, cuando los autobuses vuelan”, Discovery Chanel, 2009, minuto 10:31)

Página 36 (Edward Scissorhands “El joven manos de tijeras”, Tim Burton, 2007, minuto 76:33)

Página 37 (Trucos de cine, “Speed, cuando los autobuses vuelan”, Discovery Chanel, 2009, minuto 19:33)

Página 37 (The Dark Knight, “Batman: El caballero de la noche”, Christopher Nolan, 2008, www.enfilme.com, 15 de marzo del 2014)

Página 39 (Trucos de cine, “Speed, cuando los autobuses vuelan”, Discovery Chanel, 2009, minuto 04:16)

Página 39 (Trucos de cine, “Speed, cuando los autobuses vuelan”, Discovery Chanel, 2009, minuto 05:44)

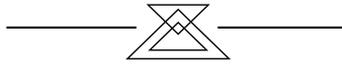
Página 40 (Terminator 2; el juicio final, James Cameron, 1991, Detrás de escena)

Página 42 (The mummy “La momia”, Sthephen Sommers, 1999, minuto 114:23)

Página 42 (Gravity “Gravedad”, Alfonso Cuarón, 2013, www.foxnews.com, 25 de febrero del 2014)

Página 44 (Television Production, Publisher Elsevier Science, 2012)

Página 45 (Face off, Temporada 4, 2013, www.syfy.com, 06 de mayo del 2014)



Página 46 (Face off, Temporada 4, 2013, www.syfy.com, 06 de mayo del 2014)

Página 46 (Detrás de escena, X-MEN, 2000, 20th Century Fox)

Página 47 (Detrás de escena, X-MEN, 2000, 20th Century Fox)

Página 47 (The planet of the apes “El planeta de los simios”, Tim Burton, 2001, www.blogdecine.com, 06 de junio del 2014)

Página 49 (2001 Space odyssey “2001, Odisea en el espacio”, Stanley Kubrick, www.enfilme.com, 24 de junio del 2014)

Página 50 (Stars Wars “La guerra de las galaxias”, George Lucas, 1977, 20th Century Fox)

Página 52 (www.filmmakeriq.com, 01 de mayo del 2016)

Página 53 (www.peterburr.org, 01 de mayo del 2016)

Página 55 (Harry Potter y las reliquias de la muerte, “Harry potter and the deathly hallows”, David Yates, 2011, Detrás de escena)

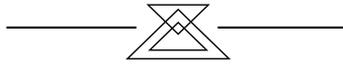
Página 56 (Black or White, Michael Watson, 1991, minuto 5:34)

Página 57 (Tron, Steven Lisberger, 1982, tráiler minuto 1:44)

Página 57 (Toy story, John Lasseter, 1995, minuto 18:50)

Página 58 (Lluvia de hamburguesas, “Cloudy with a Chance of Meatballs”, Chris Miller, 2009, www.rosariocine.com.ar)

Página 59 (Trucos de cine, “El mundo mágico de George Lucas”, Discovery Chanel, 2009, minuto 03:06)



Página 59 (Avatar, James Cameron, 2009, www.fanpop.com, 02 de julio del 2014)

Página 66 (“Guardians of the galaxy” (Los guardianes de la galaxia), 2014, James Gunn, www.radiactiva.cl, 04 de agosto del 2014)

Página 67 (Izquierda: “Edge of tomorrow” (Al filo del mañana) 2014, Doug Liman, Derecha: “The fault in ours stars” (Bajo la misma estrella) 2014, Josh Boone, www.blogdecine.com, 03 de agosto del 2014)

Página 68 (“The Birth of a Nation” (El nacimiento de una nación), www.ite.educacion.es, 27 de agosto del 2014)

Página 70 (“The rains came” (Vienen las lluvias), Clarence Brown, 1939, www.oscars.org, 27 de agosto del 2014)

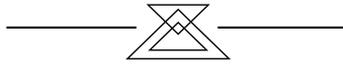
Página 71 (“Pirates of the caribbean; the curse of the black Pearl” (Piratas del caribe y la maldición del Perla negra), Gore Verbinski, 2003, minuto 2:17 trailer)

