



E N A P  
ESCUELA  
NACIONAL  
DE ARTES  
PLÁSTICAS



UNAM

Escuela Nacional de Artes Plásticas

Posgrado en Artes Visuales

Título de la Tesis

**El Género *Fantasy Art***

**Análisis del estilo y sus estrategias de creación**

Tesis que para obtener el grado de Maestro en Artes Visuales con orientación en Grabado.  
Presenta el alumno: Constantino Cabello Iturbe

Director de Tesis: M.A.V. Quintanilla Silva María Eugenia

Agosto 2008

***Jurado para examen de grado***

***Presidente***

DR. Víctor Frías Salazar.

***Vocal***

MTRA. María Eugenia Quintanilla Silva.

***Secretario***

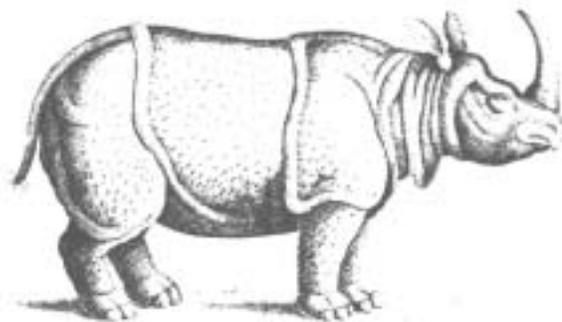
MTRO. Pablo Estevez Kubli.

***Suplente***

MTRA. Ivonne López Martínez.

***Suplente***

LIC. Alejandro Pérez Cruz.



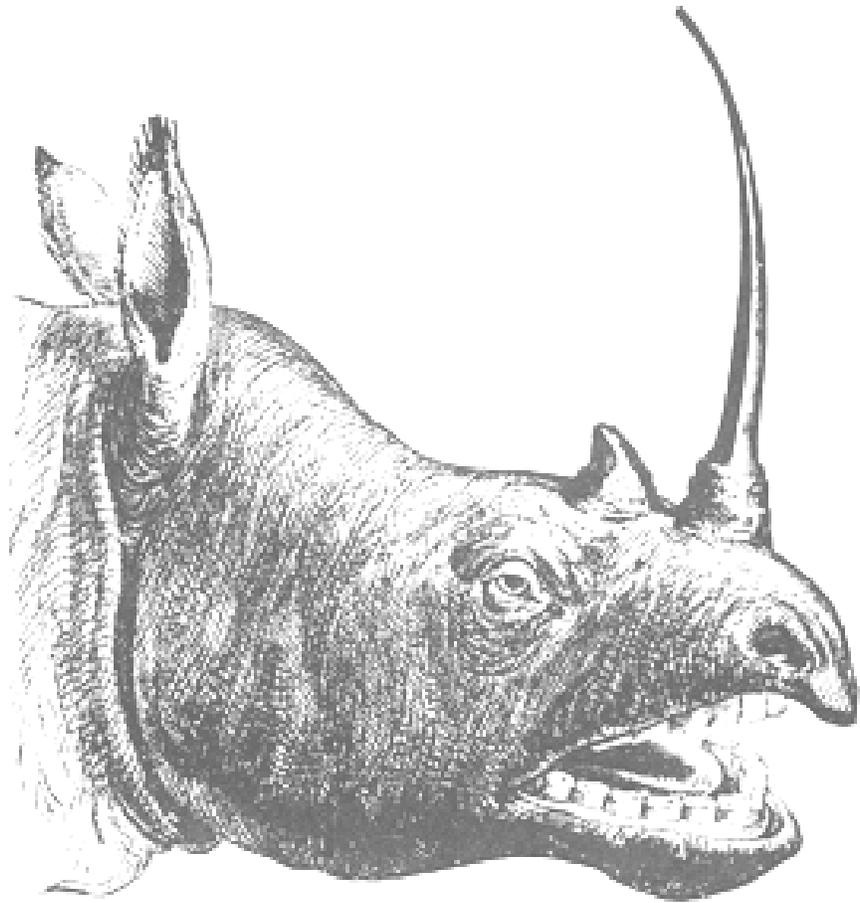
a **Joseph Carey Merrick** (1862-1890)



"Al buscar sus pasos, me enseñó otro pasaje de su andar,  
que hoy está presente en mi camino."



• FantasyArt •  
**Constantino Cabello**  
Litografía



# ÍNDICE

## OBJETIVO

## DEFINICIÓN DEL PROYECTO

## INTRODUCCIÓN

Fantasia y realidades en la Humanidad  
Terminología del género Ciencia Ficción y Fantasy Art

## CAPÍTULO 1 / RESEÑA HISTÓRICA Y CONCEPTUAL

**Fantasy Art en la Literatura**  
*Autores que ven más allá de su tiempo*

**Fantasy Art en la Cinematografía**  
*El desarrollo cinematográfico y el Fantasy Art*

**El Fantasy Art y sus ámbitos**  
*Creativos, artistas y realidades*

**Fantasy Art y sus diferencias conceptuales**  
Arte imaginativo  
Realismo fantástico  
Contemporary Fantastic Art  
Fantasy Art  
*La estructura conceptual*  
*Artistas visuales Fantasy Art*

## CAPÍTULO 2 / CREACIÓN Y APLICACIÓN

**Creación de personajes y animación**  
La mitología como creación creativa  
La fantasía entre hombres y dinosaurios  
La mitología en la creación de personajes de Star Wars  
Mitos y leyendas retomados por George Lucas  
Método de creación de personajes  
Creadores de criaturas

### **Fantasy Art en los medios de interacción**

Productos al servicio de la Ciencia Ficción  
Comic´s  
Videojuegos (GAMES)  
Juegos de Roll  
La Fantasía al servicio de la guerra

## CAPÍTULO 3 / Plan de Creación

**Estrategia creativa**  
Definición del contenido de la Carpeta Gráfica

**Plan Visual**  
Empleo y manejo de las técnicas en la creación de la obra

## CONCLUSIÓN

## FUENTES DE INFORMACIÓN



• FantasyArt •  
**Constantino Cabello**  
Litografía



## Objetivos



El *Fantasy Art*, crea opciones necesarias para los medios modernos de comunicación y expresión, conocer y promover este género en relación de las artes visuales actuales en México, es importante desde el punto de vista de la creatividad.

El *Fantasy Art* es un género que se encuentra presente en diversas etapas de la historia, pero que hoy día es más difundido, aunque desconocido por sus características que se conjugan con otros medios visuales.

Todo receptor asiste a una película de *Ciencia Ficción* pero desconoce que un artista *Fantasy Art* está detrás de la conceptualización de cada personaje; los personajes son reflejo de un futuro posible y real dentro de las necesidades artísticas e históricas.

El desarrollo del método que presento, pretende dar a conocer a los principales representantes del género *Fantasy Art*, sus biografías y obra artística, en su contexto histórico y social, permitiéndonos un acercamiento hacia este género.

Actualmente este género está presente en los diferentes medios de expresión y comunicación (literatura, artes visuales, juegos de roll y videos de anime e ingeniería militar), todos ellos con objetivos particulares, que cuando son integrados conjuntamente, el resultado suele estar concretado en una obra cinematográfica.

La realidad social de la Humanidad nos hace pensar muchas veces en una serie de sueños y fantasías, el hombre siempre ha tenido la necesidad de buscar otro tipo de vida, para escapar de su realidad o simplemente olvidarla por unos momentos.

Conocer a los diferentes artistas creadores de un mismo género y una misma forma visual de interpretación de la Humanidad, ayudará a ubicar las características generales de su expresión. En el caso de los artistas del *Fantasy Art*, muchos tienen que ver con generaciones de la guerra fría, característica predominante en su obra y con ella formas y conceptos presentes en su expresión.



Es por eso la importancia de establecer cánones y formas visuales que serán iconos indispensables de análisis y que indudablemente se presentarán dentro de la investigación, donde establecer la naturaleza de la información, será importante para el objetivo y conformará la estrategia creativa del proyecto.

Enfatizar las características de los artistas visuales del *Fantasy Art* nos ayudará a establecer una notoria forma de creación en cada uno de ellos pero, que convergen en fantasías irrepetibles. El proyecto creativo de creación de personajes que se convierte en una representación particular y personal en mi obra me será útil para describir sus características visuales y sus fenómenos.

Contar con el conocimiento de antecedentes históricos y de los fenómenos que se han realizado y que están presentes en lo cotidiano, nos ayuda a concretar y hacer una propuesta de experimentación con estrategia y fundamentación en la historia y sociedad, obteniendo un adecuado análisis de datos e información.

Todo lo anterior es fundamental tenerlo en cuenta por su importancia de pretexto creativo. Este método nos permitirá concretar evitando la dispersión de ideas, determinando una visión panorámica de eficiencia, principalmente en la estrategia de creación, inspiración e interpretación.

La investigación la realicé en diferentes ámbitos, ¿muchos?, no, los necesarios para precisar el proyecto. Para esto, recurrí a libros y revistas que tienen información sobre *Fantasy Art*, a Ferias especializadas, que también cuentan con información, y en el caso de la Internet que ofrece datos y biografías oficiales y otras no confiables.

Es importante para ubicar mi obra dentro de este género, tomar en cuenta el momento social y personal, las influencias de los acontecimientos que me tocaron vivir como espectador y receptor visual, en el desarrollo de la creación de personajes, seres que no sólo son imágenes, sino conceptos, motivos y registros históricos, remembranzas visuales de la búsqueda por el mundo de la imaginación y creación de mundos paralelos.

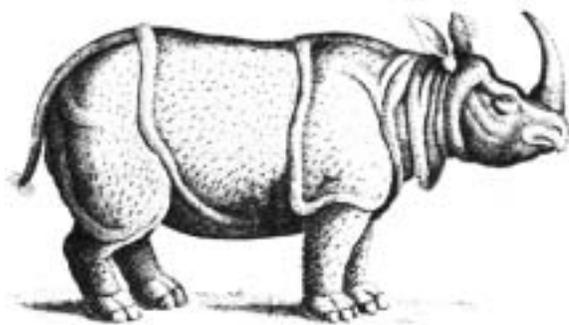
El *Fantasy Art* es un género artístico que reúne la imaginación y la ciencia ficción. La poca información y la falta de textos en español hacen que este género no sea valorado ni apreciado en México.

Ya que el *Fantasy Art* es un género principalmente visual y conceptual, he pretendido hacer una recopilación de información con imágenes y biografías de artistas, tomando en cuenta su nacionalidad y la época correspondiente.

Con ello integro una base de datos e información que conforman un archivo acerca del *Fantasy Art*, con el propósito de difundir y dar a conocer sus características, conceptos, diversas expresiones, innovaciones y los momentos fundamentales de este género en el arte.



• FantasyArt •  
**Constantino Cabello**  
 Litografía 



## INTRODUCCIÓN

# Fantasía y realidades en la Humanidad

Las transformaciones durante y después de la Revolución Industrial, se caracterizaban por el automatismo, la máquina sustituyó el trabajo muscular del hombre, se desarrolló la ingeniería, el diseño, el comercio (nuevo dominio), los descubrimientos y sus consecuencias. Una de ellas, la literatura de *Ciencia Ficción*; su aparición fue un reto para los novelistas, cuya función es ver más allá de los límites reales para darnos una visión de la sociedad futura, siempre imponiendo teorías sobre la Humanidad y su consecuencia, teniendo en cuenta su adaptación a las transformaciones de los rápidos avances tecnológicos. Hoy vivimos en la *Ciencia Ficción* de los años 30's: hombres con aparatos de comunicación, imágenes transmitidas por cajas (televisores) en los hogares y aviones que viajan con más de 30 personas. Este mundo de *Ciencia Ficción* es una realidad superada en cantidad; claro, hasta los aviones con más de 173 personas se estrellan contra los edificios.

Estas tendencias son casi invisibles y muy cotidianas. Julio Verne menciona en una de sus obras:

***“La funcionalidad de la Ciencia Ficción se manifiesta en su carácter profético”.***

Cierto es que algunos de los elementos o hipótesis tomadas por la *Ciencia Ficción*, han resultado reales con el transcurso del tiempo.



<<El viaje a la luna>>  
de Julio Verne



**“El sueño de la razón produce monstruos”**

Francisco de Goya, artista español hace esta mención al margen del canibalismo industrial, tecnológico y de Ciencia Ficción.

El género no se limita a convertirse en una exposición de probabilidades científicas; tampoco es un heraldo de las catástrofes futuras, como pueden ser a veces tomadas las novelas como <<Todos sobre Zanzíbar >> de John Brunner, o << El Mundo Sumergido >> de J. Ballard. La *Ciencia Ficción* se convierte en un golpe hacia las percepciones ideológicas y creencias preconcebidas, herramientas reflexivas que muchas veces tienen la cualidad de resultar vitales y reales.

Indudablemente es la tecnología la que ha acelerado el cambio en nuestras sociedades, inspirada en la *Ciencia Ficción*, con su cualidad de especular bajo premisas científicas, lo que quiere decir, que ya fue puesta en tela de juicio por la *Ciencia Ficción*, mucho antes de que ésta existiera. Sólo la *Ciencia Ficción* ha quedado corta en una característica de su frecuente aproximación: las “sociedades del futuro totalitario”, donde regímenes como los Nazis en Europa, Judíos en Palestina y muchos otros. También en los desastres causados por la contaminación, el aumento indiscriminado poblacional y el mal uso de la tecnología, sólo aquí la *Fantasía* y la *Ciencia Ficción* han quedado rebasadas por la realidad que es más violenta que la soñada en pesadillas de estos creadores. << Mad Max >> o << Terminador >> son inofensivos, comparados con las masacres en Angola o Irak, realidades apocalípticas.



Soldados estadounidenses 19 de marzo 2007, Irak

El realismo de sus palabras en el *Fantasy Art* y en la *Ciencia Ficción*, consolida su percepción del realismo en lo social y la imaginación, frente a la invasión Napoleónica y sus masacres en Madrid.

La presencia de los símbolos en nuestra vida posibilita la unión entre la sociología, la lingüística y el inconsciente. La memoria histórica y la presencia de los símbolos posibilita, el discurrir de la sociedad.

### **Visión**

Desde la visión que el símbolo introduce en la mente del hombre (sea éste mostrado por medio de las pinturas o por cualquier otro medio, gráfico o psicológico) la realidad socialmente construida, sometida y llamada en términos generales “vida cotidiana”, no es sino ofuscaciones momentáneas, por más que social e históricamente se encuentren generalizadas.

### **Sueños**

*“La Humanidad ha estado sometida en estos siglos de pensamiento racionalista y positivista a un hambre atroz de otra clase de alimento necesario, el ayuno forzoso de la humanidad doliente en lucha por la subsistencia, cesará con la obra del artista”.*

Salvador Dalí

Cuanto más interesante y representativo es lo que soñamos, más y mejor recordamos esos sueños. Olvidamos siempre la mayoría de cosas que soñamos, bien sea por rechazo a la realidad, que es sin duda el símbolo de la memoria histórica en nuestros sueños. El sueño es la unión entre el consciente y el inconsciente.

*“El Mundo de las imágenes internas, que a menudo poco o nada tienen que ver con las impresiones que del entorno obtienen los ojos, es también el espacio en que se manifiestan los símbolos y en el que espectros y ángeles se acercan al hombre”.*

Erns Fuchs



Ernst Fuchs y Salvador Dalí.

• FantasyArt •  
**Constantino Cabello**  
 Litografía

# Terminología del género Ciencia Ficción y Fantasy Art

La historia siempre ha tenido soñadores, inventores y creadores de sueños, ligados a la realidad y con la historia misma del hombre, cito textual a Gabriel Benítez:

El *Fantasy Art* cuenta con tres términos creativos, pretextos donde el artista puede buscar su propio lenguaje y su fundamento creativo:

## ***Futuro social***

Término cuyo perfil militarista suele servir a las clases ociosas del poder, con un orden político mecanizado, al servicio del poder dominante.

## ***Un futuro personal / familiar***

Donde la tecnología resuelve las más caras exigencias domésticas, un futuro laboral, en el que las relaciones y las actividades profesionales obedecen la supremacía del automatismo en una estructura empresarial y autoritaria.

## ***Precariedad del ambiente***

Su principal sustento es la Humanidad cuando llegue a su extinción en el transcurso de la evolución de la naturaleza, como sucedió con los dinosaurios.

Cada término, puede ser trabajado con los conceptos de la *Ciencia Ficción* y la *Fantasía*, donde la narración de una historia literaria o visual captura al receptor ávido de imaginación.

Los conceptos que manejan cada uno de los tres términos mencionados anteriormente para poder crear una obra son: *Ciencia Ficción*, *Fantasía Científica*, *La Espada y Brujería*, *Fantasía Heróica*, *Ciberpunk*, *Ciberpink*, *Ucronías o Historias Alternativas*, *Lafferteadas*, *Space Opera*, *Nueva Ola*, *Mainstream*, *Espacio Interior*, *Utopías y Distopías*, *Serie de Ciencia Ficción* y *Mundos Compartidos*.

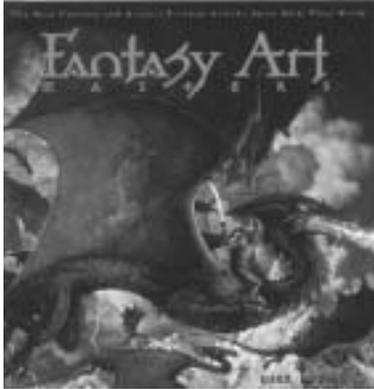
### ***Ciencia Ficción***

Son las historias basadas en la especulación científica. Hugo Gernsback escritor de *Ciencia Ficción*, menciona que para tener una clara idea del significado de lo que se produce y pretende transmitir, hay que manejar adecuadamente las siglas de la *Ciencia Ficción*, ya que éstas tienen significados entre los artistas y escritores y son muy importantes para los consumidores.

*SF*, las únicas siglas correctas para los escritores y creadores visuales, de *Ciencia Ficción*, sea dura o blanda utilizada en este género.

*Sci-Fi*, se usan para la televisión y los comic's, significa que es *Ciencia Ficción* barata en la que no existe mucho estudio para la creación narrativa, aunque sólo existe en la Cultura Anglosajona.

*Sci-Ficción*, es una sigla generalmente muy buscada por su gran estudio y calidad en la *Ciencia Dura* en los comic's. Aunque en el cine, las siglas *Sci-Fi*, tienen el significado de estar basados en la literatura de *SF*, en su máxima calidad, ortodoxamente hablando.



Portada <<Fantasy Art, Master>>, de Alan Lee and Dave Mc Kean, importante documento que contiene términos e imágenes que no se encuentran en otros documentos.

*Ciencia Ficción*, es la sigla utilizada en Iberoamérica, donde definen a casi todos los términos como uno solo. En México se utilizan los términos anteriores, por su cercanía y consumo de los productos norteamericanos.

### ***Fantasía Científica***

La *Fantasía Científica* es otra forma de llamar a la *Ciencia Ficción*, en la regla lingüística española, pero en la lengua anglosajona determina otra definición diferente. Son relatos o historias donde hay un elemento Científico o de *Ciencia Ficción*, predominando la fantasía como base central.

### ***La espada y Brujería***

Es el nombre que recibe un subgénero Fantástico emparentado con la *Ciencia Ficción*, hermano directo de los mitos y sagas, incluyendo las leyendas. La mayor parte de sus historias se basan en el Medioevo y en la Época Bárbara europea y Mongol, siempre en mundos indefinidos, más no es condicionante creativa, pero si es la generalidad.

### ***Fantasía Heroica***

Refiere entornos seudo medievales y épicos. Se diferencia de la *Espada y Brujería* por que está más enfocada a la acción y aventura, se desenvuelve en líneas argumentales más complejas.

### ***Ciberpunk***

Es una corriente estilística – ya una temática- de la *Ciencia Ficción*, basada en la interrelación del hombre con un mundo dominado por la tecnología cibernética y los medios de comunicación masivos.

### ***Ciberpink***

Término inventado en México por el “Círculo Puebla” quienes definen así las obras *Ciberpunk* basadas en la vieja y gastada fórmula de la ultra-violencia, el paisaje urbano, los implantes cibernéticos y el poder de los mega corporativos, aunados al solitario y decadente detective quien resolverá una trama plagada de falta de imaginación y lenguaje, de ahí el término sarcástico de *Ciberpink*.

### ***Ucronías o Historias Alternativas***

Son historias de *Ciencia Ficción* basadas en mundos posibles, dependientes de nuestra línea histórica.

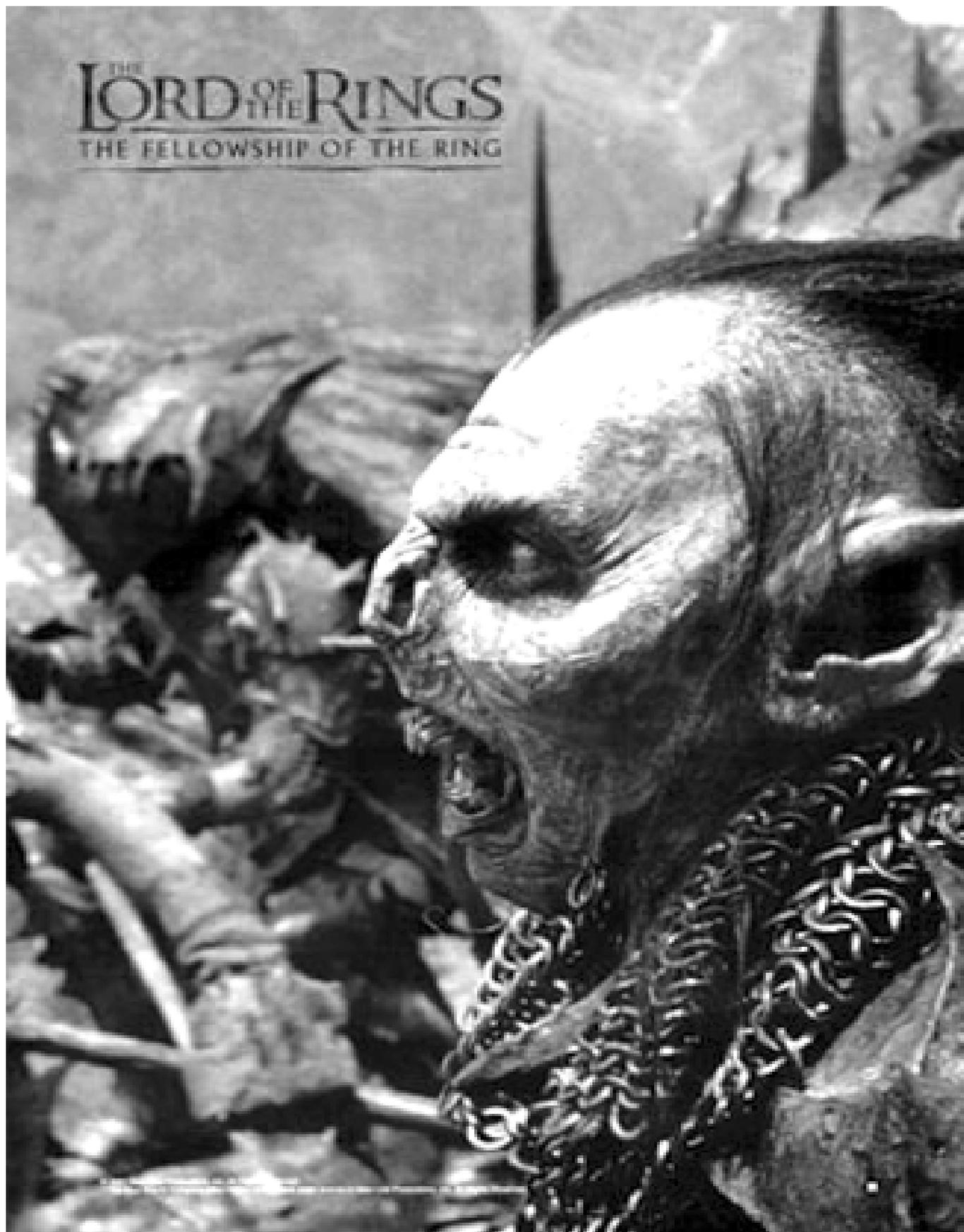
### ***Lafferteadas***

Están basadas en textos del escritor Raphael Aloysius Lafferty, como en su libro <<Los salta mundos>>, no caben en ningún molde establecido de la Literatura Fantástica convencional. No son *Ciencia Ficción*, pero tampoco son *Fantasía* ni *Fantasía Científica*, simplemente son “Lafferteadas”. Muchas historias usan este método.

### ***Space Opera***

La *Space Opera* es un subgénero de la *Ciencia Ficción* cuyas historias tienen como escenario el espacio profundo. El nombre de *Space Opera* lo

THE  
**LORD OF THE RINGS**  
THE FELLOWSHIP OF THE RING



**Fantasy Art en la Literatura**

# Fantasy Art en la Literatura

Algo común en las librerías o bibliotecas, y que de seguro muchos lectores de este género han experimentado cuando buscan un libro específico de *Ciencia Ficción* o *Fantasía*, es que resulta frecuente que la persona encargada o el empleado en turno nos guíe inexorablemente a la sección de libros esotéricos o de brujería. Si tenemos un poco de suerte, nos guiará al estante de Comic's.

Hoy la moda en el mercado de los libros es la literatura de *Ciencia Ficción*, esto se debe a las aventuras del joven mago << Harry Potter >> y << El Señor de los Anillos >>, que ocupan uno de los mayores sitios comerciales del siglo XX y XXI. En el caso de << Harry Potter >>, tiene un mercado infantil a escala internacional y <<El Señor de los Anillos>> ocupa un mercado adulto y juvenil, porque como ninguna otra obra literaria, ha convocado a tantos seguidores, que con la propaganda mercantil y publicitaria han arribado a la Tierra Media y han retomado no sólo la historia de los hobbits, sino hasta la creación de una religión, basándose en toda la idea creativa de Tolkien. Esta religión del Anillo fue propuesta para su establecimiento ante el gobierno inglés, llegando incluso a la Corte de los Lords, quienes no la han avalado por considerarla fuera de lugar. Ya antes en el año 2000 los seguidores de los Jedi, habían demandado lo mismo, sólo

# Fantasy Art en la Literatura

que éstos llevaron 950 000 firmas de seguidores en el ámbito internacional y hasta George Lucas, estaba sorprendido por dicho fenómeno, llegando al nivel de no demandar jurídicamente a estos fans, por el hecho de tomar el nombre y los fundamentos de los Jedi.... ¿Qué tipo de fantasía colectiva puede inspirar a soñar en lo inexistente?...¿Será que algunos individuos confunden la realidad con la fantasía por el simple hecho de convivir con ella a través de los medios?...Hoy día, al igual que hace años, la literatura de *Ciencia Ficción* es el motivo fundamental, para la creación del *Fantasy Art* y por lo tanto la columna vertebral de la Cinematografía.



C3PO y r2d2, imagen del <<Diccionario Visual Star Wars>>

Puedo aseverar que el género *Fantasy Art*, es el brazo derecho de la *Ciencia Ficción* en la literatura, ya que es la parte visual de todos los sueños de infinidad de escritores en este género.

Es difícil definir los orígenes de la narración fantástica, debido a la existencia de distintas teorías sobre éste género. Además, en el estudio del nacimiento del género fantástico son relevantes: la tradición oral de carácter cultural y los relatos sobrenaturales.

No es fácil encontrar una información confiable sobre el inicio de la *Ciencia Ficción* y la *Fantasía*. Hay quienes nombran a Platón y sus relatos sobre la Atlántida 350 a.c., como el iniciador de la *Ciencia Ficción* y algunos consideran la <<Epopéya de Gilgamesh>> de los Sumerios (2800 a.c.), como el inicio de este género. Pero la *Ciencia Ficción* debe tratar acerca de una sociedad notablemente diferente de la que existía en su época.

De esta manera tenemos que la *Ciencia Ficción*, no puede existir sin una conciencia de cómo la Ciencia y la Tecnología afectan a la sociedad. Esto nos remite a la Revolución Industrial y todo lo anterior puede ser considerado como fantasía.

Se pueden encontrar ejemplos de fantasía literaria en la << Odisea >> de Homero y antes aún, en las leyendas de

# Fantasy Art en la Literatura

los primeros capítulos de la Biblia del catolicismo, incluso puede considerarse a la *Ciencia Ficción* como una rama de la Literatura Fantástica.

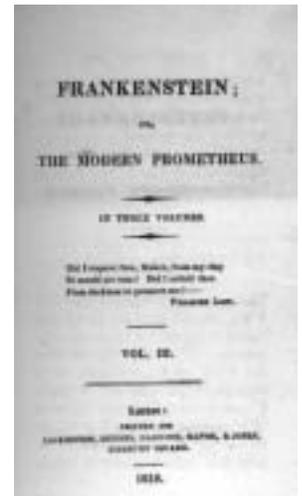
Si aceptamos que el concepto de *Ciencia Ficción* incluye a la *Fantasía*, lo correcto es nombrar “Proto-Ciencia-Ficción” o “Pre-Ciencia Ficción” a las historias de los días de Virgilio y Ovidio, pasando por las leyendas de Caballeros de la Edad Media y las leyendas góticas de fantasmas en los primeros tiempos de la Edad Moderna.

Al comienzo del siglo XIX los observadores reflexivos, notaron el cambio que tenía lugar como consecuencia de la Ciencia y la Tecnología, comenzando a existir la *Ciencia Ficción* propiamente dicha. Los relatos no trataban solamente de cosas fantásticas sino de lo fantástico que concebiblemente podía llegar a ser posible debido a un avance científico.

Hay quienes sugieren que la primera obra de *Ciencia Ficción* en la literatura es <<Frankenstein>> de Mary Shelley (1818), pues en esta obra, es ciencia y no magia la que se utiliza para crear una vida artificial.

Obras posteriores son consideradas por otros críticos como los primeros relatos de *Ciencia Ficción*, siendo algunos los relatos de Poe y Hawthorne. Quizás la verdadera *Ciencia Ficción* inicia con << Cinco Semanas en Globo >>, de Julio Verne (1863).

Verne escribió sin aderezos góticos (a diferencia de Mary Shelley) y fue el primero en dedicarse exclusivamente a ello. También intentó tratar meticulosamente el trasfondo científico de sus relatos, imprimiéndoles realismo, a pesar de que a veces estaba equivocado (como cuando pensó que era posible lanzar un vehículo al espacio, sin matar instantáneamente a todos los tripulantes, debido a la falta de oxígeno). Verne no utilizaba nunca la magia y hacía lo posible por aferrarse a lo conocido con miras a los sueños del hombre mismo.



Portada original del libro <<Frankenstein>> de Mary Shelley (1818)

# Fantasy Art en la Literatura



Portada de Novela de Philip K. Dick, 1993.

Si la *Ciencia Ficción* debía avanzar, tenía que liberarse de estas cadenas y permitir a la imaginación elevarse a su máximo sueño. Eso nos lleva al escritor inglés Herbert George Wells, quien inspirado en Verne (así como Verne fue inspirado por Poe) en 1895 escribe << La Máquina del Tiempo >>.

La literatura de *Ciencia Ficción* fue motivada por dos principales clases de estímulos, por su fenómeno moderno y propositivo:

- El primero de orden extra-literario, ligado en su origen a transformaciones sociales tan importantes como la Revolución Industrial.
- El segundo de orden literario, que podemos asociar a las novelas científicas de Julio Verne y Wells, ya que ambos combinaban sus conocimientos científicos con una imaginación que cautivó a los lectores de su época.

Siguieron otros libros y cuentos cortos: <<La Isla del Doctor Moreau>> (1896), relato sobre la deformación biológica; <<El Hombre Invisible>> (1897) y <<La Guerra de los Mundos>> (1898), primer relato de una invasión extraterrestre y una invasión interplanetaria. Cuando Wells relató un viaje a la Luna, no utilizó cohetes ni cañones, sino un escudo de gravedad, estas ideas hicieron a Wells más popular que el maduro Verne, quién señaló que sus cañones sí existían y que eso no sucedía con el escudo de gravedad de Wells, y éste era el punto que lo favorecía, bien puede haber sido el autor de *Ciencia Ficción* más influyente de todos los tiempos pero sin ser *Ciencia Ficción* dura.



Portada de Novela de George Alec, 1986.

El maquinismo, como técnica de producción tendente a sustituir el trabajo muscular del hombre, alcanzó durante el siglo XIX un gran desarrollo y fue el origen de la Revolución Industrial que conoció ese siglo, aunque muchos de los inventos aplicados entonces procedían del siglo XVIII. La Revolución Industrial, transformó la vida

# Fantasy Art en la Literatura

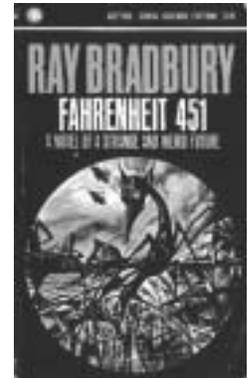
social y urdió sobre esa trama un conjunto de cambios dando lugar a un tejido social cuya necesidad de adaptarse a los nuevos modelos repercutió en todas las áreas de la actividad humana.

Estos cambios se notaron principalmente en las zonas industrializadas y desde estos focos, a la manera de círculos concéntricos que fueron actuando en mayor o menor medida, según la distancia que se guardara del centro, en los habitantes de todos los países industrializados. No es difícil imaginar, desde la perspectiva que nos proporciona la segunda mitad del siglo xx, lo que hubo de suponer para la vida cotidiana de miles de hombres, el nuevo desarrollo de la producción, la disminución de los precios de costo y el ordenamiento urbano que exigía la nueva infraestructura económica en marcha.

La espectacularidad de este proceso dió lugar a finales del siglo XIX, a un conjunto de novelas de escasa calidad literaria, cuyo soporte argumental solía estar constituido por aventuras más o menos descabelladas en las que jugaban un papel de primer orden, supuestos descubrimientos científicos que el «maquinismo» de la época parecía posibilitar. Uno de los temas favoritos de esta clase de novelas eran los viajes al año 2000, vistos por autores de escasa formación científica repletos de artilugios que, en el mejor de los casos, hoy nos pueden parecer ingenuos.

A medida que transcurría el siglo XX, parecía que no iba a surgir nadie capaz de reemplazar a Verne y a Wells.

Es preciso hacer notar que Wells, aparte de poseer un bagaje científico considerable, es un autor muy politizado, que observa con cierta distancia crítica los adelantos de una sociedad industrial. La combinación de ambas tendencias dará lugar a un tipo de escritura más «realista» que la de Verne, en la que subyace siempre cierto pesimismo sobre el futuro de la Humanidad.



Portada de Novela de Ray Bradbury, <<Fahrenheit 451>>.



Portada de Novela de Philip K. Dick, 1993.

# Fantasy Art en la Literatura

Edgar Rice Burroughs (1875–1950), Escritor estadounidense, le debe gran parte de su fama a un personaje que todos conocemos: (Tarzán de los monos) [Tarzan of the Apes] publicado en 1914, en capítulos por la revista <<All-Story>>. El personaje se hizo tan famoso que Burroughs continuó con una producción de relatos y novelas sobre sus aventuras en la selva y en lugares mucho más peligrosos y fantásticos, como la ciudad perdida de Ophar, el mundo perdido de Palul-Don, donde aún existen dinosaurios o el reino de Pellucidar, en el mismo centro de la Tierra. Estas dos últimas por cierto, muy emparentadas con la *Ciencia Ficción*. Burroughs escribió también: *The Gods of Mars* (1913) y *The Warlord of Mars* (1913), *Thuvia y Maid of Mars* (1916), *The Chessmen of Mars* (1922), *The Master Mind of Mars* (1928), *A Fighting Man of Mars* (1931), *Swords of Mars* (1936), *Synthetic Men of Mars* (1940), *Llana of Gathol* (1941) y *Carter of Mars* (1941), una colección de relatos. Aunque muy exitosas en su época, estas historias no están consideradas actualmente como una “buena” *Ciencia Ficción*. Esto debido a que los personajes de estas obras, acceden al planeta rojo de una forma poco ortodoxa, no llegan en un cohete o en una nave espacial, sino por una especie de viaje astral que no es explicado ni justificado científicamente.

En el mes de abril de 1926 apareció un nuevo fenómeno, una revista dedicada únicamente a la *Ciencia Ficción*: <<Amazing Stories>>, en la que se menciona el término *Ciencia Ficción*, traducción del *Science-fiction* bajo el que circula este género en el mundo anglosajón, que comenzó a usarse hasta el año 1927. Y no conviene aplicarlo todavía a la narrativa de Verne ya que él no escribió *Ciencia Ficción*, sino *Novela Científica* visto esto último de una manera radical.

La *Ciencia Ficción* tuvo éxito a partir de su distribución a gran escala a través de revistas y su fácil reproducción que permitió una versatilidad de alcance comercial. Hay críticos que afirmaron en su tiempo que las revistas solo

# Fantasy Art en la Literatura

abataron y acorrientaron el género, pero no tomaron en cuenta que en esas revistas, muchos jóvenes desarrollaron y pulieron su talento, tanto en el ámbito literario como en el visual.

En aquella época, la locura por la revista <<Pulp>>, (nombrada por la pulpa de árbol de donde se fabricaba el papel) estaba en su apogeo. Cada kiosco tenía docenas de ellas, de todos los tipos posibles: de amor, de misterio, del oeste, de la selva, de guerra, de horror y de aventuras.

Estaban también las *revistas de primera*, por las que pagaban mucho más que las de pulpa. De todas ellas las revistas de *Ciencia Ficción* eran las más pequeñas, las menos lucrativas, las más especializadas y el segmento peor considerado.

Casi nadie consideraba el escribir *Ciencia Ficción* como algo viable. Las revistas de *Ciencia Ficción* veían su futuro en sus propios lectores entusiastas, a los escritores no les importaba ni la fama ni la riqueza, sólo les entusiasmaba escribir el material maravilloso y ver su nombre en letras de imprenta en una revista de *Ciencia Ficción*.

Como en un principio este género no era popular, Hugo Gensback, coordinador y editor de la revista <<Amazing Stories >> tuvo que depender de reimpresiones de H. G. Wells y de Julio Verne en los primeros números, hasta que nuevos escritores, fueron acercándose al género. En consecuencia la revista de *Ciencia Ficción* de la década de los años veinte no ofrece demasiada calidad. El más notable ejemplo de una buena historia de aquella década es <<The Skylark of Space >> de Edward Elmer Smith, publicada en 1928, por capítulos en la revista <<Amazing Stories >>. Este relato trató por vez primera el tema de los viajes interestelares y manejó el nuevo concepto de las súper-armas y los súper-hombres.

# Fantasy Art en la Literatura

Diez libros clave de la época.

1  
2  
3  
4  
5  
6  
7  
8  
9  
10

**H.G.Wells**, <<El primer hombre en la Luna>>.

**H.P.Lovecraft**, <<El llamado de Cthulhu>>.

**Edgar Rice Burroughs** <<Una princesa de Marte>>.

**Sir Arthur Conan Doyle**, <<El mundo perdido>>.

**E.E. Smith**, <<La alondra del espacio>>.

**Aldous Huxley**, <<Un mundo feliz>>.

**Gustav Meyrink**, <<El Golem>>.

**Hugo Gernsback**, >>Ralph 124 C 41 +>>

**Karel Capek**, <<R.U.R>>.

**Olaf Stapledon**, <<Last and First Men: A Story of the Near and Far Future>>.

Era una historia del salvaje Oeste, en pocas palabras un Western con naves espaciales. Estableció la tradición del *Space Opera*, en analogía con las Horse Operas o Historias del Oeste. Rápidamente muchos imitaron a Smith hasta que todo el subgénero comenzó a desplomarse bajo su propio peso. Sin embargo, la sensación -introducida por Smith de que los seres humanos podían enfrentarse a la aventura del universo sin temor, caracterizó a la *Ciencia Ficción* estadounidense durante una generación.

Fue en la década de los años treinta, cuando las ideas empezaron a florecer y las mentes de los lectores se ampliaron. La revista más conocida de esa época fue <<Astounding Stories>>, dirigida por Harry Bates, rápidamente esta nueva revista fue la opción que la literatura necesitaba, su director apostaba por la acción y un ritmo más audaz en las historias, lo cual desbancó a la revista de <<Gernsback >>.

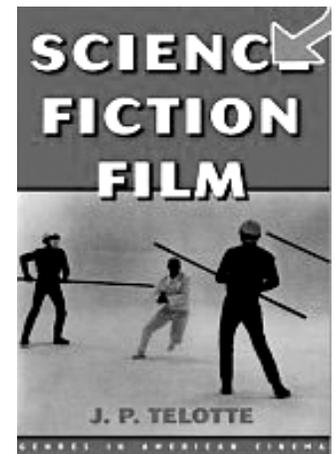
<<Astounding Stories>> tuvo problemas durante la depresión, por lo cual fue sustituida la Dirección por F. Orlin Tremaine, quien tenía la idea de que en las historias debía haber variaciones de ideas, que significaban el surgimiento de hechos sorprendentes o variaciones inesperadas sobre un tema conocido. Un ejemplo de aquellas variaciones fue <<Sidewise in Time>> de Murray Leinster (1934), en la cual por primera vez, se trataba la idea de dos flujos paralelos en el universo donde se podían tomar diversos caminos, llegando a situaciones diferentes pero donde todas las posibilidades tenían algún tipo de existencia o relación con los saltos cuánticos.

El escritor más destacado de revista <<Tremaine>> fue John Wood Campbell, quien había estudiado física en el M.I.T. y en Duke. Su primer relato, <<When the Atoms Failed>>, apareció en <<Amazing Stories>> en 1930, cuando sólo tenía veinte años de edad y en los años siguientes obtuvo reputación como escritor de *Space Operas*, y comenzó a hacerse de una segunda reputación escribiendo otro tipo de relatos. Campbell bajo el seudónimo de *Don A. Stuart*, escribió relatos más sutiles, con alto estilo literario y contenido psicológico como <<Twilight >> (1934) y <<Who Goes There?>> (1938).

# Fantasy Art en la Literatura

Durante la época de <<Who Goes There?>> (1938), ocurrió otra revolución, F. Orlin Tremaine fue promovido a un puesto superior quedando como Director de la revista el propio John W. Campbell, que rápidamente cambió el nombre de la revista por el de <<Astounding Science Fiction>>. Como editor de la revista que era líder mundial en ese género, utilizó su poder para remodelar la *Ciencia Ficción* y dirigirla hacia donde pensaba que debería ir. Proponía relatos que tuvieran que ver con extrapolaciones reflexivas de la Ciencia y la Ingeniería, comenzó a buscar escritores capaces de alcanzar un nivel literario más elevado y una mayor fidelidad en su descripción de la Ciencia y los Científicos. Personajes que fueran científicos e ingenieros y que pensaran y actuaran como tales. Fomentó lo que se llama *Ciencia Ficción Dura*, donde el autor no juega con los principios científicos, ni los olvida.

Horace Gold, quien ya había escrito durante la era “Tremaine” bajo un seudónimo, escribió su primer relato de la nueva era al que tituló <<A Matter of Form>> ofreciendo la historia de un hombre a disgusto con su apariencia física. Otro autor de “Tremaine” que alcanzaría la grandeza fue L. Sprague de Camp, quien sabía mucho sobre Ciencia e Historia, además de ser muy meticuloso en la precisión en ambos campos. Este autor adquirió más independencia cuando Campbell introdujo una nueva revista llamada <<Unknown >>, que apareció en marzo de 1939, acogiendo nuevos autores en los que veía promesas, dándoles ideas y alentándoles, rodeándose de una constelación de hábiles escritores jóvenes, la mayoría de los cuales tenían antecedentes científicos que dominaron en el género durante una generación. Tres de ellos son conocidos como los tres grandes: *Robert A. Heinlein, Arthur C. Clarke e Isaac Asimov*.



En resumen, donde Verne estableció el ámbito, Wells agregó ideas, Smith incorporó un optimismo fantástico, Weinbaum sumó la razón y Campbell consiguió añadir respetabilidad científica.

# Fantasy Art en la Literatura

La decadencia del género vino en 1956 debido a revistas especializadas que decidieron vender a cualquier precio, el cual fue excesivo, porque si la *Ciencia Ficción* estaba sufriendo entonces ataques desde afuera, (cine, comics, televisión) que hacían pasar por el género en cuestión, «pastiches» que confundían al público, quitándoles la posibilidad de acercarse a los verdaderos creadores de esta narrativa, las agresiones desde dentro podrían haber significado la muerte, por confusión total, de la *Ciencia Ficción*. Estos ataques se produjeron en publicaciones que, decididas a superar la crisis por el camino más corto, comenzaron a publicar asuntos ajenos al género, en ocasiones sutilmente pornográficos, que atrajeron a algunos lectores, pero que acentuaron también la idea general de que la Literatura de *Ciencia Ficción* era un subgénero, en el peor de los sentidos que se le pueda dar a este término.

Michael Ashley escribe en la introducción a un cuento del escritor británico Kenneth Bulmer, publicado por <<Authentis Science Fiction>> en 1956: “Los años cincuenta conocieron una clase de relato de *Ciencia Ficción* que en la actualidad no goza de tanta popularidad. Se trataba entonces de la narración limpia y precisa, basada en una simple premisa tratada con precisión por el autor para conducirla a un resultado explosivo”.

Quizá lo más importante de esta breve frase, no esté constituido tanto por su tono nostálgico como por la afirmación de principios que la misma contiene. Se podría decir que la visión formal del cuento expresada por Ashley tiene mucho que ver con las teorías de Poe sobre el mismo asunto.

En todo caso, delata una preocupación teórica por la forma, que las más de las veces no ha tenido el tratamiento adecuado por parte de los cultivadores de la *Ciencia Ficción*.

# Fantasy Art en la Literatura

La *Ciencia Ficción* en Estados Unidos de Norteamérica en 1957, se encontraba volcada sobre el género; sin embargo, seguía siendo un género marginal que se desarrollaba y crecía paralelamente a otros géneros cuyos títulos alcanzaban tiradas inferiores, pero que contaban con el apoyo de reconocidos críticos de los que carecía la *Ciencia Ficción*.

Sin duda también, el tipo de lector que se acercaba a este género estaba constituido por un público que no leía otra clase de literatura o que combinaba la *Ciencia Ficción* con otros géneros marginales. El acercamiento de intelectuales prestigiados a este nuevo fenómeno narrativo fue sin duda tardío y su atención se localizó en unos pocos autores.

La crisis de la *Ciencia Ficción* en la década de los 50 no significaba necesariamente un hundimiento del género, sino más bien la existencia de un cambio muy marcado debido a factores externos y propios de esos años.

Se trata pues, de un momento de reflexión y de ajuste a las nuevas necesidades sociales, que dieron lugar finalmente a un renacer del género, si bien con algunas características algo diferentes a las de la etapa inicial.

El auge de las colecciones de bolsillo en los años 50's, creó una nueva alternativa a estos escritores de la *Ciencia Ficción*, lanzándolos directamente a los medios como el cine, televisión, revistas en general y sorpresivamente hasta la revista <<Playboy>> que no escapaba a este fenómeno.

Las revistas especializadas de la *Ciencia Ficción* se enfrentaron a la competencia de las ediciones de bolsillo. Algunas revistas como <<The Magazine of Fantasy and Science-Fiction >> cambiaron de formato, lo que significaba modificaciones importantes tanto en la infraestructura editorial como en los medios de distribución utilizados hasta el momento. Otras revistas como ya lo he mencionado, optaron por la fácil solución de lo marginal.

# Fantasy Art en la Literatura

Oportuno creo señalar que todavía circulan en E.U.A. catorce revistas, de publicación periódica, dedicadas al tema.

Cito algunas de las más importantes en inglés: <<Science Fiction Stories, Astounding SF, Galaxy, Magazine of Fantasy Art and Sciencefiction, Infinity, Fantastic>>.

Hacia 1966 se produce un renacimiento del género, que se caracteriza por una mayor audacia en los planteamientos narrativos, así como por una imaginación desbordante en el tratamiento de los nuevos temas abordados por la *Ciencia Ficción*.

También en esta época, se produce el acercamiento al género de un tipo de lector culto que hasta entonces había permanecido alejado de él, por considerarlo como una degradación de la Literatura con mayúsculas.

Este acercamiento permitió rescatar y valorar las obras más importantes de la primera época, cuyas sucesivas reediciones en numerosas lenguas no han cesado de producirse.

Entre los autores que contribuyen a este renacimiento, menciono a: Samuel Delany, Philip J. Farmer y Harlan Ellison.

Como dato que muestra el creciente interés del público por el tema no podemos dejar de anotar el éxito que tuvo la Exposición Internacional de *Ciencia Ficción* realizada en Berna (1967) y en París (1970).

Si bien Norteamérica es el país donde mayor desarrollo alcanza la *Ciencia Ficción*, creando en cierto modo las pautas por las que habrán de regirse aquellas áreas que cuentan ya con una tradición en este género, no podemos olvidar que algunos de sus grandes autores contemporáneos proceden de Europa.



*El Sputnik 1 fue el primero de una serie de satélites lanzados por la URSS al espacio, el hecho sucedió en 1957, cuando todavía no se habían asimilado las consecuencias de la era atómica iniciada con la Segunda Guerra Mundial (1939-1945). A partir de este suceso, comenzó una carrera espacial entre americanos y rusos que aún no termina.*

# Fantasy Art en la Literatura

No es extraño que haya citado Europa como la otra opción. Se trata de un continente pionero en la Revolución Industrial y muchos de sus autores de finales del siglo XIX y principios del XX se interesaron por la novela científica y la narrativa de anticipación. No olvidemos que H. G. Wells es un digno representante entre los principales precursores del género en Europa y que hasta el propio Conan Doyle, famosísimo autor de relatos policíacos, se sintiera fuertemente atraído e influenciado por él.

Además, en Europa la literatura de *Ciencia Ficción* no tuvo que escapar a lo marginal, ya que la mayoría de estos autores habían conseguido gran reputación como filósofos o científicos.

Las revistas especializadas en Inglaterra y Europa fueron la punta de lanza en la *Ciencia Ficción* y la Fantasía, algunas de estas revistas aún están en el mercado europeo y las principales son: << Authen-tic, Amazing, Nebula y Science Fantasy >>.

Las características de la Literatura *Fantástica* y de *Ciencia Ficción* en Europa se acentúan por un pesimismo en su temática, éste desaparece en los autores de los países del este de Europa, quienes suelen manejar una temática de desconfianza al orden político.

En efecto, el escritor de *Ciencia Ficción* disfruta con el conocimiento de los descubrimientos científicos, y sobre todo, con el material especulativo que éstos ofrecen a quienes viven de las ideas, pero desconfía de la aplicación práctica de tales avances, aplicación que en última instancia escapa del control del investigador para pasar a manos del político.



*Comenzaban a cumplirse algunas de las predicciones lanzadas al público desde la narrativa de Ciencia Ficción. El avance de los inventos tecnológicos, es en gran medida, el soporte más importante de este género.*

# Fantasy Art en la Literatura

El regreso a una especie de Edad Media como consecuencia de una explosión nuclear ha sido descrito ya por numerosos novelistas europeos. Y según el filósofo italiano Humberto Eco, ese regreso se puede dar de todos modos sin una catástrofe.

Bastaría tal vez que ciudades monstruosas como Nueva York, sometidas a un crecimiento tumoral, permaneciesen sin energía eléctrica durante un par de semanas. El encadenamiento de sucesos terribles a partir de este suceso que a simple vista puede parecer trivial, conduciría finalmente a los ciudadanos a matarse entre sí para obtener un pedazo de carne.

Y sin llegar a sucesos tan espectaculares como los del 11 de septiembre de 2001, la simple visión de un mundo donde el control de los individuos alcance el grado de <<1984>> novela de Orwell, o de <<Fahrenheit 451>> de Bradbury, ya es lo suficientemente aterradora como para prestar más atención a este género de fantasía y sin duda una realidad que solo sueña que la fantasía no sea reflejo de la Humanidad.

En 1951 sale a la venta una novela de John Wyndham escritor inglés, << El Día de los Trífidos >>, cuyo tema central es el desastre: Donde un fenómeno celeste se hace visible sobre nuestro planeta, creando un espectáculo majestuoso. El problema se desata cuando las consecuencias de esa visión se hacen patentes. Al día siguiente la mayoría de la Humanidad se ha quedado ciega, sólo aquellos que no fueron testigos visuales del hecho, conservan su preciada vista. Pronto se convertirán en presa codiciada por los grupos de ciegos que atemorizados e histéricos comenzarán a secuestrarlos para utilizarlos de lazarillos. El problema se torna mayor con la inminente libertad de los –Trífidos-, seres mitad planta, mitad animal que al no tener depredador que los detenga, se vuelven una amenaza para todos los humanos.

# Fantasy Art en la Literatura

<< El Día de los Trífidos >> es una historia de aventuras, no una novela de reflexión en el sentido de la palabra, pero nadie podrá evitar reflexionar sobre el tema cuando la lea. El lector saldrá de la aventura con una nueva visión de su entorno acerca de las personas invidentes e incluso de sí mismo. Si el lector nunca había valorado su vista, por considerarla natural, ahora valorará este fenómeno. He ahí el valor de una historia de *Ciencia-Ficción* y su importancia en la sociedad.

Los nuevos descubrimientos científicos abrieron el acceso a un mundo completamente diferente al que estábamos acostumbrados. La lógica de las partículas subatómicas apunta a que tal vez la realidad es lo que creemos que es, mientras que las antiguas fantasías científicas de mundos alternativos y viajes a una velocidad mayor a la de la luz, tal vez no lo son tanto. Con esta nueva visión del mundo, la invasión de tecnologías parece superarnos y con ello el colapso ideológico de muchas de las antiguas creencias religiosas. No es extraño que el hombre medio se encuentre confundido y alejado de esta literatura.

Varias de las novelas del género representaron todo un hito en la nueva espiritualidad de los años 60's y 70's. Un ejemplo es: << Extraño en tierra extraña >> (1961) de Robert Anson Heinlein, donde -Valentine Michael Smith-, un humano nacido en Marte, regresa a la Tierra armado con su inocencia y poderes psíquicos para transformarse gradualmente en una especie de Mesías, que lleva el evangelio de la discorporación, una forma de muerte indolora que puede ser impuesta libremente sobre otros. Uno nunca sabe como una novela puede llegar a influir en la mente de una persona desquiciada como lo fue Charles Manson, fiel lector de << Extraño en tierra extraña >> y quien asesinó a la actriz Sharon Tate, esposa del Director Polaco Roman Polansky, esta novela creó todo un culto en los estudiantes de la época, por las referencias directas al amor libre y al misticismo, tan en boga por el culto a las drogas de esa época.

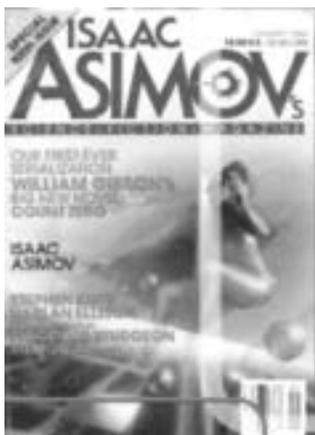


<<Cazador en el centeno>> novela que se desarrolla en Viet-Nam, no considerada por algunos críticos como de *Ciencia Ficción*, pero lo suficientemente poderosa para influir en la mente del asesino de John Lennon

# Fantasy Art en la Literatura

<<Dunas>> (1965) de Frank Patrick Herbert, la novela más exitosa de la *Ciencia Ficción* en Estados Unidos, según la revista <<Locus>>, también marcó una especie de culto literario al ver en ella referencias al uso de las drogas y sus facultades para expandir la conciencia. Como nota aparte, es extraño que un escritor como Philip K. Dick, cuya obra tiene referencias directas al uso de las drogas, no haya sido tomado tan en cuenta, ¿Será por qué en sus novelas, los viajes con las sustancias alucinógenas se convierten en verdaderos infiernos?, además de ser esclavistas de la conciencia.

El escritor Polaco de *Ciencia Ficción* Stanislav Lem, rompe el concepto enfrentándonos a su idea de esencia extraterrestre en su obra <<Solaris>> (1961) donde un grupo de humanos intenta comunicarse con lo que se supone es una inteligencia extraterrestre. Sus esfuerzos resultan infructuosos y frustrantes al final de la novela.



Es muy frecuente que se comente que Issac Asimov es básicamente un escritor de línea “dura” dentro de la *Ciencia Ficción*, cosa que no es correcta en su totalidad. En realidad Asimov no escribió muchos relatos que podamos calificar de “duros”. En la mayoría de ellos sus premisas se basan en *Ciencia Imaginaria*, extrapolada y controvertida.

Así como a ciertos autores, se les encasille en etapas de su trabajo o en suposiciones infundadas. Como ejemplo tenemos a Asimov que es considerado escritor de línea 100% dura. Sus cuentos de la serie de los robots, no pueden entrar en esta clasificación en un aspecto riguroso, así como tampoco la serie de la “Fundación” y muchos de sus relatos independientes. En cambio, cuentos como <<La Bola de Billar>>, tesis sobre la Triotimolina resublimada y a lo marciano, si pertenecen a este subgénero. Su serie de <<Lucky Star>>, <<Ranger del Espacio>>, son *Ciencia Ficción* “Dura” aunque la mayor parte de sus datos resulten obsoletos hoy en día.

# Fantasy Art en la Literatura

Los años 70's y principios de los 80's, se enfocaron en los subgéneros de la literatura de *Ciencia Ficción* algunos ejemplos son: *Science-Fantasy*, *Romance Planetario* y *La Aventura Espacial [Space Opera]*.

A continuación expongo algunas de sus características y representantes principales:

## ***El Romance Planetario***

El *Romance Planetario* se encuentra mucho más inspirado por Burroughs y por la fantasía galáctica, no-dura. Muchos de los escritores de esta época y posteriores serán quienes se convertirán en la mano derecha del cine, ya que el guionismo sería su nueva forma de experimentación. Una película que fue corregida y pionera en esta forma de escribir literatura en cine directamente fue <<El Imperio Contraataca>>, de Leigh Brackett, la más impactante y profunda de las tres historias de <<La Guerra de las Galaxias>> y que está enfocada en el *Romance Planetario*.

Varios autores continúan impulsando a este subgénero: L. Sprague de Camp, Lin Carter (también con una serie sobre Marte, entre la que destaca (El Valle más allá del Tiempo) [The Valley Were Time Stood Still en 1974] y dedicado a Leigh Brackett, precisamente; Robert Silverberg y su serie de <<Majipoor>> que aún continúa con nuevos títulos, además de una novela muy interesante (La Faz de las Aguas) [The Face of the Waters en 1991], acerca de un mundo acuático poblado de variadas formas de vida extraterrestre; Samuel R. Delany y su serie de <<La Caída de las Torres>>: (Cautivos de la Flama, Las Torres de Toron y La Ciudad de los Mil Soles ) [The Fall of the Towers en 1970], un mosaico multicolor de uno de los autores más interesantes; Joanna Russ con su novela (Picnic en el Paraíso) [Picnic on Paradise en 1968], donde esta famosa autora feminista presenta a su heroína principal –Alyx-, una agente especial de la transtemporalidad, reclutada para servir de guía de turistas

# Fantasy Art en la Literatura

a un grupo de millonarios del futuro a través del planeta Paraíso, un planeta hermoso que esconde una amenaza mortal a cada paso...lo malo es que los turistas lo ignoran y Alyx debe hacer hasta lo imposible para impedir que se enteren.

Harry Harrison, autor de <<Hagan Sitio>>, filmada como (Cuando el destino nos alcance) [Soylent Green], se dejó llevar también por el encanto del tema en su <<Trilogía del Mundo Muerto>>.

(La Muerte) [Dead World en 1968], continuó con dos secuelas más del mismo nombre y su número de serie respectivo, pero con aventuras en otros planetas.

Philip Jose Farmer, el controvertido autor norteamericano de escandalosas novelas de *Ciencia Ficción*, cuyo contenido sexual a veces resultaba muy explícito, lo hace con el tema de la Aventura Planetaria su saga más importante <<Mundo del Río>>, que está conformada por cinco novelas y un libro de relatos:

1. (A Nuestros Cuerpos Dispersos) [To Your Scattered Bodies Go en 1965 ],
2. (El Fabuloso Barco Fluvial) [The Fabulous Riverboat en 1967-71],
3. (El Oscuro Designio) [The Dark Design en 1977],
4. (El Laberinto Mágico) [The Magic Labyrinth en 1980 ] y
5. (Dioses del Mundo del Río) [Goods of Riverworld en 1983].

Como se puede constatar, el gran atractivo del Romance Planetario se extiende hasta nuestros días.

# Fantasy Art en la Literatura

## **Science-Fantasy**

Jack Holbrook Vance (1916) apareció en el entarimado de la *Ciencia Ficción* en 1945 con su relato <<The World Thinker >>, aunque su primer trabajo de importancia fue una serie de relatos aparecidos en su libro, (La Tierra Moribunda) [The Dying Earth en 1950], más tarde convertida en una serie en la que se agradece interesantes historias y tramas. Tiene su antecesor directo en los relatos de Clark Ashton Smith pertenecientes al ciclo de <<Zotihque>>, que retratan a una tierra del futuro lejano, donde el sol se encuentra en sus últimas. La magia se confunde con la tecnología de pasadas eras olvidadas y la Humanidad se encuentra cerca del crepúsculo, metafórica y literalmente. La serie completa de <<La Tierra Moribunda >> esta compuesta por:

1. (Los Ojos del Sobremundo) [The Eyes of the Overworld en 1966],
  2. (La Saga de Cugel) [Cugel's Saga en 1983] y
  3. (Rhialto el Prodigioso) [Rhialto the Marvelous en 1985],
- de los cuales la mayoría de los textos fueron presentados en la revista <<Startling Stories>>, en algunos casos completos o en otros, solo capítulos.

Es importante señalar, que las historias mencionadas no corresponden totalmente a la categoría de *Romance Planetario*, sino al otro subgénero, *Science-Fantasy*, que amalgama relatos puramente fantásticos con ciertos elementos que sugieren ciencia. En este caso, la tecnología olvidada, hace las veces de magia, de una forma tal que incluso el lector es incapaz de notar la diferencia.

De hecho, no se sabe con certeza si varias criaturas presentadas son resquicio post-tecnológico del pasado. Por lo general, las novelas de Vance transcurren en otros planetas cuyos nombres no nos remiten a ninguna cultura histórica conocida por el lector, lo que es de agradecer, pues evita el llegar con ideas preconcebidas antes de leer la historia.

# Fantasy Art en la Literatura



Los mismos nombres de sus personajes son interesantes, pues aunque por lo general son reconocidos, sus apellidos dan la idea de pertenencia a otra cultura planetaria diferente a la de la Tierra. Aunque la mayoría del paisaje extraterrestre tiene similitud con el ecosistema terrestre, las descripciones siempre tienen un punto que hace sentir las alienígenas.

En cuanto a los habitantes de estos planetas por lo general resultan ser humanos semi-urbanizados, nómadas o rurales que han desarrollado extrañas y coloridas costumbres, creando un sistema social y cultural rico en imaginarios matices antropológicos, característica fundamental del *Fantasy Art*.

Los sistemas de transporte, son otro recurso muy utilizado por Vance para desarrollar la ambientación de sus historias, por lo general resultan ser interesantes aparatos de una tecnología rústica, basada en conocimientos técnicos algo más avanzados que los de estilo medieval.

Como ejemplo de esto tenemos: la línea teleférica aparecida en *Planeta Gigante*, llamada -Monolínea- y el sistema de tráfico de dirigibles por cable descrita en la trilogía del libro <<Durdane>>. Su obra planetaria más importante y entretenida según analistas del género es: <<El Planeta de la Aventura>>, conformada por cuatro novelas: (Los Chasch) [City of the Chasch en 1968], (Los Wankh) [Servants of the Wanksh en 1969], (Los Dirdir) [The Dirdir en 1970] y (Los Pnume) [The Pnume en 1973]. La obra de Vance es muy importante en la *Ciencia Ficción*, recientemente ha sido distinguido con el galardón de "Grand Master Nebula", todas sus obras son recomendables, en especial son de destacar las ya mencionadas incluyendo las series:

- <<Los Príncipes Demonio I>>: <<The Star King>> de 1964, <<The Killing Machine>> de 1964, <<The Palace of Love>> de 1967 y <<Los Príncipes Demonio II>>: <<The Face>> en 1979 y <<The Book of Dream>> en 1981.
- <<La Trilogía del Durdane>>: (El Ánomo) [The Anome en 1973], (Los Valerosos Hombres Libres) [Brave Free Men en 1973] y (Los Asutra) [The Asutra en 1974].
- <<El Cúmulo Estelar Alastor>>: <<Trullion: Alastor 2262>> en 1973, <<Marune: Alastor 933>> en 1975 y <<Wyst: Alastor 1716>> en 1978.

# Fantasy Art en la Literatura

## ***La Aventura Espacial o Space Opera***

Así como se definió toda una corriente para la aventura planetaria, la clase de relato que más se identifica con la *Ciencia Ficción* es la aventura espacial.

El gran escenario del espacio es por tradición el más representativo ambiente de la *Ciencia Ficción*. Los primeros pasos del género se dieron ahí, en el vacío del espacio. Poca literatura se había atrevido a especular seriamente con este elemento, tan lejos de cualquier experiencia humana.

Todos los ambientes naturales habían sido explorados en la literatura, incluso en la literatura *Fantástica* y de *Ciencia Ficción*; en cambio el espacio era territorio sólo para la imaginación y la especulación. La *Ciencia Ficción*, tiene ejemplos de viajes en el espacio, pero nunca con la importancia tan marcada que le otorgarían los relatos de viajes espaciales del siglo XX.

El vacío cósmico ya no es sólo un océano que atravesar para llegar a algún otro sitio, sino un territorio por conquistar y dominar, como en la época de la conquista de América, un hábitat que debe ser dominado y al que deberemos adaptarnos para sobrevivir como especie y extender nuestra estirpe, así como adquirir todos sus tesoros. En una época donde la industria y la tecnología daban los primeros pasos para acercar al ser humano a las playas del gran mar del universo, y donde los estudios científicos sobre la posibilidad de llegar un poco más allá eran cada vez más prometedores, lo que motivó la imaginación de muchos escritores y sus lectores.

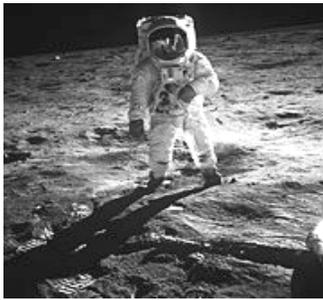
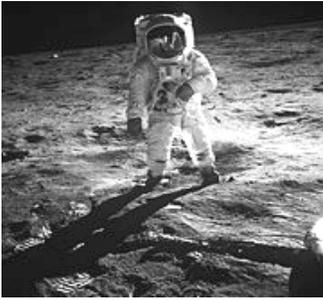
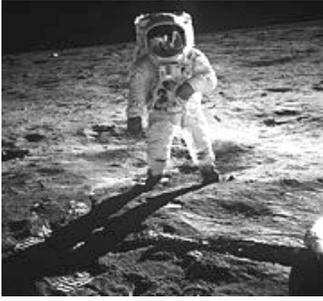


*En 1961 el soviético Yuri Gagarín, se convierte en el primer hombre en el espacio.*

*Durante mucho tiempo, la Ciencia Ficción fue considerada por muchos como mera fantasía, una forma de escapismo risible formado de sueños que nunca se harían realidad.*

*El viaje de Gagarín dió el primer martillazo para derribar el muro de la incomprensión. Si para la gente común, el viaje del soviético era un hecho sorprendente, para la carrera armamentista entre las dos potencias, significaba el dominio de uno sobre el otro, y para los lectores de Ciencia Ficción era el prelude de una promesa esperada y anhelada.*

# Fantasy Art en la Literatura



*En 1969, exactamente el 20 de julio se vuelve realidad la fantasía más loca y antigua del ser humano, soñada por los escritores de Ciencia Ficción, poner un pie en otro mundo.*

*La misión Apolo 11 logra alunizar llevando la primera tripulación de hombres al satélite lunar.*

*Hecho hoy refutado por algunos investigadores, que afirman que todo fue una historia de Ciencia Ficción, partiendo su hipótesis en hechos científicos.*

*Un ejemplo es la comunicación tiempo real y al igual que su transmisión vía satélite a nivel mundial, sin existir aún satélites con este fin.*

Significaba ciudades del espacio, viajes a otros mundos, esperanza de encontrar nuevos habitantes, nuevos vecinos de nuestro cosmos, podía ser más que sólo fantasía, la humanidad se encontraba aún soñando en una lejana realidad posible. Nuevos fenómenos estarían por aparecer, la era de avistamientos de ovnis, que invadirían y confundirían a miles de personas, incluyendo a los lectores de la *Ciencia Ficción*, llevándolos a ver y vivir su propia fantasía y mentira, en su vida cotidiana. Un nuevo mercado comercial, estaba a punto de nacer: la Zona 51.

La revista <<Amazing>> de Inglaterra, se dedicó a reeditar y trabajar sobre La Aventura Espacial, como tema especial, fomentando la producción de historias originales para la revista. Entre los grupos de jóvenes talentos que escriben para la revista <<Gernsback>>, aparece brillando como supernova, un hombre que se convertiría en un autor clásico, Edward Elmer Smith (1890 – 1965), químico de alimentos y director de la empresa General Mix, socio de J. W. Allen, mejor conocido por todos sus admiradores como E.E. “Doc” Smith, padre de la Aventura Espacial.

La primera serie de Smith en ser publicada es <<La Estrella Apagada>> (La Alondra del Espacio) [Skylark of Space] en 1928, la historia giraba a partir de un personaje joven: -Richard Seaton-, genio que descubre una sustancia antigravitatoria que le permite construir su propia nave espacial. Y no tarda mucho tiempo en estrenarla y viajar al espacio.

El trabajo de Smith marcó a una gran generación de lectores e influyó en muchos escritores, además de a los del propio subgénero, fomentando y cimentando el campo de la aventura espacial, la novela de <<Los hombres lente>>, inspira en los años 80’s y 90’s, una serie de novelas de las cuales se harán películas, <<Star Gate>> en 1997 y la serie de esta misma producción; lo mismo sucedería con <<La Máquina del Tiempo>> en 2002.

# Fantasy Art en la Literatura

La serie de <<Los Hombres Lente>> la conforman: (Triplanetario) [Triplanetary en 1948], <<First Lensman>> en 1950, (Patrulla galáctica) [Galactic Patrol en 1950], <<Grey Lensman>> en 1951, (El espía interplanetario) [Second Stage Lensmen en 1953] y <<Children of the Lens>> en 1954.

En Estados Unidos se le ha denominado *Space Opera* a las historias de este corte, término acuñado por Wilson Tucker, <<El Año del Sol Tranquilo>> en 1941 destinado a identificar aquellos relatos que tienen como escenario de acción el espacio profundo. La *Space Opera* género muy socorrido en los Estados Unidos en los años 30's, 40's y 50's, son relatos espaciales, inocentes al principio, claramente derivadas de las novelas de acción y aventuras. Es importante hacer notar, cómo la fórmula de la aventura es sustituida por elementos característicos del género donde se escribe el relato. Los elementos conocidos como el barco, caballo o el carro son sustituidos por naves espaciales; y el revólver o la espada suplantadas por armas de rayos láser.

Sin embargo, la *Space Opera* no debe ser tomada sólo como mera aventura, ya que más que una temática, se define como un ambiente, donde se manejan historias de *Ciencia Ficción* "dura", como en (Mundo Anillo) [Ringworld] de Larry Niven, o de *Ciencia Ficción* "blanda", como la serie <<Fundación>> de Isaac Asimov. En la misma época de Smith, otros autores manejaban también líneas argumentales de aventuras en el espacio. Los dos más importantes fueron: Edmond Hamilton y John W. Campbell Jr., quien posteriormente se convertiría en editor de la revista <<Astounding Science Fiction>>, influyendo con sus ideas, toda una época de la *Ciencia Ficción*. Ambos presentaban sus relatos en <<Amazing Stories Quaterly>>, revista hermana de <<Amazing Stories>>, convirtiéndose ésta en la principal promotora de la *Space Opera*.



# Fantasy Art en la Literatura

Edmond Moore Hamilton (1904 – 1977) se movía en la *Space Opera* como pez en el agua. Fue uno de los promotores más asiduos de la *Ciencia Ficción*, aunque hizo su debut en la revista de fantasía sobrenatural <<Weird Tales>> en 1926, donde publicó varios relatos. Dos años más tarde aparece en la misma revista <<Crashing Suns>> la historia con la que entra de lleno a la aventura espacial. Por lo general, muchas de sus líneas argumentales son estructuralmente idénticas, variando sólo en los detalles técnicos.



A Hamilton le fascinaba la acción interestelar, los enfrentamientos entre armadas espaciales y seres alienígenas, ambos con armamento armagedónico de bestiales proporciones. De hecho, la Estrella de la muerte, base espacial armada que aparece en película <<La Guerra de las Galaxias>> y su mortal rayo desintegrador, eran cosa común en los relatos de Hamilton, con lo que ganó el sobrenombre de Edmond “destruye mundos”. Hamilton participó en el libreto de la serie de televisión, sobre un héroe del espacio, <<Capitán Futuro>>. Entre sus trabajos destaca <<Wapons from Beyond>> en 1967, primer novela de su serie <<Starwolf>>. Hamilton se caracterizaba en sus novelas y relatos por su excelente gramática, que permitía que sus escritos fueran disfrutables en cualquier época, la mayoría de sus novelas están en idioma inglés.



*El nombre de Space Opera lo obtienen de los melodramas transmitidos por radio y ahora por televisión, llamados Soap Operas como resultado del patrocinio de una marca de jabones.*

John W. Campbell Jr. (1910–1971), demostraría en el futuro ser además de un buen escritor, buen editor. Su primera historia <<Invaders from de Infinite>> fue presentada en la revista <<Amazing>> (Inglaterra), cuando él apenas era un adolescente. Al principio Campbell escribió espectaculares aventuras espaciales, ganándose una reputación como rival de Smith. La más popular de ellas, la serie de << Arcot >>, << More >> y << Wade >>

# Fantasy Art en la Literatura

<<The Mightiest Machin>> de 1947, fue su primera novela, que muestra a un grupo espacial arrojado a un universo alternativo, donde libran una guerra interplanetaria con descendientes de antiguos terrestres.

Se podrían mencionar cantidad de obras pertenecientes a la *Space Opera* publicadas entre 1926 y 1938.

La mayoría de ellas enmarcadas en la definición que Brian Aldiss señaló para las series de Imperios Galácticos, y que en realidad describen mejor la aventura espacial de esa época: Una relación entre la ciencia y el encanto, con un predominio general del encanto. Aldiss en realidad se refiere a que muchas veces el lector debe permitirse aceptar el mundo descrito tal como se presenta para poder disfrutar la trama, sin cuestionarse a cada momento sobre situaciones que en la realidad no ocurrirían, contrastando la *Ciencia Ficción* “dura”.

Desde 1938 la *Space Opera*, opta por acercarse al rigor científico que en anteriores años. Esto fue especialmente promocionado por John W. Campbell, que no quería mera fantasía en los relatos de la revista que dirigía, <<Amazing>>. De 1938 a 1960 predominaría la especulación con bases científicas.

Esto no quiere decir que a cada capítulo el lector se encontraría con una explicación sobre física, química o biología, sin embargo la Ciencia era tomada más en serio y con ello su momento crítico y de estancamiento. Quien aprovechó esta oportunidad para hacer *Space Opera* con elementos de *Ciencia Ficción* “dura” fue Isaac Asimov, uno de los escritores habituales de Campbell.

Bajo el seudónimo de -Paul French-, Issac Asimov realizó una de las mejores series de *Space Opera*: (La serie de Lucky Star, Ranger del Espacio) [Lucky Star, Space Ranger en 1952 ].



# Fantasy Art en la Literatura

Lo mismo ocurrió con <<Los Océanos de Venus>>, (Los Piratas de los Asteroides) [Pirates of the Asteroids en 1953], (El Gran Sol de Mercurio) [Big Son of Mercury en 1956], (Las Lunas de Júpiter) [Moons of Jupiter en 1957] y (Los Anillos de Saturno) [Rings of Saturn en 1958]. A pesar de querer ser autor de *Ciencia Ficción* “dura”, todas sus novelas, resultaron incurrir en serios errores científicos, causados por la deficiente información con que entonces se contaba. Por supuesto que estos errores no le restan mérito a la obra en el sentido literario, pues sigue siendo muy emocionante, de hecho la dureza de su Ciencia puede ser cuestionada actualmente, hay que tomar en cuenta, que se especuló bajo las premisas científicas entonces en boga, por lo que puede seguir considerándose dentro de la *Ciencia Ficción* “dura”.

La aventura espacial, casi como un icono definitorio del género, nunca perderá influencia y siempre estará de moda. Es raro el autor de *Ciencia Ficción* que no haya escrito algo de su obra en la vertiente de la *Space Opera*, algunos de los cientos de autores que marcan hoy día su futura influencia son:

Robert Anson Heinlein, autor de <<Consigue un traje espacial...Viajarás >>, novela claramente de *Space Opera*, aventura espacial tremendamente divertida e interesante sobre un chico ganador de un traje espacial en un concurso de jabones...y su involuntario viaje espacial a la Luna, Plutón y el sistema estelar “Vega”, acompañado de una niña genio y de un extraterrestre llamado “Cosa Madre”. Es una novela, salpicada de datos técnicos y científicos interesantes acerca de los trajes espaciales.

Larry Niven, con (Mundo Anillo) [Ring World en 1970], relata una misión suicida en busca del secreto de un mundo artificial en forma de anillo, que gira como una rueda con radios alrededor de un sol.

# Fantasy Art en la Literatura

Samuel Delany, sitúa dos de sus mejores obras en este entorno: (Nova) [Nova en 1968], novela que recuerda a <<Moby Dick>>, centrando la atención en un grupo de tripulantes cuya misión consiste, en sumergirse en el ardiente interior de una estrella nova en busca de un raro elemento llamado –Ilirión-, y (La Balada de Beta-2) [The Beta 2 Balad en 1965], hermoso y sobrecogedor relato sobre un grupo de naves abandonadas en el espacio y su relación con un poema mítico que es comúnmente recitado en toda la galaxia. C.J. Cherryh, autora del género *Space Opera*, quien para la crítica especializada sobresale con la serie dedicada a la capitana -Pinfar Chanur-, extraterrestre leonina y su tripulación.

Esta serie es parte de una más grande dedicada a la Alianza –Unión-. Las historias de Cherryh están situadas por lo general en lugares cerrados como naves y bases espaciales, sus personajes suelen perseguirse de un lado a otro sin llegar muy lejos.

Greg Bear, con <<La Fragua de Dios>> en 1987 y la secuela <<Anvil of Stara>> en 1992, nos sumerge en una *Space Opera* clásica, donde un grupo de armas mecánicas y automáticas destruyen la vida en el planeta Tierra, haciendo que los sobrevivientes realicen hasta lo imposible para vengarse.

Ian Banks autor escocés, considerado como el más importante de la década de los 90's en *Ciencia Ficción*, sitúa en el ambiente de la *Space Opera* a su serie más reconocida: <<La Cultura>>, donde una civilización transgaláctica que vive en enormes naves interestelares se encuentra con la cultura humana, la cual deja mucho que desear. La serie de <<La Cultura>> la comprenden: (Pensad en Flebas)[Consider Phlebas en 1987], (El Jugador) [The Player of Games en 1988], (El uso de las Armas) [Use of Weapons en 1990] y (El estado del arte) [The State of the Art en 1991].

# Fantasy Art en la Literatura

David Brin, presenta a los lectores una larga serie de *Space Opera*, genuina con elementos modernos y cientos de interesantes ideas especulativas en cada capítulo de sus libros pertenecientes a la serie de (Los Progenitores) [Uplift], donde una raza de antiguos seres espaciales que han sembrado vida e inteligencia por varias galaxias, dejan como supervisores a razas patronas, sin embargo, todo parece indicar que los humanos somos una raza autónoma, no sembrada por los progenitores monos y delfines, con capacidades físicas e intelectuales potenciales que hacen su atractiva aparición en la serie, como aliados de los humanos en su viaje a las estrellas, (un chimpancé es técnico de una de las naves, mientras que un delfín es capitán). Además de una larga lista de seres extraterrestres al más puro estilo *Space Opera*. La serie (seis libros del grueso de una Biblia cada uno) está conformada por: (Imersor solar) [Sundiver en 1980], (Marea Estelar) [Startide Rising en 1983], (La Rebelión de los Pupilos) [The Uplift War en 1987], (Arrecife Brillante) (Brightness Reef) en 1995, (Las Playas de la Eternidad) [Infinity's Shore en 1997] y [Heaven's Reach en 1998].

Vernor Vinge, matemático, autor de una de las mejores novelas de aventuras espaciales, con una idea soberbia: La galaxia, una especie de trampa lenticular donde la inteligencia y ciertos fenómenos relativistas caen en el fondo. Mientras más se aleja uno de la acumulación de materia, como las estrellas y los planetas, las ataduras se liberan, acelerándose la materia y la inteligencia. Lejos del cúmulo de estrellas y planetas es posible acceder a la velocidad de la luz y más allá. Inteligencias artificiales bestialmente gigantes, extraterrestres a montones y una internet que abarca toda la galaxia como en: (Un Fuego sobre el Abismo) [A Fire Upon The Deep en 1992].

# Fantasy Art en la Literatura

El astrónomo, Carl Sagan tiene una opinión muy distinta y sugiere en su novela de *Ciencia Ficción*, <<Contacto>> en 1985, que otro tipo de comunicación podía establecerse por medio de conceptos matemáticos y que la esencia extraterrestre era contraria a la propuesta de <<Dunas>> y <<Solares>>, ya que <<Contacto>> está enfocada literalmente a un mundo real dentro de las Ciencias “duras”. Esta novela influyó a dos películas importantes en el aspecto Alíen: <<Día de la Independencia>> y <<Contacto>>.

Dan Simmons (1948) autor secundario en el género, mucho más conocido por sus novelas de Terror que por su trabajo en *Ciencia Ficción*. Publica en 1989 <<Los Vampiros de la Mente>>, novela basada en un excelente cuento de su creación. En 1990 aparece su novela: <<Hyperion>>, gigantesca red de planetas interconectados por medio de portales teletransportadores, permanentemente abiertos, gobernados por un sistema político interplanetario denominado -la Hegemonía-. Por lo general, la vida en la red de mundos es tranquila hasta que la inminente amenaza de los enjambre exter-humanos renegados, mutados, inconformes y desligados de -la Hegemonía-, se hace patente con una nueva intentona de guerra.

En medio de un ambiente de opresivo temor a la guerra, un extraño grupo de peregrinos se dirige hacia el planeta -Hyperion-, buscando un lugar conocido como -las Tumbas del Tiempo-, donde encuentran una serie de edificios extraños cuyo origen es desconocido. Sobre ese lugar hay muchos mitos, uno de ellos lo señala como el lugar donde comenzará -el Armagedón- en el cual se formará -el Alcaudón-, temible criatura, especie de juez del día final para la raza humana.

# Fantasy Art en la Literatura

Por mucho tiempo, los mitos fueron considerados sólo cuentos, pero ahora, algo ha comenzado a ocurrir en las tumbas del tiempo, éste, ha comenzado a fluir hacia atrás, trayendo en su marea algo que viene del futuro, que bien puede ser el juicio final para todo imperio extendido por las estrellas. La situación se torna cada vez más negra cuando -la Hegemonía- se entera de que los enjambres “Exter”, tienen como punto objetivo el planeta Hyperion, conjugándose todo en un verdadero ambiente de Pre-Apocalipsis que incluye a las extrañas mentes del “Tecnonúcleo”, grupo de inteligencias artificiales que han logrado desprenderse del control humano para formar una especie de universo propio.

La primera novela tiene una estructura que recuerda a la de << Los Cuentos de Canterbury >>, donde un grupo de peregrinos cuentan sus historias. El grupo de peregrinos que se dirige a -Hyperion- hace también lo mismo y en sus relatos cada personaje, conjugará las piezas para comprender la razón de todo aquello.

Los personajes: un diplomático, un sacerdote, un poeta, un profesor, un militar, una detective y un navegante, pertenecen a la orden -Templaria-, y tienen la clave que devela el misterio.

De todos los relatos presentados en -Hyperion-, el del sacerdote resulta especialmente estremecedor, es una historia de terror místico capaz de helar la sangre, Hyperion no termina aquí y continúa con (La Caída de Hyperion) [The Fall of Hyperion en 1990], <<Endimión>> y <<The Rise of Endimión>>, conformando una trilogía espectacular y cautivadora.

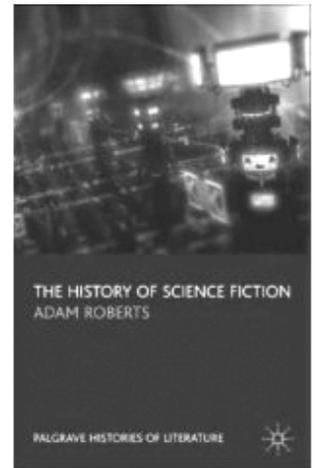
# Fantasy Art en la Literatura

## Autores que ven más allá de su tiempo

Los hombres no son seres que vivan aislados, sino seres sociales que nacen, se desarrollan y crean, sumergidos en una sociedad determinada que delimita sus posibilidades. Elegimos nuestras ideas entre las ideas que nuestro tiempo nos ofrece y en el que vivimos. En la literatura se plantea un tiempo y un porvenir, los autores en el caso de este género, son los ojos críticos y analíticos de la humanidad. La obra nos remite al análisis, sin conocer una breve síntesis de estos personajes no podríamos establecer un parámetro para este género literario.

El desarrollo económico iniciado en el siglo XIX con la denominada primera revolución industrial, sufrirá una aceleración acentuada en los últimos treinta años, algunos autores hablan de una segunda revolución industrial, en la que el carbón será acompañado, en cuanto fuente de energía, por el petróleo y la electricidad, este momento influirá a muchos autores de la Ciencia-Ficción y será motivo en sus conceptos literarios.

La expansión colonialista de los países europeos, que llevados por la ambición de encontrar materias primas como: el algodón, caucho, madera, etc. generó que se apropiaran el Continente africano y el sur de Asia. Estos imperios serán retomados y analizados, en la realidad paralela, así en "El Ataque de los Clones" (2001), el imperio



Portada del Libro <<The History of Science Fiction>> de Adam Roberts, 2001.

# Fantasy Art en la Literatura

## Autores que ven más allá de su tiempo

tendrá que contener y dominar los planetas de la Unión y con ello asegurar estas materias primas, de ahí la importancia de este género visionario y crítico.

### *Julio Verne*

Nació en Nantes, Francia (1828) y falleció en Amiens, Francia (1905), existen numerosas leyendas que se le han atribuido, las cuales, desgraciadamente, aún son vigentes. Una de ellas, la más famosa, es que el célebre novelista nunca se movió de su despacho durante toda la vida, desahogando su vena viajera a través de las obras que escribió. Esta aseveración, es falsa, ya que Verne visitó Estados Unidos en 1866, viajando a bordo del Great Eastern. Verne era amante de la navegación, logrando tener más de cinco barcos y tres lanchas de mediano tamaño, su padre fue procurador y descendiente de una familia de abogados, cuya tradición su hijo no seguiría, al elegir como profesión las letras, aunque estudió Derecho en París. Dado su ingenio y talento, es de suponer que de no haber sido novelista, habría sido inventor, porque “lo que un hombre puede pensar, otro hombre lo puede hacer”.

Sin embargo, los comienzos literarios de Verne no se vieron acompañados por el éxito; en 1848 se dedicó a la producción teatral escribiendo operetas y comedias que no le hicieron precisamente famoso.

En 1863, conoce al editor Hetzel y su suerte cambia. Julio Verne no obtuvo éxito en su juventud, triunfó a la edad madura, costándole alcanzar el éxito antes, al no encontrar el editor adecuado. Sufrió un doloroso trance personal, al ser atacado por un joven loco. Los últimos años de su existencia los pasó atormentado por la diabetes.

En vida fue honrado con la última Legión de Honor que Francia le otorgó aún como Imperio, aparte del reconocimiento universal, ya que fue el novelista más leído de su tiempo, en todo el mundo.

# Fantasy Art en la Literatura

## Autores que ven más allá de su tiempo

### *H. G. Wells*

Nació en Londres, Inglaterra en 1866 y ahí falleció en 1946, su obra literaria inició el panorama de la novela inglesa que estaba dominada por los continuadores de la llamada gran época de la novela, que forjaron novelistas como los franceses: Balzac, Flaubert y Zola, los ingleses: Dickens, Jane Austen y las hermanas Brönte, y los norteamericanos: Hawthorne y Melville. Los autores más cercanos a su época en su país fueron: Thomas Hardy, George Meredith y George Eliot, quienes continuaban cultivando la novela realista.

Las novelas científicas de Wells, se fundamentan y guían con un sentido moral siempre crítico, ejemplos: <<La máquina del tiempo>>, que cuestiona la responsabilidad del hombre ante la humanidad; <<El hombre invisible>>, en la que plantea los peligros que engendra el poder sin un control ético, y <<La isla del Dr. Moreau>> donde aborda la necesidad de combatir los instintos animales del hombre con la disciplina educativa y la crítica a los científicos sin moral y el orden de la ciencia. Sus personajes son pretextos para comunicar ideas y circunstancias. Novelas futuristas tan actuales a lo que se pretende con el dominio de la genética perfecta y la producción de alimentos transgénicos en el siglo XXI.

Seguramente, esto ha influido para que algunos críticos de su tiempo las califiquen como libros para niños, aunque en la actualidad sus propuestas son innovadoras como por ejemplo, la propuesta acerca del ADN y su cadena biológica. Puede admitirse que algunas de las cualidades sobresalientes de estas historias derivan del hombre de ciencia más que del artista. Precisamente por su fuerza imaginativa y su penetración narrativa han permanecido más vivas que otras literariamente más logradas.

Sus escritos en la prensa diaria y en todo tipo de revistas, ocupan gran parte de sus obras completas. Wells gustaba de ser conocido más como periodista, que como escritor. La divulgación científica, la polémica política y las

# Fantasy Art en la Literatura

## Autores que ven más allá de su tiempo

reflexiones pedagógicas son temas centrales en la mayoría de sus artículos.

Durante los años de la época Victoriana en que vivió H. G. Wells, debe destacarse dos fenómenos que tiñeron con relieves muy especiales la vida inglesa en aquel tiempo: el maquinismo y la moral victoriana.

El maquinismo nace como efecto del espectacular avance de la ciencia y la técnica, que permitieron la aparición sucesiva de una serie de instrumentos que integran un catálogo de maravillas científicas como: el teléfono, el micrófono, el alumbrado eléctrico, el gramófono, el motor de gasolina, la máquina de escribir, la máquina de segar, el cinematógrafo, etc.

Las máquinas parecen ocupar el lugar de los dioses, así como en el paisaje las chimeneas de las fábricas ocultan las tradicionales torres de campanario y el prestigio de clérigos y humanistas se eclipsa ante los nuevos sacerdotes: los científicos. Algunos de los cuales sentarán en este tiempo los pilares del mundo contemporáneo como es el caso de Darwin, con su teoría sobre la Evolución del hombre y las especies; Pasteur, que dió al traste con la creencia inmemorial en la generación espontánea de los gérmenes, y Mendeleev, quien al publicar su Tabla Periódica de los Elementos creó las bases de la Química moderna.

La moral victoriana es un fenómeno sociológico que está correlacionado con la prosperidad material de la burguesía durante aquel tiempo y que provocó que los valores éticos de este grupo social se convirtiesen en la única escala de valores aceptables socialmente: el autoritarismo patriarcal en la familia; la condena hipócrita a hechos relacionados con el sexo; la huída de cualquier referencia hacia lo desagradable de la vida y en general la defensa del orden establecido, basándose en un respeto aparente, que eran las claves de aquella vida social que se resistió duramente a aceptar cambios e innovaciones que alterasen dichos valores.

# Fantasy Art en la Literatura

## Autores que ven más allá de su tiempo

Cuando H. G. Wells falleció en 1946, había sido testigo de las dos grandes catástrofes bélicas que ha presenciado Europa: la Primera y Segunda Guerras Mundiales. En 1914 y 1938 el mundo fue escenario de enfrentamientos cuya causa última descansaba en las rivalidades nacionalistas que se habían forjado en los últimos años del siglo XIX.

Estas guerras demostraron que las máquinas, creadas para la paz, podían fácilmente transformarse en herramientas de violencia y que el crecimiento económico tenía que ser reordenado, para evitar la explotación desmesurada de los trabajadores, y la competencia salvaje entre países, en su afán de encontrar materias primas baratas y acaparar mercados donde vender sus productos.

Como consecuencia de la concentración de la población en las zonas fabriles, las ciudades crecieron de forma desmesurada, apareciendo las primeras organizaciones políticas y sociales del proletariado: sindicatos -Trade Unions- y partidos de ideología socialista de carácter reformista.

Acontecimientos a los que el autor de “La máquina del tiempo” estuvo atento y estudioso, deben tenerse en cuenta como: la Revolución rusa de 1917, que propone la toma del poder político y económico por el proletariado y por tanto esperanza para muchos, desencantados más tarde, de que la utopía comunista pudiera ser realidad. La gran crisis económica de 1929, que terminó con las ilusiones de quienes confiaban en un progreso continuo de bienestar general y la publicación de los trabajos de Albert Einstein, en los que se fundamentaría la producción de la bomba atómica, cuya primera explosión tuvo lugar el mismo año en que murió nuestro autor y que encierra en su dualidad -Átomos para la guerra / Átomos para la paz- toda la tragedia de la aventura científica y social de nuestros días.

# Fantasy Art en la Literatura

## Autores que ven más allá de su tiempo



*“Confrontarlo con las máquinas era arriesgado, porque había dejado en claro que las detestaba, pero escuchar su voz fue algo que le interesó”.*

George Sayer

### **John Ronald Reuel Tolkien**

De padres ingleses, Tolkien nace el 3 de enero de 1892 en Bloemfontein, Sudáfrica y falleció en el mismo lugar en 1973. Inicia sus estudios en el King Edward's Grammar School (1900), en 1908 realiza su primer curso en Oxford. En 1913 aprueba el examen de Honours Moderations. En 1914 se compromete con su novia de la infancia, Edith Bratt y regresa a Oxford para terminar su licenciatura.

En 1915 obtiene la Licenciatura con honores de primera clase en lengua y literaturas inglesas. Más tarde será reclutado a los Fusileros de Lancashire (1ª Guerra Mundial 1914 -1918). Al año siguiente se casa con su prometida y marcha a la guerra en Francia. Presente en acción en el Somme como segundo teniente, regresa a Inglaterra con heridas, secuelas de una granada. Mientras está convaleciente comienza a escribir <<El Silmarillion>> en 1917 y nace su primer hijo, John.

Es ascendido a teniente y destinado en Staffordshire en 1918. Tolkien, estudió y aprendió posteriormente cuatro idiomas, que sumados a los siete que dominaba, hacían un total de doce idiomas. Con este conocimiento del dominio lingüístico, concretó y pulió su dialecto *Élfico* y tres dialectos más de su invención.

Tolkien aborrecía las máquinas, hecho que se refleja en sus personajes, los hobbits, quienes únicamente toleran instrumentos como un molino de agua.

George Sayer amigo de Tolkien, cuenta que la primera vez que escuchó la palabra “Orcos” de labios del autor de << El Hobbit >> fue durante un paseo por el bosque, donde escucharon a lo lejos el salvaje aullido de una sierra mecánica. “Esa máquina- dijo Tolkien- es uno de los mayores horrores de nuestra era”.



*Hobbit vestido de Orco, -Sam- diseño Warren Mahy, libro <<El Arte del Señor de los Anillos>>, Gary Russell, 2004.*

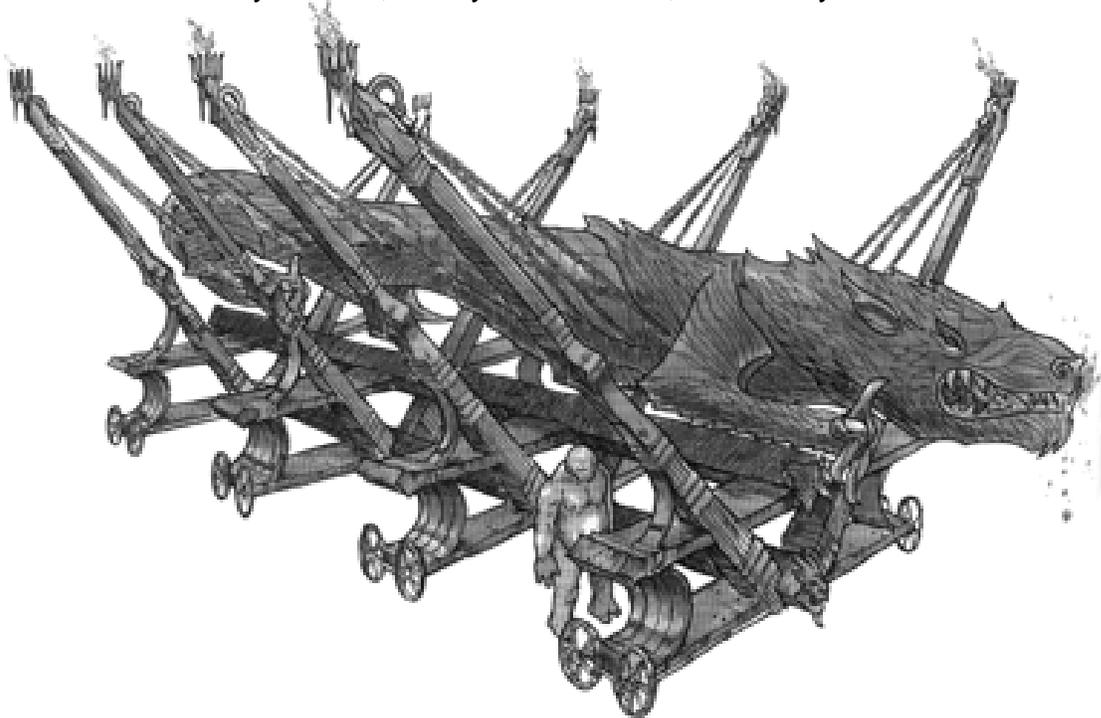
# Fantasy Art en la Literatura

## Autores que ven más allá de su tiempo

El profesor de Oxford gustaba de pasear por los bosques, jardines y montañas; se detenía a contemplar a los pájaros, árboles y plantas, de las que sabía mucho más que sus raíces filosóficas y en torno a las cuales discurría antes de detenerse en un Pub a tomar unas pintas de cerveza. “Le gustaba que la cerveza fuera de barril y el Pub sencillo o antiguo y, particularmente, que no tuviera radio. Si había un radio encendido simplemente no entraba”, recuerda Sayer.

Su odio a las máquinas dirimió únicamente cuando este amigo le enseñó un ferrógrafo, modelo primitivo de un magnófono, donde podía grabar su voz.

Consecuente con su propia visión del mundo, lo primero que Tolkien grabó en el ferrógrafo fue un “Padre nuestro” en gótico para expulsar el mal que estaba seguro habitaba en el primitivo gramófono, simplemente por su condición de máquina. “Esto no era una extravagancia, en la vida para él era parte de un conflicto cósmico entre las fuerzas del bien y del mal, Dios y el Demonio”, evoca Sayer.



*Esbozo de Grendel, diseño por Warren Mahy y Jeremy Bennett, libro <<El Arte del Señor de los Anillos>>, Gary Russell, 2004.*

# Fantasy Art en la Literatura

## Autores que ven más allá de su tiempo



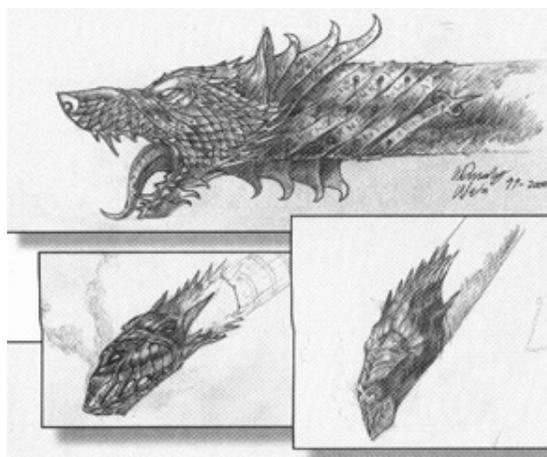
Cartel de película y portada del Libro <<El Arte del Señor de los Anillos>>, 2003.

El éxito de <<El Señor de los anillos>> no fue tan arrasador, como hoy lo podrían sugerir millones de ejemplares vendidos. Tolkien tuvo muchas dificultades para publicar esta trilogía, particularmente porque ante sus editores insistía en que era preciso incluir un voluminoso apéndice filológico que diera cuenta de ese universo construido a la luz de las palabras, ya que tanto en la Biblia como en << El Silmarillion >> “...el principio fue verbo”.

Por ello, en el curso de las negociaciones con la editorial Harpers Collins, Tolkien insistió en que <<El señor de los anillos>> debía publicarse junto con <<El Silmarillion>>.

Proclive a la tristeza, estas dificultades en la publicación llevaron a Tolkien a la depresión, a principio de los años cincuenta, cuando terminó estos volúmenes, sentía que nada podría esperar salvo una salud quebrantada y una pensión insuficiente por las deudas que había contraído a lo largo de esos catorce años de constante creación literaria.

El éxito llegaría y el dinero caería a manos llenas y Tolkien, que llevaba una vida moderada y sencilla, no sabía que hacer con tanto dinero, llegando a decirle a su amigo Sayer, ¿No quiere un poco?....



Esbozo de Grond, diseño por Warren Mahy y Jeremy Bennett, libro <<El Arte del Señor de los Anillos>>, Gary Russell, 2004.

# Fantasy Art en la Literatura

## Autores que ven más allá de su tiempo

### ***Aldous Huxley***

Nació en Godalming, EUA en 1894 y falleció en Hollywood en 1963. Se graduó en Medicina, aunque no llegó a ejercer esta profesión. Publicó su primera novela en 1921, alcanzando la fama rápidamente. Su obra es extensa y ha gozado de una consideración crítica notable. <<Un mundo felix>> apareció en 1932, y es considerada como un clásico de la *Ciencia-Ficción*, se cita a propósito de la progresiva pérdida de la individualidad del ser humano.

### ***George Orwell***

George Orwell, seudónimo de Eric Arthur Blair, nació en Londres, Inglaterra 1903 y falleció en Londres en 1950. Autor altamente politizado, participó en la Guerra Civil Española, en las filas del POUM. Su obra demuestra una creciente preocupación por el futuro de la Izquierda Socialista, motivada en gran parte por la experiencia soviética. <<1984>> es el título de una de las novelas más importantes y tristes de *Ciencia-Ficción* escritas a lo largo de todos los tiempos. En ella se produce una amarga reflexión sobre el futuro de los hombres de un Estado totalitario.

### ***Fred Hoyle***

Nació en Bingley, en Inglaterra 1915, falleció en Bournemouth, Inglaterra en 2001, fue profesor de Astronomía en la Universidad de Cambridge y de Astrofísica en el Instituto de Tecnología de California. En la actualidad goza de gran reputación como hombre de Ciencia y aparte de su descubrimiento sobre el origen de los elementos químicos y de su teoría del estado estacionario del universo, ha elaborado una sugerente tesis según la cual la vida llegó a la Tierra desde el Cosmos en estado de congelación. En su novela de *Ciencia-Ficción* <<La nube negra>> narra la destrucción del sistema solar por un gigantesco organismo cósmico dotado de inteligencia.

# Fantasy Art en la Literatura

## Autores que ven más allá de su tiempo

### ***Fritz Leiber***

Nació en Boston, EUA en 1910 y falleció en NY en 1992, la carrera literaria de Fritz Leiber tiene su origen en los años cuarenta, en el seno de revistas populares como << *Unknown* >> y la mítica << *Weird Tales* >>. Ha cultivado indistintamente la *Fantasía*, la *Ciencia-Ficción* y el *Terror*, llegando a destacar como maestro en todos los géneros. Es un virtuoso de la escritura y de la recreación de ambientes, que ha sabido dotar a toda su obra de una finísima ironía.

Su ciclo dedicado a “Fafhrd y el Ratonero Gris”, son sus creaciones más populares, está unánimemente considerado como la obra maestra de la Fantasía Heroica, término cuya acuñación se debe al propio Leiber. Entre su producción destacó la novela <<*Esposa hechicera*>>, recientemente traducida al castellano y considerada una de las obras clásicas de la literatura moderna de terror; fue llevada al cine como <<*Night of the Eagle*>> por el director Sidney Hayers en 1961.

### ***Terence H. White***

Nació en Bombay, Indochina 1906 y falleció en Londres en 1964, se formó en Cambridge y trabajó como maestro entre 1930 y 1936. La tendencia al aislamiento y el entusiasmo por el estudio caracterizaron su personalidad. Tras publicar << *England Have My Bones* >> (1936), se apartó de todo y se dedicó a investigar y escribir.

Vivió primero en Irlanda entre 1939 y 1945, y más tarde en la isla de Alderney, hasta 1960. Interés especial despertaron en él las leyendas Artúricas y así, realizó una adaptación en cuatro libros de la <<*Morte d'Arthur* de sir Thomas Malory >>, cuyo título genérico es <<The Once and Future King>> (1939-1958), ésta fue adaptada en 1960 al género de la comedia musical como <<*Camelot*>> que constituyó uno de los mayores éxitos en Broadway, <<*Merlín*>> de Walt Disney y la película << *Excalibur* >>, también son adaptaciones del mismo libro.

# Fantasy Art en la Literatura

## Autores que ven más allá de su tiempo

### *Isaac Asimov*

Asimov nació en el pueblo de Petrovichi, ubicado por entonces en la República Federada Socialista Rusa y falleció en Texas en 1992. Nacido judío en los días tempranos y convulsionados de la República Federada Socialista Rusa, no hay ningún archivo que pueda certificar con precisión su verdadera fecha de nacimiento. Los Asimov dejaron la Unión Soviética el 11 de enero de 1923 y llegaron a Nueva York el 3 de febrero del mismo año.

La lista de cuentos, novelas y obras de divulgación científica que escribió Asimov es tan extensa que puede llegar a agotar a cualquiera que no sea un completo fanático de Isaac.

La novela favorita de Asimov era [The God Themselves], (Los Propios Dioses), en gran medida debido a que era una brillante historia que incluía no-humanos y sexo. (Asimov se había acusado a menudo de ser incapaz para escribir historias con no-humanos o sexo, omitiéndolos por consiguiente de su trabajo.)

En cambio, su novela menos afortunada fue [The Stars Like Dust] (Estrellas como granos de arena). Las cuatro historias preferidas de Asimov fueron: [The Last Question] (La Última Pregunta), [The Bicentennial Man] (El Hombre Bicentenario), [The Ugly Little Boy] (El pequeño muchacho feo) y <<The Complete Robot >> en 1982; ésta última contenía treinta y un historias cortas que fueron publicadas entre 1940 y 1976.



Isaac Asimov  
(¿?-1992)



# Fantasy Art en la Literatura

## Autores que ven más allá de su tiempo

### **Robert E. Howard**

Robert E. Howard nace en Texas (1906) y falleció en Texas, EUA (1976), desarrolló una fértil producción literaria en las revistas populares americanas, siendo uno de los más destacados colaboradores de la revista *Weird Tales*, publicación en la que también se dieron a conocer figuras como: H.P. Lovecraft y Clark Ashton Smith. De personalidad psicótica, Howard se quitó la vida a la edad de treinta años, su obra ha sido publicada desde entonces en múltiples recopilaciones de relatos, en algunos casos atendiendo a la cronología interna de diversos ciclos de sus personajes.

La popularidad del autor ha ido creciendo, motivando la aparición de numerosas secuelas autorizadas a cargo de otros autores, que han explotado la comercialidad de su creaciones más importantes, en peculiar el ciclo de << Conan >>.



Anne Rice  
(1941-2002)

### **Anne Rice**

Nació en Nueva Orleans, EUA, (1941), falleció en Florida en 2002. En 1972 se doctoró en la escritura creativa. En 1976 publicó (*Confesiones de un vampiro*) [*Interview with the Vampire*] que obtuvo gran éxito con su posterior adaptación al cine en <<Entrevista con un Vampiro>>.

La misma aceptación ocurrió con sus obras posteriores, que merecieron el reconocimiento de la crítica, señalándola como una de las grandes renovadoras del género (Varias semanas en los primeros puestos en el *Publishers Weekly*, incluso en el prestigioso suplemento literario del *New York Times*).

<<Confesiones de un Vampiro>> forma parte de su serie de cinco libros llamada <<Crónicas Vampíricas>>, junto a << Lestat, el Vampiro >>, << La Reina de los Condenados >>, << El Ladrón de Cuerpos >> y << El Diablo de Memnoch >>. Además de estas novelas, ha publicado: <<The Feast of All Saints >>, << Melinda >>, << La Momia >> y << La Hora de la Brujería >>.

# Fantasy Art en la Literatura

## Autores que ven más allá de su tiempo

### **Matthew Gregory Lewis**

Nació en Londres 1775 y falleció en Londres, Inglaterra 1818, su obra más famosa e importante es: (El monje) [The Monk], considerada una de las primeras obras fantásticas, que incluye en su composición elementos típicos de este género literario. Cuenta la historia de un fraile que es seducido y forzado por el demonio disfrazado de mujer, a realizar barbaridades, principalmente de carácter sexual.

En el transcurso de la novela, intenta representar una realidad que el lector puede aceptar, situando la acción histórica y topográficamente, destacando detalles específicos, como el vestuario de los personajes en que se desarrolla la historia. En este ambiente realista, la materialización del demonio provoca tensión, ya que se enfrentan a una representación del mundo natural y lo sobrenatural. Durante el transcurso de la historia, va desapareciendo ese universo realista para introducirnos en un mundo de creencias religiosas, basado en una tradición mitológica. Por este motivo, la novela va perdiendo el supuesto realismo y << El monje >>, pasa a ser un cuento maravilloso cuyo tema principal es la posesión de un alma por el demonio.



Matthew Gregory Lewis  
(1775-1818)

### **E. T. A. Hoffmann**

Escritor y músico alemán, nació en Prusia 1776 y falleció en Rusia 1822, es considerado uno de los creadores del género fantástico, que influencia a autores como: Poe y Maupassant. Aunque Hoffmann no sólo escribió relatos fantásticos.

<< La caldera de oro >>, es uno de sus primeros cuentos, mezcla la representación de la realidad común y la de ciertos elementos sacados de una tradición maravillosa. Cuenta la historia de un estudiante que descubre a tres serpientes con ojos de oro un día de Pascua, y se enamora de una de ellas. A lo largo de la narración aparecen detalles



E.T.A. Hoffmann  
(1776-1822)

# Fantasy Art en la Literatura

## Autores que ven más allá de su tiempo

que se refieren a una dimensión paralela, donde viven magos, reyes y brujas.

En el trayecto de la obra tienen lugar sucesos propios de un cuento de hadas: encantamientos a la luz de la luna, luchas mágicas, metamorfosis, etc.

Representa el miedo, destacando lo irracional sobre lo realista. Al adentrarnos en la lectura, perdemos la sensación de sorpresa y aceptamos las premisas irracionales de la narración, dejando el texto de producir efectos fantásticos, para pasar a ser solo un relato “maravilloso”.

La aportación más importante de Hoffmann a la literatura fantástica es la del “doble” recurso, que consiste en la presencia de un doble que poco a poco va apropiándose de la identidad de un personaje, o bien en el desdoblamiento físico de un ser humano. Este es un tema muy utilizado en este género y que encontramos por ejemplo en obras de: Poe <<Morella>>, Oscar Wilde <<El retrato de Dorian Gray>> y Stephen King <<La mitad oscura>>, por mencionar algunos. Por su parte, Hoffmann lo utiliza en varios cuentos como:

<< Los dobles >>, << La promesa >> y << El hombre de arena >>, que no son obras propiamente fantásticas.

El cuento más propiamente fantástico de Hoffmann es: <<Las minas de Falún >>, ambientado en la Revolución Industrial.

*A lo largo del siglo XIX, se producen gran cantidad de cuentos fantásticos destacando autores como:*

*Tourguenev, Teophile Gautier, Barbey D'Aurevilly y Mérimée.*

En éste, el autor nos relata la historia de un marinero que vuelve a casa y descubre que su madre ha muerto, su soledad y tristeza le llevan a la decisión de convertirse en minero. Este relato consigue provocar el efecto fantástico y ejemplifica lo que será el Cuento Fantástico Moderno, en el que encontramos indicios de la tecnología moderna, no como explicación del fenómeno irracional, sino como parte de un ambiente racional.

# Fantasy Art en la Literatura

## Autores que ven más allá de su tiempo

### *Edgar Allan Poe*

Nació en Boston, EUA en 1809 y falleció en Chicago (1849), destacando como figura principal, cuya huella se hará notar en los escritores posteriores de este género. Sus obras han sido incluso adaptadas al cine. Sin embargo, no hay que considerar a Poe como un escritor exclusivamente fantástico, porque ha escrito relatos cortos de otros géneros, como la *Ciencia-Ficción*, ejemplo: <<La aventura de un tal Hans Pfall>>. Podemos afirmar que en cuentos de Poe como:<<La caída de la casa de Usher>>, <<La carta robada>> y <<El gato negro>> no son propiamente fantásticos, mientras que <<Los recuerdos del Sr. Beldoe>> es un relato fantástico, en la medida que existe un elemento sobrenatural, un entorno cotidiano y una ruptura narrativa.

Resulta fundamental establecer una distinción entre el horror y lo fantástico, teniendo en cuenta que en la mayoría de los cuentos de Poe, se presentan hechos desagradables basados en la historia.

Uno de los temas más recurrentes en sus cuentos, es el entierro de personas todavía vivas, trama de obras como: << El barril de Amontillado >>, << El entierro prematuro>> y <<La caída de la casa de Usher>>; seguido del tema de la tortura <<El pozo>> y <<El péndulo>>

Aunque estas narraciones parezcan insólitas, no presentan ningún elemento sobrenatural, presente en otros cuentos como <<Manuscrito hallado en una botella>> y <<Morella>> y <<Ligeia>>. Estos últimos se centran en una temática similar, la de la reencarnación, donde utiliza atmósferas creíbles para presentar hechos contrarios a las leyes físicas naturales.



# Fantasy Art en la Literatura

## Autores que ven más allá de su tiempo

### *Guy de Maupassant*

Guy de Maupassant, nació en Miromesnil (1850), Francia y falleció en París (1893), es conocido fundamentalmente por sus cuentos naturalistas más que por su obra fantástica. No obstante, sus cuentos fantásticos sobresalen: <<La mano despellejada>> y <<¿Quién sabe?>>. Fue uno de los primeros teóricos del género, dedicándole una crónica donde expone que cualquier narración fantástica no debe abusar de lo sobrenatural, premisas utilizadas en la realización de su obra. Su producción de tono realista no se contradice en absoluto con la fantasía, teniendo en cuenta que una obra fantástica depende tanto del realismo como de lo irracional para funcionar.

Maupassant era gran admirador de Edgar Allan Poe cuyas influencias se observan en cuentos como <<¿Un loco?>>, donde lo fantástico se basa en la existencia de poderes humanos desconocidos y difíciles de explicar.