Página 72 (“Indiana Jones en busca del Arca perdida”, (Indiana Jones Raiders of the Lost ark), Steven Spielberg, 1981, www.cinemanía.es, 26 de junio del 2015)

Página 73 (Transformes, Michael Bay, 2005, www.theguardian.com, 27 de agosto del 2014)

Página 74 (“Forrest Gump”, Robert Zemeckis, 1994, making off (material extra) DVD)

Página 75 (“Black swan”, Darren Aronofsky, 2010, DVD, minuto 87:18)



Página 80 (Avatar, James Cameron, 2009, www.muyinteresante.es, 14 de diciembre del 2004)

Página 82 (www.comic-con.com.org, 14 de diciembre 2014)

Página 84 (The making off Jurassic Park, Presentador James Earl Jones, DVD, 39:22)

Página 86 (www.genteba.com, 8 de agosto del 2015)

Página 87 (www.nergasmo.com, 04 de septiembre 2015)

Página 98 (Izquierda:www.bookriot.com, 31 de octubre 2015
Derecha: www.screenrush.com, 31 de octubre del 2015)

Página 102 (“The curious case of Benjamin Button”(El curioso caso de Benjamin Button), David Fincher 2008, www.pinterest.com, 31 de mayo del 2016)

Página 103 (“El gran Gatsby” (The Great Gatsby), 1926, extracto del trailer, www.youtube.com)

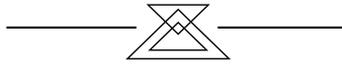
Página 104 (www.newyorker.com, 13 de enero del 2016)

Página 106 (“The great Gatsby” (El gran Gatsby), Elliott Nungent, 1949)

Página 107 (“The great Gatsby” (El gran Gatsby), 1974, Jack Clayton, online, minuto Derecha 0:31:25, Izquierda: 1:15:30)

Página 108 (El gran Gatsby “The great Gatsby”, 1974, Jack Clayton, online, minuto 1:42:16)

Página 111 (Izquierda: imagen de la película “The Great Gatsby”, 1974. Derecha: Francis Ford Coppola, www.townandcountrymag.com).



com, 3 de marzo del 2016)

Página 112 (Izquierda www.objetivocine.es, Derecha www.pinterest.com, 12 de marzo del 2016)

Página 113 (Mansion Rosecliff, Rhode Island, (Mansión de Gatsby), www.graciousstyle.com, 12 de marzo del 2016)

Página 113 (“The great Gatsby” (El gran Gatsby), 1974, Jack Clayton, online, minuto 0:52:07)

Página 116 (www.lashorasperdidas.com, 20 de marzo del 2015)

Página 117 (The great Gatsby (El gran Gatsby)”, Baz Luhrmann, 2013)

Página 119 (“Moulin Rouge” (Amor en rojo), 2001, Baz Luhrmann)

Página 119 (“El gran Gatsby” (The great Gatsby), 2013, Baz Luhrmann, Deleted scene Nick & Jordan, DVD, minuto 2:10)

Página 120 (“El gran Gatsby” (The great Gatsby), 2013, Baz Luhrmann, Deleted scene Alternate ending, DVD, minuto 4:08)

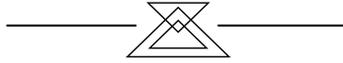
Página 121 (Ciudad de Balmain (Valle de las cenizas) www.telegraph.co.uk, 23 de marzo del 2016)

Página 122 (www.graciousstyle.com, 23 de marzo del 2016)

Página 125 (www.fxguide.com, 11 de enero del 2017)

Página 126 (www.fzguide.com, 11 de enero del 2017)

Página 127 (www.library.creativecow.net, 12 de enero del 2017)



Página 127 (www.animallogic.com, 12 de enero del 2017)

Página 129 (www.naturepixel.com, 12 de enero del 2016)

Página 130 (“Gatsby VFX from all vendors”, Chris Godfrey, vimeo, minuto 3:16)

Página 132 (www.comicvine.gamespot.com, 25 de marzo del 2016)