Entre los temas principales de sus relatos destaca el de la -presencia inexplicable- de un ente amenazador, invisible o parcialmente visible, presente en sus cuentos <<La mano despellejada>>, <<¿Quién sabe?>> y <<El Horla>>, que constituyen uno de los temas más frecuentes de la literatura fantástica moderna de Lovecraft y Stephen King, entre otros. En sus cuentos abundan detalles de la vida cotidiana y se presenta la mezcla perfecta del realismo con lo sobrenatural.

Incluso los títulos de sus cuentos, que se caracterizan por el uso de la interrogación, se pueden considerar como elementos simbólicos del género Fantástico <<¿Él?>>, <<¿Un loco?>> y <<¿Quién sabe?>>.

Podemos considerar la producción de Maupassant, como modelo del género Fantástico en la medida en que se aleja de la tradición romántica, en la que se encuentran

# Fantasy Art en la Literatura

## Autores que ven más allá de su tiempo

Hoffmann y Poe. Maupassant consigue crear un ambiente realista verosímil destacando los aspectos más típicos de la realidad. De hecho, desaparecen los héroes románticos, junto con sus sentimientos abstractos, para aparecer protagonistas propios de un hiperrealismo, que se caracterizan por su cotidianidad y por estar situados socialmente. Destaca también la soledad del protagonista debido a una incompreensión social, constante en la literatura Fantástica, diferente de la soledad voluntaria propia del héroe romántico.

A diferencia de Poe, Maupassant presenta el elemento sobrenatural desde el principio de la historia, en parte como consecuencia del hiperrealismo de la composición.

### ***Howard Phillips Lovecraft.***

Nació en Rhode Island (1890), EUA y falleció en NY (1937). La gran mayoría de sus relatos de *ficción* se sitúan en este género desde el punto de vista teórico, realizó un trabajo de investigación acerca del efecto fantástico "Supernatural Horror in Literature".

Al igual que Maupassant, considera que la Literatura *Fantástica* tiene como fundamento el miedo a lo desconocido, elemento que utiliza claramente en su obra.

Uno de los temas principales de su obra es la materialización en nuestra realidad de seres más poderosos que el hombre y de una dimensión diferente. Sus monstruos son criaturas amenazantes, enemigas de la raza humana, que pretenden aniquilar a los seres humanos y dominar al planeta.

Estos seres se introducen en sus relatos fantásticos junto con elementos característicos de la vida cotidiana. Además, observamos en Lovecraft predilección por Nueva Inglaterra, lugar donde sitúa la ciudad imaginaria de Arkham y la Universidad de Miskatonic. En estos lugares tiende a ocurrir lo sobrenatural, a pesar de que no existen en la realidad, no dejan de ser realistas pues no presentan ningún aspecto fuera de lo normal.

# Fantasy Art en la Literatura

## Autores que ven más allá de su tiempo

Además de ambientes realistas, Lovecraft incluye en sus relatos distintos niveles sociales, desde campesinos a profesores como en: <<La declaración de Randolph Carter>> y <<El horror de Dunwich>> o de granjeros a arquitectos como en: <<El color que vino del espacio>> y <<La cosa en el umbral de la puerta>>, reproduciendo sus diferencias lingüísticas. Esta variedad de representaciones sociales contribuye a crear un universo narrativo completo y por lo tanto, más parecido a la realidad. Por otra parte, la Ciencia y sus limitaciones suelen estar presentes en la Literatura Fantástica en el enfrentamiento con el fenómeno sobrenatural, en la piel de profesores o científicos que tratan de resolver las incertidumbres de lo fantástico. Un ejemplo lo tenemos en: <<El horror de Dunwich>> donde un profesor de -la Universidad de Miskatonic- define al monstruo como “una imposibilidad en un mundo normal”.

Del mismo modo, << el libro >> se ha utilizado mucho en la simbología fantástica, tanto en la literatura como en el cine; como objeto revelador de lo fantástico y vehículo del conocimiento. Las representaciones directas del poder de los libros, se alejan de la imagen tradicional y popular del libro de magia y los antiguos manuscritos de brujos y brujas, más propios de los cuentos de hadas y las fábulas mitológicas. Ya Poe había utilizado el libro como símbolo de sabiduría en <<Ligeia>> y <<Morella>>, con Lovecraft adquiere mayor importancia como puente entre distintos mundos y dimensiones.



Ray Bradbury  
(1920)

### ***Ray Bradbury***

Nació en Illinois, EUA (1920), es uno de los autores que han alcanzado mayor fama universal, sus “crónicas marcianas” han conocido numerosas ediciones en diversos países. Quizá su novela más conocida sea <<Fahrenheit 451>>, llevada al cine con acierto por Francois Truffaut, quien narra con pesimismo las incidencias de una sociedad futura donde el control individual de las personas alcanza límites de terror.

# Fantasy Art en la Literatura

## Autores que ven más allá de su tiempo

En esa sociedad están prohibidos los libros, el título alude a los grados de la escala "Fahrenheit" en que arde el papel y con este la letra impresa. Aún vive y recibió en 2005 el premio "USA Nacional Medal of Arts".

### **Robert Anson Heinlein**

Nació en Missouri, EUA (1907) y falleció en California (1988). Pasó gran parte de su niñez en la ciudad de Kansas. Es uno de los autores de *Ciencia Ficción* que con más acierto ha tratado el tema de los viajes a través del tiempo. Este devenir del presente al pasado o al futuro implica la existencia de atractivas paradojas que bien manipuladas, constituyen aciertos narrativos tan sugerentes como los que logra en <<La puerta del tiempo>>.

### **Henry Kuttner**

Nació en California, EUA (1914) y falleció en San Diego (1958). Su novela <<Mutante>> constituye un modelo en el tratamiento literario de las posibles mutaciones humanas en un futuro probable.

### **Clifford D. Simak**

Autor norteamericano, nació en California, EUA (1904) y falleció en California (1988), al igual que Kuttner, tiene entre su extensa obra una novela, <<Anillo en torno al sol>>, donde trata de forma maestra el problema de las alteraciones genéticas del organismo humano en un medio diferente al actual.



VVAA:

Benítez Gabriel, Terminología para la Ciencia Ficción y su Arte Paralelo, Editorial Neptuno, Madrid, 1999.

Burum Stephen H., American Cinematographer Fantasy, Editorial Star Magic, EUA, 1999.

Clute John & Peter Nicholls, The Encyclopedia of Science Fiction, Editorial St. Martin's, Canadá, 1993.

Ernst Bruno, ¿Qué son y cómo funcionan los equipos de trabajo?, Revista Digital de Educación, Argentina, 2002.

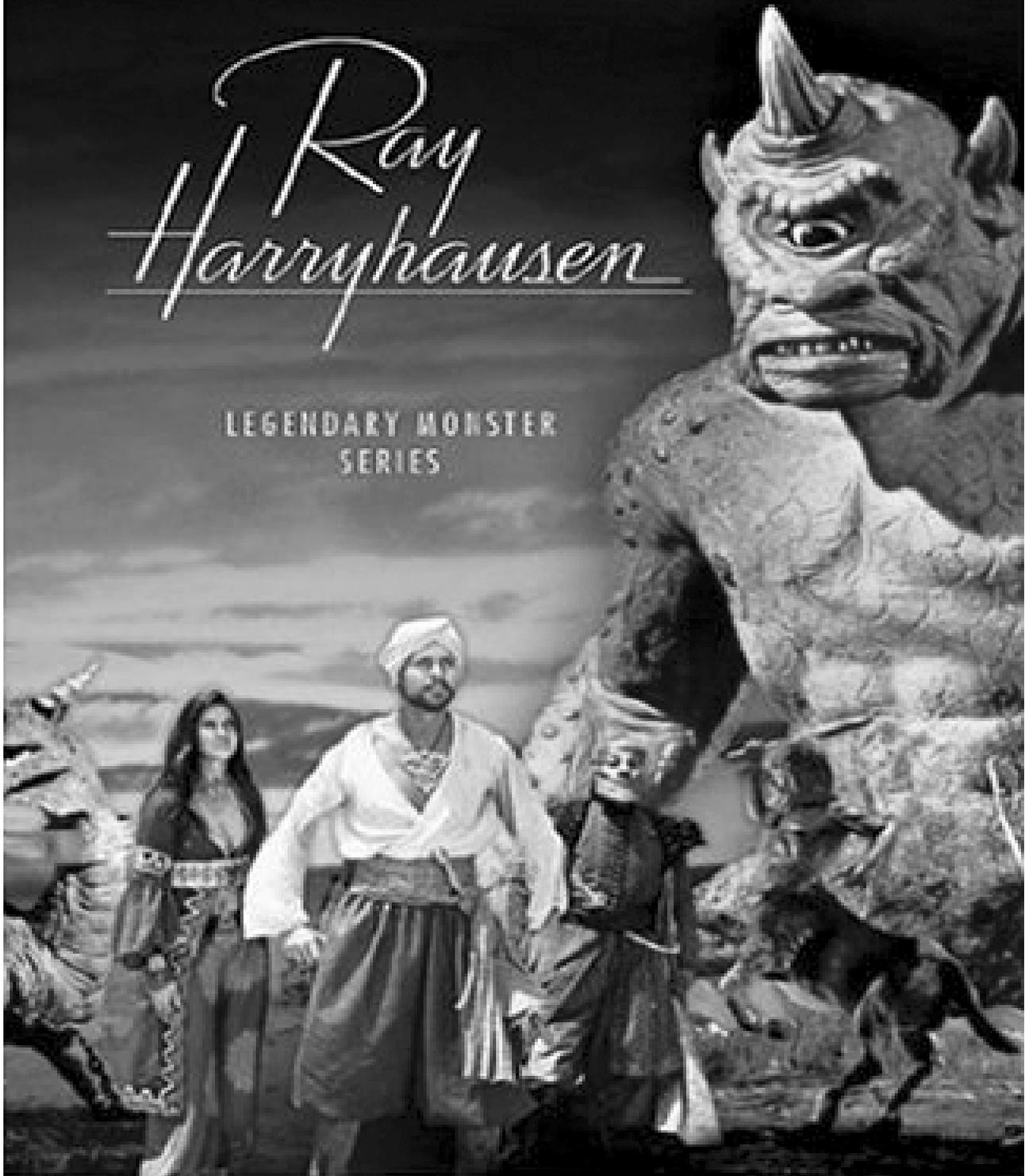
James Edward, Science Fiction in the 20th Century, Editorial Oxford University Press, Inland, 1994.

Thomas F. Abrahamsson, Lo Fantástico en la Literatura y el Cine: De Edgar A. Poe a Freddy Krueger, Editorial Vosa, Madrid, 1995.

THE FANTASTIC FILMS OF

# Ray Harryhausen

LEGENDARY MONSTER  
SERIES



El desarrollo cinematográfico y el Fantasy Art

# Fantasy Art en la Cinematografía

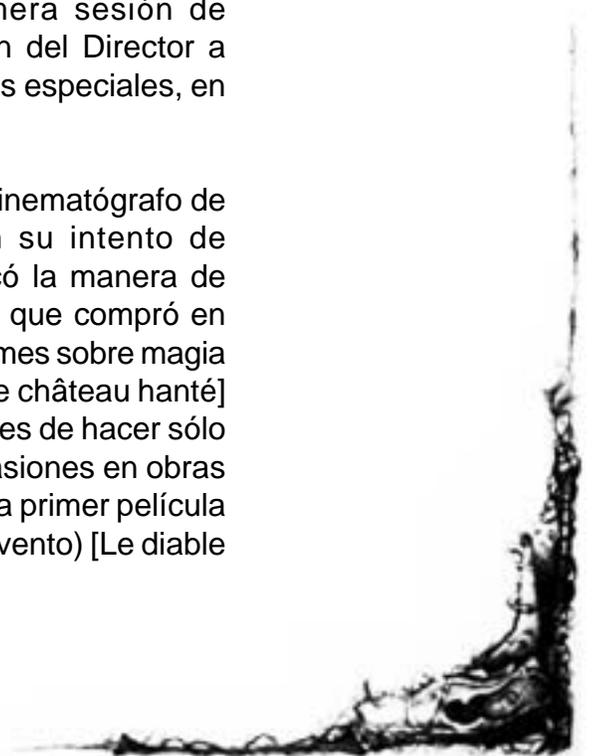
## El desarrollo cinematográfico y el Fantasy Art

***“La confusión de la imaginación y la realidad, el choque de lo real con lo imaginario”.***

**Gérard Lenne**

El cine de este género no sería el mismo si las historias que nos relatan e inspiran, no fuesen creíbles por los espectadores, sin esto, el género no tendría influencia en la vida cotidiana. Los artistas *Fantasy Art* y la historia del cine fantástico, participan conjuntamente con el cine del género de *Terror* y el de la *Ciencia-Ficción*, sin dejar de lado otros subgéneros, incluyendo los híbridos. Los hermanos Lumière al realizar su primera sesión de cinematógrafo, innovaron la participación del Director a Coordinador del espectáculo de los efectos especiales, en el Cine *Fantástico* como tal.

Después de asistir a la presentación del cinematógrafo de los Lumière y habiendo fracasado en su intento de comprarlo a éstos, Georges Méliès buscó la manera de hacer cine con la ayuda de un *Bioscopio* que compró en Londres, con el que comenzó realizando filmes sobre magia y misterio como: (El castillo embrujado) [Le château hanté] y (Magia diabólica) [Magie diabolique], antes de hacer sólo Cine *Fantástico*. Basándose en varias ocasiones en obras de Julio Verne, como la que se considera la primer película de terror en la historia, (El Diablo en el convento) [Le diable



# Fantasy Art en la Cinematografía

## El desarrollo cinematográfico y el Fantasy Art



El movimiento expresionista surgió en Munich, Alemania, en una época en que el país se encontraba en crisis económica y moral, que sería retomada por la cinematografía, actores como:

Conrad Veidt, Max Schreck, y los directores Robert Wiene, F. W. Murnau y Fritz Lang reflejan este momento social con temas como:

Vampirismo,  
Doctores malignos,  
Vida artificial,  
Pactos con el diablo,  
Psycho-killers y  
Viajes espaciales.

au convent 1896]. Realiza más tarde (El hombre mosca) [L'homme mouche], (20.000 leguas bajo el mar) [20.000 lieues sous les mers] y (El túnel bajo el Canal de la Mancha) [Le túnel sous la Manche], todas filmadas a finales del Siglo XIX y principios del Siglo XX. A pesar de su esfuerzo y sus innovaciones al cine, Georges Méliès es un caso aislado de cineasta independiente que realiza Cine *Fantástico*, e inventa técnicas que serán utilizadas en años posteriores, es uno de los más grandes directores de la primera época del cine y el género *Fantástico*.

Georges Méliès, fundó el Montruil-sous-Bois, primer estudio cinematográfico en la historia. Uno de los filmes más destacados de Georges Méliès fué <<Viaje a la Luna>> en 1902. En estos primeros films, las técnicas de efectos especiales procedían de las usadas en el teatro, incluyendo el maquillaje. La primera adaptación de <<Frankenstein>> se filmó en 1910. Pocos años después, en 1913, George Fuchs fundaba el Artistic Theatre en Munich, asentando las bases de la escenografía expresionista, donde más tarde otros artistas expresionistas, realizarán cine de género *Fantástico* con desbordante imaginación.

Otros cineastas del primer Cine Fantástico fueron: Robert William Paul y Ferdinand Zecca en Alemania, donde nació un cine que revolucionaría la historia de la Cinematografía y del cine Fantástico, El Expresionismo Alemán.

Muchos son los títulos que pueden destacarse de esta época de crisis en una Alemania que perdía una guerra y estaba abocada a perderse en las garras del Nazismo, como ejemplo: (El gabinete del Doctor Caligary) [Das Kabinett des Doctor Caligary] en 1919 por Robert Wiene, donde se narra cómo un malvado doctor se aprovecha de su capacidad de hipnotizar para cometer horribles crímenes, la fotografía aportaba la mezcla de luces y sombras, unos decorados inclinados, desproporcionados

# Fantasy Art en la Cinematografía

## El desarrollo cinematográfico y el Fantasy Art

que añadían más inquietud a la historia, considerada una de las primeras cintas de terror en el cine, de esta manera nacía el estereotipo de -mad doctor-.

(El Golem) [Der Golem] en 1920 de Carl Boese y Paul Wegener. En esta cinta Wegener interpreta al golem, la historia se basa en una leyenda judía que narra cómo un rabino crea un ser con barro, para proteger a la gente del Ghetto de la persecución de los cristianos. Este tema ya contaba con tres versiones anteriores.

F.W. Murnau creó la primera gran película de vampiros: <<Nosferatu>> en 1922, una de las grandes películas de este autor. Esta adaptación inconfesa del <<Drácula>> de Bram Stoker, y que estuvo a punto de ser destruida por haberse rodado sin poseer los derechos de la obra, nos muestra al primer vampiro del cine, con largos dedos, uñas afiladas, rostro sin sentimientos, ansia de sangre ...una especie de visión de la Alemania que se acercaba.

Uno de los primeros filmes que trató el tema de la creación de la vida, es la cinta (Homúnculus) [Homunculus der Führer] en 1926 de Otto Ripert. Trata sobre un hombre creado artificialmente que acaba por convertirse en un monstruo. Esta película fue vista por Hitler, siendo inspiradora en la búsqueda de un ser perfecto, la película proponía acciones malignas para la realidad del mundo.

<<Faust>> en 1926 de Murnau, fué un gran éxito de taquilla, atrajo a la crítica, lleva al límite las normas del expresionismo introduciéndonos en un mundo en el que sólo el amor puede salvar la vida del protagonista, quien después de pactar con el Diablo, consigue que su amada Marguerite rescate su alma eterna del Infierno. En la misma línea cinematográfica y diabólica se encuentra (El estudiante de Praga) [Der student von Prague] en 1913 de Paul Wegener, que contaría con otra versión en 1927, realizada por Henrik Galeen.

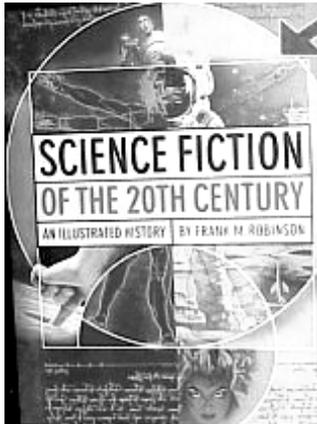
# Fantasy Art en la Cinematografía

## El desarrollo cinematográfico y el Fantasy Art

(Las manos de Orlac) [Hands of Orlac] en 1925 de Robert Wiene, es la primera de las tres versiones realizadas sobre la historia de un pianista, que pierde sus manos en un accidente y se convierte en un asesino que mata con las manos que le han sido transplantadas.

[Die Büsche der Pandora] (Pandora's Box) en 1929 de G.W. Past, se ha convertido en una de las grandes películas con "femme fatale", donde Louise Brooks encarna perfectamente a Lulú, una devoradora de hombres, que en un final ejemplarizante es asesinada por uno de los grandes asesinos en serie de la historia, Jack el Destripador.

Mientras en Estados Unidos, un conocido actor de teatro Lon Chaney debuta en el cine, como <<El hombre de las 1000 caras>>, Chaney será más tarde la primera gran estrella del Cine de *Terror*. En 1917, interpreta a Alonso, el hombre sin brazos del circo, que se los amputaría en la realidad por el amor a Joan Crawford, en el filme <<Garras Humanas>>, uno de los primeros filmes del director Tod Browning. Chaney y el Expresionismo Alemán nos proporcionan las películas más memorables de esa época.



*Contrariamente a Alemania, en Estados Unidos, el cine de Fantasía y la Animación, encuentran un momento propicio para su desarrollo.*

*Su atractivo hacia el público reditúa con creces la economía, este fenómeno será fundamental en la cinematografía norteamericana.*

La obra del escritor Sir Arthur Conan Doyle será retomada en diferentes filmes que incluirían animaciones ambiciosas, como en (El mundo perdido) [The Lost World de William Dowling en 1925]. King Kong hace su segunda aparición en la película <<The ghost of slumber mountain>> donde se enfrenta a dinosaurios (1919). Estas cintas manejan la técnica de animación *Stop-Motion* y estarán a cargo de Willis H. O'Brien, quien dará vida a criaturas ya extintas. La Literatura tendrá sus repercusiones en la Cinematografía, ejemplos: <<Las mil y una noches>> con la cinta (El ladrón de Bagdad) [The thief of Bagdad] por Raoul Walsh en 1924, La pluma de J. M. Barrie en la cinta <<Peter Pan>> por Herbert Brenon en 1924 y un poema de Dante Alighieri en <<Dante's Inferno>> por Henry Otto en 1924.

<<20, 000 Leagues under the sea>> en 1916 de Stuart Paton fué una adaptación de la obra de *Ciencia-Ficción* y

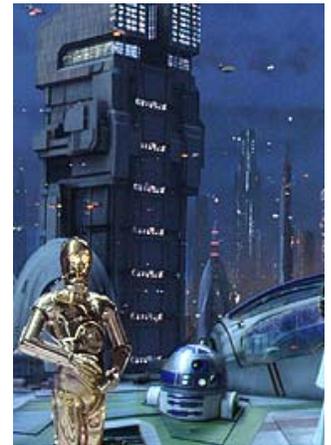
# Fantasy Art en la Cinematografía

## El desarrollo cinematográfico y el Fantasy Art

Aventuras de Verne, lo mismo que (La Isla Misteriosa) [The Mysterious Island en 1929] por Benjamín Christiensen, ambas con carácter de superproducción.

En esta misma década Fritz Lang crea otro clásico del Expresionismo Alemán, <<Metrópolis>> en 1926, tras un viaje que hizo a Nueva York, impresionado por una ciudad sumamente poblada y de enormes rascacielos. La película es considerada hoy en día como el primer film de *Ciencia Ficción*. El guión narra el drama de una robot, símbolo de la *Ciencia Ficción*, que manipula al dirigente de la ciudad de Metrópolis, para dominar y establecer un orden a conveniencia del inventor de ella. Contrariamente él sueña que el proletariado y la clase dirigente tengan igualdad en derechos. El filme es una joya a la que los años no le han hecho daño, siendo vigente hoy día. Los inmensos decorados y escenografías, son para la época una muestra de creatividad visual y de impacto conceptual, la participación de más de 40.000 extras, continúa impresionando a las macro producciones hollywoodenses que aún con sus sistemas computarizados no han podido igualar esta propuesta visual.

En 1931, Fritz Lang dirige, <<El Vampiro de Dusseldorf>>, protagonizada por Peter Lorre, basada en la historia de Peter Künthen, cuyo título original es <<Los Asesinos entre nosotros>>. Circunstancias personales del director, precipitan su salida de Alemania, huyendo de los nazis en 1933, quienes consideraban esta cinta como inmoral, siendo uno más de los muchos directores y actores alemanes, que tuvieron que emigrar a América. Posteriormente otros cineastas tendrán que hacer lo mismo, al ser invadido su país, perseguidos por el fascismo. Se había terminado su etapa europea, pero estaban creando una época gloriosa del cine, que tendrá su desarrollo en los Estudios Universal.



En <<Episodio 1, Star Wars>>, George Lucas le dedica una escena a Fritz Lang; el metro y los aviones en la ciudad, fueron recordados y casi semejantes a los de 1926.

# Fantasy Art en la Cinematografía

## El desarrollo cinematográfico y el Fantasy Art

No sólo en Alemania, Estados Unidos y Francia se realizaron filmes de género *Fantástico*, la Unión Soviética, creó múltiples filmes clásicos de la *Ciencia Ficción*, con marcado cariz político, propio del momento social, (*Aelita*) [*Aelita, Queen of Mars* en 1924] de Yakov Protazanov, trata sobre el primer viaje a Marte, en el que se embarcan un soldado, un confidente de la policía y un inventor, quienes enfrentan una revolución en dicho planeta, ayudando a organizar la revuelta de los obreros marcianos.

En Francia, durante esta época, está de moda Edgar Allan Poe, [*La Chute de Maison Usher* en 1928] de Jean Epstein, adaptación de la obra homónima del autor, con una cuidada producción, demostraba que Poe podía ser una buena fuente de inspiración para el cine. (*París dormido*) [*Paris qui dort* en 1922] de René Clair, combinaba la crítica social y la fantasía, en la trama un rayo inmoviliza gran parte de la población de París. Demostró que el cine fantástico podía y debía implicarse en temas que atañen a la sociedad y lógicamente a la política del gobierno en turno.

En Dinamarca, Benjamín Christensen creó <<Haxan>> en 1922, una especie de documental sobre el mundo de la brujería con escenas de bacanales y juicios de la Santa Inquisición a las brujas, con la idea de que fuera una crónica lo más realista posible del mundo del satanismo desde la Edad Media hasta nuestros días, la película fue rodada en Suecia.

Lon Chaney estrenaba <<El Jorobado de Notre Dame>> en 1923, y <<El Fantasma de la Ópera>> en 1925, filmes de terror que lo harán famoso.

Esta época de la Cinematografía *Fantástica* y del cine en general, se cierra con la aparición del cine sonoro y la consolidación de los grandes estudios en Hollywood, que crearán un nuevo Star-System, incluyendo el *Fantástico*.



*El primer éxodo germano se produce en 1925 intensificándose en 1927.*

*Bela Lugosi emigra a Estados Unidos en 1921, debido a sus actividades izquierdistas en Hungría.*

# Fantasy Art en la Cinematografía

## El desarrollo cinematográfico y el Fantasy Art

En 1928, el cine sonoro se expande de manera considerable. El primer film sonoro de este género que se recuerda es <<El hombre que ríe>>, de Paul Leni, que se había rodado anteriormente en una versión silente en 1927 y sonorizado al año siguiente para su distribución.

Mientras esto sucedía en Estados Unidos, en la ya casi Alemania Nazi llegó la *Ciencia-Ficción* con <<F.P.1 doesn't answer>> en 1933 de Karl Halt, filme que trata la creación de una plataforma flotante que es sabotada. Esta cinta tuvo tres versiones: con Peter Lorre en la alemana, Charles Boyer en la francesa y Conrad Veidt en la inglesa. <<The world without a mask>> en 1934 de Harry Piel, narra la aventura de una televisión nada convencional. <<Master of the world>> en 1935 de Harry Piel, filme acerca de un ejército de robots que dominan el mundo, esta cinta es un preludio de la Alemania armamentista y sus ideas de expansión.

Francia presentó <<La fin du monde>> en 1930 de Abel Gance, historia de un meteorito que amenaza la supervivencia de la raza humana. Inglaterra aportó (El túnel trasatlántico) [Transatlantic Túnel en 1935] de Maurice Elvey, sobre un túnel que uniría Inglaterra con América, y la futurista cinta, <<Once in a new moon>> en 1935 de Anthony Kimmins, cinta sobre un pueblo que se ve expulsado al espacio al chocar una estrella con la Luna y que busca como regresar.

En Estados Unidos durante la década de los años 30's sucede una trágica noticia para el Cine *Fantástico*, un cáncer acaba con la vida del mítico Lon Chaney, con sólo 47 años de edad. El suceso obliga a Tod Browning a buscar un sustituto para el papel protagónico de <<Drácula>>, que inicialmente iba a protagonizar Chaney. Finalmente, se elige al húngaro Bela Lugosi, quien llevaba varios años interpretando este papel en Broadway y el éxito no se hizo esperar, proporcionando sustanciales beneficios a la productora. Por ello, Carl Laemne que había fundado la Universal Film Manufactory Company en 1915, decide explotar el filón, y producir numerosos largometrajes de terror durante los siguientes años.



# Fantasy Art en la Cinematografía

## El desarrollo cinematográfico y el Fantasy Art

*En 1937, los ingleses crean la clasificación "H" para los films de Terror y de Ciencia-Ficción.*



*En 1938 Orson Welles como locutor narra <<La Guerra de los Mundos>> aterrizando a todos los Norteamericanos confundidos con la realidad y la ficción.*

En 1931, se estrena <<Frankenstein>>, dirigida por James Whale, Lugosi rechaza el papel de monstruo, que recae en Boris Karloff. En los siguientes años, muchas son las películas de terror de los Estudios Universal. Los actores se especializan en este género, mientras Lugosi y Karloff interpretan a los malos, David Manners y Colin Clive son los héroes, Helen Chandler o Mae Clark son sus parejas, Edward Van Sloan es el sabio profesor que ayuda al dúo protagonista, si hay algún secundario jorobado o de tono humorístico, será Dwight Frye quien lo interprete.

Se estrenan <<La máscara de Fu-Manchú>> y <<La momia>> en 1932, <<El hombre invisible>> en 1933 y <<La novia de Frankenstein>> en 1935. La productora como respuesta al reclamo del público, reúne a Karloff y a Lugosi para <<Satanás>> en 1934. La pareja volverá a coincidir en varios films posteriores. Esta explotación intensiva que hace la Universal acaba por cansar al público, lo que provoca la caída progresiva de la fama de sus estrellas y de sus largometrajes durante esta década.

Con el inicio de la Segunda Guerra Mundial, se abre un nuevo éxodo de Directores europeos hacia los Estados Unidos, entre ellos el británico Alfred Hitchcock, cuyo primer largometraje <<Rebeca>>, film romántico de suspenso, obtiene gran éxito y será copiado y pirateado hasta la saciedad.

Fritz Lang tras llegar a Estados Unidos, dirigió <<Furia>> en 1935, con Spencer Tracy, en la que presentaba la clase media americana, como una masa sin personalidad y fácil de manejar. A principios de los años 40, los films de serie "B" comienzan a ser muy populares. Eran films de bajo presupuesto, que acompañaban los estrenos de las grandes producciones.

# Fantasy Art en la Cinematografía

## El desarrollo cinematográfico y el Fantasy Art

En 1941, la productora intenta resucitar sus éxitos con <<El hombre lobo>>, protagonizada por Lon Chaney Jr., hijo de la estrella del cine silente. Mientras, Tod Browning había dirigido [Freaks] ( Fenómenos en 1932) interpretada por auténticos personajes fenómenos de feria. Aunque en su momento <<Freaks>> fue destrozada por la crítica, hoy es considerada por muchos una de las mejores películas de la historia. Un año después se estrena <<King Kong>>, producida por la RKO. En 1942 Val Lewton se hace cargo de los films “B” de la RKO. Ese mismo año, la compañía estrena <<La mujer pantera>>.

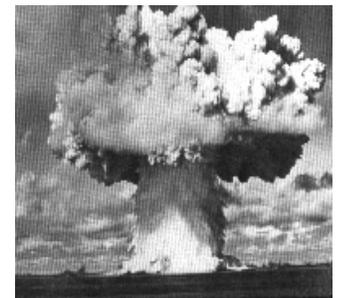
Lon Chaney Jr. es ahora la estrella, a sus papeles como *licántropo* se une el de vampiro, que su padre no pudo realizar en <<El hijo de Drácula>> en 1943, además de interpretar a otros seres terroríficos, pero Chaney no tiene el tirón que tenían Lugosi o Karloff, el género sigue hacia su decadencia.

Los productores comienzan a incluir varios monstruos en la misma película, como en <<Frankenstein y el hombre lobo>> protagonizada por Chaney y Lugosi. La tendencia llega a su punto más álgido con <<La Zíngara y los monstruos>> en 1944, donde se unen Drácula, Frankenstein, el hombre lobo, un jorobado y un doctor loco interpretados por Karloff, Chaney, Dwight Frye y John Carradine.

Esta no era la década del Cine *Fantástico*. Tod Browning deja de dirigir tras el fracaso de <<Miracles for Sale>> en 1944, algunas revistas incluso llegan a publicar su muerte, lo que sucederá dos décadas más tarde.

La destrucción de dos poblaciones de Japón, el primer avistamiento de un platillo volador y la guerra fría se dejarán sentir en las producciones que estaban por venir. La moda de los astronautas llegará con dos películas; <<Con destino a la Luna>> y <<Cohete K-1>>, ambas anuncian el estilo que marcará la década.

*Las fatídicas bombas de Hiroshima y Nagasaki en 1945 crean el terror atómico.*



*En 1947, el negociante Kenneth Arnold será el primero en asegurar haber visto un platillo volador.*

# Fantasy Art en la Cinematografía

## El desarrollo cinematográfico y el Fantasy Art

El público, cansado de los monstruos de novela, mira hacia las estrellas en busca de nuevas emociones, es la hora de invasiones extraterrestres, viajes espaciales y monstruos mutantes.

En 1953, la televisión comienza a ser rival de entidad con el cine. Para competir con ella, se crean los filmes en tres dimensiones, que tendrán un éxito considerable, hasta la llegada del Cinemascope. Uno de los primeros filmes en 3D fué <<Crímenes del museo de cera>>. Por aquellas fechas, Roger Corman producía su primera película, <<Invasores de Marte>>.

<<La guerra de los mundos>>, basada en la novela de H.G. Wells, se llevaría el Oscar a los mejores efectos especiales, mostrando una visión apocalíptica con la que el público americano quedará impactado. Esta visión pesimista se repite en la <<Invasión de los ladrones de cuerpos>> en 1956, que incluso se vió obligada a cambiar su final por otro más optimista, y que hoy se ha convertido en pieza clave del Cine *Fantástico*.

Un año después, una pequeña compañía inglesa llamada Hammer Films estrena <<El Experimento del Dr. Quatermass>>, basada en un popular personaje televisivo. Ese mismo año se estrena <<Esta Isla, la Tierra>>, de Joseph Newman.

En 1956, además de la mencionada <<Invasión de los Ladrones de Cuerpos>>, destaca otro clásico, <<Planeta Prohibido>>. Este film es una visión espacial de <<La Tempestad>> de William Shakespeare. Mientras Roger Corman, dirigía varias películas por año. Ese año estrenó <<Attack of the Crab Monsters>> y <<Not of this Earth>>, rodadas en poco tiempo y con poco dinero.

El género evoluciona y a las invasiones extraterrestres les suceden las mutaciones atómicas como argumento



Los alienígenas del film <<Esta Isla, la Tierra>>, son clásicos y su imagen se usará incluso en <<La Guerra de las Galaxias>>, donde son los músicos de la taberna.

# Fantasy Art en la Cinematografía

## El desarrollo cinematográfico y el Fantasy Art

genérico. Es entonces cuando surgen animales mutantes, los primeros en aparecer en pantalla son los cangrejos gigantes de <<The attack of the crab monsters>>, descendientes de las enormes hormigas de <<La Humanidad en Peligro>> y el arácnido de <<Tarántula>> en 1955, por lógica aparecerán cintas con mutaciones humanas, como <<El gigante ataca>> y <<La mosca>>.

En 1959, la mutante del año será <<La mujer avispa>>, de Roger Corman. Ese año fallece Bela Lugosi.

En 1961 Forrest J. Ackerman crea la primera revista especializada en Cine *Fantástico*, <<Famous Monsters of Filmland>>. Los monstruos clásicos recobran protagonismo. A principios de la década de los años sesenta, serán excusa repetitiva de los films de Abbott y Costello que después serán revividos gracias a la energía atómica, como en <<Frankenstein 1970>> en 1958, o rejuvenecidos como en: <<I Was a Teenage Werewolf>> en 1957 y <<I Was a Teenage Frankenstein>> mismo año.

Ese mismo año, la productora Hammer Films recupera de forma más seria los clásicos, compra los derechos a la Universal y realiza <<La maldición de Frankenstein>>, <<Drácula>> y <<La momia>>, con Christopher Lee y Peter Cushing como protagonistas.

En 1960, Alfred Hitchcock dirige <<Psicosis>>, y Mario Bava, dirige a Bárbara Steel en <<La máscara del demonio>>. Con tantas películas de terror, la moda de los Serial Killers se expandió y mutó en nuevas tendencias de terror, moda que durará y será un éxito de taquilla. El subgénero del Terror es una especie de documental, sobre las miserias de este mundo y sus miedos.

Roger Corman dirige <<La pequeña tienda de los horrores>>, que se filmó y editó en tres días. Otra aportación es la adaptación de los relatos de Edgar Allan Poe, en el cine como: <<La caída de la casa Usher>>.



# Fantasy Art en la Cinematografía

## El desarrollo cinematográfico y el Fantasy Art

protagonizada como en la mayoría de los films de la etapa Poe, de Roger Corman, por Vincent Price. <<Tales of Terror>>, <<The Terror>> y <<El Cuervo>>, todas en 1963. También en ese año Corman dirige <<El hombre con rayos X en los ojos>> y Hitchcock hace lo propio con <<Los pájaros>> como respuesta. Corman produciría a un joven llamado Francis Ford Coppola, con la película: <<Demencia 13>>. Ese año una nueva mutación cinematográfica nace, el Cine Gore.

El Director Hershell Gordon Lewis, se especializó en el Cine Gore, dirige en 1964, <<2000 maníacos>>, consagrando el género; Jack Curtis se une al género, dirigiendo <<Flesh Eaters>> y Christopher Lee continúa interpretando a <<Drácula>> y a <<Fu-Manchú>>. Peter Cushing lucha una y otra vez contra el monstruo de Frankenstein en los films de la Hammer, el Director Terence Fisher creó un enorme catálogo de posibilidades sobre films de vampiros, mezclando el terror y el erotismo, como en: <<Las Novias de Drácula>>.

Eran también los años de esplendor de las criaturas creadas por Ray Harryhausen como <<Jason y los Argonautas>> en 1963 y <<Hace un Millón de Años>> en 1966, animadas por el método del *Stop Motion* (fotograma a fotograma, 72 x 1 seg.)

En 1967, Charlton Heston, dirigido por Frankiln J. Schnaffer, realizará un viaje a <<El planeta de los simios>>. En 1968 Stanley Kubrick deja sin palabras a la crítica, con el film <<2001 Odisea del Espacio>> y Roman Polansky estrena <<La Semilla del Diablo>>. Ese mismo año, nacen los Zombies, su creador, George A. Romero, cuyo primer largometraje <<La noche de los muertos vivientes>>, será un éxito comercial. Esta cinta y <<El héroe anda suelto>> de Peter Bogdanovich, presagián una nueva época, los setenta, la década más violenta en el cine y en las calles.

*Los Serials Killers que eran sólo una imagen de película y terror casi Gore, se convertirían en realidad. Charles Manson asesina a la esposa de Polansky, la actriz Sharon Tate y a varios de sus amigos.*

# Fantasy Art en la Cinematografía

## El desarrollo cinematográfico y el Fantasy Art

En 1971, Roger Corman abandona la Dirección y funda la New World Pictures, donde se formarán los futuros grandes creadores de este género. Steven Spielberg dirige <<El Diablo sobre Ruedas>>, y Vincent Price interpreta <<El abominable Dr. Phibes>>. Este año marcará al cine <<Naranja Mecánica>> de Stanley Kubrick, mostrando el horror cotidiano y el terror de la época.

En 1972, Gordon Lewis se despide de las cámaras con <<The gore girls>>, una parodia del género que él mismo creó. El año siguiente será <<El Exorcista>>, a partir de la cual los efectos y el maquillaje serán indispensables en este género.

En 1974 se estrena la película <<La matanza de Texas>>, que no estaría mucho tiempo en cartelera, si algunas personas la vieron fue hasta los años ochentas, de manera *underground* gracias a la videocasetera. Su director Tobe Hooper hace temblar y vomitar a la audiencia, todavía hoy el film causa escalofríos, por el terror que alcanzaba cosas nunca vistas. Brian de Palma dirige <<Carrie>> (1976), basada en la novela de Stephen King. Un 20 de marzo de 1977 aparece <<Alien, el Octavo Pasajero>>, que sienta las bases del Cine de *Ciencia-Ficción*.

En 1979 se estrena la película que cambiará la idea Western Opera, <<Star Wars - IV>> de George Lucas, conformando la concepción del Imperio del *Rancho Skywalker*, el Estudio de efectos especiales más grande del mundo y residencia de los realizadores del *Fantasy Art*. En los años ochenta, inician la secuela de <<Star Wars V / El Imperio Contraataca>> arrasando taquillas. A su sombra, se estrenan <<Vestida para matar>>, de Brian de Palma, donde el Director se confirma como el sucesor de Alfred Hitchcock, y <<El Resplandor>>, de Stanley Kubrick, adaptación de las novelas de Stephen King.



# Fantasy Art en la Cinematografía

## El desarrollo cinematográfico y el Fantasy Art

Durante 1982, dos películas de hombres lobo se disputan el Oscar al mejor maquillaje: <<Aullidos>>, de Joe Dante y <<Un hombre lobo americano en Londres>> de John Landis, llevándose ésta última el galardón. William Lustig abandona el cine porno y rueda <<Maniac>>, con brutales asesinatos, interpretado por Joe Spinell y con el mago de los FX, Tom Savini en el equipo técnico. Este mismo año llegan clásicos como: <<E.T. el Extraterrestre>>, <<Tron>> y <<Blade Runner>> de Ridley Scott.

Se estrena <<La Cosa>> de John Carpenter en 1983. Y se cierra la trilogía más exitosa de todos los tiempos con <<El Retorno del Jedi>>, en 1984. Mientras Joe Dante paseaba sus <<Gremlins>> por todo el mundo y James Cameron hacía lo propio con <<Terminator>>. Para 1986 reaparecen las secuelas de <<Aliens, El Regreso>> de James Cameron. En 1987, Paul Verhoeven rueda su primer film <<Robocop>> donde mezcla el Cine de Acción con la *Ciencia Ficción*.



La extensión del video casero anima a los americanos a crear las clasificaciones: PG-13 (mayores de 13 años), MMM (extremely mature) y EV (extreme violence).

# Fantasy Art en la Cinematografía

## El desarrollo cinematográfico y el Fantasy Art

España, celebra en 1991 la Primera Semana del Cine de Terror de San Sebastián, que se convertirá en el más importante festival europeo del género. En ese año se estrena <<Terminator 2>>, el film más costoso de la historia hasta la fecha, que cuenta con impresionantes efectos especiales realizados por computadora. A partir de <<Desafío Total>> de 1990 y <<Terminator 2>>. La computadora cobra una importancia primaria en el mundo de los efectos especiales, que se irá incrementando con el paso de los años. Ese mismo año, el director Tim Burton parodiaba a la familia media norteamericana por medio de un moderno Frankenstein inocente y encantador, en la cinta <<Manos de Tijeras>>. En 1993, las campañas publicitarias nos llevan al cine a ver los dinosaurios de <<Parque Jurásico>>, <<Drácula>> de Bram Stoker y las imágenes por computadora con las que hubo que terminar <<El Cuervo>>, tras la muerte en extrañas circunstancias, del actor Brandon Lee durante el rodaje del film. De nuevo entra en acción <<Alien Resurrection>> dirigida por Jean Pierre Jaunet, quien se dió a conocer junto a Marc Caro en <<Delicatessen>> en 1991. En 1998 <<Godzilla>> se pasea por las calles de Nueva York. El fin del milenio vuelve a hacer estragos en las pantallas, con <<Armageddon>> o <<Deep Impact>>.

Durante la década de los años 90's y del año 2000 al 2003, son las películas de *Ciencia Ficción* las que mantienen el dominio en la butaca, desde <<Misión Marte>> de Brian de Palma, a <<Matrix>>, <<El Sexto Sentido>>, <<Heavy metal 2000>>, <<El Tigre y el Dragón>>, <<Titan A.E.>>, <<X Men>>, <<El hombre sin sombra>>, <<Space Cowboys>>, las secuelas de <<Star Wars>>, <<Spiderman>>, <<El planeta de los simios>> y finalmente la película y sus secuelas esperadas por mas de treinta años y que antes no habían podido ser realizadas por no contar con el apoyo de las herramientas digitales.



Película <<Terminator 2>>

# Fantasy Art en la Cinematografía

## El desarrollo cinematográfico y el Fantasy Art

Esta información general la complemento de manera cronológica con las sinopsis de algunos largometrajes representativos, con la intención de reunir las películas de *Ciencia Ficción* que marcaron una época y que reflejan un momento social.

Además menciono la participación de los artistas *Fantasy Art*, quiénes generalmente son omitidos e inadvertidos, a pesar de que en todas estas películas muestren sus creaciones impactándonos visualmente con ellas.

### << La Luna >> de Georges Méliés (1902)

En los inicios del Cinematógrafo, el prestidigitador francés Georges Méliés, encontró en el nuevo invento, infinitas posibilidades para contar historias como hasta entonces nunca se había hecho. Combinando técnicas experimentales de fotografía como la doble exposición, animación fotograma a fotograma y trucos de magia, culminando en esta fantástica pieza pionera del género.

### << Metrópolis >> de Fritz Lang (1927)

La prometedora industria Cinematográfica desarrollada en Alemania en los años veinte, arrojó a la luz la visión de una sociedad futura dominada por las máquinas. En la versión del relato de Thea Von Harbou (Esposa de Méliés), Lang criticó la cruda sociedad clasista alemana de la época. El productor y músico Giorgio Moroder (Flashdance, 1983) adquiere los derechos de la obra, reestrenando una versión restaurada, coloreada y remontada al ritmo de músicos contemporáneos de la talla de Queen. Esta película por lo que representa es considerada como Patrimonio de la Humanidad.

### <<El Gran Gorila>> de Migthy Joe Youg (1949)

Productor: Merian Cooper, Fotografía; Roy Hunt, los efectos especiales y visuales iniciaron a gran escala con la Dirección de los artistas en Animación y Fantasy Art, Willis O'Brien y su aprendiz Ray Harryhausen.

### <<El monstruo de los tiempos remotos >> de Eugenie Lourie (1953)

El Guión magistral es de Lou Morhein y Fred Freiberger, quienes se inspiraron en un relato de Ray Bradbury. **En México nunca se estrenó, aunque se presentó hace unos diez años en el canal 11. Los efectos especiales estuvieron a cargo de Ray Harryhausen.**

# Fantasy Art en la Cinematografía

## El desarrollo cinematográfico y el Fantasy Art

### <<The animal world>> de Irwin Allen (1956)

Con fotografía de Harold Wellman, animación de Ray Harryhausen y Arthur S. Rodees, y montaje a cargo de Gene Palmer.

### <<20, 000 million miles to earth>> de Nathan Juran (1957)

El guión de Bob Williams y Christopher Knopf, basado en la obra de Charlott Knight, efectos y animación de Ray Harryhausen.

### <<Los Viajes de Gulliver >> de Jack Sher (1960)

Producción a cargo de Charles H. Scheneer, con guión de Arthur Ross y Jack Sher. Basada en la novela de Jonathan Swift, efectos especiales y montaje, Ray Harryhausen.

### <<La Isla Misteriosa >> de Cy Endfield (1961)

Productor Charles H. Scheneer, guión de Arthur Ross y Jack Sher, basada en la novela de Julio Verne. Efectos especiales y montaje de Ray Harryhausen.

### <<Jasón y los Argonautas >> de Don Chaffey (1963)

Productor Charles H. Scheneer, guión de Arthur Ross y Jack Sher, efectos especiales y montaje de Ray Harryhausen. Esta película influirá a muchas que posteriormente usarán esqueletos vivientes, armados con espadas de la época Mesopotámica.

### <<Miss Muerte >> (1965)

En España, Jess Franco con esta cinta protagonizada por Mabel Karr, inicia la historia del cine español en el género Fantástico.

### <<2001 odisea del espacio >> de Stanley Kubrick (1968)

Basándose en la obra homónima de Arthur C. Clarke, Kubrick filmó a ritmo de música clásica, una particular reflexión sobre el futuro del hombre en el espacio. (2010 Odisea 2, 1984), dirigida por Peter Hyams (The Relic, 1997), se apartó del camino metafórico trazado por Kubrick hacia vertientes mucho más comerciales. El protagonista de (Tiburón, 1975) Roy Scheider, encabezó el elenco.

# Fantasy Art en la Cinematografía

## El desarrollo cinematográfico y el Fantasy Art

### <<El planeta de los simios>> de Franklin J. Schafer (1968)

Tras aterrizar en lo que creen es el Planeta Tierra, los tripulantes de una misión espacial, encuentran un mundo dominado por orangutanes y chimpancés, cuyo objetivo principal, es cazar a primitivos seres humanos. Charlton Heston (*Ben-Hur*, 1959) protagonizó la primera de la serie que continuaría con cuatro capítulos más. El *remake* filmado por el director Tim Burton en 2001, quien también dirigiera (*Sleepy Hollow*, 1999).

### <<Trog>> de James O'Connolly (1970)

Productor: Charles H. Scheneer, guión de Abel Kandel, efectos especiales y montaje Willis O'Brien y **Ray Harryhausen, quienes no trabajaban juntos desde <<The Animal World>>**.

### <<El viaje fantástico de Simbad>> de Gordon Hessler (1973)

Productores: Charles H. Scheneer y Ray Harryhausen, guión de Arthur Ross, efectos especiales y montaje **Ray Harryhausen**.

### <<Simbad y el Ojo del Tigre>> de Sam Wanamaker (1977)

Productores: Charles H. Scheneer y Ray Harryhausen, guión de Charles H. Scheneer y Ray Harryhausen. La historia, los efectos especiales y el montaje son también creaciones de Ray Harryhausen.

### <<Encuentros cercanos del tercer tipo>>, de Steven Spielberg (1977)

En el mismo año del estreno de *Star Wars*, Steven Spielberg, amigo personal de Lucas, nos ofrece esta versión mucho más serena y ortodoxa acerca de los contactos intergalácticos.

### <<Star Wars - IV>> de George Lucas (1977)

El argumento es una clásica historia bélica de samuráis de los años setenta, con aventuras y elementos de Cine Catastrófico. Todo comienza a mediados de la década de los setenta, cuando el joven cineasta George Lucas realizó uno de sus sueños; crear una gran epopeya galáctica, conformada por dos trilogías, casi independientes entre sí, la primera conformada por: <<Star Wars IV, Star Wars V y Star Wars VI >>, la segunda trilogía comprende los capítulos primeros I, II y III. Esto se debió al presupuesto y el concepto que quería dirigir Lucas. Aunque años después afirmaría que fue por la falta de tecnología para hacer creíble la serie de <<Star Wars>>. Como anécdota el día del estreno <<Star Wars>> sorprendió más a los cinéfilos por su

# Fantasy Art en la Cinematografía

## El desarrollo cinematográfico y el Fantasy Art

impactante principio aunque no comprendieran la historia, lo que sucedió hasta el estreno del capítulo V. Este director ya había demostrado su talento en <<THX-1138>> y <<American Graffiti>>, logrando convencer a los ejecutivos de la 20th Century Fox para que le dejaran realizar la primera película de la primer trilogía, <<Star Wars – IV >> que empezó a maquinarse en la mente de George Lucas en 1973. En 1974 surgió el primer borrador del guión (la verdad es que la historia que aparece en este borrador se parece muy poco a la que todos conocemos, a excepción de Skywalker y Darth Vader ningún nombre coincide. Ya se vislumbraban las figuras de los DAI –Jedi, perseguidos por el Imperio Galáctico). Los personajes son casi los mismos durante toda la trilogía, - Luke Skywalker- el joven aprendiz Jedi, -Obi - Wan Kenobi- maestro Jedi, -Darth Vader – Padre de Luke, la Princesa Leia – hermana de Luke, Han Solo - el contrabandista y su inseparable compañero Chewbacca, conforman el reparto junto a los androides R2D2 y C3PO, que como dato curioso, son conocidos por la comprensión de los niños en México, como Arturitouu y el Trípio respectivamente.

En <<Star Wars IV, Una Nueva Esperanza>>, la gente formaba largas filas a las puertas de los cines para ver esta película. Muchos de estos espectadores vieron varias veces la película, asistiendo al cine (en algunos casos) más de dos ocasiones por semana. Lo cual la convirtió en esos momentos en la película más taquillera de todos los tiempos. Lucas concibió otra forma de recaudación adicional: El *merchandising*, las jugueterías de casi todo el mundo se vieron inundadas por juguetes y demás parafernalia basada en la famosa película, la jugada le salió redonda y tuvo tal éxito que hoy todavía se usan esos métodos de promoción para recaudar dinero.

La banda sonora del siempre inspirado John Williams tuvo un rotundo éxito y se realizaron conciertos serios de música orquestal, ganando alguno de ellos el *Grammy*. Debido a las influencias Wagnerianas que siempre ha tenido Williams. Aprovechando la oportunidad, todos los estudios de cine se volcaron en la realización de películas del género y así se presentaron títulos tan notables como <<Star Trek>>, <<Alien>>, <<Mad Max>>. También surgieron títulos, más bien malos, que no lograron estar a la altura de ésta, como una infumable imitación italiana <<Mitch>> con David Hasselhoff como protagonista y <<Flash Gordon>>, de Dino De Laurentis, de la que sólo se salva la banda sonora, incluso James Bond sucumbió a la moda galáctica y surgió <<MOONRAKER>>.

<<La Guerra de las Galaxias>> obtuvo gran éxito en la crítica, ganando ocho Oscars en: Dirección artística, decorados, vestuario, sonido, edición, efectos especiales y un premio especial por la creación de efectos sonoros, además de estar nominada por: fotografía, actor secundario (Alec Guinness), Director (George Lucas) y Guión (George Lucas).



*En la entrega de los Oscars <<Star Wars>>, no pudo ser premiada, ya que la Ciencia-Ficción no estaba contemplada como tema para la premiación, no importaron las ventas, ni la audiencia, fue hasta <<Matrix>> que una película de este tema pudo ganar un Oscar.*

# Fantasy Art en la Cinematografía

## El desarrollo cinematográfico y el Fantasy Art

### <<Alien>>, el octavo pasajero de Ridley Scott (1979)

El guión dió muchas vueltas antes que el joven Ridley Scott, decidiera darle cuerpo a esta combinación perfecta entre Terror y *Ciencia Ficción*. Scott reunió al mejor equipo artístico del momento, como: el ilustrador Chris Foss y el artista suizo H.R. Giger, quienes dieron forma a las múltiples facetas de la criatura alienígena. El genio del cómic "Moebius" también puso su grano de arena visualizando el aspecto de la tripulación del Nostromo. Es importante observar la similitud entre los trajes espaciales de <<Alien>> y el que viste Bruce Willis en <<Armageddon>> de Michael Bay en 1998. **James Cameron enriqueció tanto al personaje de Ripley como el del extraterrestre en [Aliens, 1986].** <<Alien>> dió para más, otras dos continuaciones (Alien 3, de David Fincher, 1992 y Alien: Resurrección, de Jean-Pierre Jeunet, 1997).

### <<Mad Max>> de George Miller (1979)

Pionera en el género Post-Apocalíptico, esta producción australiana fué decisiva para la carrera de su protagonista Mel Gibson. Max, un policía de carretera, hace frente a un grupo de motoristas. <<Mad Max 2, El guerrero de la carretera>>, en 1981 y <<Mad Max: Más allá del trueno>>, en 1985 completan esta trilogía.

### <<Flash Gordon>> de Mike Hodges (1980)

Dino De Laurentis se atrevió a producir la actualización (a la estética de los años ochenta) de las aventuras de este héroe galáctico, creado en 1934 por el dibujante Alex Raymond. Fué uno de los éxitos de la época. Rostros conocidos como Max Von Sydow (El Exorcista, 1973) protagoniza al Emperador Ming y Timothy Dalton (Rocketeer, 1991) al Príncipe Varin, quienes acompañan al desconocido Sam J. Jones, en el papel protagónico.

### <<El Imperio Contraataca>> de George Lucas (1980)

En 1980 se estrena El Imperio Contraataca <<Star Wars V>>. Es de las tres películas la más oscura y pesimista, en ella se define a los personajes logrando dar una atmósfera triste y melancólica. Los Artistas *Fantasy Art*, que participaron llegaron a ser más de sesenta. Uno de los equipos que coordinaron y crearon la batalla en el planeta –Hoth-, se tardaron más de cuatro meses para crear estos personajes, y más de dos en la creación 3d. La filmación de cuadro por cuadro duró alrededor de un año. Artistas como Ralph McQuarrie y Harrison Ellenshaw crearon los *backgrounds*, fondos de *bluescreen*, los cuales se pintan sobre vidrios de más de 4 x 7 metros dando realismo a las ambientaciones de las diferentes atmósferas de los planetas. Esta película no obtuvo tantos premios como la primera, sólo ganó dos Oscars por sonido, una mención especial por efectos especiales y tres nominaciones por Dirección Artística, Decorados y Guión original.

# Fantasy Art en la Cinematografía

## El desarrollo cinematográfico y el Fantasy Art

### <<El Cristal Encantado>> de Jim Henson y Frank Oz (1982)

Henson y Frank Oz experimentaron con esta película, un largometraje con Muppets y sin actores humanos. Esta historia, casi semejante a la <<Historia sin fin>> y a <<Laberinto>>, se basa en seres fantásticos, que se dividen en razas por una profecía: "hace millones de años, Jen, quizá el último sobreviviente de las personas del Gelflingses, busca encontrar una parte del cristal encantado, con ayuda de una hada goblin, pretende reparar el cristal roto, que se encuentra en el castillo de Skekséses, y que según la profecía dominarían el mundo.

### <<Conan>> de John Milius (1982)

<<Conan, The Barbarian>>, película del género de Aventuras, interpretada por Arnold Schwarzenegger (Conan), la dirección es de John Milius, el guión de John Milius y Oliver Stone, con fotografía de Duke Callaghan y música de Basil Poledouris. En esta trama, el malvado Rexus arrasa el pueblo del pequeño Conan, a quien hace su esclavo, éste crece trabajando en un pesado molino de agua, más tarde será empleado como gladiador y se le concede la libertad, a partir de ese momento forma un grupo de ladrones, su objetivo será vengarse de Rexus. Es una de las mejores adaptaciones del comic a la gran pantalla. Muchos de los Artistas *Fantasy Art*, como: Frazzeta, Arthur Rackham, Howard Pyle, Justin Sweet y Boris Vallejo, fueron los encargados de crear las imágenes visuales de esta película, así como los *story board*, concretando en este último su propio estilo. De esta serie se conforman tres películas.

### <<Tron>> de Steven Lisberger (1982)

La calidad lograda combinando la Animación tradicional y primitivos efectos digitales, desató en todo el mundo la fiebre por los videojuegos. La película Tron fué producida por Disney, su argumento es acerca del campeón de una máquina recreativa que es reclutado por los seres digitales que habitan en ella, para liberarlos de la tiranía del malvado Programa de Control Maestro.

### <<Blade Runner>> de Ridley Scott (1982)

La adaptación es un relato de Philip K. Dick por parte del Director Ridley Scott, quién situó a Harrison Ford (Star Wars) en la piel del Blade Runner.

# Fantasy Art en la Cinematografía

## El desarrollo cinematográfico y el Fantasy Art

### <<E.T. el extraterrestre>> de Steven Spielberg (1982)

El guión plantea la amistad entre un extraterrestre perdido en la Tierra y un niño dispuesto a todo para ayudarlo. Este film catapultó definitivamente a Spielberg como rey de la taquilla mundial, y a la película como uno de los hitos del cine.

El diseñador de *animatronics*, Carlo Rambaldi, quien había construido el xenomorfo de (*Alien*, 1979) y las criaturas de <<Dune>>, fue el encargado de dar vida a este entrañable ser.

### <<Historia Sin Fin>> de Wolfgang Petersen (1983)

Protagonistas: Noah Hathaway, Barret Oliver, Tami Stronach y Gerald Macraney. Retomada del libro *La Historia Interminable*, (*La Historia Sin Fin* por Michael Ende) los productores de este film decidieron cortar gran parte de la historia. Sin embargo, críticos de *Ciencia Ficción* la colocan como una metáfora grandiosa, a la altura de *La Divina Comedia*, ya que todos los arquetipos humanos se ven reflejados en los personajes, con la libertad estilística que da el género fantástico.

### “Terminator” de James Cameron (1984)

Junto con Spielberg y Ridley Scott, James Cameron completa el trío de los visionarios que más calidad han aportado a la *Ciencia Ficción*. El imponente físico de Arnold Schwarzenegger convenció a Cameron para que fuera su actor fetiche. Su estupenda secuela <<Terminator 2: día del juicio final>> de 1991 contribuyó, en gran manera, al desarrollo de la Imagen Digital.

### <<Dune>> de David Lynch (1984)

La adaptación de la obra de Frank Herbert estuvo largo tiempo acariciada por el guionista argentino Alejandro Jodorowski, quien encargó al mismísimo H.R. Giger parte de los diseños de la película. El productor Dino De Laurentis permitió a Lynch reunir un impresionante casting integrado por: Brad Dourif (*Alguien voló sobre el nido*, 1975), Sting (*Plenty*, 1985), Jürgen Prochnow (*El Submarino*, 1981), Patrick Stewart (*X-Men*, 2000) y Kyle MacLachlan (*Hidden*, 1987) entre otros.

# Fantasy Art en la Cinematografía

## El desarrollo cinematográfico y el Fantasy Art

### <<Laberinto>> de Jim Henson (1984)

[Labyrinth], es una película del género Fantástico interpretada por: Jenifer Conelly y David Bowie, dirigida por Jim Henson, autor de los <<The Muppets Show>> y de la empresa de títeres Henson. La historia es muy creativa, una fusión entre el clásico de la literatura, <<Alicia en el País de las Maravillas>> combinada con <<Momo>>, <<El Cristal Encantado>>, <<Los Goonies>>, <<La Princesa Prometida>> y <<Leyenda>>. Donde una adolescente poco madura pide al rey de los Goblins que se lleve a su hermano pequeño para que deje de molestarla y le presten más atención a ella, cuando lo consigue se arrepiente y pide que lo devuelvan, para lo que tendrá que llegar al centro de un gran laberinto donde se encuentra el castillo Goblin, donde esta preso el niño, ella solo cuenta con doce horas para recorrer el laberinto y liberarlo.

La Dirección de Arte Fantástico estuvo a cargo de los artistas: Brian Froud, ilustrador y creador de personajes, y Ferry Jones en la historia y guión. La innovación de esta película está en el ámbito de la creación de personajes, Brian tenía cerca de 40 personajes que solo esperaban el apoyo de Henson para convertirse en Fantasía 3D de tele muñecos Muppets, uno de éstos, el Guía, era un Muppet robotizado el primero en su género, sin alambres, totalmente maniobrado a control remoto, el cuál era dirigido por 22 ingenieros titiriteros.

### <<El Retorno del Jedi>> de Richard Marquand (1983)

Prosiguiendo las peripecias de los episodios anteriores y sus éxitos, los rebeldes siguen en lucha contra el malvado Imperio de Darth Vader, la confrontación entre el bien y el mal. El sentido de la acción se desarrolla en múltiples escenarios enmarcados en un guión más activo, John Williams vuelve a presentar su conocida melodía, Harrison Ford mantiene su súper estrellato en plena efervescencia de <<Indiana Jones>>, Mark Hamill se despediría de la fama ya que desgraciadamente después de este título, su rostro solamente aparecería en películas nefastas y productos para televisión, además de sus trabajos en el teatro. Por otra parte, los Ewoks (los actores) siguieron sus andanzas en solitario en películas infantiles.

El fenómeno "Star Wars" comenzó a apagarse a lo largo de 1986, los juguetes basados en las películas ya no se vendían; la serie de cómics de la Marvel fué cancelada y los clubes de fans fueron disolviéndose y suspendiendo actividades.

Ante esta situación, en 1987 se inaugura Star Tours en Disneyworld de Florida (una especie de simulador realista sobre <<Star Wars>>). Lentamente el *merchandising* de <<Star Wars>> logra reactivarse entre 1988 y 1989; se fabrican juegos de roll, se reanudan las actividades

# Fantasy Art en la Cinematografía

## El desarrollo cinematográfico y el Fantasy Art

en los clubes de fans y aparecen nuevas figuras, juguetes y el Atari, es la actualización de la batalla galáctica.

En esta época aparecen películas de serie B que se convierten en clásicos como <<Terminator>>. Nace un nuevo género que mezcla la Comedia con lo Fantástico, películas como <<Regreso al Futuro I, II y III>>, <<CAZAFANTASMAS 1 y 2>>.

1984 es el año que nos mostró el inquietante futuro que preveía Orwell, en el que aparece <<el Gran Hermano>> encarnado actualmente en Bill Gates y las secuelas <<Aliens -El Regreso>>, <<Indiana Jones y el Templo Maldito>>, <<Indiana Jones y la Última Cruzada>>, <<Star Trek III, IV y V>>, <<Superman 3>> y la lamentable <<Superman 4>>.

En 1990 Lucas anunció lo esperado: habría nuevas entregas cinematográficas de la saga.

En 1995 aparecen en video por última vez en la historia, las versiones originales de las películas y en 1997 las versiones cinematográficas restauradas con nuevas escenas y efectos especiales generados por computadora.



*En 1991 y 1992, se publica el Best Seller de Timothy Zahn <<El heredero del Imperio>>, todo un clásico de los cómics de la Dark Horse, con su secuela <<El Imperio oscuro>>.*

# Fantasy Art en la Cinematografía

## El desarrollo cinematográfico y el Fantasy Art

En esta época destacan títulos como: <<Alien 3 y Ressurrection>>; <<Star Trek VI>>, con la jubilación de la tripulación original del Enterprise o fenómenos de masas como <<Terminator 2>> y <<Parque Jurásico>>, con su secuela <<El mundo perdido>>, de la mano de Roland Emmerit y Dean Devlin. Hay clásicos discutibles como <<Soldado Universal>>, <<Stargate>> y la más famosa: <<Independence Day>>. La nueva generación toma el relevo en el cine: <<Star Trek: La Próxima Generación, Primer Contacto>>. En Europa, surgen títulos que no tienen nada que envidiar a los realizados en Estados Unidos, <<Acción Mutante>> y <<El Día de la Bestia>> de Alex de la Iglesia, en España y <<El Quinto Elemento>> de Luc Besson, coproducción de Estados Unidos y Francia.

### <<Los Ewoks>> y sus películas de George Lucas (1984)

En 1984, los Ewoks protagonizarán una película para Televisión bastante aceptable. <<Aventura en el Planeta de los Ewoks>>, que recibe el premio a la Mejor Producción infantil y la Medalla de Oro Técnica por Efectos Especiales en el Festival Internacional de Películas para Televisión. Al año siguiente se rueda una secuela: <<La batalla de Endor>>. Se produjeron dos series de animación: <<Ewoks y Drois>>, basadas en las aventuras de R2D2 y C3PO.

### <<Regreso al futuro>> de Robert Zemeckis (1985)

Colaborador habitual de Spielberg, el genio de Zemeckis nos ha regalado piezas de calidad como (La muerte te sienta bien,1992) y (Forrest Gump,1994). Este triunfo cosechado en 1985 no sólo puso de moda la patineta en todo el mundo, sino que lanzó a Michael J. Fox y Christopher Lloyd, al éxito. Dos secuelas, lograrán victoria comercial: (Regreso al futuro 2, 1989) y (Regreso al futuro 3, 1990).

### <<El Inmortal>> de Russell Mulcahy (1986)

A lo largo de la historia, un grupo de inmortales se buscan mutuamente para entrar en mortal combate. Cuando la cabeza se separa del cuello de uno de estos seres imperecederos, su fuerza y conocimientos pasan a formar parte de su verdugo. Connor McClaud, es interpretado por Christopher Lambert (Resurrección, 1999), otro actor importante que participa es Sean Connery. Los guionistas entraron en un coma creativo del que no se han recuperado, después de realizar tres entregas más y una serie de televisión.

# Fantasy Art en la Cinematografía

## El desarrollo cinematográfico y el Fantasy Art

### <<Howard, un nuevo héroe >> de Willard Huyk (1986)

La producción ejecutiva de George Lucas y los excelentes efectos de la ILM, pasaron sin pena ni gloria por las carteleras de medio mundo. Adaptando las aventuras de este pato extraterrestre de la Marvel creado por Steve Gerber, su fracaso comercial se debió a la engañosa apariencia infantil del producto, eliminando de raíz cualquier posibilidad de continuación. En el reparto, Lea Thomson (Regreso al futuro, 1985), Jeffrey Jones (Ravenous, 1999) y un jovencísimo Tim Robbins (La escalera de Jacob, 1990), se sintieron como peces en el agua por ser ya asiduos al género Fantástico.

### <<Robocop>> de Paul Verhoeven (1987)

En un futuro cercano, Detroit la ciudad del motor está controlada por la OCP, poderosa corporación que planea sustituir los viejos suburbios por una moderna ciudad. Los restos del agente de policía Alex Murphy son incluidos en un Cyborg destinado a ser el arma definitiva contra el crimen.

### <<Depredador>> de John McTiernan (1987)

Un comando de élite dirigido por Schwarzenegger, busca en una jungla de Sudamérica una patrulla de compañeros, perdida. Los peligrosos mercenarios no lo son tanto, para una criatura que vaga de planeta en planeta en busca de trofeos de caza (la columna vertebral y el cráneo). El estudio de Stan Winston construyó una de las mejores criaturas que hemos visto en la pantalla (con el permiso de H. R. Giger). Su secuela, <<Predator 2>> de Stephen Hopkins, 1990.

### <<Akira>> de Katsuhiro Ôtomo (1988)

La adaptación de la famosa serie de cómic Manga, circuló de la mano de su autor, realizada en Japón con técnicas de Animación Tradicional, su impactante estilo visual lleno de detalles, creó escuela rápidamente. Una nueva generación de mutantes con poderes psíquicos invade a la sociedad japonesa, obligando al gobierno a crear una división destinada a su control.

# Fantasy Art en la Cinematografía

## El desarrollo cinematográfico y el Fantasy Art

### <<Abyss>> de James Cameron (1989)

No cabe duda de que sin un autor como Cameron, *la Ciencia Ficción* no sería tal y como hoy la conocemos. Uno de los momentos de gloria del género vió la luz en 1989, en forma de un extraterrestre acuoso que sorprende a los tripulantes de un avanzado submarino. Aunque el Director acudió a la empresa de efectos especiales de George Lucas (ILM) para el desarrollo de los difíciles efectos, pronto comprendió la importancia que la tecnología digital desempeñaría en el futuro. En (*Titanic*, 1997), "Digital Domain", la compañía fundada por Cameron, se encargó de realizar todos los efectos.

### <<El Vengador>> de Mark Goldblatt (1989)

A pesar de identificarse como el despiadado Frank Castle, sólo fue identificado por sus más fieles seguidores, ante la ausencia de su uniforme característico y lo convencional del guión, que no le hicieron ningún favor. Dolph Lundgren, en racha tras el éxito de <<Rocky IV>> de Sylvester Stallone en 1985, no dudó en teñirse su rubia cabellera, para interpretar al oscuro vengador que la Marvel introdujo por primera vez en 1974 como adversario de <<Spiderman>>.

### <<Batman>> de Tim Burton (1989)

Tres fueron los seriales realizados de Batman, en: 1943, 1949 y 1966 antes que el del gran maestro Tim Burton (*Sleepy Hollow*, 1999). Creado por Bob Kane y Bill Finger en 1939 para Detective Comics, fue objeto de una de las mayores campañas de promoción de los últimos tiempos. El personaje llenó taquillas y vendió toda clase de objetos, relacionados con el Señor de la noche. El reparto resultó de acertada elección al convertir al entonces actor de comedia, Michael Keaton (*Bitelchus*, 1988) en héroe de acción y utilizar inteligentemente el registro con el que Jack Nicholson (*Lobo*, 1994) se ha caracterizado en toda su carrera. El conjunto no decepcionó en absoluto. <<Batman regresa>> de Tim Burton en 1992, <<Batman Forever>> de Joel Schumacher en 1995 y <<Batman y Robin>> de Joel Schumacher en 1997, han continuado la saga con irregulares resultados de calidad y taquilla en la que han desfilado multitud de caras conocidas como Danny DeVito (*Mars attacks!*, 1996), Michelle Pfeiffer (*Lo que la verdad esconde*, 2000), Jim Carrey (*El Grinch*, 2000), Val Kilmer (*Willow*, 1988), George Clooney (*Abierto hasta el amanecer*, 1996), Chris O'Donnell (*Límite vertical*, 2000) y Arnold Schwarzenegger (*El sexto día*, 2000).

# Fantasy Art en la Cinematografía

## El desarrollo cinematográfico y el Fantasy Art

### <<Desafío total>> de Paul Verhoeven (1990)

Al igual que Blade Runner, <<Desafío total>> adaptó un relato de Philip K. Dick. El encargado del proyecto fue el especialista del género, Paul Verhoeven quien tuvo que introducir algunas modificaciones para adaptar el argumento original a la naturaleza del actor protagonista. Ronny Cox (Robocop, 1987), Sharon Stone (Instinto básico, 1992), Rachel Ticotin (Con Air, 1997) y Michael Ironside (Scanners, 1981) acompañaron a Arnold en su viaje a Marte.

### <<Dick Tracy>> de Warren Beatty (1990)

Este detective, que vio la luz por primera vez en 1931, se adelantó a su época utilizando artilugios de alta tecnología que encandilaban al público de la época. En 1990, los gadgets de Tracy aún parecían increíbles cuando Warren Beatty (Bonnie and Clyde, 1967) reunió a un nutrido grupo de estrellas de Hollywood y las transformó para que sus rasgos concordaran con el de los héroes de papel. Colores planos y saturados invadieron la pantalla contrastando con las versiones que anteriormente se habían realizado entre los años de 1937 a 1947 en forma de serial. La producción de la Disney fué determinante para que el guión se dirigiera principalmente al público infantil.

### <<Capitán América>> de Albert Pyun (1990)

El super soldado que nació, en la realidad y en la ficción, durante la Segunda Guerra Mundial, se erigió como la fuerza protectora de los Estados Unidos de América. Sus creadores: Joe Simon y Jack Kirby, que dibujaron al héroe para la editorial Timely, nada pudieron hacer ante la libre adaptación del serial rodado en 1944. Su versión cinematográfica, pretendía celebrar el 50 cumpleaños del personaje, no corrió mejor suerte y fué su escasa calidad la que retrasó el estreno que finalmente, se produjo directamente a las estanterías de los videoclubes.

### <<Las tortugas Ninja>> de Steve Barron (1990)

Esta producción al igual que <<Batman>> de Burton, desencadenó una verdadera oleada de mercadotecnia de todo tipo, ocultando su verdadero origen como cómic underground que Peter Laird y Kevin Eastman publicaron con capital propio. Bastante suavizadas para su debut en la pantalla, <<las Tortugas Ninja mutantes>> sorprendieron por el realismo de los personajes, en menos de un año habría dos continuaciones (Tortugas Ninja II: El secreto de los mocos verdes, 1991), y (Tortugas Ninja en Japón III, 1992), derivaron en historias dirigidas hacia los más pequeños, experimentando además un evidente recorte

# Fantasy Art en la Cinematografía

## El desarrollo cinematográfico y el Fantasy Art

en la maquinaria animatrónica de sus protagonistas, Jim Henson quien creó a las Tortugas Ninja en animatrónica, murió antes del estreno en mayo de 1990.

### <<El Señor de las bestias>> de Sylvio Tabet (1991)

<<Beastmaster>> <<Through the Portal of Time>>, Director: Sylvio Tabet Guión: Ken Hauser, Doug Miles, R.J. Robertson, Sylvio Tabet y Jim Wynorski, Actores: Marc Singer (Dar), Wings Hauser (Arklon), Kari Whurer (Jackie), Sarah Douglas (Lyranna) y Robert Z'Dar (Zavic). Dar, el señor de las bestias, debe encontrar a su hermano Arklon y derrotarlo antes de que sea demasiado tarde para evitar el caos. Una hechicera convence a Arklon que usando su llave de Magog, atraviese un portal interdimensional que los lleva a Los Ángeles de finales de los 80, para robar un detonador de protones y poder dominar a todos los pueblos. Dar, los seguirá acompañado de sus amigos: un tigre, un águila, dos hurones y una chica del presente, Jackie, hija de un senador. Tardía secuela, llega a casi diez años después, de la exitosa cinta <<El Señor de las Bestias>>, que dirigió Don "Phantasma" Coscarelli en 1982. A pesar de la fecha de su realización es un film totalmente de los 80. El guión, la estética, la música, la autoironía, la sana denuncia social, lo blanco de su planteamiento y su predecible, pero no por ello reprochable, happy end. Seguida de <<El Señor de las Bestias, el Ojo de Braxus>>.

### <<Rocketeer>> de Joe Johnston (1991)

No sabemos si fue antes el huevo o la gallina, lo cierto es que Dave Stevens se inspiró en la serie, (El rey de los hombres cohete, 1949) y (Commando Cody, 1951), para realizar en plena década de los 80, un cómic con el encanto y el espíritu de los 40. Adaptada para la Disney por los guionistas de <<Flash>> y <<La Diana humana>>, se edulcoraron algunos aspectos de las páginas de Stevens, para dar a luz un producto para todos los públicos, que en mayor o menor forma es extrañamente fiel a la fuente original. Aún sin contar todavía con técnicas infográficas, los artesanos de la ILM lograron escenas de vuelo de gran realismo. El gran acierto del karting elegido por Johnston (Parque Jurásico 3, 2001) llega a su clímax con la elección del ex-007 Timothy Dalton (Alta tensión, 1987), quien ya apareciera en el <<Flash Gordon>> de De Laurentiis como el ambiguo Príncipe Varín.

# Fantasy Art en la Cinematografía

## El desarrollo cinematográfico y el Fantasy Art

### <<La sombra>> de Russell Mulcahy (1994)

Irregular largometraje, filmado por el australiano Russell Mulcahy (Resurrección, 1999) quien, destroza las posibilidades de este interesante personaje de estremecedor parecido con el murciélago de Gotham. Nacido en 1930, sus andanzas ya recorrieron distintas series por las ondas catódicas y radiofónicas antes de reaparecer bajo el antipático rostro de Alec Baldwin (Malice, 1993) cuya presencia inunda la mayor parte del desafortunado metraje. El villano que nos ocupa, no resulta menos sorprendente al tratarse de una mezcla de Genghis Khan y Carrie.

### <<El cuervo>> de Alex Proyas (1994)

Si bien los fans de este raro cómic de James O'Barr estaban acostumbrados a las cadavéricas sorpresas, la campaña de promoción del film no pudo ser más macabra, ya que durante el rodaje se produjo la muerte de Brandon Lee (hijo del mítico Bruce Lee) en un fallo de los especialistas. La finalización del metraje, clonando digitalmente al actor desaparecido, llevó a las salas hasta a los no aficionados al género. Las dos secuelas, <<El cuervo: Ciudad de ángeles>> de Tim Pope, en 1996 y <<El cuervo: Salvación>> de Bharat Nalluri en 2000, no fueron más allá de la revisión del original. Sin embargo, la serie de televisión protagonizada por Mark Dacascos (Crying freeman, 1995), actor de apabullante parecido con Lee, despertó mucho más interés con menos presupuesto. Así, en <<El Cuervo: Autopista hacia el cielo>> de 1998, Eric Draven, el personaje de la original, volvía a la vida, después de haber sido olvidado por la gran pantalla.

### <<La máscara>> de Chuck Russell (1994)

El cine volvió a obrar el milagro y rescató del olvido a este disparatado personaje en una producción que experimentó con las posibilidades de la infografía, cautivando a toda clase de público familiarizado o no con el cómic. Jim Carrey (El Grinch, 2000) saltó rápidamente a la fama interpretando al tímido Stanley Ipkiss y Cameron Diaz (Loco por Mary, 2001) se convirtió de la noche a la mañana en una estrella. Como no podía ser de otra manera, la ILM estuvo detrás de este milagro.

### <<Stargate>> de Roland Emmerich (1994)

La puerta del tiempo es encontrada por un grupo de arqueólogos en las arenas del desierto egipcio. Años más tarde el gobierno americano revela un plan secreto para poner en funcionamiento a la máquina. Kurt Russell (La Cosa, 1982) protagoniza a un coronel del ejército sin nada que perder, junto al erudito James Spader (Lobo, 1994), quienes

# Fantasy Art en la Cinematografía

## El desarrollo cinematográfico y el Fantasy Art

intentan rescatar un mundo paralelo a la tierra, de las manos de los dioses Osiris. Su secuela fue producida para televisión como la serie <<Stargate, SG-1>> en 1997. Richard Dean Anderson (MacGyver, 1985) y Michael Shanks sustituyeron a Russell y Spader respectivamente.

### <<12 Monos>> de Terry Gilliam (1995)

Un devastador virus, ha desterrado al ser humano a las profundidades de la Tierra, quedando ésta a merced del mundo animal. Los convictos del nuevo orden, son utilizados para realizar exploraciones en la superficie y encontrar el origen de la mortal enfermedad. Tras un envío, el convicto James Cole (Bruce Willis <<El sexto sentido>>, 1999) encuentra la pista que le pondrá el Ejército de los 12 Monos en el pasado. Magnífico y sorprendente trabajo de Terry Gilliam que aprovecha lo mejor de Willis, Brad Pitt (Seven, 1995) y Madeleine Stowe (Revenge, 1990).

### <<Caballero del Diablo>> de Gilbert Alder (1995)

Versión cinematográfica de la fantástica serie de televisión <<Cuentos de la cripta>> inspirada en los Cómics de Terror editados por William Gaines en su editorial EC a principio de los años 50. (Cuentos de la cripta) [Tales from the crypt], (El encanto del miedo) [The haunt of fear, 2] y (La mazmorra del horror) [The vault of horror] contienen las historias necesarias para los guiones de la serie producida por la cadena de televisión HBO. Introducidos por -el guardián de la cripta-, tanto los capítulos como el largometraje ofrecieron pequeñas historias paralelas protagonizadas por este siniestro personaje.

### <<Juez Dredd>> de Danny Cannon (1995)

Es cierto que las historias contadas por el guionista, John Wagner y el dibujante Carlos Ezquerra, hubieran resultado violentas en exceso para la adaptación que se produjo, cuyo resultado decepcionó precisamente, por la falta de espíritu de la cinta. Si bien el decorado y los vehículos presentaron una buena producción, los actores y el vestuario elegido para dar vida tanto a jueces como a villanos no dan la talla. El principal responsable del fracaso y aficionado a meter las narices en todos los guiones en los que participa fué Sylvester Stallone, recién salido de <<Demolition Man>> (Marco Brambilla, 1993), quién decidió interpretar al juez prescindiendo de su vestuario característico en la totalidad de la cinta.

# Fantasy Art en la Cinematografía

## El desarrollo cinematográfico y el Fantasy Art

### <<Independence Day>> de Roland Emmerich (1996)

*El día del estreno 4 de Julio de 1996, el grupo guerrillero "Las Serpientes", Grupo Armado Nacionalista, anti-gobierno estadounidense, atacó la termoeléctrica de la zona oeste, dejando sin electricidad al cine Chino de Hollywood, teniendo que posponer para un día después la Premier.  
( Periódico -La Jornada- 5 de Julio de 1996).*

Calificada por muchos como panfleto de la superioridad americana. Sin embargo, la ingenuidad de la historia y la espectacularidad de muchas de sus escenas hacen olvidar que el resto de países del mundo no hayan intervenido en el ataque contra los marcianos. Will Smith (Men in black, 1997) consagró su carrera con este título, aunque para el resto de sus compañeros de reparto: Jeff Goldblum y (La Mosca, 1986) Bill Pullman (Casper, 1995) no fue sino un trabajo más. Emmerich y el productor Dean Devlin intentaron, sin lograrlo, repetir éxito de taquilla con la revisión del monstruo nuclear japonés (Godzilla, 1998).

### <<The Phantom>> de Simon Wincer (1996)

Desprendiendo el mismo refrito que <<La sombra>>, El fantasma que camina saltó directamente al video, su dudosa calidad pondría a prueba hasta a los fans más incondicionales del personaje creado por Lee Falk. Billy Zane, espléndido en <<Caballero del diablo>>, no encaja en el traje malva, ni con calzador aunque éste hubiese sido realizado con pasmosa (e inusual) fidelidad para esta vandálica producción. Catherine Zeta Jones actúa en esta cinta por primera vez, ante el gran público, antes de acompañar a Banderas en <<La máscara del Zorro>> de Martin Campbell en 1999.

### <<Steel>> de Kenneth Johnson (1997)

En líneas generales, esta película existe porque en el mundo tiene que haber de todo. El jugador de la NBA Shaquille O'Neal (Kazaam, 1996) empeñado en hacer carrera en el cine y la música, eligió este personaje aparecido después de la muerte de Superman, junto con otros tres candidatos al trono de Krypton.

### <<Spawn>> de Mark Dippé (1997)

Cuando Todd McFarlane abandonó la Editorial Marvel en pleno éxito de su particular revisión de Spiderman, creó este oscuro superhéroe para su nueva empresa Image Comics, obteniendo notable éxito. Uno de los supervisores de Animación Infográfica de la ILM, Mark Dippé debutó en la Dirección del largometraje con esta decepcionante adaptación, donde no se salvan ni los efectos visuales. No volvió a dirigir dados los pésimos resultados de esta cinta. Sin embargo, su banda sonora es ya un clásico. Entre el espantoso elenco de actores desconocidos, destacan notablemente las actuaciones del veterano Martin Sheen (Creyentes, 1987) y la de John Leguizamo (Romeo + Julieta, 1996), como el Payaso.

# Fantasy Art en la Cinematografía

## El desarrollo cinematográfico y el Fantasy Art

### <<Men in Black>> de Barry Sonnenfeld (1997)

Los personajes fueron creados por Lowell Cunningham para la Malibú Cómics, con el fin de proteger la integridad de la Humanidad de los terribles extraterrestres. Se adaptaron en los rostros de Will Smith (Independence Day, 1996) y Tommy Lee Jones (Batman forever, 1995), los efectos de maquillaje de Rick Baker (Un hombre lobo americano en Londres, 1981) y los efectos visuales de la ILM son el sello de calidad con que cuenta el Director de (La familia Addams, 1992).

*Como detalle, en el cómic original "J", el personaje de Will Smith, es blanco y rubio.*

### <<Starship Troopers>> de Paul Verhoeven (1997)

Esta historia se basa a partir de la lucha de los soldados por ascender en las fuerzas armadas, y quienes lucharán contra los bichos que quieren hacer de la Tierra su jardín particular. El estudio de Phill Tippett, se encargó de crear las hordas de bichos invasores como nadie más lo hubiera podido hacer.

### <<Armageddon>> de Michael Bay (1998)

No pasan más de cinco minutos antes de que los tripulantes de la Libertad y la Independencia, enfrenten dificultades que los retrasen en su misión de salvar la Tierra por la colisión de un titánico meteorito. Acción frenética y espectaculares efectos en esta producción del prestigioso Jerry Buckheimer, protagonizada por Bruce Willis (El sexto sentido, 1999), Ben Affleck (Phantoms, 1998), Liv Tyler (El señor de los anillos, 2001) y Steve Buscemi (Con Air, 1997).

### <<Final Fantasy>> de Hironobu Sakaguchi (1998)

<<Final Fantasy The Spirits Within>>, el comienzo de una nueva era. En octubre de 1997, el presidente de Sony Pictures Entertainment, John Calley, quedó impresionado con los cortometrajes de <<Final Fantasy VII>>. Más tarde comenzaría a negociar los derechos para una película en forma. Aquí entra el llamado -Proyecto Gray- que no era otra cosa que un cortometraje de cinco minutos acerca de una niña impertinente, que había perdido a su padre en los niveles inferiores de la ciudad, la doctora Aki Ross aparece consolando a la niña, aunque en la versión final este personaje fue eliminado. La parte interesante, son los efectos que logró Square Pictures con el cabello de los personajes, con los que se acercaba a la realización de personajes virtuales fotorealistas.

# Fantasy Art en la Cinematografía

## El desarrollo cinematográfico y el Fantasy Art

-El Proyecto Gray- fué el nombre clave de FF: TSW durante meses y en un lapso de cuatro años, un equipo de 200 personas trabajaron para darle forma a la nueva fantasía de Hironobu Sakaguchi en el estudio de Square Pictures en Hawai, el cual fue creado especialmente para la realización de esta película.

FF: TSW fue un gran avance en la tecnología, mostrándonos por primera vez actores virtuales fotorealistas, es decir, seres creados por una máquina que dan la apariencia de estar realmente vivos, ya que se comportan como si lo estuvieran, aunque en realidad todos sus movimientos están calculados por una computadora, para la gente que no conocía de <<Final Fantasy>>, éste fue el gancho que los llevó al cine. El software - Maya 3.0 - se mostraba para los animadores *Fantasy Art*.

### <<Matrix>> de Andy y Larry Wachowski (1999)

La inusual historia escrita por dos fanáticos del Cómic de Ciencia-Ficción, revolucionó el género como ya lo hicieron en su tiempo <<StarWars>> o <<Blade Runner>>. La humanidad ya no existe como la recordamos, sólo es así en nuestras mentes. Las máquinas han tomado el control, reduciendo al hombre en una fuente de energía. Keanu Reeves es Neo (Johnny Mnemomic, 1995) el elegido que libere al mundo de la tiranía robótica. Carrie- Anne Moss (Planeta rojo, 2000) interpreta a Trinity y Laurence Fishburne (Horizonte final, 1997) es Morfeo. Ambos acompañaron a Reeves en su rodaje en las locaciones de Australia, esta película estrena el avanzado sistema, MAYA 2.5, y el sistema de 250 cámaras, para tomar una foto y así hacer el ya recordado efecto de movimiento "Plasma".

### <<Episodio 1 La Amenaza Fantasma>> de George Lucas (1999)

Película esperada por el público y con gran éxito de taquilla, competiría con <<Matrix 1>>. Esta producción estuvo dirigida por ILM, fue hecha en el estudio -Skywaker-, la construcción de maquetas y Fantasy Art estuvo dirigida por Gavin Bouquet. Los Directores de Fantasy Art Doung Chang y Lain McCaig, dirigieron a más de cuarenta Artistas Fantasy Art e Ingenieros Art.

# Fantasy Art en la Cinematografía

## El desarrollo cinematográfico y el Fantasy Art

### <<Blade>> de Stephen Norrington (1998)

Único y ejemplar caso donde un mediocre héroe de cómic, llegó a las pantallas en una deslumbrante producción que mejoró el personaje hasta sus cimientos. Blade, el caza vampiros mitad vampiro, mitad humano, tendrá para siempre el rostro de Wesley Snipes (Demolition man, 1993), actor de acción quien volverá a retomar el personaje de la mano del Director mexicano Guillermo del Toro en (El espinazo del diablo, 2001). Efectos especiales de vértigo, una cuidada ambientación y un guión con bastante coherencia, la convierten en la mejor adaptación realizada hasta la fecha de cualquier superhéroe. En 2001, <<Blade 2>> y en 2004 <<Blade 3>> obtienen un éxito rotundo.

### <<X-men>> de Bryan Singer (2000)

Bryan Singer (Sospechosos habituales, 1995), un fan declarado de la serie, eligió a los personajes de -Lobezno, Pícaro, Cíclope, Jean Grey y el Doctor X-, para enfrentarse a las hordas de Magneto. Un guión maduro oportunamente preparado para una próxima secuela, cautivó al público de todo el planeta, relatando la llegada de Lobezno y Pícaro a la Escuela de Nuevos Talentos del Doctor Xavier. Extraña combinación de realismo y devoción por la fuente original. Su éxito ha propiciado las adaptaciones de héroes Marvel.

### <<El Rey Escorpión>> de Chuck Russell (1999)

Stephen Sommers conseguía un inesperado éxito con <<La momia>>, mezclando con habilidad aventuras al estilo de Indiana Jones, algunas gotas de Terror Pulp, sobre las tumbas egipcias, fantasía y efectos visuales, como hiciera George Lucas con <<La aventura de los Ewoks>>, con personajes desgajados de "la saga" de <<La Guerra de las Galaxias>>. Los autores de este otro ya prolífico serial han tomado aquel personaje, interpretado por el macizo "The Rock", campeón de lucha y actor ocasional y le han confeccionado una película a su medida. El rey escorpión resulta ser una aventura casi químicamente pura, ambientada en un pasado remoto, incluyendo al dorado Imperio Egipcio, con gran alarde de F/X.

### <<El Ataque de los Clones>> de George Lucas (2002)

Película esperada, de las sagas de Lucas, con un éxito escaso y sólo apreciada por sus fan's. Esta propuesta de Lucas, es por lo que vemos hoy en la invasión de Irak, una película adelantada y realista. La ONU, destruida y comandada por el imperio, impone un nuevo orden. ILM estrenó con esta película el sonido 6.1 y en imagen el programa MAYA 4.

# Fantasy Art en la Cinematografía

## El desarrollo cinematográfico y el Fantasy Art

### <<Spiderman>> de Sam Raimi (2002)

<<Spiderman>>, conocido héroe de comic que ahora es adaptado a la gran pantalla, cuando se cumplen 40 años de su primera aparición. El protagonista Peter Parker, joven periodista que durante una visita informativa a un laboratorio es picado por una araña que había sido manipulada genéticamente, por lo que el joven Parker comienza a sufrir cambios en su organismo. En principio, Peter Parker no emplea sus poderes para luchar por la justicia. Pero la muerte de su tío, a manos de un delincuente le hará cambiar de opinión. La adaptación cinematográfica de <<Spiderman>> está cargada de acción e imágenes espectaculares.

### “El Señor de los Anillos” de Peter Jackson (2000 – 2003)

El Señor de los Anillos. <<La comunidad del anillo, Las 2 torres y El retorno del Rey>>, son una lograda adaptación de la gran trilogía escrita por J. R. R. Tolkien y publicada en 1954. El joven Director Neozelandés Peter Jackson (40 años), especialista en Cine Fantástico (Criaturas celestiales, Braindead), preparó durante siete años este proyecto, consiguiendo reunir su pequeña empresa, Wingnut Films, con la compañía de Saul Zaents (El paciente inglés), y la compañía europea New Line Cinema, de la poderosa Warner Bros. <<The Lord of the Rings>> está considerada como la mejor novela épica del siglo XX, pero con menos ejemplares vendidos que Harry Potter -las cifras alcanzan los 100 millones de ejemplares, traducidos en 25 idiomas (en español, se vendió un millón en el último año)-, no sólo cuenta con numerosos admiradores, sino que se han fundado Sociedades de Amigos que organizan congresos especializados. Uno de los retos del proyecto de Peter Jackson es que las tres películas se filmaron conjuntamente, para mantener una secuencia entre los personajes y el tiempo real de la narración, evitando que ocurriera como en <<Star Wars>>, que por mucho tiempo de diferencia entre las películas, los actores no tenían concordancia con su tiempo.



Yelmo de un orco, dibujo de Warren Mahy para la New Line Cinema <<El Señor de los Anillos>>.

Además, de que con otra compañía de su copropiedad, la Weta Workshop Ltd., Jackson creó los 1.200 efectos digitales de las tres películas, pudiendo controlar y reducir la economía de costos, con precios mucho más bajos en Oceanía que en Hollywood. Ganando una cantidad impresionante de Oscars con sus tres películas en los tres años consecutivos. Por primera vez una película no estadounidense de efectos especiales era premiada con los premios de la Academia de Hollywood.

VVAA:  
 Karney Robyn, Chronicle of the Cinema, Dorling Kindersley, New York, 1995.  
 Katz Ephraim, The Film Encyclopedia, Editorial Harper Perennial, France, 1994.  
 Lee Walt & Warren Bill, Reference Guide to Fantastic Films (3 vols.), Editorial Chelsea-Lee, England, 1974.  
 Russell Gary, The Lord of the Rings / The art of The Two Towers, Editorial Harper Collins Publishers, UK, 2004.  
 Willis Donald C., Horror & Science Fiction Films (3 vols.), Editorial Scarecrow, New York, 1987.  
 Zombie Rob, Kerry Gammill y J. David Spurlock, Famous Monster Movie Art of Basil Gogos, Editorial Zombie. EUA, 2006.

# “Fantasy Art” y sus diferencias conceptuales

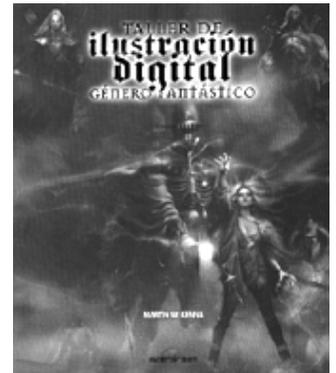
## EL FANTASY ART Y SUS ÁMBITOS

*Creativos, artistas y realidades*

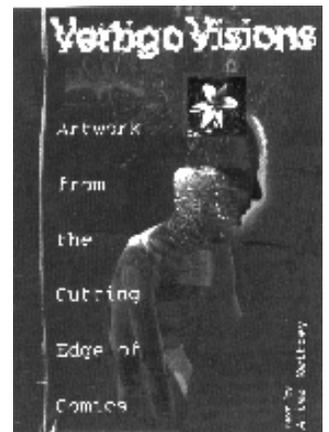
Arnie Fenner, investigadora y artista visual inglesa, menciona en su libro:

*“Fantasy Art es la forma diversa: ...este estilo artístico contiene diversos ámbitos, en diferentes medios, son obras con características reales, en las actuales circunstancias de la humanidad y tan fantásticas como la infancia...”*  
También menciona: *“... la fascinación con lugares, personas, épocas y cosas, hace que el espectador crea y sueñe en circunstancias que nunca han existido y donde no han estado, pero que gracias a su visión producen imágenes que provocan interés en un mundo que necesita ver más hacia su futuro, siempre conviviendo e interactuando con la mercadotecnia.”*

*“Este mundo de imaginación es el mundo de la eternidad; es el seno divino a donde nosotros iremos después de la muerte del cuerpo vegetado. Este mundo de imaginación es infinito y eterno, considerando el mundo de generación, como finito y temporal. Existen en el mundo eterno las realidades permanentes de cada cosa que nosotros vemos reflejadas en este vaso vegetal de naturaleza. Todas las cosas se comprenden en sus formas eternas en el cuerpo divino del salvador, la enredadera cierta de eternidad, la imaginación humana”.*



Portada del Libro <<Taller de ilustración digital>>.



Portada del Libro <<Vertigo Visions/ Fantasy y Comics..>>

# “Fantasy Art” y sus diferencias conceptuales

## EL FANTASY ART Y SUS AMBITOS *Creativos, artistas y realidades*

El arte de la *Fantasía* y el *Fantasy Art*, no son nuevos fenómenos artísticos, la humanidad ha estado inspirada en sueños y tiene la fuerte necesidad de lo irracional, según Thomas Abrahamsson -Investigador de la Real Academia de Londres-:

*“Las pinturas prehistóricas realizadas en las cuevas retratan criaturas míticas, bestias imaginarias de fantasía. Los dibujos y pinturas rupestres hechas en las cuevas de Altamira, tienen más de 15000 años de antigüedad, cuando fueron descubiertas se pensó que eran falsificaciones, ¿Cómo unos simples hombres de la caverna pudieron realizar estas pinturas?”, tras años de descubrimientos de otras cuevas, nuevas demostraciones de pintura prehistórica, confirmaron finalmente que todas eran originales. Thomas Abrahamsson, también afirma: “que el padre del arte de Fantasía y del Fantasy Art, es Hieronymous Bosch 1450-1516 originario de S’her-togenbosch “Guarida Bosch”, en los Países Bajos (de ahí su nombre). Creador y crítico de su sociedad, conocedor de las creencias contemporáneas de su tiempo; religión, astronomía, ciencia y literatura.”*



*Hieronymous Bosch, <<El Jardín de las delicias>>. 1480-1490, óleo sobre tabla, 206 x 386 cm, Madrid, Museo Nacional del Prado.*

Hieronymous Bosch, evolucionó y creó un estilo personal y creativo. Sus obras retratan paisajes irreales, edificios muy modernos, figuras humanas malvadas, demonios, hechos con una precisión delicada, utilizando todas las técnicas modernas de la pintura de su época. Otro ejemplo que Thomas Abrahamsson menciona es: John Martín quien hizo interpretaciones del Armagedon, conformado con arquitecturas fantásticas y personajes muy especiales de su creatividad.

# “Fantasy Art” y sus diferencias conceptuales

## EL FANTASY ART Y SUS AMBITOS *Creativos, artistas y realidades*

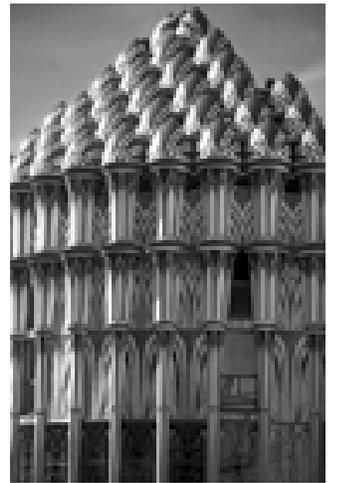
### **Arte Imaginativo**

Según Ernst Fuchs, la evolución del *Arte Imaginativo* se originó del *Arte Dada*, después con el *Surrealismo*, desde Breton a Giorgio de Chirico. Posteriormente el movimiento que marcaría el rompimiento sería el “El Arte de la Fantasía”, fundado como lenguaje visual, por la “Sociedad para el Arte de la Imaginación”, dirigida por el artista Brigid Marlin. Esta sociedad se inicia en 1961 en Inglaterra, con un pequeño grupo “Inscape”, artistas que encuentran una manera informal de exponer. Su objetivo era estudiar los temas de la imaginación y la fantasía, comprometiéndose a revivir algunas de las técnicas olvidadas, retomándolas y creando un nuevo lenguaje.

Este grupo toma su nombre de una palabra inventada por el poeta Gerard Manley Hopkins que significa “Inner Land scapé” (escape a la tierra interna). “Inscape” inspirado en el trabajo y la enseñanza del profesor Ernst Fuchs, fundador de la Escuela de Viena de “Realismo Fantástico”. Ambos grupos expusieron en Viena y Paris. Fuchs viajó a Austria al seminario “Mische Estival Technik”, que se realizó en el Castillo Wartholz en Reichenau-and-der-Rax en los Alpes Austriacos, donde los artistas Ernst Fuchs y Philip Rubinov-Jacobsen, dirigirían esta nueva fundación. En 1980 intentan crear el Museo de *Arte Fantástico* en el Saxe-Coburg del Palacio de Viena, pero debido a la falta de presupuesto fue imposible su creación. Ernst Fuchs en su libro <<Architectura Caelestis >> en 1995, escribe acerca del futuro y el misterio del hombre ante la computadora y su hipótesis de como será la herramienta digital para el arte y un medio importante para este estilo. En 1993, Ernst Fuchs imparte una magna conferencia en el castillo de Gravenegg, cerca de Viena, fue quien también urgió la promoción global de *Arte Imaginativo* y sugirió que allí debería ser creado el Museo.



Ernst Fuchs, 1950.



Museo de Arte Fantástico en el Saxe-Coburg del Palacio de Viena



# “Fantasy Art” y sus diferencias conceptuales

## EL FANTASY ART Y SUS AMBITOS *Creativos, artistas y realidades*



El desafío fue nuevamente tomado en 1994, esta vez estaría organizado por Mauro Albarelli, quien organizó la exposición más grande de *Arte Fantástico y Visionario*, que tuvo lugar en Venecia, esta vez el apoyo llega de muchas partes, artistas, escultores e incluso artistas del cómic, concurren a la convocatoria, que contó con la asistencia de un público muy selecto.

En la Villa Rolandcheck, cerca de Bonn, Alemania en 1997, Rosemarie Bassi, artista coordinadora del grupo, consigue dirigir una nueva exposición, con más de cuarenta artistas y con el apoyo de muchos artistas a nivel internacional. Quienes pudieron reunirse en una conferencia en Noviembre del 1997 en Viena en el Palacio Saxe-Coburg, que se designó como el lugar que albergará el Museo de *Arte Fantástico*. Este palacio se adquirió en 1998 y el Museo está en construcción. En la adquisición de obras, la supervisión está a cargo de Ernst Fuchs y como hay muchos artistas en Norteamérica, ya existen planos tentativos para establecer un Museo hermano en Sedona, Arizona.



Dadas las tentativas de crear un magno proyecto, se encuentran dos Galerías en Europa para reunir fondos económicos, una de las Galerías está en el Centro Comercial de Londres y otra en los Países Bajos. También se realizan concursos de arte, con apoyo de la artista Virginia Rogers en Chicago quien entrega £10,000.00 cada año para ser concedido como premio. La empresa Daler-Rowney ha establecido también un premio de £500.00 en materiales de arte.

El Museo “Centro Fantástico de Arte”, pretende reunir una base de datos de información internacionalmente reconocida sobre *Arte Fantástico, Surrealismo y Arte Visionario*.

La base de datos contendrá eventualmente documentación sobre 4000 artistas, desde el Renacimiento hasta el presente, cuyo trabajo esta ligado y fundamentado con lo



*Museo de Arte Fantástico en el Saxe-Coburg del Palacio de Viena*

# “Fantasy Art” y sus diferencias conceptuales

## EL FANTASY ART Y SUS AMBITOS *Creativos, artistas y realidades*

imaginativo. Se planea publicar un libro comprensivo sobre el *Arte Fantástico* que incluirá un diccionario exhaustivo dirigido a los artistas, incluyendo una serie de imágenes y sus respectivas participaciones en la Cinematografía. Este Museo también planea tener una zona de Galería, donde mostrar exposiciones temporales de artistas reconocidos y no muy conocidos, conformando de esta manera, una red de artistas, comerciantes de arte y editores.

### ***Realismo Fantástico***

La Escuela de Viena del *Realismo Fantástico* se formó en 1946 e incluyó a los artistas: Ernst Fuchs, Rudolph Hausner, Wolfgang Hutter, Fritz Janschka, Arik Brauer y Antón Lemden. El grupo se fundó como surrealista, aunque para ellos ya era un movimiento tardío (1930). Hay que recordar que la Segunda Guerra Mundial, afectó este movimiento en Viena y Londres debido a la reconstrucción. Este grupo proponía un lenguaje y enfoque más visionario, técnicamente su trabajo tuvo la claridad y el detalle del Arte Flamenco, teniendo mucha influencia en el continente europeo, aunque fue poco conocido y apreciado en Gran Bretaña.

En 1957 Rudolph Hausner salió del movimiento por su ortodoxia surrealista. Ernst Fuchs se había diferenciado del surrealismo por el mensaje y crítica, pero ante todo por su obra visionaria, realizó un gran número de pinturas con temas religiosos, para poder sobrevivir, pintó para la iglesia católica en Hetzendorf, Viena, <<Los Misterios del Santo Rosario>>, con gran influencia de Hieronymous Bosch, sus pinturas desde los años cincuenta a la actualidad tienen un extraordinario manejo visionario, siempre con temas de Cristo y de la Mitología Griega, (Hay que tomar en cuenta que es judío).



*Arnold Böcklin, Autoretrato.*

# “Fantasy Art” y sus diferencias conceptuales

## EL FANTASY ART Y SUS AMBITOS *Creativos, artistas y realidades*

En el 1970, Fuchs comenzó a trabajar sobre esculturas monumentales, luego en 1973, adquirió la Villa Otto Wagner en Viena, la cual sería afectada por el mal tiempo, teniendo que construirse nuevamente desde el principio, hoy es el Museo Ernst Fuchs y contiene una muestra completa de su obra. En este Museo se realizan óperas, especialmente de Wagner, donde Ernst Fuchs realiza personalmente la escenografía, él es arquitecto, artista visual, escultor y escritor.

A principios de los años noventa se crearon varios Museos, con el objetivo de albergar al *Arte Fantástico*: “El Museo Visionario de Arte” en Baltimore, Maryland, coordinado por Ernst Fuchs, Galerías privadas en Suiza, “El Giger Museo” y el “Centro para el Arte Fantástico” en Austria, “La Outré Galería” en Australia, y conjuntamente se edita la revista <<Visionaria>>, cuyo objetivo es mostrar y difundir a los artistas del *Arte Fantástico*.

## ***Contemporary Fantastic Art***



Óleo digital de Vince Natale, Cliente Mc Farlane, Contemporary Fantastic Art, 2005.

El Contemporary *Fantastic Art* es un arte visionario, su objetivo es cumplir las necesidades de los medios de comunicación. Está ligado directamente al *Fantasy Art*, con la diferencia que sólo crean una obra cuando cuentan con un cliente establecido, sin tener como objetivo que esta, sea creada en una realidad no muy lejana. No es un arte inspirado en la ciencia o que tenga una finalidad más allá de su objetivo primordial, la creación de un cuadro o un anuncio, (*Ciencia Blanda*).

Muchas veces estos artistas, son contratados por clientes que no desean que su producto sea dirigido por un despacho de diseño en su totalidad, sino que participe en el mensaje un artista visual. Este estilo se forma con el diseño, o sea nacen juntos y tienen su evolución de la misma manera. Las características de los creativos y de

# “Fantasy Art” y sus diferencias conceptuales

## EL FANTASY ART Y SUS AMBITOS *Creativos, artistas y realidades*

los artistas están basadas en la fascinación con lugares, personas, objetos y espacios, que nunca han existido. Los publicistas y productores, se encargan de realizar y producir imágenes que provoquen interés en un mundo de marcas y de mercado.

Debido a su gran creatividad este grupo de artistas se reúnen desde hace más de quince años en la formación de la revista catálogo <<Spectrum>>, donde definen sus objetivos, participando en sus diferentes géneros:

*Advertising* (Anuncios): obras visuales utilizadas por los anuncios en televisión, revistas y periódicos, están ligadas a una parte del diseño, muchas veces son ilustraciones donde los productos son interpretados por el artista, por ejemplo: las cajas de los CD-ROM de Games, <<Red Alert>>, <<Dark City>> e imágenes que son utilizadas para carteles de cine como: <<Dark Carniva>>I o <<Resident Evil 3>>.

*Comics* (Historietas): se realizan para las portadas de los comics, con el fin de atraer a los clientes con impactantes imágenes, que muchas veces no tienen nada que ver con el interior. Muchas de estas creaciones visuales influyen a los mismos creadores del personaje, un ejemplo: es el comic de <<Batman>>, donde el creativo modificó el atuendo del personaje, y cuando el creador de Batman lo vió, modificó a partir de esa propuesta al Batman, cambiando las características de la máscara. Compañías como Marvel, contratan a este tipo de artistas para realizar todos sus personajes, desde <<X-Men>> a <<The Golden Age>>, obteniendo como resultado, ventas de más de treinta y cinco millones de dólares a nivel mundial en un solo número.

*Dimensional* (Esculturas): Son estatuas, modelos de figuras coleccionables de personajes ya creados, incluyendo juguetes de acción. Compañías como DC-Comics y Diorect, encargan a estos artistas, la creación



Óleo digital de Dennis Nolan,  
Cliente BBC Worldwide,  
Contemporary Fantastic Art, 2005.



<<Contemporary Fantastic Art /  
Spectrum 10>>, Edited by Cathy &  
Arnie Fenner.

# “Fantasy Art” y sus diferencias conceptuales

## EL FANTASY ART Y SUS AMBITOS *Creativos, artistas y realidades*



<<Contemporary Fantastic Art, Spectrum 1>>, Edited by Cathy & Arnie Fenner.

de esculturas hiperrealistas para vender a clientes muy exigentes, tomando en cuenta siempre al consumidor infantil y juvenil.

*Editorial* (Portadas): Son las imágenes utilizadas en portadas de libros y revistas, por ejemplo: <<Harry Potter>>, en la revista <<Newsweek>>.

*Institucional*: Son las obras que tratan sobre un producto o compañía, por ejemplo: los promocionales, carteles o mensajes de Disney, donde Mickey está interpretando a un arqueólogo dentro de ruinas antiguas. Compañías como Camel, donde el Camello, tiene una utilización muy personal y que interactúa con los encendedores Zippo.

*Unpublished* (Inédito): Generalmente son las imágenes utilizadas por productoras de discos, para sus portadas.



<<Contemporary Fantastic Art, Spectrum 7>>, Edited by Cathy & Arnie Fenner.

**“Los Artistas de este estilo visual, no son ilustradores, son artistas visuales que pueden interpretar un objetivo de comunicación. “Spectrum”, es la magia de poder encapsular en el tiempo, las diversas técnicas con un carácter multifacético para que los futuros lectores, puedan descubrir a modo de guía de referencia, lo que les permitirá analizar el desarrollo y la evolución del Contemporary Fantástico Art y las personas que las crearon (sus autores). El objetivo de esta cápsula es mostrar a los artistas anónimos dentro de la mercadotecnia, y que muchas veces se ignoran cuando nos impacta un producto, pero que sin su participación el producto no tendría alma...”**

**Arnie Fenner**

(Artista y Editora de la Revista Spectrum)

# “Fantasy Art” y sus diferencias conceptuales

## EL FANTASY ART Y SUS AMBITOS *Creativos, artistas y realidades*

### ***Fantasy Art***

El *Fantasy Art*, está presente en la cotidianidad, pero se desconoce fuera del ámbito de la *Ciencia Ficción*, los artistas muchas veces al ser desconocidos, son relegados a “Ilustradores”, error drástico y común, o son confundidos con surrealistas. Contrasta dramáticamente que en los últimos años, a pesar de que en los medios de comunicación han provocado un cambio inaudito en la percepción del público ante la *Ciencia Ficción* y *Fantasía*, gracias a su participación en el cine, se les desconoce e ignora, a pesar de su importancia visual y narrativa en nuestro mundo cotidiano, posiblemente por ser críticos, analíticos y sarcásticos.

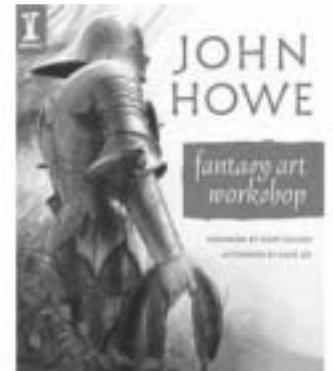
George Lucas, menciona en una entrevista (1980), que no hubiese sido posible hacer lo que él imagino, sin la ayuda de los artistas *Fantasy Art*, quienes gracias a su cercanía con la *Ciencia Ficción*, pudieron crear una realidad visionaria y futurista, que sólo se hará realidad con los factores del tiempo variable.

Existe una asociación de *Ciencia Ficción* y *Artistas Fantasy* “The Association of Science Fiction & Fantasy Artists, ASFA”, que cuenta con más de 4500 miembros, el Comité Organizador está formado por los artistas: Ene Sherrell Gephardt, Richard Pini, Erin McKee, Alegría Raiti, Teresa Patterson y Pascal Gephardt Jr.

Esta asociación se encarga de difundir por medio de Convenciones, a los artistas de este género, dando a conocer sus obras, e imponiéndose como movimiento.



<<Fantasy Art Now >>, Martin McKenna & Boris Vallejo, 2006.



<<Fantasy Art Workshop>>, John Howe, Editor Terry Hikan & Alan Lee, 2007.



<<Fantasy Art - Learn to draw>>, Mike Jefferies, Editor Editor J Collins, 2006.

# “Fantasy Art” y sus diferencias conceptuales

## EL FANTASY ART Y SUS AMBITOS *Creativos, artistas y realidades*

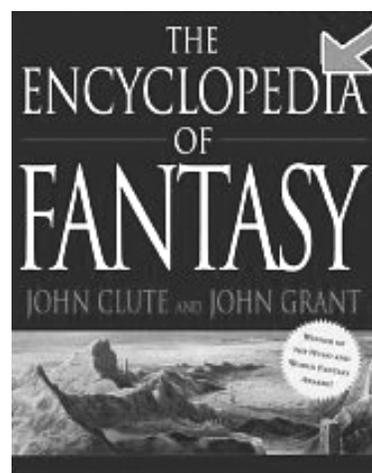
*“Una de las alternativas del Fantasy Art, es participar conjuntamente en Convenciones de Ciencia Ficción, ya que la característica de esta alternativa es conjugar la evolución y búsqueda de diversas tendencias, cambiando de acuerdo al momento tecnológico o simplemente ligado a la moda que este presente, para adecuarse al cambio evolutivo casi imperceptivo, cambio que favorecerá a sus imágenes visionarias.” Rudolf Das, artista visionario de la revista <<El Mundo dentro de 80 años>>.*

Los fundamentos del género *Fantasy Art* están conformados por el reflejo bizarro de la humanidad, influencia del ensueño del artista que busca la ciencia lógica y que sueña con manipular el tiempo, dejando a la ciencia fuera de la lógica de su momento de impacto. La inspiración por la expresión de la búsqueda del tiempo, por artistas entusiastas quienes crean culturas fascinantes con héroes alternativos de nuestra realidad, influencias del ensueño de la fantasía, donde la única limitante es la creatividad.

En el *Fantasy Art* los artistas crean, construyen y desarrollan con ayuda de la Ciencia, la Ingeniería y la Zoología, su propia visión de la vida. Infinidad de motivos y pretextos de creación, quizás sólo sean ideas, pero posiblemente en este arte visual estemos contemplando una ventana al futuro de nuestra realidad.



<<The Guide To Fantasy Art Techniques >>, Editor Martin Dean, 1998.



<<The Encyclopedia of Fantasy >> John Clute and John Grant, 2007.

# “Fantasy Art” y sus diferencias conceptuales

## EL FANTASY ART Y SUS AMBITOS *Creativos, artistas y realidades*

### ***La Estructura Conceptual***

El *Fantasy Art*, tiene también subgéneros dentro de sus terminologías, los cuales ayudan a lograr una creación basada en sus respectivos fundamentos:

*Ciencia Ficción, Mitología, Alienígenas (UFO) y Terror.* Cada uno de estos subgéneros del *Fantasy Art*, se conforma de Especialidades Creativas (Creaciones visuales, Maquillaje y Color, Modelaje 3D, Animatronics, Armas y Ambientación.) A continuación menciono los subgéneros y sus terminologías:

***Ciencia Ficción (Sci-Fi):*** Es el estilo retomado de la literatura de *Ciencia Ficción* y que al igual que ella, tiene un objetivo visionario, siempre dentro de la Ciencia. Muchas veces en este fundamento, estos artistas logran crear imágenes que trascienden e inspiran a ingenieros y creadores de Ciencia, por nombrar algunos: la NASA, ARMY y NAVY o simplemente empresas de tecnología como: SONY, MOTOROLA, ERICKSON y MITSUBISHI.

***Mitología:*** En esta terminología, los artistas se basan en leyendas mitológicas, para crear personajes más creíbles e impactantes, ejemplos:

***Las sirenas (Mermaids):*** Existen artistas que utilizan este tema como motivación creativa. Desde el siglo 200 a.c. ya existían narraciones de estos seres, en <<La Odisea>> y <<Jasón>> se narra su presencia, iniciando con la interpretación visual de estos mitos.

***Los Unicornios y Pegasus:*** La leyenda del Unicornio data de los años de Homero, al igual que el del Pegasus, son seres que en la edad media, serían motivo de leyendas causantes de fraudes y mitos medicinales, donde animales como los rinocerontes o elefantes serán ejecutados para satisfacer la búsqueda de los cuernos mágicos.

# “Fantasy Art” y sus diferencias conceptuales

## EL FANTASY ART Y SUS AMBITOS *Creativos, artistas y realidades*



John Howe - Medio: Acrylics - Sophisticated games ,2001

**Los ángeles:** Seres míticos que han permitido una inspiración celestial, leyendas de seres que aparecen y cuidan, motivos de imaginación para acompañantes de las vírgenes.

**Las hadas (Fairies):** Seres que inspiran leyendas y fraudes.

**Dragones:** Seres rodeados de mitología y realidad, donde los artistas son sus cazadores eternos.

**Duendes:** Personajes presentes en todas las culturas y tiempos, desde Egipto, hasta América, según el arqueólogo español, Felipe Durán, menciona que: *“las invenciones de estos seres se debieron a la impactante presencia de deformaciones físicas en el ser humano lo que motivo su presencia en todas las culturas”*. Goblins, gremlins, nomos y enanos, están hermanados con los humanos.

**Diosas y Dioses:** Las leyendas de un ser superior y de seres que dirigen a los pueblos, son motivo no solo de guerras sino de inspiraciones visuales, encargadas principalmente a los artistas de cada época, dioses como: Zeus, Venus, Thor o Dios, son creados en esculturas, pinturas y retratos, de manera impresionante, haciendo creíble su existencia.

**Los vampiros:** Son los seres que nacen y crecen en la oscuridad, tema de inspiración de los pueblos. El más famoso Drácula, quien era un terrible asesino de turcos, es también, símbolo de nacionalismo libertario.

**Furry (Seres peludos):** Pie grande, Yeti, el hombre de las nieves, existen en leyendas, donde sus imágenes fueron muy significativos para los pueblos, y sus culturas, es un ser intermedio entre ellos y los



John Howe - Medio: Acrylics - Sophisticated games, 2001

# “Fantasy Art” y sus diferencias conceptuales

## EL FANTASY ART Y SUS AMBITOS *Creativos, artistas y realidades*

animales (eslabón perdido). Están presentes en narraciones Apaches y Chinas. En la actualidad tienen una importancia crucial como motivación creativa y visual.

**Alienígenas (UFO):** La necesidad por relacionarse con el mundo exterior y con seres de otros planetas tienen cabida en este motivo de seres intergalácticos.

**Terror:** Motivo de artistas para los miedos extremos.

**Gore:** La traducción literaria a nuestro idioma sería, “mucho sangre”. Son imágenes explícitas en donde la violencia visual es llevada al extremo. Se atribuye el término a Hershell Lewis.

**Splatter:** A diferencia del Gore (muy poca por cierto), este género se centra en la sangre y explosiones de vísceras. En el cine muchas veces se tiene que pasar por lo “Snuff”. Su característica visual es que son muertos por espadas o balas, visualizando como explotan los cuerpos. Películas: <<Akira>> y <<Alien>>.

**Japo-gore:** Gore japonés, suele mezclar peleas brutales niponas, con un hiperrealismo detallista, imágenes de niños degollándose. Película: <<Akira>>

**Giallo:** Sus creadores fueron los italianos. Son las imágenes de asesinos y psicópatas. Película, <<Freddy>>.

**Serie B:** Imágenes de personajes que aparecieron en películas de los años treinta a los cincuenta y muy recientes, generalmente de *Ciencia Ficción*, son monstruos realizados con bajo presupuesto. En el arte imágenes de monstruos demasiado falsos y poco creíbles. <<Anaconda>> o <<El Duende Asesino>>.

Steven Kenny - Birdlady - Oil - Giallo, 2003.



# “Fantasy Art” y sus diferencias conceptuales

## EL FANTASY ART Y SUS AMBITOS *Creativos, artistas y realidades*



Christopher Moeller, <<Anna of dreams >>, óleo digital ,2002.

**Freak's:** Monstruo, deforme y extraño dentro de la sociedad. Pintura, <<Juan Calabazas>> de Diego Velázquez y Película, <<The Freak's>>

**Peplum:** Imágenes creadas por los italianos, desde los romanos y su Imperio, se les añadía en la mayoría de las veces, monstruos y criaturas mitológicas y gigantes, realizando actos de barbarie. Película, <<Simbad el Marino>>

**Ciberpunk:** Denominación creada en los años ochenta, que aborda personajes ultra violentos mezclado con las últimas tecnologías cibernéticas, robóticas y la presencia de computadoras. Película, <<Terminator>>



Brown Ron , <<Copper leaf Angel>>, Digital 3-d ,2002.

# “Fantasy Art” y sus diferencias conceptuales

## EL FANTASY ART Y SUS AMBITOS *Creativos, artistas y realidades*

**Especialidades creativas:** En las especialidades de este género, participan los creadores *Fantasy Art*, concretando ideas y narraciones visuales, realizan estudios importantes para crear al ser que imaginan. Muchas veces estos métodos son trabajados por artistas que se coordinan para crear un solo personaje, dirigidos por el artista creativo principal.



*Buho - Crown - Ray Harryhausen  
- <<Furia de titanes>>, 1980 .*

**Creaciones visuales:** Es la parte creativa de los artistas, tiene que ver con la creación de personajes y su ambiente, siempre pensando que pueden existir. Los estilos deben impactar visualmente, casi siempre antes de desarrollar la obra, existe un exhaustivo trabajo de creación, estudio, y método donde la calidad y desarrollo de la técnica es fundamental, incluye una investigación morfológica y de personalidad.

**Maquillaje y color:** En esta parte el estudio de la vestimenta es fundamental, se retoma vestuarios ya existentes y se adaptan a los personajes, son parte importante para crear la personalidad que el artista desea transmitir. El color como forma fundamental de la idea creativa, muchas veces este estudio se hace antes de tener la obra terminada real. La computadora para esta investigación es determinante ya que permite visualizar adecuadamente la idea.

*Don Seegmiller - Crown -  
Maquillaje , 2000*

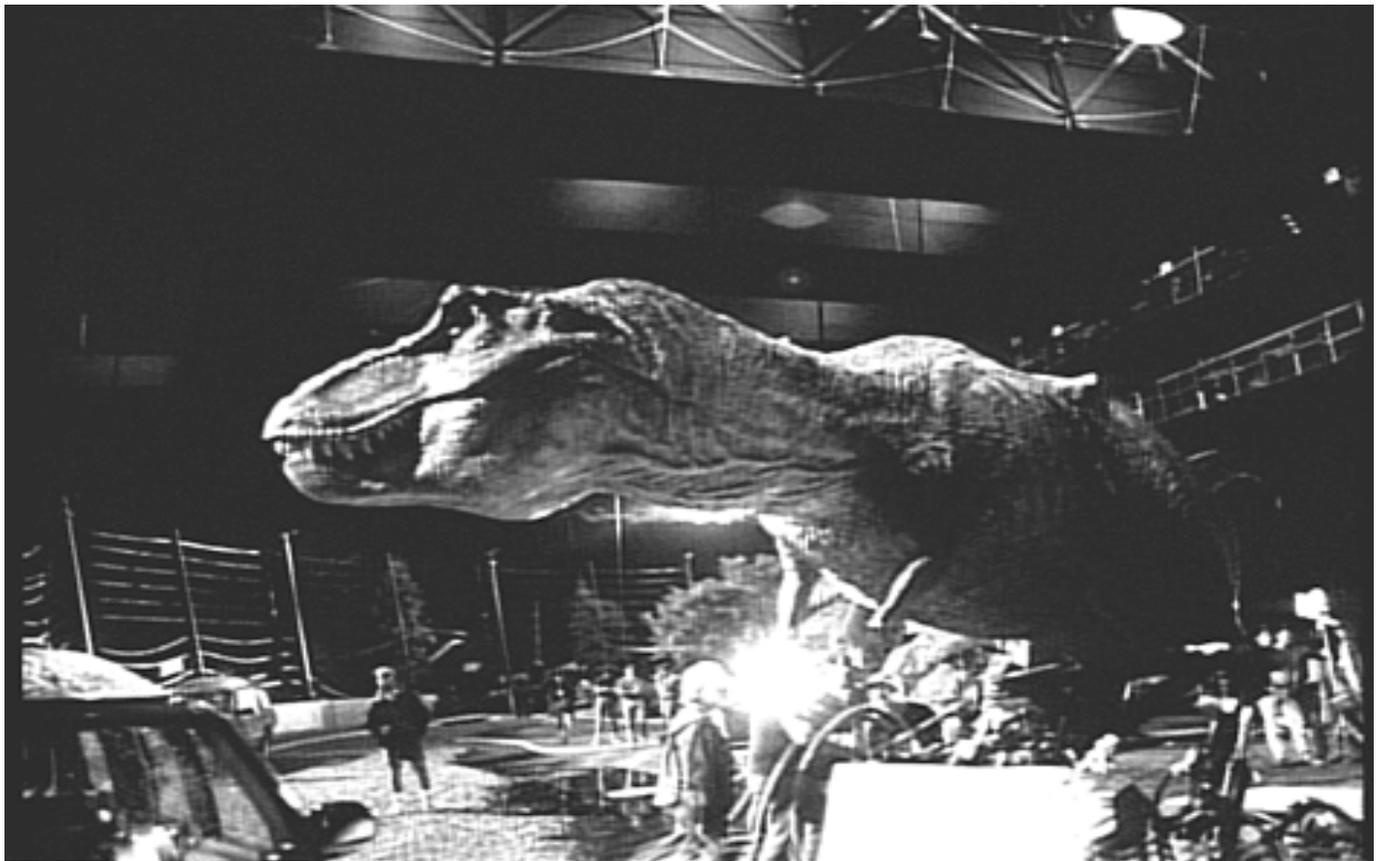


# “Fantasy Art” y sus diferencias conceptuales

## EL FANTASY ART Y SUS AMBITOS *Creativos, artistas y realidades*

**Modelaje 3D:** Muchos artistas realizan este estudio, antes de la obra final, visualizando en todas las dimensiones su creación y concretando su fluidez y ritmo visual. Es un paso importante para concretar un personaje y también puede ser el objetivo final deseado.

**Animatronics:** Este método es importante para algunos artistas, hace posible percibir las creaciones en movimiento e imaginar que están presentes en la realidad y no sólo en su fantasía personal.



*Esbozo de dinosaurios, Stan Winston, <<Jurassic Park >>  
Editor Don Shay, 1997.*

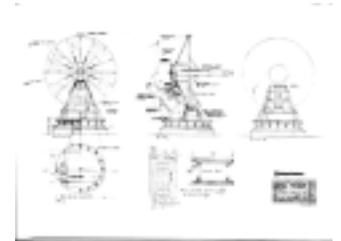
# “Fantasy Art” y sus diferencias conceptuales

## EL FANTASY ART Y SUS AMBITOS *Creativos, artistas y realidades*

**Armas:** Las armas son parte importante de las herramientas del personaje. Muchos artistas no solo imaginan el instrumento por sí solo, sino que detallan su funcionalidad. Es aquí donde las creaciones han servido para realizarlas en la realidad.

**Ambientación:** Los ambientes ubican al personaje dentro de su entorno; estudios arquitectónicos o simplemente de la naturaleza ayudan a que los personajes no vaguen en la nada.

**Ciencia:** Los modelos científicos, sus diseños, la creación de personajes y su restauración, toman en cuenta para la realización de dioramas o planos reales, las medidas y la información de los fósiles para que estos sean lo más adecuado en la realización de prototipos científicos. Gracias a esto lograr personajes y criaturas en el *Fantasy Art* que se desarrollan con características cercanas a las teorías científicas, y que a su vez los resultados ayudan a confirmar y comprobar los trabajos científicos y sus teorías.



Ralph Mc Quarrie, <<Star Wars >>  
Antena laser, 1977.



Hobbit nombre científico de Homínido de  
Indonesia, 2006.

Finalmente cuando el artista tiene completo este estudio teórico y práctico, se concreta su obra. Muchos artistas visuales *Fantasy Art*, de diez proyectos sólo trabajan en uno, desde el inicio hasta su estudio final.

# “Fantasy Art” y sus diferencias conceptuales

## EL FANTASY ART Y SUS AMBITOS *Creativos, artistas y realidades*



### **Artistas Visuales Fantasy Art**

#### **Maurits Cornelis Escher (1898-1972)**

Nació el 17 de Junio de 1898 en Leeuwarden (Holanda). Inicia sus estudios de Arquitectura, pero termina especializándose en técnicas gráficas y escultura sobre madera, en la Escuela de Arquitectura, Diseño Ornamental y Artes Decorativas de la ciudad de Haarlem, al enterarse que en la escuela podía estudiar Diseño, en lugar de Arquitectura, optó por cambiar sus estudios, después de mostrar sus dibujos y un grabado en linóleo que realizó en dos semanas, donde tuvo como profesor a S. Jesserum de Mesquita, M. C. Escher contó con el apoyo de su padre. (G.A. Escher, Ingeniero Civil y grabador en su tiempo libre) Viajó por diversos países de Europa, sobre todo por Italia donde se estableció durante diez años en la ciudad de Roma (1924-1934).



Además de Italia conoce el Sur de Francia, Costa de Marfil, Calabria, Sicilia, Córcega y España donde encontró una inspiración: La Alhambra (Castillo Moro en Granada), sus precisos e intrincados detalles ornamentales, fueron la viva imagen de los esquemas geométricos que trabajaba.

En ese tiempo comenzó sus obras de dibujos matemáticos. Su prodigiosa visión y concepción de la abstracción, conjugan el arte de la gráfica y las matemáticas de una manera asombrosa, precisamente fue eso lo que le cerró las puertas de los círculos artísticos de la época. M. C. Escher tiene devoción por las Matemáticas, la Física y la Ciencia Óptica. No es un artista surrealista, es un claro ejemplo de artista *Fantasy Art*, él no sólo estudiaba los elementos creativos en una sola dimensión, creaba esculturas, para determinar y objetivizar su creatividad.

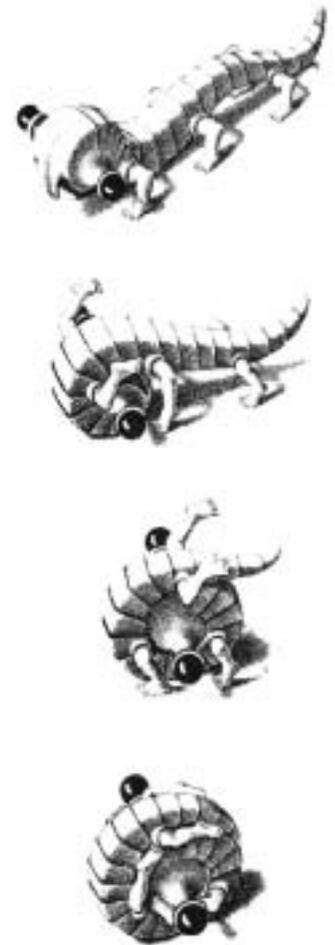
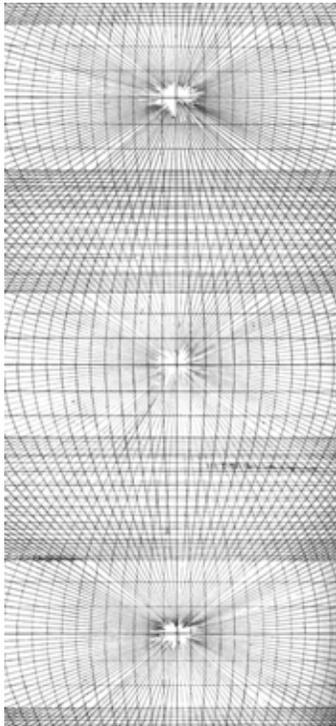
# “Fantasy Art” y sus diferencias conceptuales

## EL FANTASY ART Y SUS AMBITOS *Creativos, artistas y realidades*

Es uno de los artistas que estudió las estructuras imposibles, como lo demuestran sus obras: <<Ascender y Descender>>, <<La Relatividad>>, <<Transformación>>, <<La Metamorfosis>>, <<Metamorfosis II>>, <<Metamorfosis III>>, <<El Sky & Water>> y <<Reptiles>> que son un claro ejemplo.

***“Con frecuencia me siento más próximo a los matemáticos, que a mis colegas los artistas”.***

M. C. Escher



Se trasladó a Suiza (1937-1941), donde la Segunda Guerra mundial lo sorprendió, entró como reserva al ejército, ahí dibuja 137 imágenes de la División Regular Aeronáutica. Luego viajará a Bruselas y más tarde a Baarn, en su país natal, donde residió hasta su muerte el 27 de Marzo de 1972.

# “Fantasy Art” y sus diferencias conceptuales

## EL FANTASY ART Y SUS AMBITOS *Creativos, artistas y realidades*

Durante su vida, Escher, realizó 448 litografías, 1200 grabados en madera y más de 2000 dibujos y bocetos. También, ilustró libros, diseñó tapices, estampillas y murales. Su exposición más importante se organizó en el 1954, en la Whyte Gallery de Washington.



Actualmente, una colección importante de sus obras pertenece al ingeniero Cornelius Van Schaak Roosevelt, nieto del presidente Theodore Roosevelt.

# “Fantasy Art” y sus diferencias conceptuales

## EL FANTASY ART Y SUS AMBITOS *Creativos, artistas y realidades*

### Patrick Woodroffe

Nace en 1940 en Inglaterra, realiza estudios como lingüista, se concentra en los cuentos infantiles, debido a esto, su necesidad por dibujar e ilustrar sus cuentos lo llevó a aprender académicamente este arte. Realiza cuentos dirigidos a los niños, siempre en los dominios del Cuento *Fantástico* y la *Ciencia Ficción*. Vive en Cornualles (Inglaterra), región que se caracteriza por paisajes muy fríos y de enormes llanuras rodeadas de pinos y sauces, que lo llevaron a una lógica inspiración. Patrick Woodroffe es considerado, como uno de los artistas más importantes de descendencia anglosajona, principalmente por su estudio en la gráfica y la pintura, dentro del género *Fantasy Art*.

Las técnicas que emplea en su obra son: la Aerografía, el óleo, la acuarela y el grabado en metal, en esta última basa toda su obra, trabajando con buril que después complementa con color directo en la obra gráfica, con la técnica de la acuarela, así obtiene obras únicas y diferentes.

Patrick Woodroffe ha participado en películas, como artista creativo *Fantasy Art* en la dirección y edición. Su participación como coordinador y creativo visual en <<La Historia sin fin>> y <<La Historia sin fin 2>>, fue su mas grande proyecto cinematográfico.

Posee varios cortometrajes donde sus personajes son el pretexto de su creación, tiene dos esculturas en parques de Suiza. Sus creaciones están llenas de complejidad, con un cuidadoso detalle y maestría en la minuciosidad.

*“Mi obra esta fundamentada en mentiras para divertirme y exorcizar mis miedos más profundos”.*

Patrick Woodroffe



<<The Guide To Fantasy Art>> Techniques, Patrick Woodroffe - Editor Martin Dean, 1998.



<<The Guide To Fantasy Art Techniques>>, Patrick Woodroffe Tomographs, Editor Martin Dean, 1998.

# “Fantasy Art” y sus diferencias conceptuales

## EL FANTASY ART Y SUS AMBITOS *Creativos, artistas y realidades*



<<The Guide To Fantasy Art Techniques>>, Patrick Woodroffe Tomographs, Editor Martin Dean, 1998.

Influenciado por Hieronymous Bosch, Grünewald y Dalí, pero principalmente de los Flamencos y de su amigo M. C. Escher. Al contrario de la mayoría de los otros Artistas *Visionarios*, Patrick Woodroffe, cuenta con una infructuosa participación y exhibición de sus obras, ya que desde 1972, casi al año expone dos veces. Su principal exposición la realizó en la Torre del Prisionero (El Castillo de Gruyeres 1992), con la asistencia de más de 150 000 visitantes.

### Ralph McQuarrie

Artista conceptual talentoso, participó como una de las bases creativas y científicas de <<Star Wars>>. Pinturas visionarias de personajes creados por McQuarrie, dieron vida a lo imaginado por George Lucas. Nació el 13 de junio de 1929 en Gary, Indiana. Sus influencias más tempranas las hereda de su abuelo quien realizaba acuarelas y de su madre que era pintora.

A la edad de diez años, Ralph comenzó sus estudios en la escuela de arte y dibujo técnico de la escuela secundaria. En la preparatoria hizo varios diseños de aviones de los años cincuenta. Estos dibujos al ser conocidos por agentes de ventas de la compañía Boeing, le permitirían obtener trabajo, al concluir la universidad. Su destreza en el dibujo mecánico, le llevaron a ilustrar y crear conceptos novedosos de aviones y satélites.

Millones de americanos pudieron apreciar por “CBS-Noticias” imágenes y fondos del Apolo en las misiones lunares con el trabajo de arte de Ralph McQuarrie. Sus ilustraciones gráficas revelaron las primeras fases de la exploración del hombre en el Universo.



# “Fantasy Art” y sus diferencias conceptuales

## EL FANTASY ART Y SUS AMBITOS *Creativos, artistas y realidades*

En 1965 se dirigió a California, para trabajar creando fondos cinematográficos para animación y carteles de las películas. Ralph McQuarrie comenzó en 1975 a trabajar en las pinturas conceptuales de <<Star Wars>>, su imaginación definiría las ideas e imágenes del Universo de George Lucas, creando al impactante Darth Vader, R2-D2 y la armadura del Stormtroopers.



Ralph Mc Quarrie, <<Star Wars>>  
Darth Vader, 1973

Además de la trilogía de <<Star Wars>>, el trabajo de Ralph se utilizó en <<E.T.>> (la nave espacial), <<Buscadores del Arca Perdida>>, <<Capullo>> (La cual ganó un Premio de la Academia), <<Estrella de la Batalla Galáctica>> (para TV), <<Star Wars, The Empire Strikes Back>>, <<Dragonslayer>>, <<The Golden Child>>, <<RoboCop>>, <<Willow>>, <<Ghost-busters II>>, <<Honey>>, <<Shrunk the Kids>>, <<RoboCop 2>>, <<Jurassic Park>>, <<RoboCop 3>>, <<Three Wishes>>, <<Dragón heart>>, <<The Lost World>>, <<Starship Troopers>>, <<Virus>>, <<My Favorite Martian>>, <<The Haunting>> y <<Evolution>>. También realizó portadas para los libros de Isaac Asimov, <<Caliban>> de Kevin Anderson, <<Inferno>> de Roger Allen McBride, <<Web of the Chozen>> de Jack Chalker y <<Starquake>> de Robert L. Forward.



Ralph Mc Quarrie, <<Star Wars >>  
Darth Vader , 1983.

# “Fantasy Art” y sus diferencias conceptuales

## EL FANTASY ART Y SUS AMBITOS *Creativos, artistas y realidades*

### Frank Frazetta

Considerado como uno de los mejores artistas creadores de fantasía de los Estados Unidos. Nació en Brooklyn, Nueva York en 1928. Estudió en “The Brooklyn Academy of Fine Arts”, sus primeros trabajos son en el comic <<Shinning Knights>> de la editorial DC, dándose a conocer y obteniendo reconocimiento por su calidad, posteriormente trabaja en “Thun`da”, en el que toma inspiración del mítico <<Tarzán de Burrough>>.

Durante un tiempo trabajó para Bill Gaines de <<EC Comics>>, realizando numerosas historias y portadas con la colaboración de Williamson & Krenkel. De ahí surgieron historias como <<50 Girls 50>> y <<Shock Suspensstory>>. Contribuyó con el mito de “Buck Rogers” ilustrando siete portadas.



En 1952 Frank Frazetta dió vida a su famoso comic <<Johnny Comet>>, después a <<Ace McCoy>> y un poco más adelante con una mejora económica en su salario. Frank Frazetta intervino en famosas publicaciones como: <<Creepy, Eerie, Blazing, Combat y Vampirella>>, sus ilustraciones para estos trabajos son consideradas obras maestras. Frank Frazetta realizó portadas para libros en especial de Literatura *Fantástica* y *Ciencia Ficción*, iniciando con <<Conan the Barbarian>>, la que reconoce como una de sus favoritas. Entre sus obras más sobresalientes están las relacionadas con el personaje <<Death Dealer>>. Su trabajo es el comienzo de una moda que nace en los setentas, también participa en películas como coordinador de personajes.

### Hans Rudi Giger

Nace en 1940 en Chur, Suiza, se gradua en la Escuela de Artes Aplicadas en Zurich (KGSZ) en 1966. Aún era estudiante en Zurich, cuando sus dibujos en tinta fueron publicados en revistas de *Ciencia Ficción*, en ese mismo año realiza su primera exhibición en la Galerie Benno en Zurich.



<<Alien>>, Hans Rudi Giger - óleo.

# “Fantasy Art” y sus diferencias conceptuales

## EL FANTASY ART Y SUS AMBITOS *Creativos, artistas y realidades*

La fantasía de H.R. Giger, estuvo influenciada por Ernst Fuchs, posiblemente su obra no sería muy conocida sin su participación en (Alien, el Octavo Pasajero, 1979). El Director Ridley Scott de <<Alien>>, no sólo adquirió sus personajes, sino que decidió usar los planos de la “biomecánica.” ( estructura de la bestia, creada para su reproducción)

El éxito de <<Alien>> está relacionado con H.R. Giger, quién tardó más de treinta años en modelarla y concretarla. El diseño de <<Alien>>, dará la pauta para la creación de seres asesinos del cosmos, los diseños de H.R Giger serán retomados por la Cinematografía en <<Matrix>> y <<Especies 1 y 2>>.

### Chris Foss

Nació en 1946 en Devon, Inglaterra. Cuando niño estuvo muy interesado en la Revolución Industrial, durante mucho tiempo exploró las estructuras del ferrocarril y las minas de carbón abandonadas en la zona de Inglaterra oriental.

Estudió en la Universidad de Cambridge, Arquitectura. Mientras estaba estudiando, vendía dibujos a <<Autocar>> y a Bob Guccione <<Penthouse>>. A los dos años de su carrera abandonó la escuela y se dedicó a trabajar como cargador en un puerto en 1966. En 1968 compra su primer aerógrafo. Deja de trabajar en 1970, ya que no continuaba dibujando y decide buscar trabajo como ilustrador. En 1971 trabaja ilustrando la revista del comic <<Barbarella>>, donde gana reputación en la creación de escenas bélicas y dramáticas. Su especialidad, son los aviones, las naves, los submarinos y las naves espaciales.

En 1975 participa en una película de Alejandro Jodorowski, creando imágenes y escenografías, más tarde realiza bocetos iniciales para <<Dunas>> primero para el comic y después para el cine. Su obra será retomada para <<Heavy Metal>>, con la cual se da a conocer en el medio del *Fantasy Art*.



<<The Guide To Fantasy Art Techniques>>, Chris Foss, Editor Martin Dean, 1998.



<<The Guide To Fantasy Art Techniques>>, Chris Foss <<The Naked Sun>>, Editor Martin Dean, 1998.

# “Fantasy Art” y sus diferencias conceptuales

## EL FANTASY ART Y SUS AMBITOS *Creativos, artistas y realidades*



### Jim Burns

Nace en Inglaterra en 1947, estudia en el Newport College of Art South Wales y después en St Martin´s School of Art en Londres. Su importancia radica en el perfeccionamiento de su propio estilo, no sólo resaltando los elementos tradicionales de la *Ciencia Ficción*, sino sus creaciones de seres alienígenas y eróticos.



Sus trabajos están basados en retratos de escenas del futuro lejano, siempre pintando la tierra, el cielo y los vehículos espaciales, crea imágenes que engañan al ojo, por su fino acabado. Por ejemplo: las representaciones de metal o plástico, realmente parecen estar hechos con ese material. Harry Harrison escritor de *Ciencia Ficción*, en una ocasión menciona:

*“Usted encontrará el mismo amor de textura en la suavidad de la piel de una mujer como usted quiera, que en la frialdad quebradiza de metal mecanizado, eso es Jim Burns”.*



<<The Guide To Fantasy Art Techniques>>, Jim Burns - Esbozos, Editor Martin Dean, 1998.

Robert Silverberg, escritor de *Ciencia Ficción*, encontró el trabajo de Burns en una portada de su libro hecho en Inglaterra, se impresionó tanto que insistió que fuese usada esta portada en sus libros americanos. En 1980, Burns participa creando naves y ciudades para <<Blade Runner>>, <<Star Wars, El retorno del Jedi>> y en muchas publicaciones de libros de *Ciencia Ficción*.

### Hajime Sorayama

Nació en 1947 en la prefectura de Ehime, Japón. En 1965 Sorayama ingresa en la Shikoku Gakuin Universidad, después se dedicará a la ilustración en el periódico <<Rosa>>. Obtiene una beca para estudiar en Chuo Art School, en 1968 se gradúa y trabaja como ilustrador en una agencia de publicidad. En 1975 se inicia trabajando como freelance, Sorayama dibujó su primer robot en 1976



Hajime Sorayama, <<Nemo>> - Mixta, 1997.

# “Fantasy Art” y sus diferencias conceptuales

## EL FANTASY ART Y SUS AMBITOS *Creativos, artistas y realidades*

y desde entonces se dedica a publicar su obra. Muchas de sus ideas y creaciones, son retomadas para películas, la moda en ropa también será influenciada, principalmente por su simbolismo lleno de sensualidad. Posteriormente algunas de sus creaciones visuales serán adquiridas por Coca Cola, Sony y muchas compañías japonesas.

Sus principales libros están impresos en Japón: (EL ROBOT SEXY, 1983), (ALFILER-A, 1984), (ODISEA de VENUS, 1985), (EL ROBOT SEXY 2, 1986) y (EL GYNIDS, 1993). En 1995 diseñó un guerrero mecánico para la película de *Ciencia-Ficción* <<El Camionero Espacial>> y el libro (NAGA y NAGA DE LUXE, 1997). La mayoría de su obra, está inspirada en mujeres occidentales y con una trama erótica.



Hajime Sorayama, <<Gyro 97 erotic>>, Mixta, 1997.

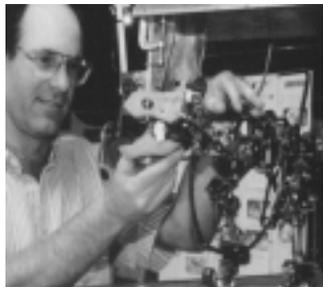
### Nick Dudman

Nace en Londres en 1949. Estudia en Teaching Art: Inglés, Biología e Historia en 1970. Desde 1972 trabajó en The Natural History Museum, de Londres creando modelos científicos, también como freelance (1980), realizando para la BBC TV – una máscara del Homo Erectus, Series TV <<The Making of Mankind>>. Para el Instituto Tropical de Londres, crea más de treinta modelos de insectos, después diseña y crea personajes en <<The Dark Cristal>> dentro del departamento de Animatronic. Trabaja como ayudante e ingeniero en <<Star Wars, The Return of the Jedi>>. Comienza como aprendiz de maquillaje con el artista británico Stuart Freeborn, después trabaja en el laboratorio de maquillaje de Ridley Scott, creando personajes para <<Greystoke>> y <<el Return to Oz>>. En esta última película participa como director de Animatronics, en <<Santa Claus>> supervisa los Animatronic y modelos. En 1987 participa en el proyecto del National Museum of Natural Science Taichung, República China, en la restauración y creación de modelos del dinosaurio más grande encontrado en ese país. En 1989 el Natural History



# “Fantasy Art” y sus diferencias conceptuales

## EL FANTASY ART Y SUS AMBITOS *Creativos, artistas y realidades*



Animatronic - Nick Dudman,  
<<Jurassic Park>>, 1997.

Museum, en Londres lo contrata como asesor de investigaciones de dioramas, en 1990 el Museum of Science and Technology de Ohio (EUA), lo invita a trabajar en la escultura del Allosaurus y en la restauración del esqueleto.

En <<Lost World>> crea personajes y criaturas de dinosaurios, nuevamente el Natural History Museum de Londres, lo contrata para realizar más esculturas que lo llevarían a trabajar en The Wellcome Institute de Londres, creando prótesis y modelos para su galería. En 1993 el Natural History Museum de Londres, le pide un proyecto que le toma cuatro años realizarlo, crea un modelo del Diplodocus, el armado y concepción tridimensional de doce Gibbones, para la Galería de primates. En 1996 participa en la película <<Pinocchio>> de Jim Hensons Company, creando al personaje en madera y la maqueta del pueblo. Después en <<Entrevista con el Vampiro>>, <<Batman>> y el <<Juez Dredd>>, coordina -El 55 departamento-, empresa de Luc Besson. En el film <<The Fifth Element>>, realiza personajes y vestimentas para las criaturas, en <<Star Wars Episode 1 The Phantom Menace>>, desarrolla maquetas y bocetos de personajes. Nuevamente la BBC, lo invita a la producción de <<Walking with Dinosaurs>>, crea maquetas, diseños y coordina los movimientos de los dinosaurios. Trabaja para <<The Mummy>>, <<The Flintstones>>, <<Peter Pan>>, <<The Mummy Returns>>, <<Harry Potter>> y <<Harry Potter 2>>, en todas estas películas, realiza los efectos de maquillaje y la creación de personajes, con la técnica de Jim Henson. Es un innovador en el material para maquillaje, (Prosthetic) llamado -Dermplast-, que utiliza desde 1990, en todos sus personajes.

### **Luis Royo**

Nace en España en 1954. Estudió dibujo y arte. Durante los años setenta, trabajó en algunos despachos de diseño, mientras realizaba su obra personal, que lo llevó a trabajar en comics, donde se dedicó a crear portadas para revistas comenzando con <<1984>>, Historieta Internacional, Rambla, El Víbora y Heavy Metal. En 1983 inicia una larga relación con Editorial Norma donde se consagra como ilustrador de esta compañía.

# “Fantasy Art” y sus diferencias conceptuales

## EL FANTASY ART Y SUS AMBITOS *Creativos, artistas y realidades*

### Boris Vallejo

Nace en Lima, Perú, se desconoce con claridad su edad, estudió en la Escuela Nacional de Bellas Artes de Perú, donde obtuvo medallas honoríficas por sus trabajos. Emigra en 1964 a Estados Unidos únicamente con \$80 dólares en su bolsillo, se estableció en New York, donde encuentra trabajo en una agencia de publicidad, debido a la falta de documentos trabajó como freelance.



<<The Guide To Fantasy Art Techniques >>, Boris Vallejo , Editor Martin Dean , 1998.

En 1970 ingresa a la empresa <Comic Book>, él siempre había admirado este tipo de arte, le encantaba dibujar bárbaros, animales salvajes y personajes como <Conan, The Barbarian>, realizó portadas para comic's, carátulas de películas y videojuegos. Su estilo es claramente mitológico, le encanta la *Fantasía* y la *Ciencia Ficción*. Rebautizó el *Género Fantasy-Art* en 1975 dentro de una conferencia en una galería de “Comic Book” donde obra de Frank Frazetta se mostraba al público. En un principio en su obra los temas eran mujeres semi-desnudas esclavizadas, luego esas mujeres pasan a ser sus heroínas.

# “Fantasy Art” y sus diferencias conceptuales

## EL FANTASY ART Y SUS AMBITOS *Creativos, artistas y realidades*

Su método de trabajo es el siguiente: selecciona un modelo, al cual le fotografía en una postura como la requiere su obra. (Él tuvo que aprender fotografía, aunque muchas veces contrata fotógrafos para tomar fotografías de él mismo, ya que muchos de sus personajes están basados en su físico. Su esposa Doris Maier, será la modelo femenina en la mayoría de sus composiciones.) Después, con estas fotografías distorsiona y adapta al personaje a su obra, menciona que éste método es para un artista que desea crear, pero que



<<The Guide To Fantasy Art Techniques>>, Boris Vallejo  
<<Mirage, 1982>>, Editor Martin Dean, 1998.

*“Hay quienes con imágenes ya resueltas, desean adaptarlas a su obra, esto ya no es una creación, es una destrucción a lo ya formado por un artista, pero es muy fácil engañarse a uno mismo, resolviéndolo con este método”.*

Boris Vallejo ha editado varios libros de *Fantasy Art* con su obra personal y dos sobre sus fotografías a modelos. Participa en el equipo de producción de George Lucas en <<Star Wars>>, <<Conan>> y <<Willow>>.

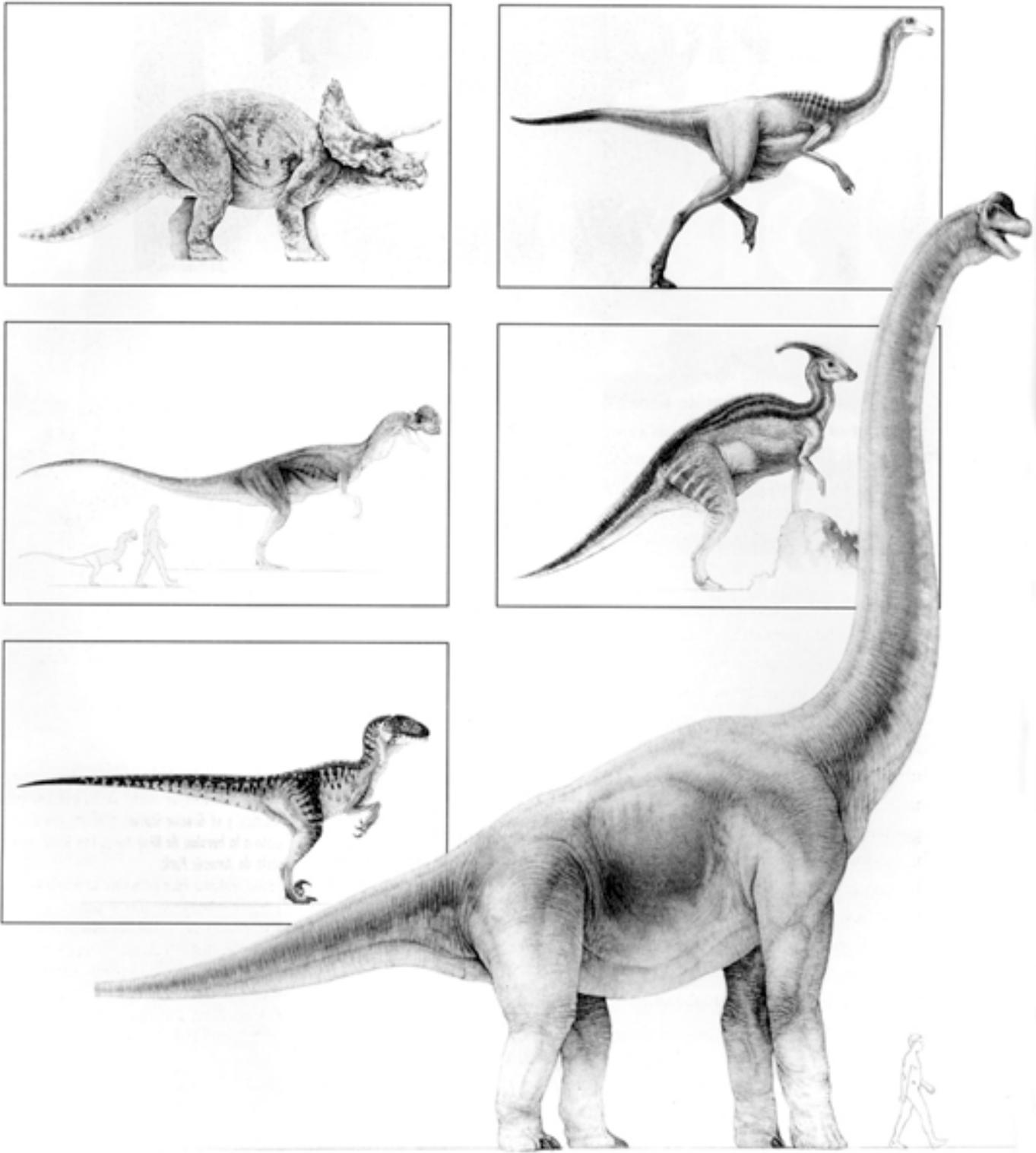
### AAVV:

- Ash Brian, The Visual Encyclopedia of Science Fiction, Editorial Harmony Books, Inland, 1977.
- Benítez Gabriel, Terminología para la Ciencia Ficción y su Arte Paralelo, Editorial Neptuno, Madrid, 1999.
- Clute John, Science Fiction: The Illustrated Encyclopedia, Editorial Dorling Kindersley, Inland, 1995.
- Clute John & Grant John, The Encyclopedia of Fantasy, Editorial Little Brown, New York, 1997.
- Clute John & Peter Nicholls, The Encyclopedia of Science Fiction, Editorial St. Martin's, Canadá, 1993.
- Cowan Finlay, Drawing and Painting Fantasy Figures, Editorial Dragonart, UK, 2001
- Fenner Arnie, Spectrum 1, The Best in Contemporary Fantastic Art, Editorial Under Wood Books, EUA, 1995.
- Giger HR, Stanislav Grof, Leslie Barany, H.R. GIGER ARH+, Editorial Taschen, Germany, 2001.
- Gilliam Terry y Lee Alan, John Howe Fantasy Art Workshop, Editorial Impact, UK, 2007.
- James Edward, Science Fiction in the 20th Century, Editorial Oxford University Press, Inland, 1994.
- Jude Dick y Alan Lee, Fantasy Art Masters: The Best Fantasy and Science Fiction Artists Show How They Work, Editorial Dark Age, UK, 2002.
- Jude Dick, More Fantasy Art Masters: The Best Fantasy and Science Fiction Artists Show How They Work, Editorial Dark Age, UK, 2003.
- Klingsohr-Leroy Cathrin, Surrealismo, Editorial Taschen, Germany, 2004.
- Lee Walt & Warren Bill, Reference Guide to Fantastic Films (3 vols.), Editorial Chelsea-Lee, Inland, 1974.
- Lippincott Gary A., The Fantasy Illustrator's Technique, Editorial North Light Books, EUA, 2001.
- Lynn Haller, The Art of Paul Bonner, Editorial Titan Books, UK, 2007.
- Martyn, The Guide to Fantasy Art, Editorial Paper Tiger, Inland, 1997.
- McKenna Martin, Digital Fantasy Art Painting Workshop, Editorial Taschen, UK, 2004.
- Sorayama Hajime, Hajime Sorayama Hyper Illustration, Editorial Bijutsu, Japan, 1991.
- Sorayama Hajime, Hajime Sorayama Robot Sexy, Editorial Bijutsu, Japan, 1992.
- Sorayama Hajime, Hajime Sorayama, Editorial Taschen, Munich, 1993.
- Treumond Félix, M.C. Escher, Estampas y Dibujos, Editorial Taschen, Germany, 1988.
- Walker Kev, Drawing & Painting Fantasy Beasts: Bring to Life the Creatures and Monsters of Other Realms, Editorial Aurupress, UK, 2001.
- Woodroffe Patrick, Mito-Poeikon, Editorial Dragons, Gran Bretaña, 1976.
- Woodroffe Patrick, A Closer Look, Editorial Paper Tiger, Inland, 1995.

*Página siguiente: Esbozo de dinosaurios, Stan Winston  
<<Jurassic Park>>, Editor Don Shay, 1997.*

# “Fantasy Art” y sus diferencias conceptuales

EL FANTASY ART Y SUS AMBITOS *Creativos, artistas y realidades*





**Creación de personajes y animación**

## Creación de personajes y animación

Cada civilización fundamenta su cultura y religión en mitos sustentados en personajes imaginarios. Estas historias míticas expresan sus aspiraciones, basadas en animales y seres, que dan sentido a la vida y a su cultura, estableciendo diferencias entre los pueblos, siendo generalmente un factor que justifica las luchas y guerras de la Humanidad. Pueblos que con el objetivo de apoderarse de los beneficios de sus vecinos, justifican la imposición de su cultura, bajo el pretexto de no venerar al mismo dios o a la misma bandera.

Los autores que crean estos personajes toman en cuenta aspectos físicos, culturales de energía y de poder, los que plasman en sus creaciones. Una gama de conceptos para crear personajes es la desarrollada por Scott McCloud (creativo de personajes para comic's y para estudios cinematograficos New Line Cinema, Saga <<El Señor de los Anillos>>) dichos conceptos ayudan a definir y personificar al personaje que se desea, brindando una imagen completa y directa al receptor.

*Página anterior.  
Sketches, bocetos de criaturas  
Creador Ralph McQuarrie, 1974.  
<<Star Wars - The Empire Strikes  
Back>>.*



*En esta página, Sketches, boceto  
de criatura "Jahiff", Creador Ralph  
McQuarrie, 1974. <<Star Wars -  
The Empire Strikes Back>>.*

## Creación de personajes y animación

Se llama Historieta, Cómic (del inglés comic) o Tebeo (de la revista española TBO) a la serie de dibujos que conforman un relato, con ó sin texto, así como al libro o revista que la contiene. La definición de mayor popularidad entre los especialistas es la de Scott McCloud:

*«ilustraciones yuxtapuestas y otras imágenes en secuencia deliberada con el propósito de transmitir información u obtener una respuesta estética del lector».*

►  
VVAA:

Ash Brian, The Visual Encyclopedia of Science Fiction, Editorial Harmony Books, England, 1977.

Benitez Gabriel, Terminología para la Ciencia Ficción y su Arte Paralelo, Editorial Neptuno, Madrid, 1999.

Burum Stephen H., American Cinematographer Fantasy, Editorial Star Magic, EUA, 1999.

Lee Walt & Warren Bill, Reference Guide to Fantastic Films (3 vols.), Editorial Chelsea-Lee, England, 1974.

Mac Millan, The Inside Story of Jim Henson's Creature Shop, Editorial Random House, New York, 1997.

McKenna Martin, Taller de ilustración digital / Género Fantástico, Taschen GMBH en Español, China, 2005.

Rudolf y Robbert, El mundo dentro de 80 años, Editorial Círculo, Barcelona, 1994.

Shay Don-Duncan Jody, A sí se hizo Jurassic Park, Editorial Cúpula, Barcelona – Perú, 1992.

Smith Thomas G, Industrial Light & Magic: The Art of Special Effects, Editorial ILM, EUA, 2005

Willis Donald C., Horror & Science Fiction Films (3 vols.), Editorial Scarecrow, New York, 1987.

*Imágen: Sketches, boceto de criatura "Jahiff", Creador Ralph McQuarrie, 1974.  
<<Star Wars - The Empire Strikes Back>>.*



# Creación de personajes y animación

## Tabla de conceptos de personajes

### Poderes Mágicos

#### Aspecto físico no-humano

#### Tecnopatía

#### 1 Telekinesis

#### 2 Poderes basados en objetos

#### 3 Manipulación de poder

- 1 Concesión de Poder
- 2 Mimetismo o Absorción de Poder
- 3 Negación de Poder
- 4 Percepción de Poder

#### 4 Poderes de Energía

- 1 Rayos de Energía
- 2 Estallidos de Energía
- 3 Constructos de Energía
- 4 Conversión de Energía
- 5 Manipulación de Energía
- 6 Campos de Fuerza

#### 5 Elementos Clásicos

- 1 Manipulación del Aire y del Viento
- 2 Manipulación de Frío
- 3 Manipulación de la Tierra
- 4 Manipulación Eléctrica
- 5 Manipulación de Fuego
- 6 Manipulación vegetal
- 7 Manipulación de Agua
- 8 Manipulación del Cli

#### 6 Manipulación de fuerzas fundamentales de la realidad

- 1 Animación
- 2 Control de Densidad o Cambio de Fase ("phasing")
- 3 Transmutación Elemental
- 4 Manipulación de Gravedad
- 5 Inmortalidad
- 6 Manipulación de Luz
- 7 Manipulación de Magnetismo
- 8 Manipulación de Masa
- 9 Manipulación Molecular
- 10 Omnipotencia
- 11 Manipulación de la Probabilidad
- 12 Manipulación de Radiación
- 13 Distorsionar la Realidad
- 14 Manipulación del Sonido
- 15 Manipulación del Tiempo

#### 7 Transportación o Viaje

- 1 Manipulación de la Oscuridad o las Sombras
- 2 Transportación Eléctrica
- 3 Omnipresencia
- 4 Dimensión de Bolsillo
- 5 Creación de Portal
- 6 Invocación
- 7 Velocidad Superhumana
- 8 Agilidad Superhumana
- 9 Teletransportación
- 10 Viajar por el Tiempo



*Imágen: Sketches, boceto de criatura "Jahiff", Creador Ralph McQuarrie, 1974. <<Star Wars - The Empire Strikes Back>>.*

# Creación de personajes y animación

## 8 Poderes Físicos Personales

- 1 Sanación Acelerada (factor de curación)
- 2 Manipulación Biológica
- 3 Sustitución de partes del cuerpo
- 4 Duplicación
- 5 Ecolocación
- 6 Sentidos Aumentados (mejorados)
- 7 Invisibilidad
- 8 Invulnerabilidad
- 9 Ingestión de Materia
- 10 Armadura Natural
- 11 Armas Naturales
- 12 Manipulación de Feromonas
- 13 Reflejos Fotográficos
- 14 Envenenar
- 15 Adaptación / Evolución Reactiva
- 16 Autodetonación o Explosión
- 17 Separación
- 18 Fusión
- 19 Grito Sónico
- 20 Reflejos Superhumanos
- 21 Fuerza Superhumana
- 22 Adherencia

## 9 Habilidades basadas en las Facultades Mentales y el Conocimiento

- 1 Omnilingüismo
- 2 Omnisciencia
- 3 Super Inteligencia

## 10 Percepción Extrasensorial (ESP)

- 1 Proyección Astral
- 2 Clarividencia y Clariaudiencia
- 3 Conocimiento más allá de la propia dimensión
- 4 Sentido del Peligro
- 5 Empatía
- 6 Medium
- 7 Precognición
- 8 Psicometría
- 9 Telepatía

## 11 Dominación y Control Mental

- 1 Asentamiento Astral
- 2 Control Mental
- 3 Posesión
- 4 Estallido psiónico
- 5 Armas Psíquicas

## 12 Misceláneos

- 1 Volar (planear; levitar)
- 2 Ilusión
- 3 Polimorfismo

Sketches, bocetos de creatura  
 "Jahiff", Creador Ralph  
 McQuarrie, 1974.  
 <<Star Wars - The Empire  
 Strikes Back>>.



# Creación de personajes y animación

## La Mitología como creación creativa

<<MYTHOS>>  
 Centro de la historia  
 y los símbolos.  
 Inglaterra.



La Mitología Clásica es el conjunto de leyendas o mitos, de las culturas: Mesopotámica, Egipcia, Griega y Romana. La Mitografía es el conjunto de obras literarias de la cultura Griega y Latina desde su origen hasta el siglo XII d.C. que tratan de la Mitología Clásica, ya sea en forma sistemática o en utilizaciones de cualquier clase o extensión.

*Los mitos o leyendas contienen tres elementos comunes y fundamentales:*

No son comprobables, esto afecta a parte de las leyendas, pero hay partes claramente imposibles.

Pretensión de veracidad: Todos pretenden ser ciertos en su totalidad, tal y como los cuenta el mito.

Son Tradicionales: todos han sido narrados por muchas personas y vueltos a narrar por otras, por los siglos de los siglos.

El mito se ubica entre la historia y la novela. La historia se caracteriza por su certeza y fundamento en hechos reales y la novela, por su ficción. El mito participa de ambas características y muchas veces manipula a su beneficio, su catarsis.



# Creación de personajes y animación

## La Mitología como creación creativa



*El mito en sentido amplio se divide en tres subgéneros:*

*Mito*, es el relato acerca de dioses o de fenómenos de la naturaleza más o menos divinizados.

*Leyenda*, es el relato acerca de héroes, heroínas o personajes similares, caracterizados siempre como seres humanos notables dentro de su colectividad y con nombre propio.

*Cuento popular*, son los relatos de dominio público, acerca de personajes humanos indeterminados, a veces sin nombre propio, pero de notable interés por sus hazañas o cualidades.

Es importante saber y conocer estos subgéneros, ya que esta información nos dará mayor oportunidad de búsqueda visual para documentarnos en la creación de personajes. Conocer las historias, narraciones épicas y leyendas locales, nos permitirá enfocarnos dentro de las características generales de los personajes. Si uno como artista se basa en un solo medio de información narrativa, solo creará un ser genérico y no una criatura con personalidad propia.

Personajes como los inspirados en <<El Señor de los Anillos>>, hobbits, trolls, magos, elfos y enanos, forman parte de cuentos y leyendas nórdicas, eslavas y anglosajonas. Tolkien tuvo la visión de crear una historia para reunir todas las leyendas en una sola, concretando un libro que sería punta de lanza dentro de los libros de leyendas míticas anglosajonas.



*Orcos, dibujo de Warren Mahy para la New Line Cinema, <<El Señor de los Anillos>>.*

# Creación de personajes y animación

## La Mitología como creación creativa

### Leyendas de Dragones

Indudablemente los griegos son los creadores de criaturas míticas que combinaban con los principios de investigación de la ciencia. Crearon al mítico reptil gigante que devoraba hombres e incendiaba ciudades, lo nombraron, “Drakö”, aunque preferían llamarle “Dercein”. Los griegos Hesiodo y Estrabón lo definirían como la serpiente gigante que vivía en los confines del mundo, poseía rasgos de otros seres: cabeza de caballo, alas laterales de murciélago, garras de águila, no debe ser confundido con Titanes.



David B Mattingly , Digital, <<Witch War>>, 2005.

Apolo en las leyendas griegas, tuvo el honor de inaugurar la galería de mata dragones, asesinando a Pitón, reptil gigante en forma de serpiente, que defendía los dominios de Delfos, donde vivían las vírgenes sacerdotisas. Convenientemente reeducadas las sacerdotisas, (las *Pitias*), seguirán masticando laurel y susurrando las predicciones sagradas durante toda la antigüedad en los oráculos del norte y del sur, eso sí, ya bajo la tutela del Febo Apolo.

El investigador Robert Graves en su estudio <<La Diosa Blanca>> señala la lucha entre una diosa femenina terrestre y un dios macho que purifica el culto y somete a las sacerdotisas. Esta vieja lucha dió como resultado el paso del matriarcado al patriarcado. Robert Graves menciona que pudiera ser que la serpiente gigante fuera una de las representaciones de la arcaica diosa madre griega, si se tiene en cuenta que Homero describe en la <<Iliada>> que el escudo de Agamenón tenía “Un dragón tricéfalo de color azul”. Por lo menos sospechoso, si tenemos en cuenta que ese mismo Agamenón sobrevivirá a diez años de guerra en Troya para morir ejecutado ritualmente por su mujer Climmenestra, con un hacha de doble filo. Ejecución que los cultos matriarcales neolíticos reservaban a los jefes guerreros cuando se les terminaba el tiempo de mandato. Robert Graves menciona que solían ser ocho años y que el ajedrez es una representación simbólica del asesinato del rey.



# Creación de personajes y animación

## La Mitología como creación creativa



“Dercein” no era demasiado querido por los héroes griegos de la época clásica, de hecho, en la mitología griega y sus leyendas, parece que masacrarlos fue durante mucho tiempo, deporte puramente olímpico: Heracles, Cadmo, Perseo, Jasón, todos en algún momento se enfrentaron a dragones. Normalmente el Dragón trabajaba para otros dioses, custodiando unas manzanas de oro, una princesa, o lo que fuera menester, es símbolo de leal guardián de ahí su nombre “Dercein”, que significa ver y cuidar.

Los romanos, fueron más clementes con los dragones, los llamaron “Draco-önem”, tomando el nombre menos utilizado, que seguramente les gustaría más por que se desconocía que era de origen griego, los romanos usaban los “Draco-önem” como insignia militar: Un dragón era la insignia de una “Cohorte” (500 hombres, la décima parte de una legión, que usaba como emblema un águila) Los portadores de las insignias del dragón recibían el nombre de “Draconarius”, dragones de dos patas.

Plinio, escribió dos anécdotas sobre los dragones, mencionando que a los dragones les apetecía la sangre del elefante, que es muy fría, por este motivo los atacaba, se les enroscaba, le clavaba los dientes, pero al morir el elefante, aplastaba con su peso al dragón. También menciona un nuevo fenómeno consecuencia de las leyendas de dragones; donde oleadas de guerreros en busca de renombre, aventura y demostración de valentía, alentaban a los jóvenes con aspiraciones de gloria, a que ingresaran a la milicia, pudiendo encontrar dragones en las lejanas tierras de Etiopía o la Arabia, donde existían cuatro dragones que viajaban al Mar Rojo.



David B Mattingly, óleo,  
<<Siegfried >>, 2004.

El dragón era también fuente de remedios medicinales y mágicos, sus ojos, secados y batidos con miel, eran eficaces contra las pesadillas; con la grasa de su corazón, guardada en la piel de una gacela y atada al brazo con

# Creación de personajes y animación

## La Mitología como creación creativa

los tendones de un ciervo se creaba un talismán infalible en los litigios judiciales, muy comunes entre los romanos, un collar de dientes de dragón volvía indulgente al amo y grandioso al rey, los ingredientes de una poción que hacía invencible a quien la tomase eran el pelo y la médula del león, la espuma de un caballo ganador en una carrera, las uñas de un perro y por supuesto, los sesos de un dragón. Hay constancia que estos remedios se vendían en la Roma de los Césares, aunque hay que dudar de la autenticidad de los ingredientes.



Los Bizantinos, herederos de los romanos en muchos aspectos, crearon una simbología propia para el dragón, considerándolo símbolo del Caos, de calamidades públicas como enfermedades y hambre. Por ello lo representaban alegóricamente, siendo vencido por un Centurión.

Esta alegoría bizantina tuvo dos herederos directos iconográficamente hablando: los bárbaros Germanos, quienes retomaron las leyendas para crear en sus adversarios miedo y los Nórdicos que se iban de Viking (saqueo y masacre) al sur cuando la cosecha ya estaba recogida y pintaban dragones en sus escudos y esculpían cabezas de dragón en las proas de sus naves. Recordando que los romanos llegaron hasta la zona norte de los Galos y Germanos, teóricamente así estos pueblos conocerían a los dragones.

La influencia del ex Imperio Romano y Bizantino, permitiría la expansión de las leyendas de dragones, con la consecuencia de que cada pueblo la modificaría y adaptaría a sus propias leyendas. Los dragones viajarán de Inglaterra a Gales y de Escocia a Finlandia, modificándose en cada lugar, así, dragones blancos para los sajones y rojos para los Bretones y Normandos. Pero siempre con la misma finalidad, “Valor para los nuestros, terror para nuestros enemigos”.



David B Mattingly, óleo,  
<<Siegfried >>, 2004.

# Creación de personajes y animación

## La Mitología como creación creativa



Aunque muchas veces los idiomas no eran semejantes, se solía decir en romance de Athis:

***Ce sudoient Romains porter / Ce nous fait moult à redouter.***

(Si lo usaban los romanos / por algo sería.)

Otra cultura donde la influencia de la Bizantina fué evidentemente, es el Cristianismo, religión masculina, heredera del judaísmo, más masculina todavía, y que ya había tenido problemas con la serpiente ¿De nuevo el culto femenino a la tierra? Al principio no aceptaron tan fácilmente al dragón y su imagen era la serpiente, pero en esa Europa del pasado, los animales capturados en tierras lejanas como las de Egipto, crearon expectación. Cuando el primer cocodrilo del Nilo fue llevado a la Roma Cristiana, impactó de tal modo que retomaron la imagen del Centurión y del Dragón. Llamaron al Centurión San Jorge o Arcángel San Miguel y al pobre Dragón, Lucifer, Satanás, Demonio, lo identificaron con la Bestia del Apocalipsis. San Juan menciona en tiempos de San Agustín: *“el diablo es león y dragón: león por el ímpetu, dragón por la insidia”*

Los artistas medievales se encargaron de plasmar mil y un dragones en las gárgolas de las catedrales, en los torturados capiteles de los claustros, los bestiarios, los libros de horas y los beatos. Reptiles a menudo negros, con cola de serpiente, alas de murciélago, garras de león, a veces patas de águila y aguijón de escorpión. Para no confundirlo, la bestia maligna a veces cambia, y lo vemos con cabeza femenina y larga cabellera.



David B Mattingly, óleo,  
<<Siegfried >>, 2004.

Guardián, curiosidad, alegoría, bestia del mal, el último término acabó y modificó rotundamente el significado del mito. La religión cristiana al crear la imagen de bestia infernal creó como consecuencia que se creyera cada vez menos como criatura posiblemente real. Probablemente, el último en tratar a los dragones desde el punto de vista

# Creación de personajes y animación

## La Mitología como creación creativa

científico es Conrad Gesner en su libro <<Historia Animalium>> a mediados siglo XVI.

Dragones fueron, por citar un único ejemplo, los protagonistas de las Dragonadas, persecuciones llevadas a cabo contra los Calvinistas franceses durante el reinado de Luis XIV, que arrastró a la gente de sus cabellos hasta los templos católicos donde se les colocaron yugos como si fueran bueyes, se derribaron sus templos y se expulsó de Francia a los que, a pesar de todo esto, no se convirtieron. Y claro, sin “ninguna razón” todo terminó en una sangrienta revuelta, la rebelión de los Camisardos en julio de 1702, dando como resultado que posiblemente sí existieron seres sanguinarios, sólo que aunque llamados Dragones, no eran seres fantásticos sino humanos.

En Asia, el mito del dragón evolucionó de manera distinta. En China al dragón se le llama Lung y su iconografía es inquietantemente parecida a la occidental: cuerpo de serpiente, alas, grandes garras, cuernos y colmillos. Es un animal muy sabio, relacionado con el cielo y los fenómenos atmosféricos, en especial la lluvia. Se convirtió en el protector del imperio, el trono del emperador era el trono del dragón, su cara, el rostro del dragón y cuando moría, se decía que subía al cielo a lomos de un dragón. Alejandro Magno viaja a India, único país que tiene comunicación con la China.

Había dragones malvados, que en ocasiones intentaban devorar al sol. Los campesinos, al ver un eclipse, empezaban a gritar y a hacer ruido, para asustar al dragón malo. De todos modos, hasta un niño podría domar un dragón chino: solamente hay que apoderarse de la perla que lleva consigo, en ella está todo su poder, una de las historias más conocidas es Goku y las esferas del dragón.

El texto que más narraciones tiene sobre dragones en la actualidad es <<El libro de los seres imaginarios>>, del argentino Borges, aunque está enfocado al dragón oriental.



*Kinuko Y Craft, <<Wagner's Ring Cycle>>, Digital , 2005.*



*David B Mattingly, óleo, <<Siegfried >>, 2004.*

# Creación de personajes y animación

## La Mitología como creación creativa



Justin Sweet, (Mapa del Dragon)  
[Dragons World]. óleo , 1998.

Según Borges, en el dragón hay nueve semblanzas: sus cuernos se parecen a los del ciervo, su cabeza a la del camello, sus ojos a los de un demonio, su cuello al de la serpiente, su vientre al de un molusco, sus escamas a las de un pez, sus garras a las del águila, las plantas de sus pies a las del tigre, y sus orejas a las del buey. Algunos en lugar de orejas tienen cuernos, pero oyen bien, posiblemente a través de éstos. Sus huesos, dientes y saliva tienen virtudes medicinales. Puede ser visible o invisible a voluntad. En la Primavera sube a los cielos, en Otoño se sumerge en el mar. Hay dragones celestiales, que llevan en sus lomos los palacios de los dioses; dragones divinos, que rigen los vientos y las lluvias; dragones terrestres, protectores de arroyos y ríos, y dragones subterráneos, guardianes de tesoros.

Cuando en Europa encontraron los primeros esqueletos de dinosaurios, se pensó que eran restos de dragones. En 1757 se comprobó que eran otros seres que habitaron el planeta.

Sin embargo, con el concurso de los medios de comunicación de masas, la sociedad consume con avidez los nuevos hallazgos y conclusiones de la dinosauriología. Conformando nuevos mitos y leyendas cotidianas de las culturas universales, como lo son los dragones y los dinosaurios en la cinematografía.



David B Mattingly, óleo,  
<<Siegfried >>, 2004.



Kostia, Litografía, 2008.



VVAA:

Drake Ernest, Dr., Dragones, el gran libro de los dragones, Editorial Montena Random House Mondadori. UK, Reino Unido, Impreso en China, 2003.

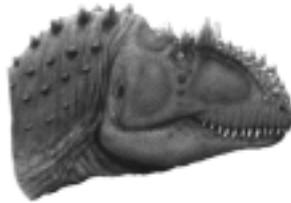
Page Michael and Ingpen Robert, Enciclopedia de las cosas que nunca existieron, Edition Anaya, España, 2000.

Rickitt Richard, Desgning movie creatures and characters: behind the scenes with the movie masters, Editorial Focal Press, EUA, 2006.

Wilkinson Frederick , Arms and armour, Chancellor Press, London, 1996.

# Creación de personajes y animación

## La Fantasía entre Dinosaurios y Hombres



Imágen al centro,  
Framestore, Digital - Carnosaur,  
BBC Worldwide, 2006.

Un tema habitual en la *Ciencia Ficción* y por resultado en el cine fantástico, es la coexistencia de los hombres con los dinosaurios, aunque sea sólo en la imaginación y no en los museos. Este tema ha permitido, sin la intención de hacerlo, ayudar a resolver teorías de científicos y paleontólogos, logrando investigar la fisonomía y los movimientos de los dinosaurios. Primero fue en la Animación Tradicional, después en la Animación cuadro por cuadro, en nuestros días, es con el Sistema 3D. La importancia de los artistas de *Fantasy Art*, es que conforman un equipo para desarrollar criaturas, tres grupos de trabajo investigan y desarrollan en conjunto a esta criatura.

El artista *Fantasy Art*, trabaja sobre bocetos y esqueletos de dinosaurios, basándose en investigaciones de paleontólogos, visitando zoológicos y tomando en cuenta la morfología y los músculos de otros animales, es así como se desarrolla el proyecto, una vez que existe la criatura, el equipo de tridimensionalidad, conformado por escultores que tienen el reto de respetar la morfografía propuesta, realizan esculturas a escala, para crear un molde que servirá para la elaboración de la piel externa y para el esqueleto que protegerá la estructura del mecanismo. Las construcciones principalmente se hacen a escala del 1:1 y 1:5, creando una criatura base con



Framestore, Digital - Eat your greens, BBC Worldwide, 2006.

# Creación de personajes y animación

## La fantasía entre Dinosaurios y Hombres

movimientos generales para escenas en plano general y otras con detalles de acercamiento, estas pueden ser piernas o rostros.

La de escala menor (1:5), permite experimentar con los movimientos y muchas veces para escanearlo, así podrán trabajar dentro de las computadoras, este paso es importante para el equipo de postproducción. En dado caso que el proyecto necesitará un animatronic, este equipo tiene que realizarlo, con diversos sistemas de ingeniería. Es importante la investigación morfológica, por el realismo de los movimientos que se necesitan para la escena de la película, pero si consideran añadir o modificar alguna parte de esta criatura, pueden hacerlo, tanto ellos como los artistas de *Fantasy Art*, proponen los colores que tendrá el cuerpo de la criatura, muchas veces basándose en seres existentes, pero en el caso de los dinosaurios, se basan en las teorías Paleontológicas.

Una vez resuelto, pasa a manos de los animadores de movimiento, quienes resuelven el proyecto, basándose en la Paleontología realizando un sueño de cómo serían estos seres en la realidad, gracias a estos artistas visuales, las investigaciones relacionadas con los colores de la piel, las características fisiológicas, los movimientos ergonómicos y los sonidos, ayudan sin tener la intención, a la investigación científica en la paleontología. El conocimiento de un animador, que sabe como se compone una estructura o un esqueleto y que músculos son necesarios para realizar un movimiento, apoya a los investigadores a comprender y comprobar sus teorías.

Stan Winston Studio, Prototipo de Velociraptor animatrónico, tamaño natural - Vista lateral - <<Jurassic Park>>.



Un ejemplo de esto fue el Brontosaurio, dinosaurio cuyo largo cuello, fue considerado siempre como el de un gran janso, y que gracias a los sistemas digitales, se pudo observar que con esta morfología, era imposible que su largo cuello pudiera alcanzar las ramas más altas, demostrando su acceso a las más bajas y alejadas, esto modificó muchas teorías, rectificando investigaciones de

# Creación de personajes y animación

## La fantasía entre Dinosaurios y Hombres

movimientos. Otro resultado, son las investigaciones sobre las formas de caminar, que también se han determinado gracias a los Animadores de Postproducción.

Ejemplo de este fenómeno es el Best-Seller (Parque Jurásico) [Jurassic Park], del autor Michael Crichton, que permitió convocar para una película cinematográfica del mismo nombre, dirigida por Steven Spielberg, proyecto apegado a lo más realista posible, en relación a sus actores principales, los dinosaurios, ¿Cómo lograr esto sin ayuda de la Ciencia? Imposible, sin ayuda de Científicos y Paleontólogos de las nuevas teorías de la vida de los dinosaurios.

La importancia de esta película no es solo pasar un buen rato en las butacas, viendo pollos disfrazados de dinosaurios, sino el proyecto era crear dinosaurios lo más realistas posibles, este fue el reto de Steven Spielberg. Para crear Velociraptor's, corriendo y estremeciendo a la audiencia en los cines. Para realizar este proyecto, contaría con el apoyo de los artistas creadores de criaturas cinematográficas, más de veinte artistas *Fantasy Art* y en la dirección de arte con Stan Winston.

La creación de personajes estuvo dirigida por la compañía de Stan Winston, los artistas que dieron vida a los primeros dinosaurios fueron: Crash McCreery, Tom Granhan y Craig Mullis, quienes realizaron visitas a los Museos de Paleontología y pláticas con especialistas, para después crear: triceratops, gallimimus, dilophosaurus y velociraptor's, el reto no concluiría con los dinosaurios, también tenían que crear accesorios e instalaciones lo más realistas posibles, lo que permitió erigir las instalaciones del parque casi tan creíbles que serían retomadas por Disney, para su proyecto de parque de diversiones Jurásico, que dos años más tarde abriría en Florida. Estas instalaciones contaban con diseños de restaurantes, zonas de visita, lagos artificiales, puentes, salas de incubación y juegos mecánicos, todos construidos primero en maquetas, y hoy son una realidad.

*Stan Winston Studio, Prototipo de Velociraptor animatrónico, tamaño natural - Vista lateral - <<Jurassic Park>>.*



# Creación de personajes y animación

## La fantasía entre Dinosaurios y Hombres



Stan Winston Studio ,  
Velociraptor animatrónico,  
tamaño natural - Latex -  
<<Jurassic Park>>.

Todos los muebles y artículos de uso cotidiano también fueron desarrollados, el Ingeniero en Seguridad Industrial John Bell, fue el encargado de crear la impresionante cerca electrificada. Los artistas también se preocuparon por detalles como los vehículos de mantenimiento y los lentes de visión nocturna, que funcionaban de verdad (prototipo). Más tarde fueron modificados, de unos lentes reales de 0 luz, se les innovó un medidor de distancia y movimiento como cámaras de video, tan funcionales que el ejército norteamericano, compró estas aportaciones, para la realización de lentes de visión nocturna, al servicio militar.



Stan Winston Studio, Trabajo de  
pintura - Velociraptor anima-  
trónico, tamaño natural.  
<<Jurassic Park>>.

Este proyecto de dinosaurios, creó al dinosaurio más temido, el *Tirannosaurus Rex*, el cuál presentaba un gran reto, por su gran tamaño y por que tenía que verse lo más realista posible. Primero fué creado por el artista *Fantasy Art*; Crash Mc Creery, después con este dibujo los escultores del estudio de Stan Winston: Mike Troio, Joey Orozco, Mark Jurinko, Bill Basso, Robert Hendertein y Greg Fiegel, debían realizarlo tridimensionalmente y el escultor de gran formato Greg Fiegel tenía que hacerlo a tamaño natural. Lógicamente esta escultura se hizo por partes, ya que tenían que pensar como sería el animatrónico's y su estructura. Después de hacerlo en arcilla, se tendría que fundir para sacar el molde y así realizar la estructura en plástico y resina, permitiendo crear su piel, para que posteriormente ésta cubriera la estructura mecánica del animatrónico.



Warner Brothers Studio, Trabajo  
de pintura - T-Rex animatrónico,  
tamaño natural <Jurassic Park>.

El departamento de animatrónico's, estuvo coordinado por ingenieros en electrónica y medios hidráulicos, quienes lograron los movimientos más realistas. El reto del *Tirannosaurus Rex*, era por su gran tamaño, muy difícil de coordinar, para lo que se realizó un Rex a escala 1:5, con él se experimentaron movimientos que serían perfeccionados en el de escala 1:1, tan preciso como un emulador de vuelo. *Waldo* (1:5) y *Rex* (1:1), dinosaurios que fueron armados y después forrados con piel sintética pintada, a partir de teorías sobre el color que pudieron tener los *Tirannosaurus Rex*, generadas por los Paleontólogos que coordinaban esta película.

# Creación de personajes y animación

## La fantasía entre Dinosaurios y Hombres

Otra de las estrellas de la película, y posiblemente la que más interacción con los actores humanos tendría, fué el Velociraptor. Para el equipo de creación de <<Parque Jurásico>>, los Velociraptor's, que miden en la realidad menos de 50 centímetros de altura, presentaban un reto técnico, pero Steven Spielberg, le observaba otro problema, el tamaño no sería impactante para la película, un dinosaurio temerario de ese tamaño, sería ridículo, por lo cual modificó su tamaño 70 centímetros más, aprovechando las sugerencias de los artistas y post-productores de efectos especiales, quienes recomendaban, que con la tecnología que existía en esos años no sería fácil la creación de impactantes escenas, contando con un dinosaurio de 50 centímetros, ya que tendrían que resolverlo con el sistema de Stop Motion casi en un noventa y cinco por ciento, la razón era que el dinosaurio estaría en la misma escena con los actores humanos, en una parte importante de la película (más de treinta minutos impactantes, lo que significaría más de ocho meses de trabajo más de lo contemplado) gracias al crecimiento del Velociraptor, actores humanos y dinosaurios, estarían en escena simultáneamente permitiendo tomas más realistas.

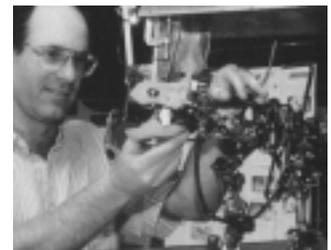
¿Cómo lo resolverían, sin usar Stop Motion?

Lo resolvieron creando un traje para el actor, que coordinaría sus movimientos con el animatronic, que estaría controlando la cabeza y brazos del Velociraptor, la estructura se encontraría colocada sobre sus hombros.

La tercera secuela de esta película, se actualizó con la aportación del descubrimiento en Argentina de un fósil de Velociraptor que tenía solo cinco centímetros menos que el de Steven Spielberg en la primera película. La característica de este animal era que se encontraron rastros de plumas en algunas partes de su cuerpo.



*Stan Winston Studio, Velociraptor animatrónico, Prototipo - Latex estudio final - <<Jurassic Park>>.*



*Stan Winston Studio / Velociraptor animatrónico, Randy Dutra animador, <<Jurassic Park>>.*

# Creación de personajes y animación

## La fantasía entre Dinosaurios y Hombres

En la Postproducción los Paleontólogos: Mike Greenwold, Rob Long y el Herpetólogo Jacques Gauthier, supervisaron la creación de dinosaurios y sus movimientos en acción, incluyendo sus comportamientos. Una serie de tomas, que concentraron a los científicos con los animadores de movimiento, fue la escena en la cocina, la animación estuvo realizada en computadoras de ILM y en Stop Motion, combinada con animatronic's, la aportación de la técnica junto con el estilo de Ray Harryhausen, a los utilizados por el grupo DID de animación, fue que las secuencias de los Tippett, usaron modelos toscos, dinosaurios de estructura de metal, que estaban conectados a los computadores del sistema Maya y así codificaron los movimientos, siempre bajo control de los Paleontólogos, logrando una escena impactante y magistral.

La coordinación de estas técnicas y temas, no surgió de la nada, dado que los hombres nunca convivieron con los dinosaurios y siempre ha sido un sueño, un motivo para crear historias, animadores como Ray Harryhausen o los de <<Parque Jurásico>>, comentaban que era mucho más fácil animar un dinosaurio que un perro, ya que los espectadores saben como camina un perro, pero nunca han visto un dinosaurio brincar, de hecho esto Ray Harryhausen lo tomó en cuenta en algunas de sus películas, en donde los dinosaurios bostezan o se rascan la cabeza. Como consecuencia la Cinematografía se ha visto obligada a desarrollar una serie de recursos para forzar esta unión en el tiempo.

*Stan Winston Studio / Prototipo de Velociraptor animatrónico, tamaño natural - Vista lateral - <<Jurassic Park>>.*



Las técnicas que la Cinematografía ha utilizado habitualmente para resucitar a los dinosaurios son: dibujos animados, stop motion animación, actores vestidos de dinosaurios, reptiles disfrazados, maquetas y animatronic's o sistemas digitales de 3D. Uno de los procedimientos utilizados para llevar los dinosaurios a la pantalla en su primer debut, fue la técnica de animación Stop Motion, en el dibujo animado de 1909, <<Gertie, The Dinosaur>>, que el técnico de efectos especiales Willis O'Brien comenzó a desarrollar.

# Creación de personajes y animación

## La fantasía entre Dinosaurios y Hombres

El procedimiento inicial consiste en construir una maqueta articulada a escala. El muñeco es filmado plano a plano, variando ligeramente su posición en cada toma, dependiendo del movimiento que se le quiera dar. La velocidad de fotogramas del cine en esa época era de 24 imágenes por segundo, la cual produce la ilusión de que el animal se mueve.

Willis O'Brien alcanzó así grandes éxitos como <<El mundo perdido>> en 1924 y <<King Kong>> en 1933, O'Brien, era un animador experimental, casi todos los modelos que utilizó fueron hechos por Marcel Delgado, creador de animales fantásticos que se especializó en dinosaurios.

Algunas de las escenas de dinosaurios más emocionantes de los años cuarenta, no fueron realizadas con Stop Motion, sino con animación tradicional de dibujo directo en acetato, la película fué <<Fantasía>>, de Walt Disney. Esta producción del año 1940, tenía como fondo musical <<La Consagración de la Primavera>> del compositor Igor Stravinski. Según la revista Time, la Academia de Ciencias de Nueva York solicitó una proyección del episodio porque creían que sus dinosaurios tenían más valor científico que muchos museos repletos de fósiles y montajes de taxidermistas.

Un discípulo de O'Brien, el técnico de efectos especiales y creador de personajes propios y creativos, Ray Harryhausen ha elevado la técnica e innovado la Animación Stop Motion, en películas como <<El monstruo de tiempos remotos>> en 1953 y <<El valle de Gwangi>> en 1969. Los dinosaurios construidos en una maqueta animada plano a plano han sido en general, más o menos fieles a los conocimientos que en cada época se tenía sobre la apariencia de los dinosaurios.

Esta técnica es muy laboriosa y por lo tanto lenta y cara lo que causó un fenómeno en los estudios de cine de poco presupuesto, que buscaron opciones, una fue la ayuda de los actores vestidos de dinosaurios, que hicieron

*Stan Winston Studio / Prototipo de Velociraptor animatrónico, tamaño natural - Vista lateral - <<Jurassic Park>>.*



# Creación de personajes y animación

## La fantasía entre Dinosaurios y Hombres



Stan Winston Studio /  
Velociraptor animatrónico,  
tamaño natural - Vista Frontal -  
<<Jurassic Park>>.

posible la mecánica y animación de estas criaturas, lo que alteró los estudios paleontológicos. Esta opción ha sido utilizada desde los principios del cine y hasta el día de hoy.

Durante los años cuarenta y cincuenta los productores cinematográficos asumieron que ya que los dinosaurios eran reptiles, podrían ser representados por lagartos y cocodrilos actuales. De esta manera apacibles iguanas, eran convenientemente maquilladas y aumentadas fotográficamente de tamaño para representar a los dinosaurios o por lo menos a los dinosaurios de los directores.

Con el avance de la época de los transistores, aparecieron los Animatrónicos y sus maquetas, a partir de los años ochenta, estas maquetas son de gran realismo como complejas máquinas que pueden reproducir de forma convincente los movimientos de un dinosaurio.



Stan Winston Studio /  
Velociraptor animatrónico,  
tamaño natural - Vista lateral -  
<<Jurassic Park>>.

Este procedimiento ha sido utilizado en películas como <<Súper Mario BROS>> en 1993 y <<Parque Jurásico>> en 1993, en el cine japonés de monstruos gigantes, el que se caracteriza por las más descomunales criaturas y de apariencia más extraña, pero también los más falsos y de cartón, divertidos y de mal gusto.



Stan Winston Studio / Equipo  
digital ILM - Animación digi-  
tal - <<Jurassic Park>>.

VVAA:

Burum Stephen H., American Cinematographer Fantasy, Editorial Star Magic, EUA, 1999.  
Cotta Vaz Mark y Patricia Rose Duignan, Industrial Light & Magic: Into the Digital, Editorial ILM, EUA, 2006.  
Duncan Jody y Cameron James, The Winston Effect: The Art & History of Stan Winston Studio, Editorial Aurupress, UK, 2000.  
Gareth Stevens, The Art of the Muppets: A Retrospective Look at Twenty-five Years of Muppet Magic, Editorial Bantam, New York, 1980.  
Scott Card Orson, How to Write Science Fiction and Fantasy, Editorial Writer's Digest Book, Spain, 1995.  
Shay Don-Duncan Jody, A sí se hizo Jurassic Park, Editorial Cúpula, Barcelona - Perú, 1992.

# Creación de personajes y animación

## La Mitología en la creación de personajes de Star Wars



*Imagen al centro, Snowspeeder / nave rebelde - Creador Terry Choster, <<Star Wars, The Empire Strikes Back>>, 1973.*

George Lucas, retoma los iconos míticos para su creación <<Star Wars>>. Tan fuerte fue su impacto en la cultura pop norteamericana, que la fundación estadounidense Smithsonian Institute (S.I.T.E.S. / creada para albergar, proteger y difundir el legado histórico y cultural norteamericano), y The National Air and Space Museum (NASM, museo y centro de investigación perteneciente directamente a la NASA), al igual que San Diego Museum of Art's, encargaron a la Investigadora Mary Henderson y a la curadora del Museo de San Diego, Beatrice Sartori, la organización de una exposición alrededor de <<Star Wars>>. Henderson construyó la muestra <<La magia del mito de Star Wars>>, que ha recorrido Estados Unidos, con una última exhibición en el Museo de Arte de Brooklyn, donde permaneció hasta el 7 de julio de 2003. Después, en un tour mundial, viajó a Sydney, Australia 2005. La exhibición cuenta con 5,000 objetos que incluye; trabajos, maquetas y proyectos de creación de personajes.

Esta exposición se conforma de un exhaustivo recorrido por los iconos de héroes y lenguajes inventados por Lucas, siendo lo más importante de esta muestra las investigaciones y fundamentos de los referentes utilizados por Lucas, basados en leyendas, historias míticas, literarias, imágenes pictóricas y hechos religiosos que le inspiraron. Quizá el segmento más interesante de la muestra por lo



*Entrada al Museo Star Wars the Magic of Myth / Museo de Arte de Brooklyn, 2003.*

# Creación de personajes y animación

## La Mitología en la creación de personajes de Star Wars



revelador de sus orígenes no tan originales como se piensa, son los personajes Darth Vader, Anakin y Luke Skywalker, El Halcón Milenario, los caballeros Jedi, Yoda y Obi-Wan, quienes encuentran sus raíces en la antropología, la sociología y la psicología.



Mary Henderson y Beatrice Sartori, desarrollaron una minuciosa investigación respecto a la obra de George Lucas, que sirve como referente al proyecto de creación de personajes y criaturas. También crearon el catálogo de investigación de esta colección y dos libros que tratan sobre el poder de la mitología en <<Star Wars>>. En estos libros se analiza e investiga el desarrollo de la invención de George Lucas, con ayuda de curadores, artistas e investigadores quienes analizan y fundamentan la importancia de la mitología en esta película, que da como resultado una serie de personajes con personalidad universal.



*Stormtroopers / Fans disfrazados en New York días previos al estreno de 1 Primer Capítulo de la saga, 2006.*

- Joe Johnston uno de los creadores << Star Wars>>.



*Stormtroopers y George Lucas / New York en estreno del Primer Capítulo de la saga, <<Star Wars>> 2006.*

# Creación de personajes y animación

## Mitos y leyendas retomados por George Lucas



Imagen al centro, Snowspeeder / nave rebelde - Creador Terry Choster, <<Star Wars - The Empire Strikes Back>> ,1973.

La exposición y análisis que realizan Mary Henderson y Beatrice Sartori, conjuntamente con un equipo de más de veinte colaboradores, retoma los escritos de George Lucas y la saga de la serie <<Star Wars>>, para narrar visualmente los medios utilizados por el equipo de producción de Lucasfilms, mostrando como se conjunta una posible leyenda norteamericana.

Así como los griegos retomaron historias árabes, como donde el pequeño príncipe heredero al trono tendrá que ser escondido, ya sea protegido por sus súbditos o mezclado con sus enemigos dando origen a historias como: Hércules, Jasón y Perseo, leyendas que serán retomadas por los romanos en Rómulo y Remo y posteriormente los judíos lo harán en Moisés, y serán también, inspiraciones para los católicos, sajones y germanos. Esta fórmula comprobada para lograr un impacto directo en los espectadores, será utilizada en <<Star Wars>>, historia basada en estos principios.

George Lucas conocedor de mitologías y leyendas, supo al igual que Tolkien y muchos otros escritores de *Ciencia Ficción*, crear una historia con mezclas clásicas guiando a su equipo visual en la realización personajes que fuesen creíbles, basados en seres anteriormente creados, pero



Stormtroopers / Fans disfrazados en Perú, México y New York días previos al estreno del Primer Capítulo de la saga, <<Star Wars>>, 2006.

# Creación de personajes y animación

## Mitos y leyendas retomados por George Lucas



*Hoy día existen clubes de fans oficiales o independientes, tiendas especializadas sobre estas películas, en donde se venden desde juguetes de colección, trajes, libros y promocionales. Además existen páginas Web, con más de 15,400 páginas sobre el tema, de estos portales uno es oficial.*

adaptados y modificados con una visión futurista, e impactante personalidad.

Recordando visualmente que cuando inicia la aventura de la saga de <<Star Wars>>, una nave es capturada por otra mucho mas grande (Un imperio se impone al mas débil), se observan soldados con pequeñas armas, (quienes solo cuentan con cascos y no con armaduras), de repente luces y sonidos emergen desde una parte de la nave, para enfocar la impactante entrada de los soldados Stormtroopers, vestidos con armadura blanca, quienes capturan la nave, de repente un personaje con vestimenta negra y una capa que cubre todo su cuerpo aparece en escena, es Darth Vader (mas alto que sus soldados) quien dirige, coordina la toma militar y la captura de la princesa de la historia.

En 1977, esta escena de menos de 5 minutos impactó y creó toda la fascinación por una cultura galáctica y futurista. El éxito se debió, al adecuado manejo de iconos y símbolos al igual que metalenguajes minuciosamente armonizados y manipulados basados en antiguas culturas y leyendas que hacen que sea la punta de lanza de la Cultura Pop Norteamericana. George Lucas, no solo supo guiar a la compañía en la realización de las películas, él innovó el uso de la mercadotecnia en la cinematografía.



*Stormtroopers / Ejército de 121 fans en New York estreno del Primer Capítulo de la saga, <<Star Wars>>, 2006.*

A continuación expongo brevemente algunos Mitos y Leyendas, material para especialistas que es retomado por George Lucas en su empresa Lucasfilms donde produce criaturas y personajes que influyen e impactan al mundo real.

# Creación de personajes y animación

## Mitos y leyendas retomados por George Lucas

### ***Mitos, arquetipos, estereotipos y héroes***

La mayoría de las historias parten de una lucha básica: el bien contra el mal, lo opuesto, una historia busca solucionar el equilibrio de la dualidad. George Lucas utiliza en esta serie de películas los elementos antagónicos de mitos y leyendas, el fuerte contra el débil, el hombre contra la máquina, la luz y la oscuridad, batallas interestelares y duelos espirituales de sables láser, los cuales sorprendieron al propio Akira Kurosawa.

Los héroes en la saga son “La Fuerza,” campo místico que gira en toda la serie, recordemos que estamos en una galaxia muy lejana, por lo tanto cosas tan fantásticas como campos místicos y viajes interestelares están permitidos, es “La Fuerza” la que rodea todo lo que está vivo y que se encuentra en todo lo existente, gracias a esta energía el equilibrio entre los seres de la galaxia existe y se mantiene unida a ella. “La Fuerza” esta conformada por seres vivos llamados midiclorianos.

El ser vivo que los posea, con entrenamiento físico y mental llegará a dominarla y cuidar el orden. El clan que fue elegido para ejercer y cuidar el orden de las galaxias son los Jedi, solo ellos usan “La Fuerza” como defensa propia y defensa de la República Galáctica. Algunos Jedi no estaban de acuerdo con la Orden de “La Fuerza” y después de mucho discutir dejaron la Orden, a estos Jedi más tarde se les llamará “Sith”.

Los Sith son el lado oscuro de “La Fuerza”, ellos empezaron a utilizar los poderes de los que disponían para hacer el mal, la saga nos cuenta en seis capítulos la caída de la república y la redención del Jedi más poderoso de la galaxia. Al igual que los mitos, George Lucas enfocó su historia a “el elegido”, que según las profecías debía dar equilibrio a “La Fuerza”, acabar con el mal y traer la paz al universo imponiendo de nuevo, la república.



*Lucas retoma la mesa redonda del Rey Arturo, donde Siegfried, héroe germano mata dragones para proteger a su pueblo y a Wilhelm Tell, héroe suizo que defendió su reino de los Austriacos, con ayuda de siete guerreros elegidos.*

# Creación de personajes y animación

## Mitos y leyendas retomados por George Lucas

Anakin Skywalker personaje que fue descubierto cuando era un esclavo y que para continuar sus sueños, dejó a su madre para convertirse en Jedi. El afán de poder y dominio hace que la nobleza de Anakin Skywalker caiga al lado oscuro y se convierta en Darth Vader, tras años de maldad en la batalla final de la Alianza Rebelde su hijo Luke Skywalker se enfrenta a él y al Emperador. Luke Skywalker al confrontarse con Darth Vader, hace que Anakin Skywalker reaccione, enmendando sus errores, matando al emperador y con ello logra el triunfo de la república.

En los personajes, tanto héroes como villanos, Lucas representa diferentes estereotipos de la realidad social y étnica, enfatizando características o encubriéndolas, para que el receptor reciba mensajes subliminales. Un ejemplo de los estereotipos manejados por Lucas, son los personajes: saqueadores de "Tusken", que sin mucho trabajo se identifican con arabes o turcos y Tusken ciudad en arenas llenas de violentos nómadas, como lo nombra Luke, también tenemos a unas criaturas tímidas y codiciosas que se dedican a la recolección de chatarra, estos seres de pequeño tamaño y de acentuado color café con trajes y carrilleras, son el arquetipo de los mexicanos.



### La magia del talismán

La mitología invariablemente maneja los talismanes, el héroe recibe un talismán mágico o un amuleto para que lo guarde y le asista en su camino. La idea de una espada mágica aparece muchas veces en las leyendas, simbolizando el poder que da a quien lo lleva, y el derecho de imponer su autoridad. Obi-Wan Kénobi, le da a Luke Skywalker la espada de su padre, de la misma manera que Excalibur representa el poder del Rey Arturo. La portación de un elemento mágico, permite al héroe afrontar peligros que una persona común no podría solucionar.

# Creación de personajes y animación

## Mitos y leyendas retomados por George Lucas

El sable láser es una antigua arma tradicional de los Jedi. Construir un sable láser que funcione es uno de las dificultosas pruebas que tienen que pasar los iniciados Jedi. Conseguir alienar los inalienables cristales que dan poder al sable prueba la sensibilidad con “La Fuerza”. Los sables láser que construyen los aprendices Jedi, suelen parecerse a los que llevan sus maestros como signo de respeto. De la misma manera como la espada del Rey Arturo fue retomada por el Rey Ricardo Corazón de León.

Al igual que los Samuráis quienes tenían un estricto código de comportamiento, los guerreros Jedi retoman esta característica, de igual manera que los sables Samuráis eran el honor del guerrero y del clan, lo son para los Jedi.

### El maestro guía al héroe

Aunque tiene un aspecto poco imponente, el sabio maestro Jedi “Yoda” es muy poderoso con “La Fuerza”. Sus años de contemplación le han dado una visión profunda de las cosas y habilidades extraordinarias. Uno de sus grandes retos es el entrenamiento de Luke Skywalker, que llega a Dagobah impaciente por entrenarse y convertirse en Jedi. Yoda le inculca la fé, la paz y la armonía con “La Fuerza”. Para su último discípulo, Yoda imparte las tradiciones Jedi que son la última esperanza de la galaxia.

La filosofía Jedi comparte similitudes con el Budismo Zen, que sostiene que la verdad y la luz pueden ser encontradas a través de concentración interior y auto enseñanza. En Japón el entrenamiento Budista Zen de los monjes combina la meditación con técnicas del Jujitsu. Muchas películas contienen este arquetipo, como lo son las películas de karatecas como <<Kárate Kid>> y <<Ninja Americano>>, historias que tienen un héroe que aprende de uno anterior para poder tener un as bajo la manga y ganar al final, George Lucas supo utilizar este arquetipo en la saga.



*Yoda, Creador Ralph Mc Quarrie para <Star Wars>.*

# Creación de personajes y animación

## Mitos y leyendas retomados por George Lucas



### El elegido y el destino

Un mito muy extendido es el del elegido, el salvador, como Jesucristo por ejemplo, el que cuentan las sagradas escrituras, las profecías, aquél que traerá la paz al universo, a la Tierra, el equilibrio en “La Fuerza” o dónde sea. En este caso es Anakin Skywalker, Qui-Gon Jinn lo dice: “es el elegido”. George Lucas supo variar la historia, pues el elegido que tenía que llevar la paz a la Galaxia, por poco mata a todos los Jedi, al final, él es quien mata al Emperador, en un acto desesperado por salvar a su hijo y de paso salvarse a sí mismo, acabando con el último reducto de la maldad en el universo, ya puede descansar en paz, pues será recordado como el héroe de <<La Guerra de las Galaxias>>.

El héroe siempre desconoce su destino, tampoco sabe nada de su pasado, se considera una persona con una vida normal y cotidiana, hasta que alguien le dice que no es así, ése es el sabio o guía. El sabio es una figura que representa algo más que un anciano, cuenta con el conocimiento antiguo de todo, es la voz de la experiencia, idoneo para ayudar al héroe en su viaje. El Sabio explica al héroe que no es un hombre común, él es descendiente de reyes, la sangre que corre por sus venas es diferente, por esa condición está obligado a hacer lo que el destino le depara. George Lucas, manejó los argumentos clásicos como: <<Jasón y los Argonautas, Perseo y Atenea, Hércules ó La Odisea>>, de igual manera como la leyenda de <<Robín Hood>> está influenciada, siempre contando con un sabio, un oráculo y su arma legendaria, de la misma forma que la leyenda del <<Rey Arturo y Merlín>>, quien guía a Arturo y le da una espada mágica, Excalibur.

En la mayoría de mitos el héroe pierde esa ayuda antes de completar su camino, (Perseo y Jasón) forzándolo a desarrollar sus propias habilidades. En la Leyenda del <<Rey Arturo>>, Merlín cuenta a Arturo su destino para unir el reino y utiliza sabiduría y magia para ayudarlo, más



*Snowspeeder / nave rebelde - Creador Terry Choster, <<Star Wars - The Empire Strikes Back>>, 1973.*

# Creación de personajes y animación

## Mitos y leyendas retomados por George Lucas

tarde Merlín desaparece aunque sigue aconsejándole invisiblemente en tiempos de peligro. Muerto por Darth Vader, Obi-Wan desaparece y de igual manera que Merlín, cuida de Luke Skywalker, apareciendo para inspirarle en momentos cruciales. Tolkien también retoma en <<El Señor de los Anillos>>, estas leyendas clásicas, Frodo es guiado por el mago Gris.



### El héroe rescata a la princesa

Entrar en un laberinto o luchar contra un dragón, son obstáculos que el héroe debe superar en el curso de su aventura. Cuando Luke Skywalker y sus compañeros buscan el planeta Alderaan, el Halcón Milenario es capturado por la Estrella de la Muerte, ya adentro, tienen que atravesar infinidad de pasillos y habitaciones, por casualidad Luke Skywalker descubre que la Princesa Leia está cautiva en la estación y decide salvarla, Luke Skywalker y Han Solo tienen que encontrar un camino entre el laberinto que representa la Estrella de la Muerte a su nave, para escapar de la misma manera que el héroe griego Teseo lo hace a través del laberinto del Minotauro, e igual que Sir Lancelot rescata a la princesa Elaine.

Los mitos casi siempre utilizan princesas y reinas afligidas. En las historias de oriente las reinas muchas veces son guerreras. George Lucas supo manejar en el personaje de la reina Amidala, ambas formas de comportamiento. Cuando hay que escapar del peligro o viajar de incógnito, muchos héroes y princesas se disfrazan. La Reina Amidala se disfraza de Padmé, consejera de confianza, permitiéndole así pasar desapercibida.

La figura de la mujer fuerte es una constante en <<Star Wars>>, según George Lucas, construir personajes femeninos ayuda a la historia a tener un equilibrio y una aceptación por parte del receptor. Aunque solo sean las de sangre real, ya que los demás personajes femeninos protagonizan casi siempre un papel sumiso y afligido.



# Creación de personajes y animación

## Mitos y leyendas retomados por George Lucas



### Compañeros míticos

El héroe comienza su viaje solo con su oráculo y su guía, más tarde encontrará compañeros que le acompañarán en su lucha. Luke Skywalker encuentra a los dos androides y después en la cantina de Mos Eisley, dos contrabandistas Han Solo y Chewbacca se sumarán en su aventura. George Lucas retomó estas características de la leyenda <<Jasón y los Argonautas>>. Jasón fue asistido por los más famosos acompañantes en la historia de la Mitología Griega, Hércules y el barco llamado Argos, ellos navegaron con la misión de capturar el vello cino de oro, Medea se enamoró de Jasón, en <<Star Wars>>, no fue así, ya que Leia es hermana de Luke Skywalker.

El héroe mítico generalmente es acompañado por un loco. En <<Los 7 Samuráis>>, Gyu (Toshiro Mifune) protagoniza a un loco, que finalmente y gracias a él pueden terminar su misión los samuráis, en <<Star Wars>> son: C-3PO, Jar Jar Binks y los Ewoks, y gracias a ellos la Alianza Rebelde consigue destruir el campo de fuerza de la estrella de la muerte y ganar la batalla final.

### El mítico romance



El héroe generalmente tiene una unión mística con una mujer, claro después de ser diferente que los demás, tiene que demostrar que él la merece. La Princesa Leia y Han Solo, son dos héroes ligados, que dentro de la saga van descubriendo que Han Solo puede dejar de ser individualista y egoísta, convirtiéndose en un apasionado luchador por la rebelión. En la mitología clásica el caballero Tristán y la novia del Rey llamada Iseut se enamoran profundamente, después de beber una copa que contenía una poción mágica. Iseut se casó con el Rey y Tristán con otra mujer, herido en batalla, Tristán pidió que viniese Iseut, pero su mujer celosa le mintió y le dijo que no iba a venir, así que Tristán muere de desesperación, en las leyendas

# Creación de personajes y animación

## Mitos y leyendas retomados por George Lucas

Artúricas, Sir Lancelot se enamoró secretamente de Geneveva, la Reina del Rey Arturo, su amor estaba predestinado, Lancelot fue castigado por haber denegado el sagrado Grial después de años de estarlo buscando, cuando el Rey Arturo murió, Geneveva se fue a reclusión y Lancelot se volvió ermitaño, muriendo solo en el bosque.



En <<Star Wars>> al principio parece que Han Solo y Leia son totalmente opuestos, ella es una princesa nacida en la alta sociedad y él es un contrabandista, al final de la saga, se sugiere que al igual que la republica se restablece, estos dos héroes estarán unidos, en el libro de <<Star Wars>>, tienen hijos que mas tarde lucharán como Jedi.

### El Pegaso del héroe

Así como Perseo tenía su Pegasus, Jasón su barco Argos, Ben Hur su cuadriga, Ulises su caballo, los Vikingos sus barcos y tantos mitos mas emplean estos elementos, con los que consiguen ganar batallas, rescatar princesas o simplemente escapar de los peligros, como parte esencial de la historia. Sin duda George Lucas tenía que proporcionarle a sus héroes sus propias naves, Luke Skywalker cuenta con un X-Wing, en el ataque a la primera Estrella de la Muerte, Han Solo cuenta con su Halcón Milenario y Anakin con su Vaina, para correr en competencia tipo Circus Maximus, Darth Vader cuenta con la TIE-XI y finalmente la Esclavo-1 de Boba Fett.

### El mítico dragón y la carbonita

La batalla del héroe es frecuentemente contra un poderoso enemigo en forma de una enorme bestia, que por coincidencia se encuentra en el camino que recorre el héroe. Los dioses en las leyendas griegas se mostraban amables con los mortales que enfrentaban a los monstruos, ellos encontraban manera de ayudarles y premiarlos. De la misma forma “La Fuerza” ayuda a Luke Skywalker, un



# Creación de personajes y animación

## Mitos y leyendas retomados por George Lucas



momento para situar esta característica es cuando el Jedi esta en la cueva con el Wampa y Luke escapa tras cortarle un brazo. Después de esta aventura, Luke, lucha y destruye el AT-AT, al igual que Sansón luchó contra leones y Siegfried mataba al dragón Fafnir, Luke Skywalker luchará contra el Rancor, al estilo de San Jorge pero sin lanza ni sable.



La posibilidad de convertir a un ser en piedra, forma parte de los mitos es Perseo quien enfrentó a Medusa ante este riesgo, en <<Star Wars>>, Lucas retoma el mito, es Han Solo, el que enfrenta la carbonita, utilizada para transportar gas Tibanna congelado el cual puede mantener formas de vida en animación suspendida, siempre y cuando se sobreviva al proceso de congelación; el héroe no esta presente en ese momento, se encuentra en otros problemas y aventuras. No habría una historia mítica sin recordar a Judas, quien traiciona a su señor Jesucristo por hacer lo que él creía que estaba correcto, de igual forma Lando Calrissian, traiciona a Han Solo, entregándolo a Darth Vader en la Ciudad Nube.



Luke Skywalker al volver a su planeta natal después de terminar su entrenamiento como Jedi (Tatooine), prepara su primer acción que será salvar a su amigo Han Solo de las garras de Jabba el Hutt, cuando aparece sólo con las sencillas ropas que llevan los Jedi, signo de que ha conseguido llegar al final de su camino espiritual. En este episodio, George Lucas retoma la historia mítica de Odisseo, quien después de veinte años retorna a su casa, y Penélope (su esposa) esperó fielmente su regreso, sin creer que hubiera muerto.



*Snowspeeder / nave rebelde, Creador Terry Choster, <Star Wars - The Empire Strikes Back>, 1973.*

# Creación de personajes y animación

## Mitos y leyendas retomados por George Lucas

### Rómulo y Remo

Mito de los fundadores de Roma, dos gemelos herederos de gran linaje que al encontrarse abandonados consiguen sobrevivir siendo amamantados por una loba. En *Star Wars*, los gemelos de origen noble son Luke y Leia (nótese que sus nombres también comienzan con la misma inicial), quienes son hijos de la Reina Amidala y Anakin Skywalker, que al volverse al lado oscuro son escondidos de su padre para evitar que ellos sufran el mismo destino o que sean asesinados por el Emperador.



*Snowspeeder / nave rebelde - Creador Terry Choster, <<Star Wars - The Empire Strikes Back>>, 1973.*

### El ángel caído

Muchas historias narran el mito del ángel caído, el que reniega de la orden a la que pertenece para hacer la lucha contraria, es decir, hacer el mal, Tolkien en <<El Silmarilion>>, <<El Hobbit>>, y <<El Señor de los Anillos>> nos relata de Mordor, la tierra del mal donde reina uno de los dioses de la Tierra Media que no estaba de acuerdo con los demás y decide hacer el mal creando sus propias criaturas malignas. Tolkien menciona que Mordor era el hogar del ángel caído por excelencia (Lucifer). La caída y la redención son temas principales de la saga. Es la historia de como Anakin Skywalker, en un momento de debilidad alimentado por el miedo, la confusión, el orgullo del triunfo, el amor y los celos; es seducido hacia el “Lado Oscuro de la Fuerza”, es la historia de como el hombre bueno que aún quedaba en él, lucha por salir a la superficie, liberarse de sus fantasmas, miedos y odios, como en <<La divina comedia>> de Dante Alighieri.



*Anakin Skywalker por Ralph Mc Quarrie para <<Star Wars >>.*

# Creación de personajes y animación

## Mitos y leyendas retomados por George Lucas

### El padre

En su largo camino, el héroe mítico a veces necesita hacer las paces con su padre para lograr su completo aprendizaje. Luke Skywalker tiene que demostrar que es un Caballero Jedi con fuerza y carácter, frente a Darth Vader. Creando al final un duelo de espadas épico, Darth Vader se da cuenta que los poderes de su hijo se han vuelto más poderosos que los suyos y cae vencido, perdiendo ambos la mano derecha. En la mitología romana, el héroe Aeneas quiso ver a su padre muerto por última vez, con una rama dorada como ofrenda a Persefonia, (Reina del inframundo), pero antes tiene que encontrarle, finalmente ve el espíritu de su padre pero al abrazarlo, sólo abraza el aire, aún así pudieron hablar y Anchises, el padre se maravilla de que su hijo fuera a convertirse en el primer rey de Roma.

El acto de quitarle la máscara a Darth Vader es símbolo de su liberación del lado oscuro de “La Fuerza”, Luke Skywalker ya no teme a su padre y puede verle como una persona humana, en los últimos momentos antes de morir, Anakin Skywalker mira a Luke con sus propios ojos, y no con los de su máscara. Este final está inspirado en la leyenda de Sir Lancelot, el mejor amigo del Rey Arturo, que tuvo un hijo ilegítimo llamado Galahad, padre e hijo se reconciliaron años más tarde cuando el Grial fue negado a Lancelot garantizado a Galahad, que era el más puro de todos los caballeros, según el oráculo.



*Fan disfrazado de Darth Vader y Artista del reparto en New York días previos al estreno del Primer Capítulo de la saga, 2006.*

# Creación de personajes y animación

## Mitos y leyendas retomados por George Lucas

### La victoria final

El viaje concluye y Luke Skywalker ha cumplido su cometido, el Emperador y el mal que radiaba de él han sido destruidos, gracias a una última llamada de sentimiento de Darth Vader hacia su hijo, los compañeros del héroe, Han Solo, la Princesa Leia y Chewbacca, se relajan con Luke en la luna santuario de Endor, mientras tumultuosas celebraciones empiezan en las ciudades de toda la galaxia, tirando esculturas del Emperador, imágenes similares a las presenciadas en la realidad en la ex Unión Soviética con las imágenes de Lenin y más recientemente en el Irak contemporáneo con las imágenes de Sadam Hussein.

Después del viaje de muchos años, el valiente Sir Galahad liberó su tierra de la miseria y la pobreza encontrando el castillo del Grial sagrado, símbolo de pureza y coraje, sólo Galahad era merecedor de tocar el Grial. La experiencia fue tan espiritual que ya no quiso vivir más en el mundo. Mientras los Rebeldes celebran la caída del Emperador, Luke quema la armadura de su padre en una pira funeraria. En la mitología y en muchas religiones estas quemaduras representan la purificación del alma, liberándola para que alcance el cielo.

Para Luke Skywalker la victoria es mayor, porque ha ganado la libertad de la galaxia y ha restaurado el espíritu de su padre al lado bueno de “La Fuerza”, aunque también es un día triste porque finalmente ya que había encontrado a su padre, y ahora tiene que perderle.



Luke Skywalker y Darth Vader,  
<<El Retorno del Jedi>>

VVAA:



Bouzereau Laurent, Cómo se hizo Star Wars, ( Episode I - LA AMENAZA FANTASMA ), Editorial Norma, Madrid, 2000.  
 Lewis Ann Margaret, Star Wars, The essential guide to Vehicles and Vessels, Editorial Del Rey, Canadá, 2000.  
 Lewis Ann Margaret, Star Wars, The essential guide to Alien Species, Editorial Del Rey, Canadá, 2000.  
 Lewis Ann Margaret, Star Wars, The essential guide to Droids, Editorial Del Rey, Canadá, 2000.  
 Lewis Ann Margaret, Star Wars, The essential Chronology, Editorial Del Rey, Madrid, 2000.  
 Lewis Ann Margaret, Star Wars, The essential guide to Planets and Moons, Editorial Del Rey, Canadá, 2001.  
 Lewis Ann Margaret, Star Wars, The essential guide to Weapons and Technology, Editorial Del Rey, Canadá, 2000.  
 Lewis Ann Margaret, Star Wars, The essential guide to Characters, Editorial Del Rey, Canadá, 2000.  
 Lippincott Gary A, The Fantasy Illustrator's Technique, Editorial North Light Books, EUA, 2001.  
 Lucas George, The Art of Star Wars, ( Episode IV ), Editorial Del Rey Book, Primera Edición, New York, 1994.  
 Lucas George, The Art of Star Wars, ( Episode V ), Editorial Del Rey Book, Edición Especial, New York, 1998.  
 LucasGeorge, The Art of Star Wars, ( Episode VI ), Editorial Del Rey Book, New York, 1998.  
 Lucas George, Star Wars vistas en sección de vehículos y naves, ( Episode IV ), Editorial Zeta, Italy, 1999.  
 Lucas George, Star Wars Diccionario visual de armas y personajes, ( Episode IV ), Editorial Zeta, Italy, 1999.  
 Peterson Lorne , George Lucas, Rick McCallum y Phil Tippett, Sculpting a Galaxy: Inside the Star Wars Model Shop, Editorial Afterword Company, EUA, 2000.  
 Rinzler J.W., The Making of Star Wars: The Definitive Story Behind the Original Film, Editorial Aurupress, UK, 2003.  
 Tincknell Cathy and John David, Star Wars, The Power of Myth, Lucas Books, New York, 2003.



**Método de creación de personajes**

# Creación de personajes y animación

## Método de creación de personajes

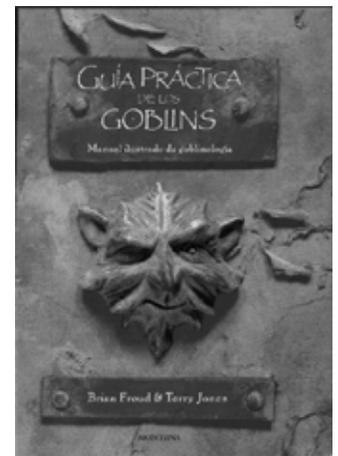


El método de creación de criaturas y personajes que “La Tienda de la Criatura” (Empresa fundada y dirigida por Jim Henson), comienza con el desarrollo de imágenes conceptuales basándose en un informe inicial del director y del escritor. En algunos casos se conceptúan las características del mundo donde habitarán los personajes, sin olvidar las costumbres que éstos tendrán. Basándose en los fenómenos científicos, se producen bocetos y schematics (personajes a color), antes de que el plan final se alcance, aproximadamente se manejan 10 personajes con sus 30 bocetos opcionales, para cada una de las criaturas. En la película de Laberinto, se desarrollaron 242 personajes, lo que significa que de cada uno, se hicieron diez desarrollos visuales, dando 2420 bocetos, donde los 242 personajes tendrían sus 30 bocetos que significan 7260 ideas visuales, para toda la película, incluyendo solo a los personajes. En el caso de los ambientes, fueron más de 60 proyectos, que incluyen las maquetas del Laberinto y el Castillo Goblin.

Una vez seleccionado y terminado el personaje, el trabajo pasa al sistema gráfico por computadora para desarrollar las modificaciones del design/colour, donde se escogerán los colores y se manejarán estilos de paletas de color de acuerdo a los fondos y ambientes. Muchas veces las



<<Faeries>>, Brian Froud and Alan Lee , esbozo - Para Jim Henson the brownie, 1992.



<<Guía Práctica de los Goblins >>, Brian Froud & Terry Jones ,1997.

Página anterior:  
Brian Froud & Terry Jones  
esbozos - Para Jim Henson -  
Qüever , 1995.

# Creación de personajes y animación

## Método de creación de personajes

pantallas “Blue Screem” (Pantalla Azul), limitan sus colores a los que mejor darán resultados. Una vez seleccionado totalmente el personaje, se imprimen y se manejan para los directores de desarrollo de esculturas e imágenes tridimensionales, estos personajes forman la base, para las figuras físicas y digitales.

Se crean modelos pequeños “The Maquettes” figuras esculpidas y pintadas que sirven de referencia para los animatronic’s y para la escultura digital, escaneándolos en 3D, son desarrollados de manera de animación tipo Maya -software-. Este método es el más impactante y el más caro para la referencia de compra del cliente y de la directiva de la película, este método es utilizado también por los creadores de juegos por computadora: <<Cubo, Sega, Play-station y Westwood>>, muchas veces con un gran presupuesto superando los 20 millones de dólares.



### Vigilancia de Postproducción

Cada proyecto que “La Tienda de la Criatura” realiza, cuenta con un grupo de vigilancia de efectos especiales - la VFX-. Este grupo tiene como fin cuidar cada uno de los detalles de planeación de técnicas, si alguna de estas tiene alguna avería o mal funcionamiento, este departamento lo resuelve. Para el manejo de los Animatronics, el grupo se encarga del registro de actores, marionetistas y dirección de la tripulación del equipo físico de cómputo.

La vigilancia de - VFX - incluye la planificación de Post-producción digital, ejemplos que se manejan en “La Tienda de la Criatura” son: la destrucción de la película después de ser modificada y usada por Postproducción ya que solo así existirá una copia modificada y no se corre el riesgo de que después exista en el mercado negro una segunda película. Las películas que contaron con este servicio fueron: [Le Pacte Des Loups] (La Hermandad de Lobos), <<Jack>> de Jim Henson y <<El Beanstalk, La Historia Real>> para CBS Televisora.



*Yelmo de un orco, dibujo de Warren Mahy para la New Line Cinema <<El Señor de los Anillos>>.*

# Creación de personajes y animación

## Método de creación de personaje



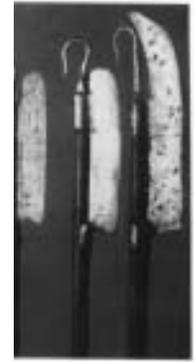
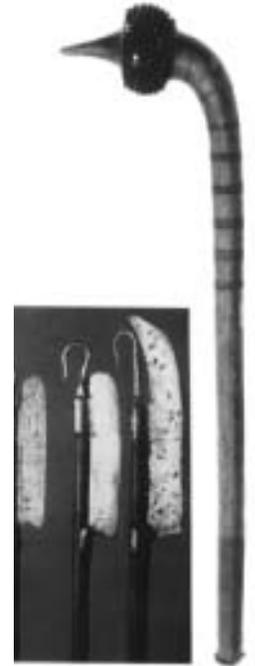
### La investigación y desarrollo de los personajes

El Departamento de Efectos Digitales de la “Tienda de la Criatura” lleva a los límites de animación creativa para producir nuevos niveles de actuación del tiempo real y realismo de la fotografía.

Las herramientas se han desarrollado, la animación de la criatura se controla a través de sistemas de la actuación que se diseñan primero para el animatronics, en lugar del empleo de las técnicas del keyframe tradicional, permitiendo a la animación más espontaneidad con el peso, inercia y velocidad del tiempo real para el movimiento del personaje.

La actuación con “Mando Sistema Digital Henson” es un descendiente directo del animatronic controlado por marionetistas, aproximadamente cinco por personaje. Este sistema permite la integración sin costura de movimiento controlado con equipo de cámaras de mando de movimiento. “La Tienda de la Criatura”, ha desarrollado el único “texturing”, que ayuda a formar como una herramienta creadora de piel y plumas, apoyada por “situación-sourced,” que es la herramienta que conforma las estructuraciones de la iluminación medio ambiental que ayuda a crear una fotografía de las criaturas animadas, con una mirada hiperrealista.

Otra herramienta es “El Henson Actuación Mando System”, que permite a un solo titiritero, controlar todos los rasgos importantes que definen la personalidad de un carácter físico o digital de la criatura. Fué el primer sistema que se construyó para el funcionamiento del perro que habla, en <<El Cuentista>> en 1986. Este sistema ganó un Premio de la Academia para la Ciencia y Diseño en 1992 y se ha rediseñado desde entonces, puede usarse con “Performance the Time Real Revise Suite” que combina la actuación con la capacidad del discurso, como la sincronización del labio con el discurso pre-grabado.



*Imagen:*  
Tusken Raider, diseñado por Richard Dawking para <<Star Wars>> en 1977, que retoma como armas, el totokia, garrote utilizado en las islas Fidji (imagen superior derecha) y los lochabers o bicheros de combate utilizados por los soldados escoceses de la Edad Media, (imagen superior izquierda).

# Creación de personajes y animación

## Método de creación de personajes

### Animatronics / Efectos de Criaturas



Stan Winston Studio / Equipo digital ILM - Animación - <<Jurassic Park>>.

Animatronics es el arte de usar la tecnología físicamente para la animación de objetos. El primero en usar esta palabra fue Walt Disney, significa la fusión de animación y electrónica, hoy se usa como una frase para representar toda combinación de tecnologías físicas, empleadas en la creación de vida de los objetos inanimados. La importancia del artista *Fantasy Art*, es que en el diseño y creación de personajes, retoman la fisonomía y ergonomía física, permitiendo una adecuada conformación de la estructura, con el fin de que el Animatronic adquiriera un gran desarrollo físico hipérrrealista. Un adecuado estudio muscular es el secreto para la elaboración del Animatronic.

### La Animación de la Criatura

Los sistemas digitales pueden desarrollarse de una escultura tradicional en arcilla que después se modelan para los sistemas digitales -Maya y XSI-, desarrollados en “La Tienda de la Criatura”, estos permiten dirigir una criatura, creándole vida como a un artista real. El sistema de animación de actuación se integra totalmente con los keyframe que son más tradicionales y los directores adquieren flexibilidad para la creación de escenas. Esta animación digital puede verse en la serie <<Jasón y los Argonautas>> de Hallmark Channel, <<Cazos de Cheez, La Carpa Dorada de Toyota y Le Pacte Des Loups>>.

### Efectos de Animación

Los sistemas digitales Maya y XSI, ofrecen efectos reales de polvo, fuego, agua, nubes, pájaros, hojas, extensiones fijas y medio ambientales. Estos efectos se presentaron en la película <<Momia 2>>, donde el Rey Escorpión funda su paraíso, cuya conformación de la selva es creada con el sistema digital Maya.



Faeries de Brian Frond y Alan Lee, esbozo, <<Faerie>>, 1995.

# Creación de personajes y animación

## Método de creación de personajes



### Compositing

Compositing digital, es el sistema DS ÁVIDO, que crea efectos de Temblores y la ilusión de conmoción. Los ejemplos incluyen las películas: <<Le Pacte Des Loups>>, <<Misión a Marte>>, <<El Mr Ripley Talentoso>> y <<La Muchacha del Cumpleaños>>.



Stan Winston Studio / Equipo digital ILM - Animación - <<Jurassic Park>>.



### Hydraulics

Se utiliza esta tecnología hidráulica para mover criaturas pesadas o crear efectos con gran velocidad y sutileza. Se controlan estos formularios de actores hidráulicos como en un sistema de la actuación común. En los recientes años “La Tienda de la Criatura”, ha desarrollado su propia y única manera de controlar los sistemas hidráulicos, para el uso en los Animatronic y equipos de efectos, combinando el poder que va de unos motores de Servo a diez toneladas de potencia. Esta tecnología hidráulica fue utilizada para Nessie en el <<Lago Ness>>, <<Los cerdos en la Granja del Animal>> y la bestia en <<Le Des Pacte Loups>>.



### Base / Motion

“La Tienda de la Criatura” ha diseñado y construido una mesa de movimiento con eje, unido al sistema de “Henson Actuación Mando System” habilitando el Compositing exacto y resolviendo situaciones en donde un actor interactúa directamente con las creaciones digitales. Este sistema se utilizó por la Warner Bros en la película <<Harry Potter y la Piedra filosofal>>.

Stan Winston Studio / Equipo digital ILM, animación, <<Jurassic Park>>.



VVAA:

Brinkmann Ron, The Art and Science of Digital Compositing (The Morgan Kaufmann Series in Computer Graphics), Editorial AOL, EUA, 2004.

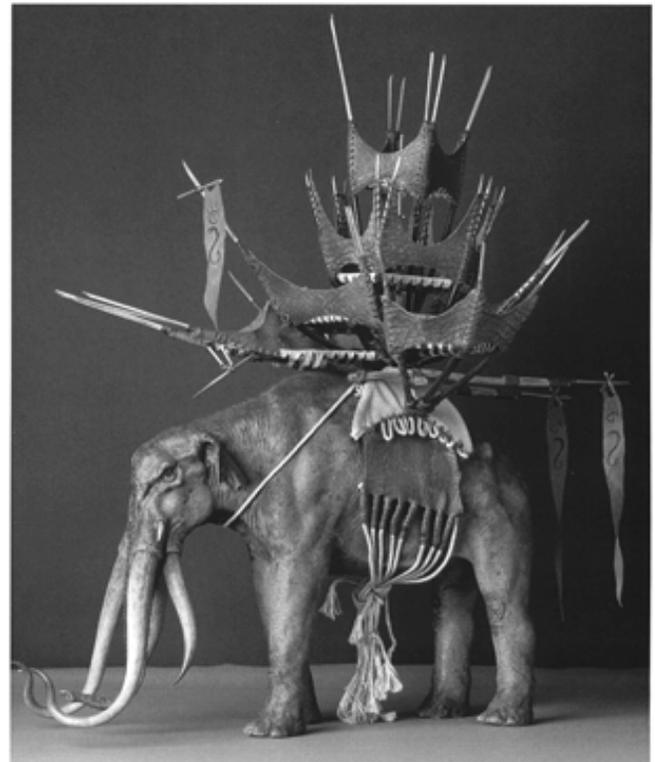
Burum Stephen H., American Cinematographer Fantasy, Editorial Star Magic, EUA, 1992

Ernst Bruno, ¿Qué son y cómo funcionan los equipos de trabajo?, Revista Digital de Educación, Argentina, 2002.

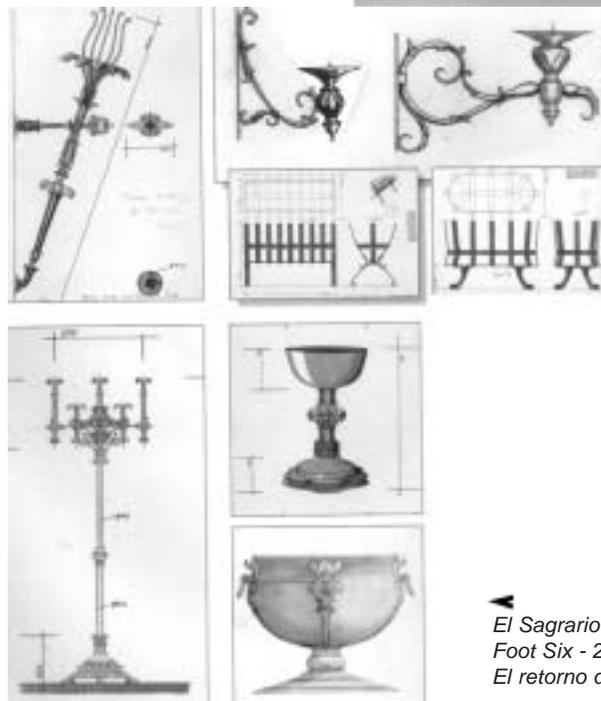
Froud Brian y Jones Terry, Guía Práctica de los Goblins, Editorial Montea, Madrid, 1998.

St.Pierre Stephanie, Creator of the Muppets and The Story of Jim Henson, Editorial Bantam, New York, 1997.

Shay Don-Duncan Jody, Así se hizo Jurassic Park, Editorial Cúpula, Barcelona – Perú, 1992.



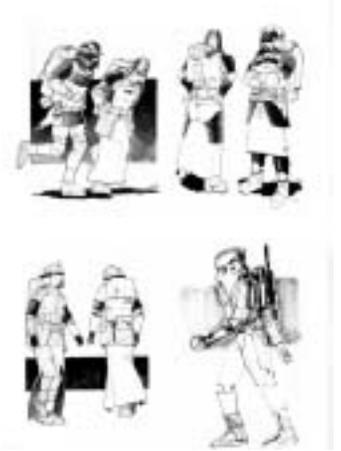
Mumak / Dibujo y Maqueta - Creador Shaun Bolton - Maqueta Sourisak Chanpaseuth 2001-2005, <<El Señor de los Anillos - El retorno del Rey>>. ▶



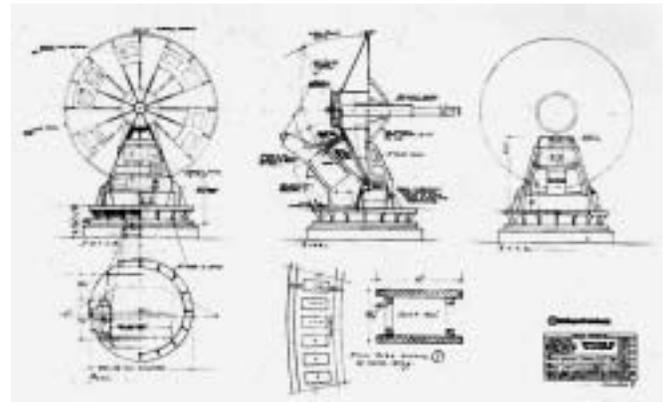
◀ El Sagrario / Diseños - Departamento artístico Three Foot Six - 2001-2005, <<El Señor de los Anillos - El retorno del Rey>>.



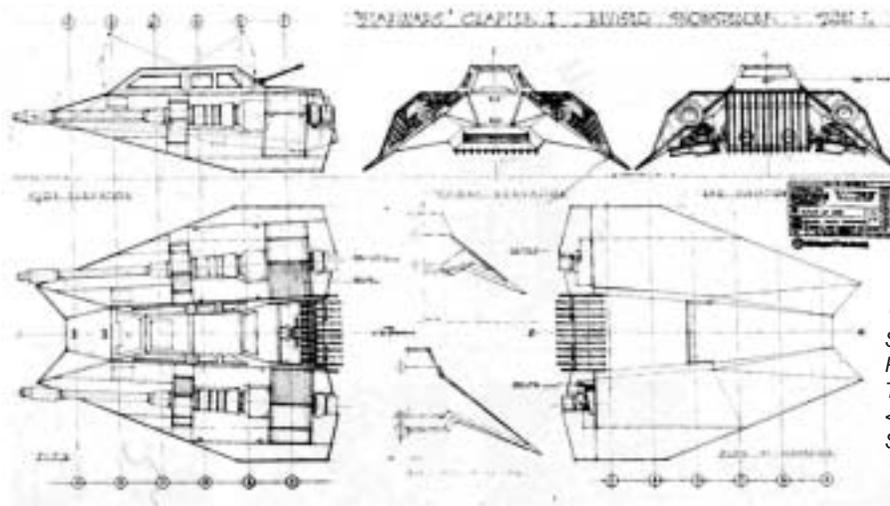
Sketches, bocetos de creaturas - Creador Ralph McQuarrie, 1974. <<Star Wars - The Empire Strikes Back>>.



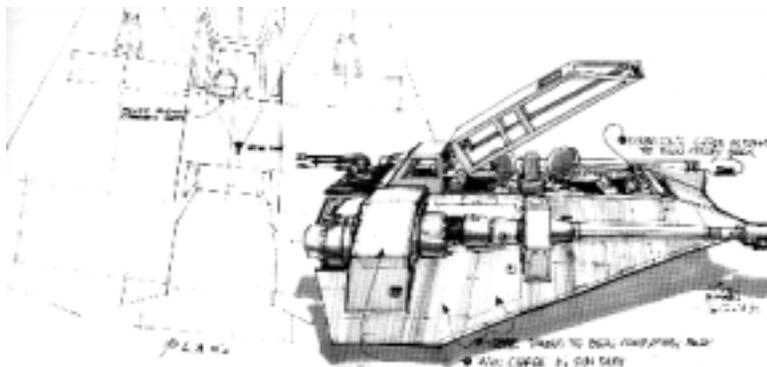
Stormtrooper de Hoth / Dibujos Creadores Joe Johnston y Ralph McQuarrie, 1973, <<Star Wars - The Empire Strikes Back>>.



Early / Plano Cañon Rebelde - Creador Terry Michael Lamont, 1975, <<Star Wars - The Empire Strikes Back>>.



Snowspeeder / Nave rebelde Plano de exterior - Creador Terry Choster, 1973, <<Star Wars - The Empire Strikes Back>>.



Snowspeeder / Nave rebelde - Creador Terry Choster, 1973, <<Star Wars - The Empire Strikes Back>>, los planos de esta nave motivaron a los creadores de la cabina del F-16 del ejército estadounidense, 1987.



Creadores de criaturas

# Creación de personajes y animación

## Método de creación de personajes

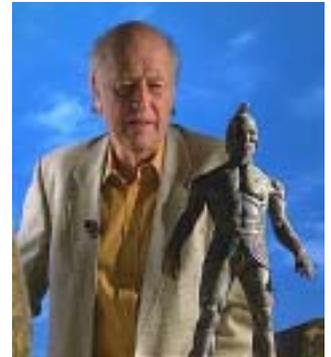
### ***Creadores de criaturas***

#### **Ray Harryhausen**

Ray Harryhausen, es uno de los grandes artistas del Stop Motion del siglo veinte, aprendió y perfeccionó su técnica bajo la dirección de Willis O'Brien, con quien trabajó en sus primeras películas. Después trabajará con su equipo de confianza, integrado por animadores de su misma edad, Jim Danforth y David Allen.

A pesar del éxito en las películas tempranas de Ray Harryhausen, como <<King Kong>>, la técnica de Stop Motion tenía sus debilidades, los modelos miniatura eran caros por su estructura y muy difícil de combinar con la acción de los actores humanos. Con el movimiento de las criaturas de Stop Motion, Ray Harryhausen desarrolló una técnica que revolucionaría la animación, como sucedió en la película de bajo presupuesto <<El Monstruo de los Tiempos Remotos>> en 1953 ( The Beast from 20.000 Fathoms) donde Harryhausen propuso una técnica a la que llamó "Dynamation" y que alivió el problema de combinar la actuación de actores humanos con los modelos miniaturas.

La técnica que utilizó fue la de una pantalla con la proyección de la cinta, ya grabada de los actores humanos, en la parte frontal se veía solo el contraste de los cuerpos, resaltando sus contornos, pudiendo coordinar los movimientos de las maquetas, éstas se colocaban en la parte frontal, y nuevamente se filmaba las dos proyecciones conjuntamente. Otra de las formas de filmar las maquetas con los actores, fue la utilizada desde el principio de la Cinematografía, el camarógrafo filmaba a los actores humanos cubriendo la mitad de la lente de la cámara con una cinta negra, posteriormente se rebobinaba dentro de la cámara y se protegía la parte ya filmada que sería de nuevo expuesta, así se filmaban las maquetas, cuando la película era revelada, ambos actores o escenografías estaban visualmente unidos.



# Creación de personajes y animación

## Método de creación de personajes



Ray Harryhausen y Animatronics, 1999.

Ray Harryhausen, no fué un animador promedio, siempre propuso y creó sus propios actores maquetas, tuvo su propia evolución creativa, cuando joven tuvo la oportunidad de admirar la película silente de <<King Kong>>, quedando totalmente influenciado por los animales salvajes y primates, después pondría mucha atención a los dinosaurios, al ver la película de Disney <<Fantasía>>, Harryhausen retomará a los dinosaurios. El método que le permitió experimentar con una gran cantidad de personajes fue el basado en referentes literarios. El relato con que se inicia en este campo fue <<Los Viajes de Gulliver>> del escritor Jonathan Swift, aunque su mayor experimentación fue en (La Isla Misteriosa)[Mysterious Island ] de Julio Verne, dirigida por Cy Endfield en 1960.

El mundo imaginativo de Verne fue terreno ideal para las creaciones de Ray Harryhausen, que le permitió desarrollar increíbles criaturas fantásticas, adaptando el guión a su beneficio, ejemplos son: el colosal cangrejo, el enorme pulpo, la phororhacos y la gallina prehistórica, en el lado humano, y dos mujeres que no aparecían en ningún momento en la novela.

Ray Harryhausen comentó durante el estreno, "Nos tomamos ciertas libertades en alterar la historia para incluir el gigantismo y aumentar la emoción visual, pero mantuvimos tanto como pudimos la idea general de Verne". Donde modificó todo el sistema de sus películas anteriores, fue en <<La Gran Sorpresa>>.

En la película <<Frist Men in the Moon>>1964, adaptación de la conocida novela de H.G. Wells,de 1899, con el mismo nombre, el reto fue adaptar su sistema "Dynamation", a una pantalla ancha, concretamente a Panavision.



<<Jason and the Argonauts>>, litografía, Ray Harryhausen, 1961.

El personaje preferido de Ray Harryhausen fué Simbad, el héroe más famoso de Las mil y una noches. Durante esta época tuvo muchos problemas para poder producir una película con este personaje, los estudios estaban

# Creación de personajes y animación

## Método de creación de personajes

convencidos de que los temas y las películas orientales, particularmente con el nombre de Simbad, eran veneno puro para la taquilla, finalmente realizó (Simbad y la Princesa) [The 7th Voyage of Silbad en 1958], considerada como una de las mejores películas del Cine Fantástico, su personaje el Cíclope fue todo un acontecimiento, cientos de fans, enviarían cartas al estudio, para que este personaje apareciera en otras cintas.

Este éxito daría a Ray Harryhausen la oportunidad de realizar más personajes con el tema de Simbad: (El Viaje Fantástico de Simbad) [The Golden Voyage of Sinbad en 1973], teniendo un gran reto, superar la película de <<Simbad y la Princesa>>. La técnica estaba a su favor, ya que el paso de los años había perfeccionado la "Dynamation", es según Ray Harryhausen, la película que le permite desarrollar su desbordante imaginación en varias criaturas: La mujer madera, en el barco de Simbad, los Homúnculos, pequeños seres alados espías de Koura, que Ray Harryhausen extrae de las leyendas alquimistas, según las cuales son seres formados con alquimia, la Diosa Kali, figura mitológica hindú, el Cíclope reaparece, aunque estaba pensado para Jasón y los Argonautas, Griffon otra figura mítica - cuerpo de león y cabeza de águila, que vigila el tesoro de las fuerzas del bien - según Herodoto. La tercera aventura del invencible marino surgió cuando Ray Harryhausen era el coproductor, creando así (Simbad y el Ojo del Tigre) [Sinbad and the Eye of the Tigre en 1977].

Los personajes que se crearon fueron: Kassin, el príncipe, convertido en mandril, el Minotauro, a quien por el bajo presupuesto, se le tuvo que liquidar de una forma inverosímil, aplastándolo con una roca. Otros personajes son los tres demonios que surgen del fuego, escena muy parecida a la de Jasón y los Argonautas, otro es Trog, el simpático hombre Cro-Magnon en versión gigante, que sería el aliado de Simbad, combatiendo contra el tigre dientes de sable. El hecho de animar en su totalidad la



Ray Harryhausen y Animatronics 1948.



<<Jason and the Argonauts>>, escena, Ray Harryhausen, 1961.

# Creación de personajes y animación

## Método de creación de personajes



aparición del mandril, fue el reto más grande en animación en esta película.



Los vastos conocimientos de Ray Harryhausen sobre la mitología griega no solo se aplicaron a sus fantasías orientales, sino que tuvieron cabida en dos películas enmarcadas en leyendas antiguas e imaginarias, cuyos títulos tenían un denominador común, el destino de los hombres determinado por los dioses y sus caprichos. La primera fue (Jasón y los Argonautas) [Jasón and the Argonauts en 1963], con creaciones fuera de serie, el Titán Thalos, que protege el tesoro de la isla de Poseidón, las Arpías (forma humana y alas de murciélago), el Dragón de las siete cabezas y los siete esqueletos de guerreros, modelos que revolucionarán e influenciarán a muchos animadores y directores de cine de *Ciencia Ficción*. Esta escena será la más notable y significativa para la trayectoria de Ray Harryhausen y del cine.



La animación de esta lucha estaba realizada con 35 movimientos sincronizados con los tres actores, cada esqueleto tenía cinco apéndices que se movían en 1/64 de segundo, lo que significa 3,840 movimientos por minuto, haciendo un total de 19,200 cortes de Stop Motion, con duración de 5 minutos. Se necesitaron cuatro meses y medio para registrar esta escena, la lucha estaba acompañada con música de Bernard Herrmann, una escena compuesta con bastante obsesión, de parte de Ray Harryhausen.



El estudio de esta escena duró mas de dos años antes de la filmación, elaboró dibujos y bocetos, posteriormente realizó en litografía dos ideas de la lucha de Jasón con los esqueletos, estos grabados se presentaron al productor Charles H. Scheneer y a los guionistas, Arthur Ross y Jack Sher, logrando así que esta lucha ideada por Harryhausen se concretara tal y como él la había ideado.



# Creación de personajes y animación

## Método de creación de personajes

**>>Yo intento no dibujar nada que posiblemente no pueda hacer, ese es el concepto de mi trabajo<<**

Ray Harryhausen, dijo estas palabras después de mostrar su obra gráfica; litografías y grabados en metal.

<<Furia de Titanes>>, la producción más cara de todas en las que trabajó y la última en la que el genio de la magia cinematográfica participó. Primero fue desarrollada para la compañía “Columbia” que había aceptado la mayoría del proyecto, pero cuando vieron que era mas presupuesto de lo que estaban dispuestos a dar, no aceptaron el proyecto. Ray Harryhausen se vió obligado a ofrecerlo a la “Metro Golden Mayer”, quienes aceptaron todo el proyecto. Gran parte del presupuesto se dividió en actores como: Laurence Oliver (Zeus), Burgess Meredith (Ammon), Sian Phillips (Casiopea), Harry Hamlin (Perseo) y Judith Bowker (Andrómeda), los protagonistas no terminaban aquí, se crearon mas de treinta criaturas, uno de estos personajes es Bubo, el inolvidable compañero de Perseo, búho mecánico, construido y regalado por Haephestus, según Ray Harryhausen es uno de los personajes más difíciles de concretar por su sencillez y por su interacción con Perseo.

Otro de los personajes es Calibos, “deformado por Zeus como castigo a su maldad. Calibos, estaba comprometido para casarse con Andrómeda, aún enamorado de ella, su deformación le hace imposible esta unión por lo cual se niega a que nadie más pueda casarse con ella. Calibos, es interpretado por el actor Neil McCarthy, cuya participación es menor a la creada en la maqueta. El reto de la animación, fue una maqueta de forma humana que participa durante toda la cinta.

Otro gran reto para Ray Harryhausen, por su tamaño fue el Titán Kraken, monstruo marino, “con un sospechoso parecido al venusino Ymir”. El desafío fue animarlo y en la



# Creación de personajes y animación

## Método de creación de personajes



parte final de la película, Perseo le muestra el rostro de Medusa, y con ello lo convierte en piedra. Esta solución ya había sido utilizada en <<Jasón y los Argonautas>>, cuando Talos en roca se convierte en hierro, en <<Furia de Titanes>> la soluciona de forma inversa con gran maestría, esta escena muestra el dominio de la técnica de Ray Harryhausen, que se dió el lujo de juntar cuatro difíciles maquetas: un Pegaso, Bubo, Medusa, Kraken y más de 300 extras humanos en escena, los cuales con el manejo del agua durante una tempestad de gran magnitud, conformarán una gran furia de Titánes.

Tres escorpiones gigantes y el cancerbero del templo de Medusa –Dioskilos-, de dos cabezas, conformarán el completo catálogo de bestias que hacen de este injustamente menospreciado film uno de los más amplios en cuanto a la imaginación de Ray Harryhausen. La correcta dirección de Davis, la divertida visión del Olimpo, la inquietante fotografía y las trepidantes secuencias de acción (lucha con escorpiones) son muestras de la gran madurez de este artista.

Ray Harryhausen crea su propio retiro con esta película, recibe homenajes en 1984, en el Festival Internacional de Cinema Fantástico de Sitges, donde se pronosticaba que los artesanos geniales como el del Stop Motion estarían olvidados en el Olimpo. ¡Oh! equivocación, ya que en varias películas de nuestros días sigue existiendo esta manera de conformar sueños. Sin duda la animación 3D, sustituye y coordina los más espectaculares efectos, aunque muchas veces combinados con las tradicionales creaciones al estilo de las maquetas inspiradas en Ray Harryhausen, lo que las hace más espectaculares.

VVAA:

Brinkmann Ron , The Art and Science of Digital Compositing (The Morgan Kaufmann Series in Computer Graphics), Editorial AOL, EUA, 2004.

Dalton Tony y Universal Studios, Monsters: A Celebration of the Classics from Universal Studios, Editorial Universal Studios, EUA, 2003.

Duncan Jody y Cameron James, The Winston Effect: The Art & History of Stan Winston Studio, Editorial Aurupress, UK, 2000.

Harryhausen Ray y Tony Dalton, Harryhausen: An Animated Life, Editorial Aurupress, UK, 2003.

Rickitt Richard y Ray Harryhausen, Special Effects: The History and Technique, Editorial: Aurupress, UK, 2005.

# Creación de personajes y animación

## Método de creación de personajes



### George Lucas

George Lucas es el máximo creador del universo <<Star Wars>>, nació en Modesto, California el 14 de mayo de 1944. Entre sus trabajos destacan: como guionista, creador y productor de la trilogía de <<Indiana Jones>>, y como productor ejecutivo de la serie. Produjo las películas: <<Willow>>, <<Laberinto>>, y en <<Los Ewoks>> de la cual también escribió el guión. Lucas cambia la manera de realizar los efectos especiales, funda la empresa "Industrial Light & Magic" (ILM), creadora de casi todos los efectos en las mejores películas, desde <<Terminator>> hasta la nueva trilogía de <<Star Wars>> pasando por <<Parque Jurásico>> y un centenar de películas.



George Lucas, <<Star Wars>>.

La primera película que realizó fue: <<THX 1138>>, luego <<American Graffiti>> mucho más reconocida que la primera, fue donde contrató a Harrison Ford que hasta ese momento se dedicaba a la carpintería. Luego y a causa de su afición por la velocidad (como quedó claro en el episodio I), Lucas tuvo un grave accidente automovilístico que lo dejó en coma, pendiente de un hilo, médicos, familiares y amigos eran concientes de la difícil situación y empezaron a prepararse para lo peor, al cabo de unos días, Lucas consiguió salir del coma de una forma sorprendente, su recuperación extrañó al equipo médico, puesto que aseguraron que si sobrevivía, tendría que utilizar una silla de ruedas debido a las lesiones que había sufrido, poco después George Lucas dijo a sus familiares y amigos que había sido producto de la "fuerza", que según explica en sus películas, es una energía interior que une a todos los seres vivos del universo, una fuerza que le hizo ser consciente de muchas cosas que físicamente ocurrieron alrededor de su cama y que le favoreció a seguir con vida. En esa fuerza se basó George Lucas como tema base de la Guerra de las Galaxias.

# Creación de personajes y animación

## Método de creación de personajes

A esa “fuerza” le sumó algunos aspectos orientales y leyendas (Lucas es budista) para formar un universo lleno de héroes, villanos y fantasía. Una historia basada en aspectos de la vida, como el bien y el mal. Cuando pasó todo eso, empezó a escribir el guión de la película, [Star Wars: A new Hope] (Una nueva esperanza) con bolígrafo en mano, comenzó a escribir... “Hace mucho tiempo, en una galaxia muy, muy lejana...” y esbozó la historia de dos secuelas, aunque no creía que las realizaría nunca, también pensó en hacer tres guiones base precedentes de lo que iba a rodar (los actuales nuevos episodios). Lucas ya con el guión escrito del tamaño de dos Biblias, se dirigió a los Directores de las empresas de cine Metro Golden Mayer y Century Fox, pero el comité directivo le pidió concretar un guión más pequeño y más realizable, Lucas tuvo que escribir el capítulo cuatro, ya que para la tecnología que existía en esa época tendría un reto posiblemente superable, entregó el guión tres meses más tarde y nuevamente le fue rechazado por ser muy grande y demasiado costoso para el presupuesto con el cual contaban. Nuevamente realizó la adaptación reduciéndolo un 75% del anterior quedando sólo trescientas páginas, finalmente los directivos de la Fox, aceptaron el guión, pero Lucas tenía que mostrar una serie de bocetos de los personajes que saldrían en el 80% de la película: los Alién’s y los robots.



<<Metrópolis >>,  
Robot de Rothwang.

Con la ayuda del artista visual Ralph McQuarrie, imaginan y crean los personajes centrales, impresionando visualmente a los directivos, quienes al ver los personajes y algunas de las ideas de Lucas quedaron asustados ya que nunca se habían imaginado la complejidad de este proyecto.

Impactados por tantos elementos que resultarían muy costosos y pondrían en riesgo el éxito de la película, haciendo difícil la recuperación de la inversión. Ralph McQuarrie retornó con Lucas a su estudio a crear y

# Creación de personajes y animación

## Método de creación de personajes

concretar a personajes como R2-D2 y las tropas de asalto, “assault troops”. Como habían llegado a esa situación Ralph McQuarrie se encargó de las creaciones con un gran equipo de artistas *Fantasy Art*, la relación con los personajes actores corrió a cargo de Lucas, quien comenzó a rodar sin consentimiento de la productora, volvió a contratar a Harrison Ford, e incluyó a Sir Alec Guinness y a Carrie Fisher, y como protagonista principal a Mark Hamill en el papel de Luke Skywalker.

Una de las partes más importantes eran los efectos especiales, al ser una película sumamente visual y como en aquella época no había grandes empresas de efectos especiales, Lucas tuvo que fundar “Industrial Light & Magic”, contratando a jóvenes recién egresados de la universidad, quienes comenzaron a realizar pruebas, viendo que era factible la realización.

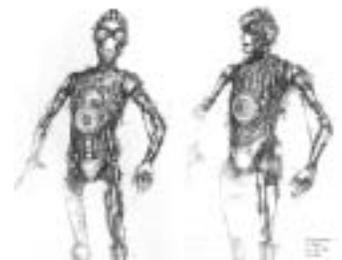


**“Cuando comencé a trabajar en la primera película de Star Wars no tenía ni idea de lo que íbamos a hacer o como. Todos decían que lo que queríamos hacer era imposible, pero seguí adelante, un poco a ciegas, y lo hice igualmente, en esta ocasión, aunque obligue a ILM a llegar hasta donde nadie había llegado antes”.**

<<Lucas>>

Una vez que la película estaba casi concluída, Lucas la mostró a los productores para que lo apoyaran en la producción, los directores accedieron, el dinero tuvo como destino la creación de personajes no humanos.

Lucas sabía que tenían que ser trabajados detenidamente para que tuviesen un impacto visual y una personalidad propia. La dirección y descripción de Lucas ante los *Fantasy Art*'s fue determinante, más de veinte bocetos para cada uno de los personajes, basados en la Mitología Griega, Germana y Nórdica. Retomando imágenes de soldados griegos y de algunos aspectos militares de los



Ralf Mc Quarrie Dibujo /C-3PO prototipo, <<Star Wars>>.

# Creación de personajes y animación

## Método de creación de personajes



Soldados de la Legión atacan a los Whiphid's <<Star Wars>>.

nazis, (funciones, uniformes y formas de movimientos), que dieron conformación a los Stormtroopers, armas que fueron modificadas de una carácter casi real, tanto que, ejercieron influencia en algunas piezas de armamento utilizadas en la realidad por el ejército norteamericano, totalmente influenciado por este tipo de estructura militar, uno puede observarlo en las películas del capítulo IV y VI, en las formaciones para recibir al emperador en la Estrella de la muerte, en la película del Capítulo II <<El Ataque de los Clones>> es evidente, y en el ataque final en AF-204, donde soldados de la Legión atacan a los Whiphid's, casi como la toma del Halcón Negro, Se crearon naves espaciales que por primera vez se imaginaron hasta con sonido propio, tarea donde ingenieros y creativos pudieron realizar una nave casi real.



Un detalle que influyó en la realidad fue la nave Snowspeeder, usada por Luke Skywalker, con el control de disparo automático, idea que posteriormente al terminar la película, los ingenieros y diseñadores de esta nave, participaron en una serie de prototipos para el ejército estadounidense, logrando el controlador de disparo y de estabilidad en la aeronave F-4 que hoy día se encuentra en las nuevas naves de guerra F-16 y F-20G.

No solo esta idea influyó en los diseños reales, otro ejemplo es el Radar-Rebel, que en la actualidad la tropa no puede salir sin él para no perder la comunicación con la base. Ralph McQuarrie, creó un traje que sería usado en su totalidad en la realidad ya que contemplaba la fuerza G, del cuerpo humano. Este traje, cuenta con una micro computadora la cual si el piloto es derribado pueda dar sus coordenadas y ser localizado rápidamente, esta idea fue desarrollada para Luke Skywalker.



Atuendo de pistolero de Han Solo, <<Star Wars>> y dibujo de Frederic Remington 1902.



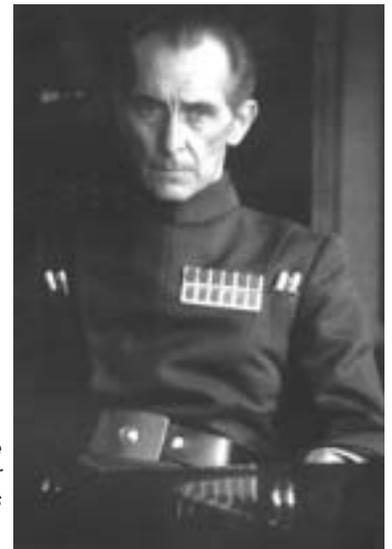
# Creación de personajes y animación

## Método de creación de personajes

Una vez estrenada la película alcanzó un éxito sin precedentes, incluso hasta el día de hoy. Recaudó más de cincuenta veces de lo que se invirtió, innovó en el sentido publicitario y de mercadotecnia, con accesorios que van desde loncheras, fotografías, juguetes y formas de vestir, imponiendo una moda por medio de las películas, según el propio George Lucas:



*Barón Manfred Von Richthofen, El Barón Rojo, con casaca gris imperial, 1915.*



*Grand Moff Tarkin / diseño de Norman Reynolds - <<Star Wars>>, retomado de uniformes militares Nazis. ▶*



*Hombre de la SS 1933, patrulla con oficial de la policía de Berlín.*



*Traje de un oficial imperial de <<Star Wars>>, retomado de el Barón Rojo.*

# Creación de personajes y animación

## Método de creación de personajes



Frank Oz, <<Star Wars>>, 1995.

### Frank Oz

Frank Oznowicz nació el 25 de junio de 1944 en Hereford, Inglaterra, además de ser director y guionista, es marionetista, es por eso que en sus comienzos se destacó trabajando con Jim Henson para el programa de Televisión <<Plaza Sésamo>> y <<Los Muppets>> haciendo las voces de Miss Peggy, el oso Fozzy y el águila SAM entre otros, que luego fueron llevados a largometrajes, <<The Muppets Movie>> en 1979, <<The great Muppet Caper>> en 1981 y <<The Muppets take Manhattan>> en 1984. En 1980 realizó (Los hermanos caradura) [The Blues Brothers] de John Landis.

Destaca también en la película del quinto capítulo de <<Star Wars, The Empire Strikes Back>>, en la creación de personajes y en la tarea de hacer la voz de Yoda, creó además muchos de los personajes de esta película. En 1983 debuta codirigiendo con Jim Henson en <<El cristal encantado>>, en 1986 realizó la comedia musical <<La tiendita del horror>> que es un *remake* del film con el mismo nombre. Realizó algunas comedias como <<Dos pícaros sinvergüenzas>> en 1988 con Steve Martín y Michael Caine, <<¿Qué tal Bob?>> en 1991 con Bill Murray y Richard Dreyfuss, <<Tu casa es mi casa>> en 1992 con Steve Martín y Goldie Hawn. En 1995 dirige y produce <<La llave mágica>>, trabajó como actor en pequeños papeles de John Landis. Al inicio de la saga, capítulos I II y III de <<Star Wars>>, participa coordinando y apoyando los proyectos de personajes de las tres nuevas películas.



Frank Oz,<< Star Wars>>, 2002.

VVAA:

Bouzereau Laurent, Cómo se hizo Star Wars. ( Episode I - LA AMENAZA FANTASMA ), Editorial Norma, Madrid, 2000.

Moreno Horacio, Cyberpunk: más allá de Matrix, Editorial Círculo Latino, España, 2003

Lucas George, The Art of Star Wars, ( Episode IV ), Editorial Del Rey Book, Primera Edición, New York, 1994.

Lucas George, The Art of Star Wars, ( Episode V ), Editorial Del Rey Book, Edición Especial, New York, 1998.

Lucas George, The Art of Star Wars, ( Episode VI ), Editorial Del Rey Book, New York, 1998.

Lucas George, Star Wars vistas en sección de vehículos y naves, ( Episode IV ), Editorial Zeta, Italy,1999.

Lucas George, Star Wars Diccionario visual de armas y personajes, ( Episode IV ), Editorial Zeta, Italy, 1999.

Peterson Lorne, George Lucas, Rick McCallum y Phil Tippett, Sculpting a Galaxy: Inside the Star Wars Model Shop, Editorial Afterword Company, EUA, 2000.

Rickitt Richard, Desgning movie creatures and characters: behind the scenes with the movie masters, Editorial Focal Press, EUA,2006.

Tincknell Cathy and John David, Star Wars, The Power of Myth, Lucas Books, New York, 2003.

# Creación de personajes y animación

## Método de creación de personajes

### Jim Henson

Es sin duda el titiritero más famoso en la historia, creador y actor de “Muppets”, Henson es conocido por sus creaciones: Grover, Elmo, Big Bird, Bert, Ernie, Miss Piggy y sobre todo, Kermit “la Rana René”, cuya voz también es de Henson. A través de la televisión y de las películas realizó un enorme Show, desarrollando el arte de Puppetry a nuevas alturas de especialización técnica y capacidades en la narración, particularmente en la habilidad de crear una gran gama de personajes simpáticos y emocionales con quienes los públicos, jóvenes y viejos, se convertirán en sus fans.

James Maury Henson nació 24 de septiembre de 1936, en Greenville, Mississippi. Uno de sus amigos de la niñez, “Kermit”, inspiraría el nombre de la creación más famosa de Henson, después tendría su primera aparición en televisión, que ocurrió en la escuela secundaria, cuando realizó unos títeres para un programa en Washington DC. “Wtop / Pantalla”.

La NBC local lo contrató para realizar un programa dirigido al público infantil, “Sam y Amigos”. Su primer ayudante y compañera titiritera fue Jane Nebel, quien posteriormente será su esposa. El significado de “Muppets” es una combinación de las palabras marionette y puppet, Muppet-el “Títere de la Marioneta”.

En 1963 apareció en el programa de Ed Sullivan, en Nueva York, “Esta noche, la muestra” como animador. Para mantenerse al ritmo de la demanda, contrató al constructor de títeres Don Sahlin y al titiritero Frank Oz.

En 1968 hace su primera transmisión en un programa especial de televisión, “Muppets en los Títeres”. En 1969, presenta [Sesame Street] (Plaza Sésamo). El éxito de

# Creación de personajes y animación

## Método de creación de personajes

Henson en <<Sesame Street>>, fue la base de la producción para la televisión, <<El Muppet Show>>, un programa por semana, dirigido por la Rana René, quien tenía un sindicato de marionetas Muppets. El tema era crear una variedad, en el teatro, donde asistían Muppets, más de 5000 Muppets se crearon para cinco años de programa, invitando al actor que estuviese de moda.

La muestra fue un éxito inmediato en su estreno en 1976 y todavía era popular cuando Henson decidió cesar la producción en 1981, para concentrarse en desafíos mayores. Su compañía se había extendido, incluyendo una variedad de productos para el mercado infantil creando materiales educativos, libros, música, y programas de televisión, como <<Fraggle Rock>> en HBO y <<Muppet Babies>> en la CBS-TELEVISIÓN.

Su principal interés creativo estaba en las películas. Su primera película fue <<Muppet>>, después <<El Gran Muppet Caper>> en 1981 y <<The Muppet's Take Manhattan>> en 1984. Henson realizó también dos producciones, donde inauguró su proyecto de creación de personajes, experimentando con las técnicas que ya Lucas había trabajado, los "animatronics", ejemplos son: <<El Cristal Encantado>> en 1982 y <<Laberinto>> en 1986.

En esta última con ayuda de los artistas *Fantasy Art*, Brian Roud y Terry Jones, se crearon y concretaron todos los proyectos de los Goblins, realizando más de cincuenta criaturas, pasando por la literatura, bocetaje, desarrollo de la personalidad y sistema animatrónico. Henson produce algunos programas de televisión memorables como: <<El Cuentista>> y <<El Griego>>. Los mitos eran el pretexto de la aventura de la serie metafórica de historias antiguas, basado en los mitos auténticos y cuentos populares.

Henson murió de pulmonía en Nueva York el 16 de mayo de 1990, la empresa que creó, no se terminó con su muerte. Jim Henson Jr. dirige y continúa con el proyecto de su padre, la empresa de la Familia Henson es también

# Creación de personajes y animación

## Método de creación de personajes

Academia, tanto para creativos literarios, Artistas *Fantasy Art*, Animadores e Ingenieros Animatrónica.

Esta empresa presta sus servicios a la televisión, a industrias dedicadas a la publicidad y a la Cinematografía, y están localizadas en: Londres, Los Ángeles y Nueva York, con un taller subsidiario en Australia.

La empresa “La Tienda de la Criatura”, es líder después de la ILM, ofrece efectos visuales físicos, y es única en su estilo ya que proporciona un servicio total, para la Producción Cinematográfica.

Su objetivo es investigar y desarrollar las más diversas e impactantes criaturas de vanguardia para la Industria de la Cinematografía, tiene su propia Compañía de Producción de anuncios a nivel internacional y también proporciona el servicio de Post-producción.



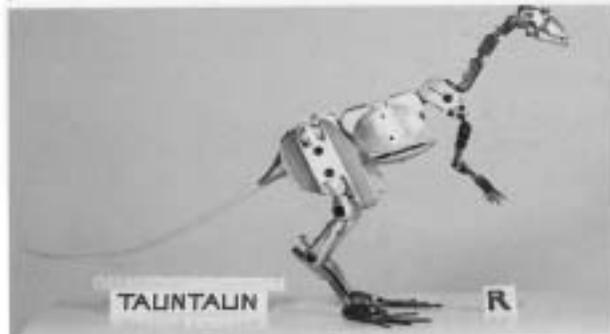
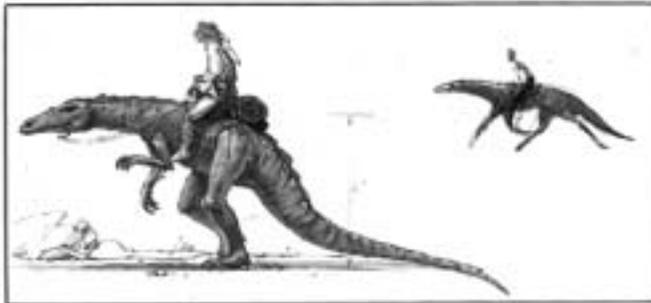
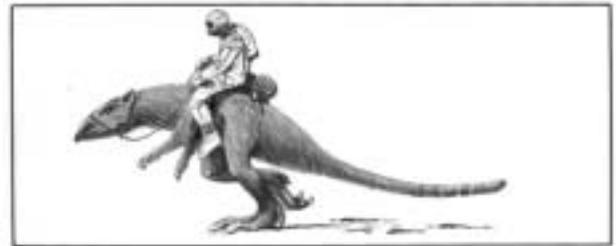
*Última imagen de James Maury Henson con los personajes de <<Laberinto>>.*

VVAA:

Cotta Vaz Mark y Patricia Rose Duignan, *Industrial Light & Magic: Into the Digital*, Editorial ILM, EUA, 2006.

Duncan Jody y Cameron James, *The Winston Effect: The Art & History of Stan Winston Studio*, Editorial Aurupress, UK, 2000.

St.Pierre Stephanie, *Creator of the Muppets and The Story of Jim Henson*, Editorial Bantam, New York, 1997.



# Fantasy Art en los medios de Interacción

## Productos al servicio de la Ciencia Ficción

Los principales productos que se crean inspirados en la *Ciencia Ficción* y que son cuidadosamente realizados para diferentes estilos de fans (por no llamarlos clientes o consumidores), son: los comic's, video juegos y juegos de roll, cuentan con un enorme equipo de producción muy profesional; escritores, creativos, artistas, diseñadores, impresores, animadores y equipo técnico que trabajan en estos productos con un enorme presupuesto, comparado solo con el de la Cinematografía.

En Estados Unidos, Japón y Francia estos productos forman parte de una necesidad cotidiana. Los comic's, son indispensables en esta cotidianeidad, cuentan con influencias dentro de la modernidad y la tradición. Los videojuegos, conforman un producto indispensable para la juventud, dentro de su reducido pasatiempo, niños, jóvenes y adultos recurren a esta herramienta como su único escape de la realidad. Los juegos de roll, son el producto que tiene el menor número de consumidores, debido a su propio fenómeno de juego y a que no son de fácil acceso económico.

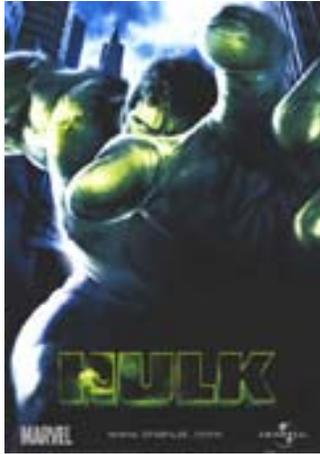
A continuación menciono algunas características de estos productos y la participación e influencia de los artistas *Fantasy Art*:



Página anterior: Creación del personaje "Tauntaun",<<El Imperio Contrataca>>, creativo Phil Tippett, modelo y animador, Howard Stein, maqueta y modelo a escala Norman Reynolds.

# Fantasy Art en los medios de Interacción

## Productos al servicio de la Ciencia Ficción



### Comic's

Son las mágicas historias dibujadas en papel, las que han hecho soñar a muchos de los maestros del cine moderno. Así George Lucas, James Cameron, Sam Raimi y Paul Verhoeven deben al cómic, la inspiración para crear obras maestras como: <<Star Wars>>, <<Terminator>>, <<Dark Man>> y <<RoboCop>>, no solo ellos han salido beneficiados, también los artistas visuales, ya que recurren a este arte visual para poder sobrevivir y ser reconocidos por realizar portadas de este mega producto ya establecido.

Gracias a esta participación muchas veces los comic's son adaptados a la portada desarrollada por el artista *Fantasy Art*. Ejemplo de esto es la portada del Comic DC <<Batman>>, encargada al artista Simon Bisley, quien en su interpretación de <<Batman>> impacta al editor John Wagner, y esta nueva máscara tendrá que ser utilizada desde entonces, modificando el comic ya impreso. Al conocer este comic Tim Burton, adaptó su producción Cinematográfica de <<Batman Eternamente>>, a esta creación visual.

El comic posiblemente es la representación de la Cultura Pop Americana, en innumerables momentos históricos. El comic se reactiva y de él nacen nuevos personajes. En la Segunda Guerra: <<Rocketeer>>, <<Spider Man>> y <<Tarzán>>, se encargarán de la amenaza Nazi y después de los nipones. En la Guerra de Corea: <<Capitán América>> y <<Hulk>>, enfrentarán a Chinos y Coreanos, En la Guerra de Vietnam, nace <<Linterna>> y <<Soldado Galáctico>>. En la Guerra Fría, una gran cantidad de súper héroes invadieron el mercado y revivieron a otros ya olvidados. En la generación "X", <<Las Tortugas Ninja>>, <<X-Men>>, <<Spawn>> y <<La muerte de Superman>>. En la actualidad los personajes viven, mueren o reviven, vendiendo millones de números a nivel mundial, dominando el mercado temático de la Cinematografía, como <<Supermán>> que lucha contra los enemigos de la humanidad y el <<Spiderman>> digital.



# Fantasy Art en los medios de Interacción

## Productos al servicio de la Ciencia Ficción

En los comic's existen estilos y mezclas, aunque cada vez más confusas, en Europa predomina el comic de suspenso y aventura como "Manara", que vende millones de ejemplares en Italia y Francia, el comic erótico en los países Bajos, <<los Pitufos>> y <<Tin-Tin>> (Único comic, dominante en toda la Unión Europea), en Japón y China son: <<Goku>>, <<Final Fantasy>>, <<Akira>>, <<Evangelion>> y <<Ángel>> (Comic erótico japonés, con más de cuatro millones de tiraje bimestral.)



Los comic's también cuentan con géneros, muy parecidos a los de la *Ciencia Ficción* en el cine aunque con mínimas diferencias:

- **Ciencia Ficción (Sci-Fi):** Historias basadas en la especulación científica.
- **Mitología Histórica:** Son historias basadas en hechos reales, como la Segunda Guerra Mundial o personajes como <<Tarzán>>.
- **Los vampiros:** Seres que nacen y crecen en la oscuridad, muchas veces están ligados a diferentes estilos de públicos, no es muy consumido en América. <<Evangelion>> y <<Resident Evil>>
- **Aliens y UFO:** La necesidad por conocer, soñar y confrontar el mundo exterior con la cotidianidad inspira la creación temática de este estilo de comic. Las historias que aparecen en las revistas con títulos como: <<File X>>, <<Invasores Alienígenas>>, <<Depredador>>, <<Alien el Octavo pasajero>>, <<Zillion>>, generalmente crean los argumentos para las series y películas.
- **Terror y Gore:** Historias e imágenes explícitas en donde la violencia es el "Motiv" visual y está llevado al extremo. Este estilo es muy consumido en Estados Unidos con títulos como: <<Cages>> y <<Miracleman>>.



# Fantasy Art en los medios de Interacción

## Productos al servicio de la Ciencia Ficción

- **Comic Japonés:** Es un estilo muy oriental de narrar historias, muchas veces aunque traducidos, están ordenados como se leen originalmente.
- **Hantai:** Comic infantil y juvenil, muy “light”, consumido principalmente en Japón.
- **Japo-gore:** Peleas brutales y sanguinarias niponas, detallista al extremo, ejemplo: <<Akira>>.
- **Manga:** Comic de series, sus historias son de contenido erótico, dibujantes como U-Jin, crean un estilo de dibujo muy explícito.
- **Giallo:** Son las narraciones visuales de asesinos y psicópatas, que en algunos estados de la Unión Americana están prohibidos.
- **Ciberpunk:** Sus historias narrativas se inspiran en el tema más utilizado con motivos cibernéticos, donde el Ciber-erótico, también participa con gran cantidad de creadores y consumidores.



Marvano en Vietnam escritor de <<La guerra interminable>> y abajo, los dibujos de Haldeman del Comic del mismo nombre. ▼



# Fantasy Art en los medios de Interacción

## Productos al servicio de la Ciencia Ficción

### ***Videojuegos (GAMES)***

Los juegos más antiguos en cuanto a la estrategia son el ajedrez, y el juego Chino, antecesores de los juegos de estrategia actuales.

En los videojuegos los más antiguos son: <<Spectrum>> y <<Comodore>>, después el Atari con <<Asteroides>> y <<Miss PAC Man>>, invadirían al mundo.

Los Videojuegos son las producciones más importantes a nivel mundial, en países como Japón y Estados Unidos, no es una moda, es un elemento esencial para vivir, esto lo conocen muy bien los inversionistas y las empresas creadoras de software y hardware, quienes conforman grupos y compañías desarrolladoras de software, los cuales se organizan de la misma manera que una productora Cinematográfica.

La columna principal de estas empresas está fundamentalmente en el “Equipo Creativo” que está compuesto de cuatro partes:

- **Director creativo:** Es quien coordina y dirige su idea de historia, siempre basándose de comics y obras literarias, tiene que desarrollar una historia con inicio, clímax y conclusión.
- **Creativos de Visión:** Son equipos de creación visual de los conceptos, mapas, Scroll, estilo de color y la concepción de el receptor. Esto quiere decir que tiene que diseñarlo a partir de la persona que juega y a donde le quieren dirigir.
- **Creativos *Fantasy Art*:** Son los creadores de personajes, criaturas, estructuras, paisajes y ambientes.



<<Tomb Raider >> de Joe Jusko , óleo, 2001.

# Fantasy Art en los medios de Interacción

## Productos al servicio de la Ciencia Ficción

- **Animadores:** Son quienes pasan las creaciones ya realizadas por los Artistas *Fantasy Art's*, a un modo manejable para el Juego de Video, concretando los espacios en animaciones de movimiento y concepciones de realidad relativa.

En muchos Videojuegos, se crean videos semejantes a las producciones Cinematográficas, donde contratan actores para los interniveles.

Las historias son cuidadas y dirigidas muchas veces por directores de cine, concretando un producto que influenciado por la realidad, interactúa con la nuestra.

Anualmente las ferias de "Games," tienen mucho éxito. En 2002 en Tokio, participaron 53 compañías creadoras de videojuegos, en la mayoría japonesas, el público asistente fué de 129 626 personas en el primer día de inauguración, presentando más de 198 juegos nuevos disponibles.

Según la Guía de PC Zone, los juegos se dividen en:

- **Arcade:** Juegos con trama de personajes dentro de laberintos.
- **Arcade Radical:** Gráficos de laberintos llenos de violencia, para jugadores adultos.
- **Aventura:** Gráficos de acción, donde existen luchas, generalmente los juegos son en 3D / primera persona.
- **Automovilismo:** Gráficos de carreras y autos, aunque hay juegos muy extremos, como <<Mata Policías>> y <<Corre, corre>>.
- **Deportes:** Estos son los juegos que atraen un gran porcentaje de consumidores; Fútbol, Olimpíadas, carreras y deportes extremos.

# Fantasy Art en los medios de Interacción

## Productos al servicio de la Ciencia Ficción

- **Civilización:** Son juegos de construcción de todo, desde una ciudad, un avión, hasta los cables y tuercas.
- **Comando:** En este videojuego la violencia y la sangre está al estilo Gore Ultra; desde un terrorista que mata a ejecutivos en un edificio, hasta un comando de rescate en un avión lleno de terroristas.
- **War:** Son juegos históricos, donde la Segunda Guerra Mundial o Vietnam conforman la trama, pueden ser en primera persona o interactivo entre cuatro personas u ordenadores.
- **Diabólico:** Son juegos donde los símbolos del 666 están a todo su nivel.
- **Dios:** Son juegos religiosos, con el fin de crear seguidores feligreses, como cristianos, judíos y budistas, aunque en el género “Estrategia” hay de dioses griegos que pueden construir una ciudad, con todos sus detalles, casas, soldados, políticos, familias y cuando el jugador se aburre, puede destruirla con terremotos, maremotos, lluvia de truenos y hambrunas.
- **Educativos:** Son los más solicitados por las escuelas, principalmente para enseñar a leer, dibujar y como auxiliar para aprender matemáticas.
- **Estrategia:** Empresas como Virgin y Westwood Studios, crearon el juego que influye y cambia la concepción de los juegos de estrategia, <<Command & Conquer>>, con más de seis millones de juegos originales vendidos y consumidos a nivel mundial.

# Fantasy Art en los medios de Interacción

## Productos al servicio de la Ciencia Ficción

El opio de muchos fans de videojuegos ya que se juega a tiempo real, el jugador pone el ritmo a jugar lo que significa que puede durar un par de horas o días, una sola misión. Existen problemas con este tipo de juegos, por la influencia en la realidad.

Ejemplo: los niños asesinos en una escuela de la Unión Americana, tenían este juego de Virgin y el día que realizaron los crueles asesinatos en Columbine, vestían una playera de Command & Conquer. El 11 de septiembre, se prohibió su nuevo estreno <<Terrorista-Red Alert>> curiosamente programado para su venta el día 13 de septiembre.

- **Pelea:** Son un arte en Japón, tan demandados que los estrenos son esperados por meses. Luchas con sus niveles de violencia al rojo vivo.
- **Cinematográfica y comic:** Son los juegos que están basados totalmente en el tema de la película o comic de moda.
- **Simulación:** Son juegos en primera persona de manejo de aviones y automóviles. Se mencionó que Abú Abad, terrorista del 11 de septiembre, tenía cuatro simuladores de vuelo de <<Electronic Arts>>, los que por su realismo fueron modificados para su venta, a partir de este suceso.
- **Star Wars:** Son los más clásicos, no tan solicitados como los de violencia, pero con clubes de fans en grandes cantidades, dominan en ellos los Aliens y las naves espaciales.

# Fantasy Art en los medios de Interacción

## Productos al servicio de la Ciencia Ficción

### *Juegos de Roll*

Estos juegos están basados en el ajedrez, pero con la participación literaria. Se comienza con unos dados, los cuales seleccionan los participantes, que serán los personajes, que están en el tablero de juego (Tipo maqueta), la narración está a cargo del Director de juego, que es la persona que ha preparado el juego y sabe todas las atmósferas de la temática de la obra literaria. Cada personaje participante tiene características del uso de dados, el juego puede durar mucho tiempo. Durante la estrategia algunos pueden dejar el juego al morir su criatura. Los juegos más consumidos son <<El Señor de los Anillos>>, <<La China del Samurai>> y <<Los Vampiros Espantosos>>.

Existen tiendas especializadas en la venta de personajes y libros, para este tipo de juegos. Los Artistas *Fantasy Art*, crean los personajes, que después se producirán en esculturas de plomo de un tamaño no mayor a 8cm. Los accesorios y libros de Roll no son muy económicos lo que hace que sea un juego muy selectivo y caro.

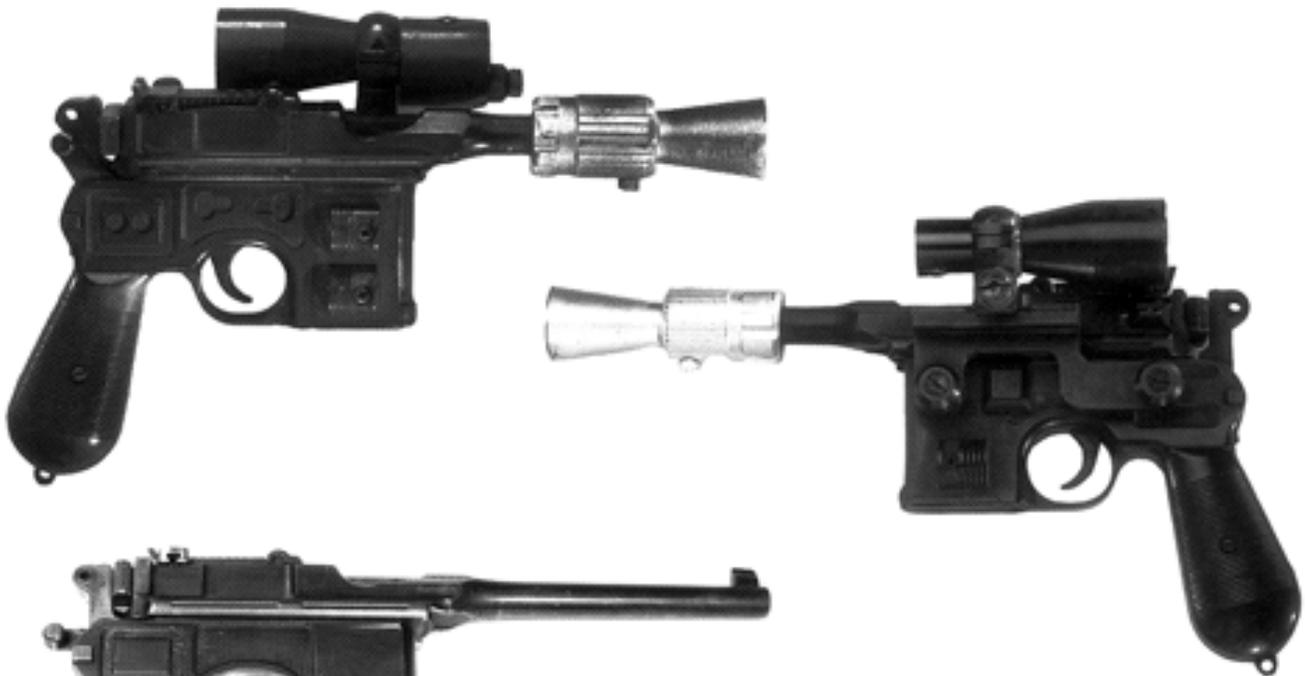


VVAA:

- Ash Brian, *The Visual Encyclopedia of Science Fiction*, Editorial Harmony Books, England, 1977.  
 Benitez Gabriel, *Terminología para la Ciencia Ficción y su Arte Paralelo*, Editorial Neptuno, Madrid, 1999.  
 Brinkmann Ron, *The Art and Science of Digital Compositing (The Morgan Kaufmann Series in Computer Graphics)*, Editorial AOL, EUA, 2004.  
 Burum Stephen H., *American Cinematographer Fantasy*, Editorial Star Magic, EUA, 1999.  
 Clute John, *Science Fiction: The Illustrated Encyclopedia*, Editorial Dorling Kindersley, England, 1995.  
 Clute John & Grant John, *The Encyclopedia of Fantasy*, Editorial Little Brown, New York, 1997.  
 Clute John & Peter Nicholls, *The Encyclopedia of Science Fiction* St. Martin's, Canadá, 1993.  
 Cotta Vaz Mark y Patricia Rose Duignan, *Industrial Light & Magic: Into the Digital*, Editorial ILM, EUA, 2006.  
 Cowan Finlay, *Drawing and Painting Fantasy Figures*, Editorial Dragonart, UK, 2001.  
 Drake Ernest, Dr., *Dragones, el gran libro de los dragones*, Editorial Montena Random House Mondadori. UK, Reino Unido, Impreso en China, 2003.  
 Duncan Jody y Cameron James, *The Winston Effect: The Art & History of Stan Winston Studio*, Editorial Aurupress, UK, 2000.  
 Fenner Arnie, *Spectrum 1, The Best in Contemporary Fantastic Art*, Editorial Under Wood Books, EUA, 1995.  
 Fenner Arnie, *Spectrum 3, The Best in Contemporary Fantastic Art*, Editorial Under Wood Books, EUA, 1997.  
 Gascoigne Marc y Kynme Nick, *The Art of Warhammer*, Editorial Warhammer, EUA, 2005. Schurian Walter, *Arte Fantástico*, Editorial Taschen, Germany, 2003.  
 Gilliam Terry y Lee Alan, *John Howe Fantasy Art Workshop*, Editorial Impact, UK, 2007.  
 Lynn Haller, *The Art of Paul Bonner*, Editorial Titan Books, UK, 2007.  
 Mac Millan, *The Inside Story of Jim Henson's Creature Shop*, Editorial Random House, New York, 1997.  
 Marvano – Haldeman, *La Guerra Interminable 1*, Ediciones Júnior, S.A. Grijalbo-Mondadori, Barcelona, 1992.  
 McKenna Martin, *Digital Fantasy Art Painting Workshop*, Editorial Taschen, UK, 2004.  
 Pascal Pinteau y Hirsch Laurel, *Special Effects: An Oral History - Interviews with 37 Masters Spanning 100 Years*, Editorial Aurupress, UK, 2003.  
 St.Pierre Stephanie, *Creator of the Muppets and The Story of Jim Henson*, Editorial Bantam, New York, 1997.  
 Tincknell Cathy and John David, *Star Wars, The Power of Myth*, Lucas Books, New York, 2003.



*Metralleta Sterling y rifle imperial  
de Stormtrooper <<Star Wars,  
The Empire Strikes Back>>.*



*Pistola original Máuser que fue  
prototipo para la pistola rebelde ,  
<<Star Wars>>*

# Fantasy Art en los medios de Interacción

## Productos al servicio de la Ciencia Ficción

### ***La Fantasía al servicio de la guerra***

Una consecuencia de la *Ciencia Ficción* y del *Fantasy Art*, desde su inicio literario fue la inspiración para los ingenieros militares y científicos, principalmente porque sus cinco términos creativos: *Futuro social*, *Un futuro personal / familiar*, *Precariedad del ambiente*, *Ucronías o Historias Alternativas*, *Lafferteadas*, son inspiraciones de líderes de países que sueñan con dominar o mantener su hegemonía política y tecnológica. La literatura de *Ciencia Ficción*, se apoya en las concepciones de los artistas visuales *Fantasy Art* y hacen una similitud creativa para crear realidades no muy lejanas (apoyadas en premisas y fundamentos de *Ciencia Ficción*), que acompañadas de la cinematografía pueden representar una realidad elocuente para el espectador, incluyendo militares y científicos que no diferencian entre lo real y lo ficticio.



En la historia, los mitos y la fantasía han servido para manipular a pueblos enteros, por parte de diferentes hegemonías, por ejemplo: los Nazis, analizaron y manipularon mitos y leyendas germanas para lograr crear la fantasía que se necesitaba en la sociedad germana de su tiempo. Los creadores de la realidad imaginaria se basaron en la Mitología Germana y Nórdica, modificando información a su beneficio, por ejemplo: la svástica era el símbolo de Thor dios Nórdico, que al ser modificada duplicándola visualmente, resulta la SS.

*Al centro, soldados alemanes de la segunda Guerra mundial en comparativa visual a la derecha, con soldados norteamericanos en la Guerra de Irak.*



## Fantasy Art en los medios de Interacción



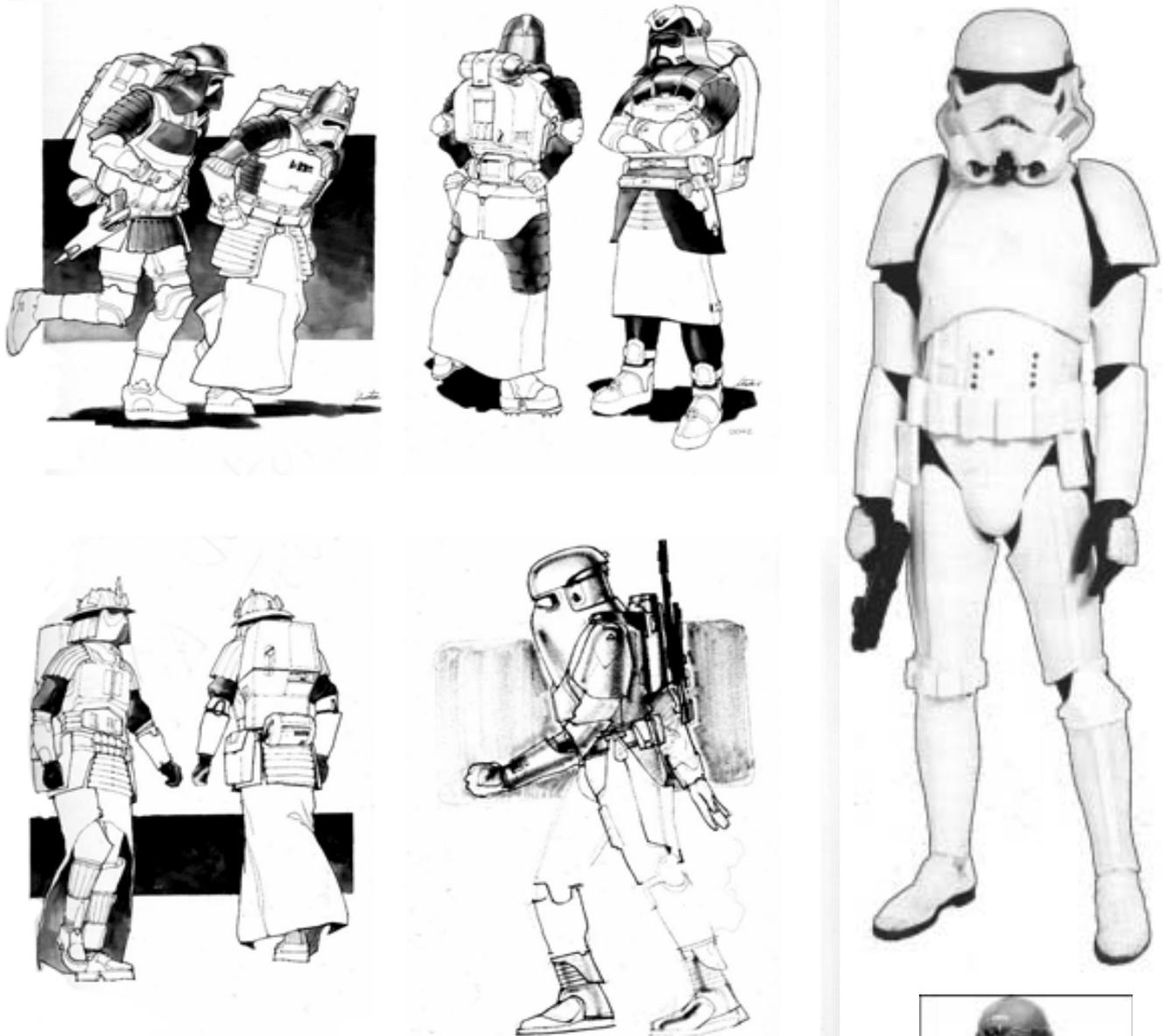
Los Nazis sabían y conocían los metalenguajes de la mitología en las culturas y los beneficios que de ellas obtendrían, aprovechándolas adecuadamente. Llegaron a ser tan creíbles y veraces estos mitos que los Nazis y Alemanes veían la realidad en la fantasía.



Un ejemplo es la armada de submarinos que cuando tenía un ataque, pedía información al oráculo y no a sus superiores, como consecuencia, más de 2000 submarinos alemanes fueron destruidos, quedando solo tres al final de la guerra.



# Fantasy Art en los medios de Interacción



Los Stormtroopers, se basan en la fisonomía del ejército alemán de los años 40's, y de la Falange. El proyecto de creación de este personaje duró más de cinco meses y estuvo a cargo de doce artistas, quienes retomaron y modificaron dichos uniformes. Cuando crearon a los Stormtroopers de Nieve, se modificó toda su estructura basándose en uniformes de soldados Rusos y Alemanes de Nieve, así lograron crear una impactante imagen en <<El Imperio Contra Ataca>>.

Imágenes: Stormtroopers en comparativa visual con soldados norteamericanos en la Guerra de Irak y soldados rusos 2007 y trabajos de Ralph Mc Quarrie, <<Star Wars - The Empire Strikes Back>>.

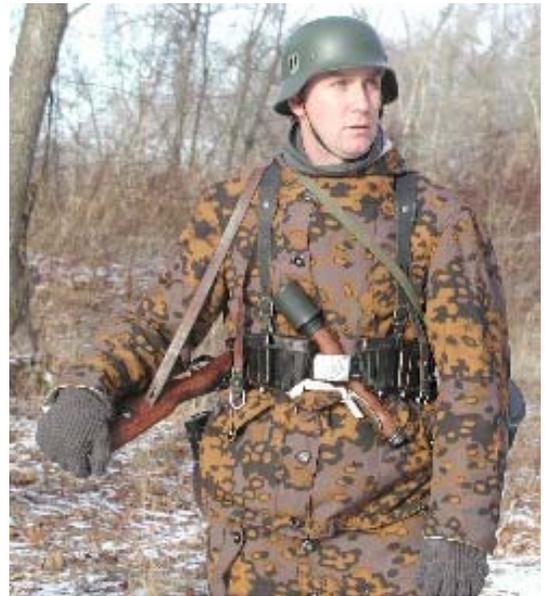




La Alemania Nazi no sólo inventó y creó sus propios mitos, sino que gracias a creer en sus propias mentiras, obtuvo como resultado muchas derrotas. En la actualidad esta manipulación de símbolos y mitos es aprovechada por el gobierno Estadounidense y por su cultura popular.



*Comparativa visual: soldados alemanes de la Segunda Guerra Mundial con soldados norteamericanos en la Guerra de Irak y Stormtrooper <<Star Wars>>.*



# Fantasy Art en los medios de Interacción

## Productos al servicio de la Ciencia Ficción

Así consecutivamente crearon los símbolos Nazis, también inventaron mitos sobre la espada Excalibur y sus caballeros, creando la elite militar GESTAPO, sus himnos Nazis retomaron cantos Latinos y a su vez adaptaron Carmina Burana para enaltecer sus orígenes, realzaron y modificaron a Nostradamus para engrandecer la existencia de Hitler.

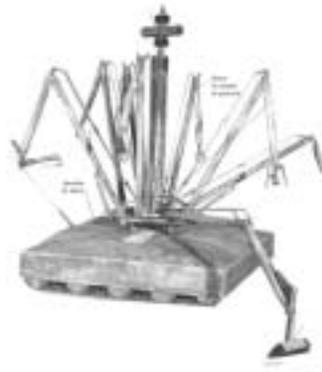


*Comparativa visual: soldados en la Primera Guerra Mundial con soldados rebeldes en <<Star Wars - El Imperio Contrataca>>.*

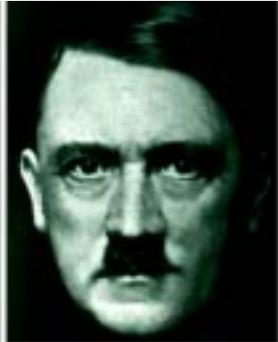




Hummer de Estados Unidos con PackBot, controlado a control remoto para buscar minas en el desierto de Irak, 2006.



Wed 15 <<Septoide 2>> de <<Star Wars>> buscador de metal y de robots perdidos en el desierto, 1977.



El Emperador de la saga <<Star Wars>> tiene un parecido de metalenguaje a Adolf Hitler, Lucas, así lo explica en sus memorias.



Base rebelde con una Blaster E-Web, desmontable, <<Star Wars>>.



Hummer con FHV 233mm de Estados Unidos 2006, arma muy parecida a la E-Web.



Piloto Calvin Larsen en su mono naranja reglamentario de la Marina de los Estados Unidos.1973.



Skywalker 1977, <<Star Wars>> con uniforme de piloto rebelde.





Arma MG 34 s 1938 -1945. Alemania Nazi.



Arma MG 34 s 1938 -1945. Alemania Nazi.



Arma Blastech DLT-20A, diseño, Michael Lamont, para <<Star Wars>>, 1977. Inspirada en la MG 34 s, 1938, Alemania Nazi.



Arma RPG 7D inspirada en el Arma Blastech DLT-20A, de <<Star Wars>>.



Emblema de Skywalker en casco, para, <<Star Wars>>, 1977.



Casco de soldado de portaaviones, Marina, E.U.A., 2001.

# Fantasy Art en los medios de Interacción

## Productos al servicio de la Ciencia Ficción

La creación de personajes en la *Ciencia Ficción* y en el *Fantasy Art*, está basada en el análisis visual e histórico del uso de maquinarias, uniformes y utensilios en la realidad.

Observando detalles que se aplican en los personajes de acuerdo a su personalidad y características morfológicas que así lo requieren, seres existentes o imaginarios, cuyo común denominador será su participación en la trama.

Estas creaciones serán aprovechadas por la Cinematografía para producir la realidad imaginaria y serán también inspiración de Ingenieros militares que harán lo posible por ponerlas a funcionar.

Alan Boyle editor de ciencias de la NBC canal de televisión de sistema abierto en los Estados Unidos, comentó el 18 de mayo de 2005, que a 28 años del estreno de la película <<Star Wars>> (20 de mayo de 1977) los científicos militares y espaciales, han apoyado sus proyectos en creaciones que se encuentran en dicha película, produciendo armamento, robots y medios de comunicación.

“Eso no quiere decir que los ingenieros fijaron la mira en las películas de George Lucas para realizar todo lo hecho en ella, pero si en conceptos utilizados, estos ingenieros tienen mas imaginación que los creadores de <<Star Wars>>”.



# Fantasy Art en los medios de Interacción

## Productos al servicio de la Ciencia Ficción

Prueba de ello fue nombrar al sistema de defensa de misiles intercontinentales con un nombre muy creativo <<Star Wars>>, pero no solo el nombre del proyecto fue retomado, a partir de 1981, los satélites que son enviados al espacio por la NASA, cuentan con un baúl, que contiene la historia de la Humanidad y su desarrollo científico y tecnológico, dicho documento es un video que de fondo musical tiene la melodía de esta película, claro, solo falta esperar que exista un encuentro Alíen. Los científicos examinan minuciosamente los planos y dibujos originales de las proyecciones de las creaciones en <<Star Wars>>, tanto que la “Estación Espacial Internacional” siglas en inglés “ISS”, que está inspirada en la “Estrella de la Muerte”, solo que la llaman “Little Star Wars” esta estación cuenta con satélites “smart” de nueva generación.



Las esferas satelitales usan dióxido de carbono expulsado de sus thrusters para moverse hábilmente alrededor del ISS. Hay una anécdota de uno de los científicos de la NASA Jasón Chein, “Alquilé la primera película de <<Star Wars>> y mostré el lugar donde Luke está practicando el uso de la fuerza con un droid flotando, en su clase”, explica. “Dije: “Quiero tres de éstos. ¿Cómo empezamos a hacer esto?” fue así como comenzó el desarrollo de los droids de la NASA.



Los droids sirven de intérpretes y de memorias visuales, graban todo lo que sucede dentro de la nave, son prácticamente camarágrafos, que siempre están filmando a los astronautas, también se crearon “Aviones teledirigidos” que interactúan utilizando radio y grabando todo lo que ven a su paso, en el <<Episodio I>>, aparecen, sólo que aquí los ingenieros de la NASA los inventaron antes y como deuda aparecen en dicha cinta los originales”.



# Fantasy Art en los medios de Interacción

## Productos al servicio de la Ciencia Ficción



En el año 1999 y 2005 el ejército de los Estados Unidos creó un proyecto de entrenamiento para sus soldados, el proyecto contó con \$45 millones de dólares anuales, y la Universidad del sur de California y un par de estudios de cine profesionales, fueron los asignados para dicho proyecto. Este consiste en crear ambientes reales en una realidad virtual, los simuladores pueden proyectar imágenes de Tormenta del desierto o de igual forma Tatoonie, planeta virtual de <<Star Wars>>, que al igual que Irak es desértico.

“No hemos sido capaces de usar esta clase de tecnología en las operaciones vitales, sin embargo esta tecnología ayudará al soldado a comprender el terreno y comprender sus límites” Secretario de la Army US Louis Caldera.

Hollywood, adquirió aplicaciones comerciales y tecnología de punta a últimas instancias.

“Estos proyectos de unir a Hollywood, ejército y universidades ya habían sido utilizados durante la Segunda Guerra Mundial, cuando Hollywood fue llamada para realizar películas de entrenamiento y material de propaganda. El ejército durante 2005 y 2006 tuvo propaganda con este sistema y fue ideal para reclutar soldados, ya que las imágenes no son las de Irak, sino de Tatoonie”. Jennifer Auther corresponsal de CNN.

<<Star Wars>> hoy no es más una fantasía, los rayos láser que en esta película destruyen planetas, hoy desaparecen cohetes Katyusha y morteros, en pruebas que realiza el ejército de los Estados Unidos, (Nuevo México). Cañones que utilizan rayos interceptan cohetes lanzados a la velocidad de la luz, calentando los explosivos dentro y devastándolos en el aire. Los cañones son voluminosos, su problema en el 2004 es que después de algunos tiros, los rayos láser tendrían que ser reabastecidos con un grupo

# Fantasy Art en los medios de Interacción

## Productos al servicio de la Ciencia Ficción

de reactivos muy tóxicos. La logística de tirar esas toxinas por el aire o al otro lado de un campo de batalla hizo que el proyecto Overbudget - 747 dejara de experimentar, por lo cual desde entonces no se han reportado nuevas experimentaciones.

Pero el proyecto hizo que el potencial de esta arma se adaptase a otro más desarrollado y con éxito, las armas de precisión probadas en el año 2005 en la Guerra de Irak". Alexander Timoshik 2006 # 11; Pravda. RU



▲ Traje de Luke (1977) y su landspeeder <<Star Wars>>, en comparativa visual, soldados norteamericanos en la Guerra de Irak 1991 y 2007, imágenes superiores.

# Fantasy Art en los medios de Interacción

## Productos al servicio de la Ciencia Ficción

Lo más simbólico e impactante de la presencia de <<Star Wars>> en la cultura popular internacional es la lucha entre la fantasía y la realidad. En la Guerra de Irak, tropas estadounidenses empleadas en los primeros días de la invasión (2001), emplearon cascos que tenían emblemas de <<Star Wars>>, particularmente en destacamentos aéreos. Pilotos que portaban emblemas en sus cascos de protección del F-16 (Avión bombardero de precisión y alta velocidad) utilizaron logotipos de <<Star Wars>> (tropas de la Alianza rebelde, de Skywalker en su caza XT-65. Curiosamente la nave que utilizaba las lecturas computarizadas, guiada por láser para lanzar cohetes dirigidos, inspira a la Army, diseñando ese sistema moderno en 1998 para poder llegar a sus objetivos militares y civiles con precisión absoluta, *Bombardeo Quirúrgico*).



Casco de soldado de portaaviones con emblema de Skywalker, 2001.

Para los estadounidenses <<Star Wars>> es parte de su cultura popular, las tropas de Saddam Hussein los *Fedayines* (dirigidos por Oday Hussein) aparecieron en imágenes de televisión junto a combatientes del ejército regular Iraquí, quienes portaban cascos M° 80 (casco norteamericano de la guerra de Vietnam) esta escena no tendría nada de especial si todos tuvieran el típico uniforme, pero los Fedayines estaban vestidos de negro y portaban extraños cascos negros muy parecidos al casco de Darth Vader <<Star Wars>>.



# Fantasy Art en los medios de Interacción

## Productos al servicio de la Ciencia Ficción

Días después marines de la 15 MEU (*Marine Expeditionary Unit*), cerca de Bagdad quedaron impactados al enfrentarse a dichos soldados, al terminar el día detuvieron a 4 guerreros Fedayines, todos con el traje negro, casco y rostro cubierto, esta imagen desató polémica.



Si las primeras imágenes de soldados iraquíes con tan extraños cascos suscitaron un sinfín de interrogantes, la aparición de más de 200 cascos abandonados en un patio de una escuela del poblado Um Kazar, permitió confirmar la utilización de estos trajes en fuerzas especiales iraquíes, dichos soldados al ver los cascos se abalanzaron por tener uno de ellos, y en menos de 12 horas en Internet ya se comercializaban por soldados estadounidenses y periodistas, a precios desorbitados (\$3 500 dólares).



Imágenes: Al centro, Darth Vader <<Star Wars>>, a la derecha, trabajo de Ralph Mc Quarrie en <<Star Wars>>, abajo, casco Samurai, casco Nazi y casco del ejército estadounidense y finalmente casco de soldado élite de Irak.

# Fantasy Art en los medios de Interacción

## Productos al servicio de la Ciencia Ficción



Cascos fabricados en fibra de vidrio de un grosor aproximado a 1/4", que se van adelgazando a medida que se aproxima al borde de la amplia ala. La guarnición es completa, similar a la del M° 80 de *Corlon*. Incluye sudadera ajustable, capa y máscara de protección para la arena, curiosamente esta fantasía de ser Skywalker o Darth Vader, confrontó imágenes de una cultura popular bélica, no solo como fenómeno estadounidense, sino que ya forma parte de una cultura popular bélica internacional, así los pilotos quieren ser los artistas de la película en su nave, soldados con cascos quieren defender su país y sentirse con un poder superior, ambos parten de la simbología de un casco o un emblema de una película que tiene mas de 30 años.



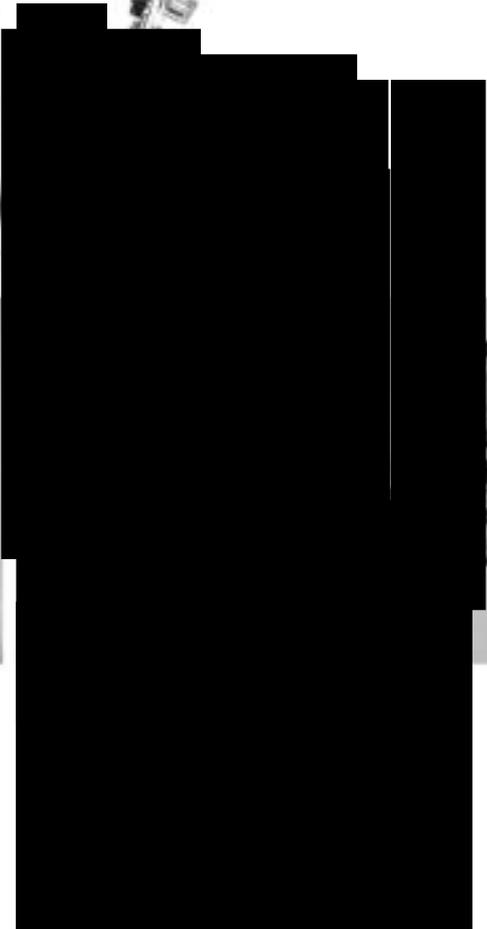
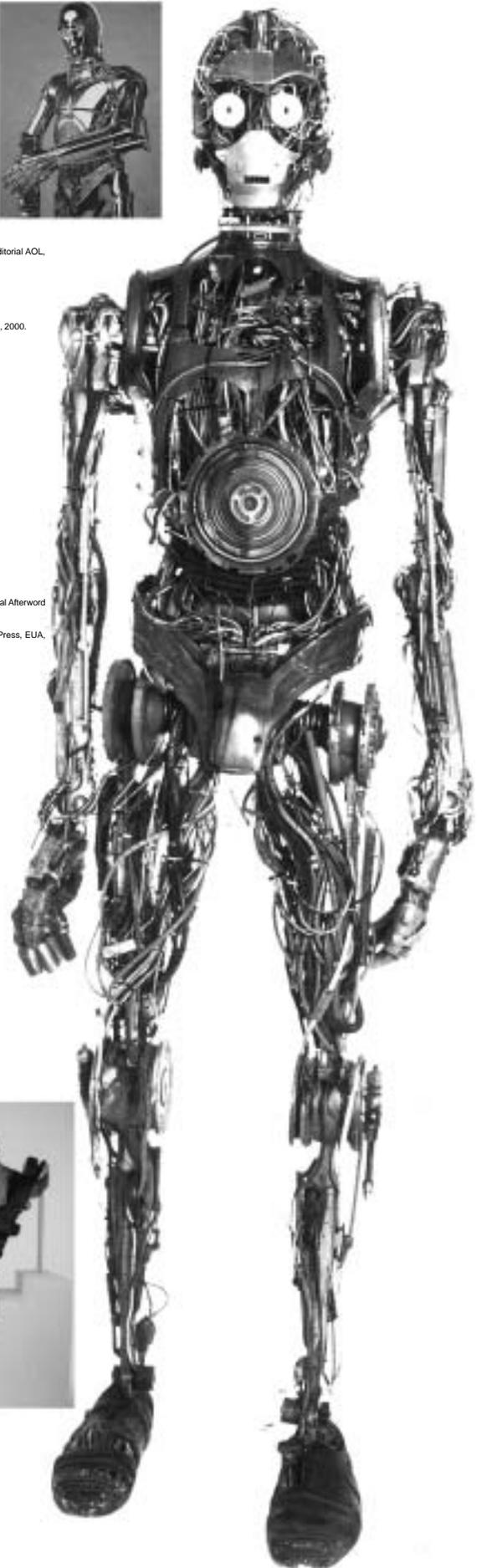
Irak, Fedayines vestidos de negro y portaban extraños cascos negros muy parecidos al casco de Darth Vader, <<Star Wars>>, 2001.

Comparativa de los trabajos de Ralph Mc Quarrie para C-3PO, que inspiraron a ingenieros para crear a DEKA, y que culminan en el diseño de Dean Kamen, de la silla para subir escaleras "I-bot Wheelchair - bound"- <<Star Wars>>



VVAA:

Adams Peter, Art of the third reich, Edition Abrams, EUA, 1999.  
 Ash Brian, The Visual Encyclopedia of Science Fiction, Editorial Harmony Books, England, 1977.  
 Bouzereau Laurent, Cómo se hizo Star Wars, ( Episode I - LA AMENAZA FANTASMA ), Editorial Norma, Madrid, 2000.  
 Brinkmann Ron , The Art and Science of Digital Compositing (The Morgan Kaufmann Series in Computer Graphics), Editorial AOL, EUA, 2004.  
 Burum Stephen H., American Cinematographer Fantasy, Editorial Star Magic, EUA, 1999.  
 Cotta Vaz Mark y Patricia Rose Duignan, Industrial Light & Magic: Into the Digital, Editorial ILM, EUA, 2006.  
 Duncan Jody y Cameron James, The Winston Effect: The Art & History of Stan Winston Studio, Editorial Aurupress, UK, 2000.  
 Fenner Amie, Spectrum 1,2,3,4,7,9 The Best in Contemporary Fantastic Art, Editorial Under Wood Books, EUA, 1995.  
 Henson Jim and Finch Charles S., The Art, the Magic, the Imagination Finch, Random House, New York, 1993.  
 Katz Ephraim, The Film Encyclopedia, Editorial Harper Perennial, France, 1994.  
 Lewis Ann Margaret, Star Wars, The essential guide to Vehicles and Vessels, Editorial Del Rey, Canadá, 2000.  
 Lewis Ann Margaret, Star Wars, The essential guide to Weapons and Technology, Editorial Del Rey, Canadá, 2000.  
 Lucas George, The Art of Star Wars, ( Episode IV ), Editorial Del Rey Book, Primera Edición, New York, 1994.  
 Lucas George, The Art of Star Wars, ( Episode V ), Editorial Del Rey Book, Edición Especial, New York, 1998.  
 Lucas George, The Art of Star Wars, ( Episode VI ), Editorial Del Rey Book, New York, 1998.  
 Lucas George, Star Wars vistas en sección de vehículos y naves, ( Episode IV ), Editorial Zeta, Italy, 1999.  
 Lucas George, Star Wars Diccionario visual de armas y personajes, ( Episode IV ), Editorial Zeta, Italy, 1999.  
 Murray Liandy and John David, El poder de la Mitología en el arte de Star Wars, Editorial Del Rey, Madrid, 1998.  
 Moreno Horacio, Cyberpunk: más allá de Matrix, Editorial Circulo Latino, España, 2003.  
 Peterson Lorne , George Lucas, Rick McCallum y Phil Tippett, Sculpting a Galaxy: Inside the Star Wars Model Shop, Editorial Afterword Company, EUA, 2000.  
 Rickitt Richard, Designing movie creatures and characters: behind the scenes with the movie masters, Editorial Focal Press, EUA, 2006.  
 Rudolf y Robbert, El mundo dentro de 80 años, Editorial Circulo, Barcelona, 1994.  
 Russell Gary, The Lord of the Rings / The art of The Fellowship of the ring, Editorial Harper Collins Publishers, UK, 2003.  
 Sansweet Stephen J y Peter Vilmur, The Star Wars "Vault", Editorial North Light Books, EUA, 2007.  
 Shay Don-Duncan Jody, A sí se hizo Jurassic Park, Editorial Cúpula, Barcelona - Perú, 1992.  
 Smith Thomas G, Industrial Light & Magic: The Art of Special Effects, Editorial ILM, EUA, 2005.  
 Tincknell Cathy and John David, Star Wars, The Power of Myth, Lucas Books, New York, 2003.  
 Wilkinson Frederick , Arms and armour, Chancellor Press, London, 1996.



## Estrategia creativa

• FantasyArt •

**Constantino Cabello**

 Litografía 

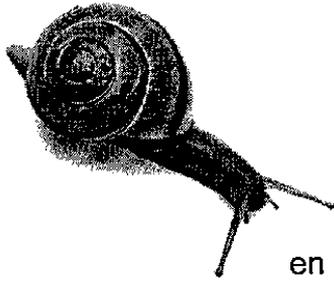
El *Fantasy Art*, es tan rico en facetas y matices que en mi obra personal está ligado en todo el proyecto creativo. La necesidad por crear imágenes fuera de lo común conformadas mediante fundamentos del *Fantasy Art*, me lleva a realizar descripciones de mundos y criaturas que están en mi imaginario, mediante la técnica de la litografía que es la pauta como lenguaje que utilizo para comunicar y describir mis propuestas personales dentro de la estrategia creativa del *Fantasy Art*.

Distintas criaturas, de mundos inspirados y creados para interactuar con el espectador y producir sublimes metalenguajes que como creador visual propongo, basado en nuestro mundo bizarro que está repleto de ciencia y de su propia contradicción....en la fantasía misma, pretextos de imágenes de realidades que se proponen con gran contenido sublime y oculto mostrando el pasado, y la interpretación del futuro que se encuentra en nuestro presente.



Como motivo de las necesidades de la Humanidad, el *Fantasy Art* ha estado presente y ha sido un elemento esencial y genuino del arte en cualquier época y lugar, de ahí que sea posible descubrir contenidos y fórmulas de la fantasía en el surrealismo, el dadaísmo y en muchas otras corrientes. Surge entonces la necesidad





en la búsqueda personal de la creación de imágenes con propuestas que están basadas en los términos creativos del mismo género (Futuro social, futuro personal / familiar y precariedad del ambiente) las cuales me permiten proponer una serie de imágenes que no sólo sean insospechadas creaciones, sino que son reflejos de las incertidumbres de los desórdenes de nuestra Humanidad reflejada en cada una de ellas.

## **Plan Creativo**

Definición de la estrategia creativa



### **Concepto**

El *Fantasy Art*, es aquello que irrumpe, que se añade, que se establece en los márgenes de lo real, que se coloca entre lo real y lo histórico con la fantasía pero alejado de formas simplistas y superficiales, esta característica está presente en lo cotidiano, en las ciencias naturales y las humanidades, así como en el terreno artístico y de la creación, siempre impulsado por sus aliados históricos, la literatura, la música, la arquitectura, el cine y la ingeniería, del mismo modo que ejerce influencia sobre ellas.

En la Ciencia resulta especialmente significativa la oposición de lo empírico y lo subjetivo, lo demostrable y lo sospechado, la medición y la intuición. La creación apoyada en hechos, es fundamental para el criterio artístico que se plantea en la estrategia creativa, el *Fantasy Art* etimológicamente oscila entre dos conceptos cercanos pero desiguales, *Fantasy*: Fantasía,

## Estrategia creativa

cuya raíz griega significa "Hacer Visible", mientras que fantasioso deriva de fantasía y describe a la persona banal o presuntuosa. La definición de fantástico se ve a menudo acompañada de conceptos como imaginación, invención, ensoñación e incluso delirio; a estas particularidades psíquicas se les atribuye comúnmente un origen divino, o bien se les confiere una enana intuición psíquica, una aptitud mental especial que permite la creación de sucesos o imágenes desconocidas hasta el momento.

En cuanto a contenidos se refiere, el *Fantasy Art* está por lo general íntimamente ligado a la representación humana, implícita y explícita, situando preferentemente al hombre en el centro de su lenguaje formal y plástico, y al individuo en un tiempo reconocible o misterioso para él, pero mostrando siempre sus anhelos y deseos peculiares.

Visto de este modo, la fantasía tiene menos en común con la Teoría del Arte que con la Antropología y la innovación.

Con este razonamiento el *Fantasy Art* no sólo centra sus composiciones en efectos y fantasías simplistas o banales, sino en sujetos, que tienen y cuentan con usos racionales y muchas veces concientes de que pueden ser funcionales o que tienen una vida propia, como si fuesen fotografías instantáneas del presente y futuro de la Humanidad, siempre de una forma crítica y analítica, para ser reflejo de nuestro presente. También se crean mundos o criaturas que llevan hasta sus últimas consecuencias resonancias de una Humanidad con logros y decadencias.



## ***Estrategia de creación***

Los fundamentos del género *Fantasy Art* están conformados por el reflejo bizarro de la Humanidad, influencia del ensueño del artista que no busca la ciencia lógica y que sueña con manipular el tiempo, dejando a la ciencia fuera de la lógica de su momento.

En el *Fantasy Art* los artistas crean, construyen y desarrollan con ayuda de la ciencia, la ingeniería, la zoología y la fantasía, infinidad de motivaciones y pretextos de creación, quizá sólo sean ideas, pero posiblemente en este arte visual estemos contemplando una ventana al futuro mismo de nuestra realidad. La investigación de esta tesis comprende ubicar al género *Fantasy Art* en mi obra gráfica, influenciado por otras obras del mismo género, (Marvano, Terry Jones, M. C. Escher, Jim Henson, Patrick Woodroffe, Sorayama, Terry Jones, Tolkien, Fritz Leiber, Ray Harryhausen) como pretextos de creación.



### **Las Premisas**

La obra gráfica implica una comunicación entre receptor y autor, en ella mi objetivo a comunicar está en crear una composición recreando las antiguas litografías de los primeros exploradores gráficos, que como complemento y referente se conforman con imágenes generadas en el pasado y presente de la Humanidad, un ejemplo son las fotografías de las palmeras en Vietnam y las imágenes de fósiles de animales como el Celacanto.

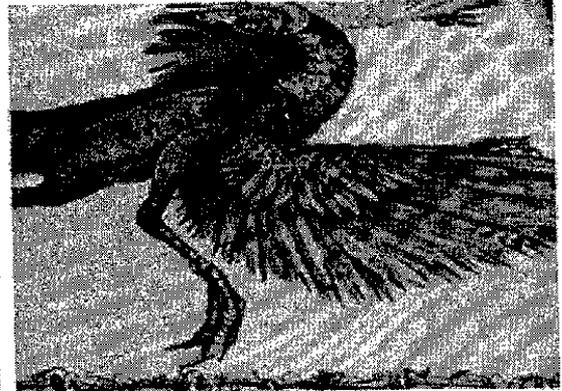
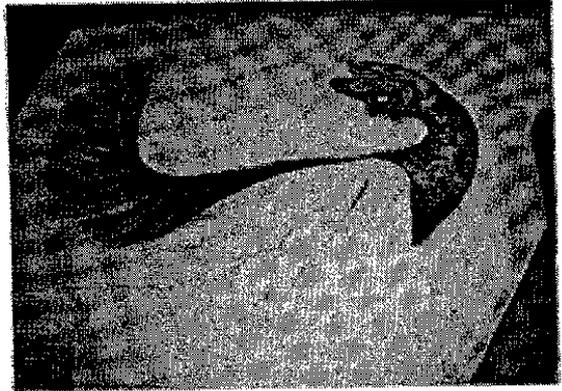
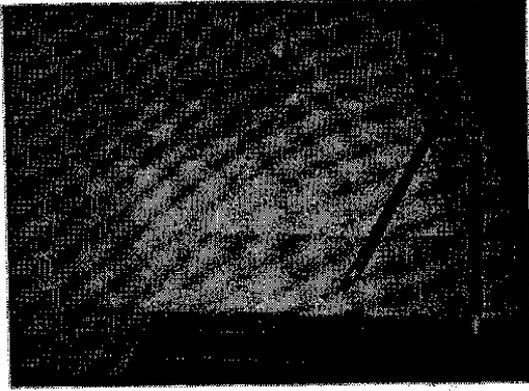
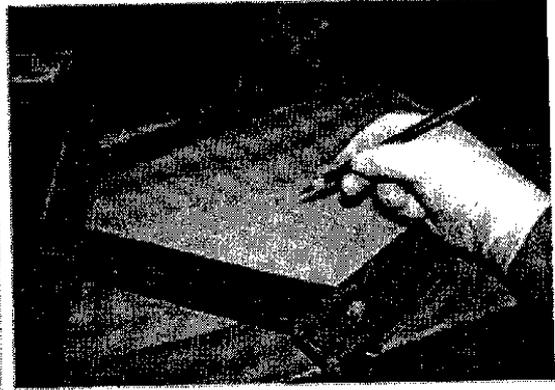
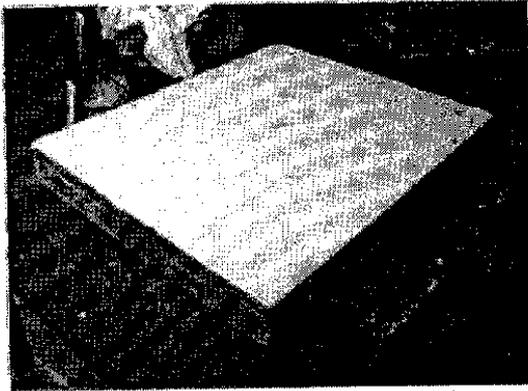
## Estrategia creativa

-  Debe tener un estilo propio del autor: creatividad, personalidad, simbolismo y manejo de iconos muchas veces subliminales.
-  Provocar en el receptor interés por encontrar referencias científicas.
-  Despertar el interés por conocer los animales silvestres y la importancia de su conservación.
-  Las composiciones incluyen personajes que existieron en el pasado o que existen en el presente.

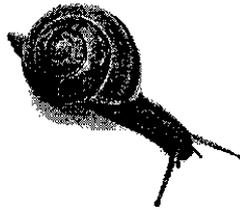
Todo esto realizado con referentes fotográficos de hechos bélicos y maquinarias desarrolladas por el hombre en su etapa destructiva.

Siempre con las premisas del *Fantasy Art*, (Futuro social, un futuro personal / familiar y precariedad del ambiente)





## Definición del contenido de la Carpeta Gráfica



### Concepto

Esta carpeta gráfica está conformada por diez litografías basadas en el Género *Fantasy Art*, tratando de difundir un concepto de composición que implica la investigación, a partir de hechos generados por la Humanidad a través de su historia, quién es capaz de exterminar su futuro personal.



### Ámbito

La preocupación por el desarrollo destructivo del futuro social y de precariedad del ambiente, hacen que desarrolle esta serie de obras gráficas dirigidas a conformar una carpeta que represente el *Fantasy Art* visualizado por un creador mexicano.



### Público Objetivo

Se desarrolla esta carpeta para su difusión.



### Percepción

La carpeta está integrada por 10 obras atemporales, que busca provocar y relacionar al público receptor con el género *Fantasy Art*.

## Definición del contenido de la Carpeta Grafica



### Percepción deseada

El receptor asocia el género *Fantasy Art* a cómics ya que dicho tema no tiene nada de seriedad y mucho menos una trascendencia social. Con esta carpeta pretendo mostrar que el género *Fantasy Art* tiene y evoca todo lo necesario para ser una obra con propuesta visual, retomando el contenido compositivo de las litografías y grabados del siglo XIX y XX, por ello el uso y la importancia de que la impresión es a una sola tinta.



### Declinación

Interactuar la historia y el género *Fantasy Art*, con los metalenguajes y sus símbolos ocultos, que narran episodios de diferentes criaturas, pero que están vinculados con motivos bélicos.



### Tono de comunicación

El tono de comunicación invitará al receptor a conocer el género *Fantasy Art* a través de las obras. La importancia de esta carpeta se funda en la observación y la investigación de elementos científicos e históricos aplicados en cada una de las obras gráficas. También por ello el título de la carpeta es <<Fantasy Art>> concepto que propongo como fundamento principal en la creación de mi obra personal.



### Marca

<Fantasy Art> como concepto, acompañado de la imagen de un Celacanto, los cuales representan la unión de la fantasía y ciencia. *Fantasy Art* es una invitación a conocer el mundo de imágenes y conceptos que tienen

# Estrategia creativa

## Definición del contenido de la Carpeta Grafica

una propuesta de crítica a la Humanidad, sarcasmos sugerentes y propuestas visionarias, con metalenguajes que buscan crear una colección de imágenes gráficas, que nos apoyan para comprender el género *Fantasy Art* en que vivimos, pero que desconocemos a pesar de que muchas veces nos preguntamos al leer o ver una película, ¿Cómo se imaginaron esa locura?



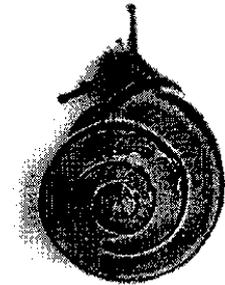
### Proposición

En el proyecto de investigación y de la creación de personajes, la intención tiene un sólo motivo: investigar acerca de artistas del género *Fantasy Art*, los antecedentes históricos del género, para concretar y situar mi proyecto creativo, analizando las características del género *Fantasy Art* y sus representantes, con el fin de fundamentar mi obra visual.



### Método

Considerando las opciones de las denominaciones teóricas para obtener un enfoque más concreto, en esta investigación, al igual que la fundamentación pictórica, establezco el método de investigación cualitativo ya que la paradoja del *Fantasy Art* está mezclada con lo social y su entorno histórico que influye en su propia fantasía voluntaria, criticando mordazmente a la sociedad actual, ya sea de una forma positiva o negativa y estableciendo con ello un fenómeno visual, acompañado por criterios de las experiencias personales de los artistas del género *Fantasy Art* y los que conjugo con mis propias experiencias.



## Definición del contenido de la Carpeta Grafica



### Las perspectivas humanístico-cualitativas:

Las razones de escoger esta opción, son sus características de investigación, las cuales permiten la interacción simbólica, desarrollando la interacción entre el artista y su medio social. Dichas interpretaciones, siempre tendrán un significado social, ya sea presentado con metalenguajes o con símbolos sociales.

Una de las principales razones por la cual estoy seguro que este método me ayuda a desarrollar mi tesis es por la fenomenología, la cual me permite desarrollar el tema con sus términos, (Importancia de la conciencia subjetiva, la concepción de la conciencia activa capaz de dar significados), éstos me ayudarán a establecer un conocimiento más específico e introspectivo.

El *Fantasy Art* es un género artístico, el cual para poderlo comprender más adecuadamente, hay que considerar y tomar en cuenta, la perspectiva humanista de interaccionismo simbólico, considerando su premisa "El individuo tiene interacción con su sociedad", de ahí la importancia de tomarlo en cuenta ya que la mayoría de los artistas de este género, coinciden con su momento social, posiblemente más evidente por la época tecnológica e industrializada de este último siglo.

# Estrategia creativa

## Definición del contenido de la Carpeta Grafica



### Proceso Formal

Método hipotético-deductivo:

Tal como presenta su forma de desarrollo este método, considero que el conocer a los artistas que desarrollan este tipo de arte, me ayuda a tener una idea general del género *Fantasy Art*, y con esto, a desarrollar y comprender mi propia obra, al conocer a los principales representantes del *Fantasy Art* y su arte, incluyo la bibliografía de estos artistas, que me ubica en su momento histórico y social.



### Contribuciones de la Investigación

Existen en México grupos de personas interesadas en obtener información acerca del *Fantasy Art*, ésta se encuentra dispersa, en otros idiomas y generalmente mal traducida repercutiendo en sus conceptos y es sólo valorada en otros países, incluso conocimientos básicos no son tomados en cuenta o desconocidos, (podría ser la causa, la ignorancia o el desinterés generacional), por ejemplo: un libro editado en Barcelona con el título <<Taller de ilustración digital género *Fantástico*>> es en su título original <<Digital *Fantasy Art* painting workshop>>, esta equivocación de traducción crea un conflicto conceptual de dos géneros totalmente diferentes, que a simple vista parecieran ser iguales, pero que en su raíz son géneros totalmente distintos.

Errores como este son comunes y crean confusión en los conceptos, por esto, considero importante el saber diferenciar al *Fantasy Art* como género visual, conceptual, y su difusión en nuestro país, para que sea valorado y reconocido por los receptores y por las instituciones artísticas, ya que es un movimiento nuevo que toma cada vez más fuerza en diferentes medios de comunicación ante la tecnología cada día más novedosa y donde el *Fantasy Art* está presente en todos ellos: comerciales, culturales, juegos de roll, en la web e incluso en las acciones bélicas que vivimos cada día en nuestra realidad.



## Definición del contenido de la Carpeta Grafica

Concluyo con la importancia de conocer más acerca de los medios y sus conceptos, útiles para el apoyo de la realización de proyectos en México que permitirán no cerrar las opciones de expresión artística, con descalificaciones por desconocimiento e ignorancia de los conceptos o por no encontrarlos en los libros de arte de hace más de veinte años.



### Trascendencia

El propósito de la investigación del *Fantasy Art* me brindó una opción estratégica para fundamentar y desarrollar mi obra gráfica, con una propuesta acorde a este momento en la gráfica contemporánea, reflejo de una generación que pertenece a la era de la digitalización y globalización, donde lenguajes y conceptos cambian, y son reflejo del momento en que se vive.

Este fenómeno artístico, con características creativas, desarrolla su objetivo visual y conceptual, concretando con ello una obra artística innovadora actual y universal del género *Fantasy Art*.

Lo trascendental fue poder concretar un proyecto creativo e imaginativo fundamentado con el concepto del género *Fantasy Art*, realizado en litografía, técnica que hoy día es importante e indispensable aprovechar por sus características muy particulares, su riqueza de lenguaje gráfico, que acentúa el dibujo con calidades tonales, negros intensos y calidades de línea, que me permitieron realizar dibujos directos, manteniendo su calidad visual y gráfica al momento de su impresión y reproducción de originales múltiples, en una edición de doce carpetas profesionales, donde cada una está integrada por diez litografías impresas sobre soporte de papel de algodón (60x50cm).

## Estrategia creativa

### Definición del contenido de la Carpeta Grafica

La técnica es independiente del concepto creativo, por lo cual el utilizar una técnica de impresión como la litografía, que surge en la región Bávara y se realiza sobre piedras calizas cuyo origen es la fosilización de plantas y animales, pretexto aprovechado también, para el proyecto creativo, donde celacantos, lagartos de Bavaria, plantas y orquídeas, que fueron descubiertos en el lugar donde la litografía tiene su origen y donde son origen de las propias piedras litográficas en su transformación de fosilización, son retomados para realizar imágenes cuyos personajes tienen que ver con los fósiles encontrados en el mismo lugar.



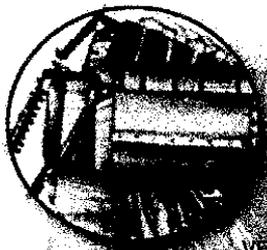
Como artista creativo, conjugo la realidad científica de los fósiles y la fantasía al imaginar seres que existieron y de los cuales, a partir de su morfología son retomados y reunidos como personajes que están presentes en mi obra visual, este pasado conjugado con las premisas del presente y del futuro que en un afán belicista y dominante nos llevan al autoexterminio.

De ahí lo que escribe Francisco de Goya:

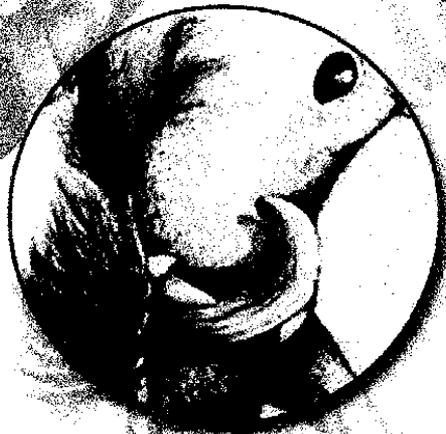
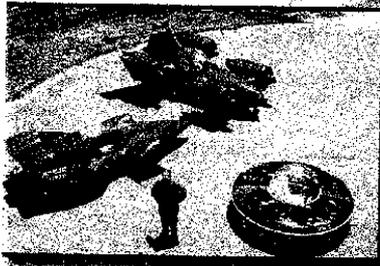
*“ El sueño de la razón, produce monstruos ”*

• FantasyArt •  
**Constantino Cabello**  
 Litografía





VEHICULO DE UN HIBRIDO QUE PUEDE VOLAR,  
INSPIRADO EN LAS TURBINAS DE VEHICULOS,  
QUE MANEJA DE 3 A 5 MOTORES Y  
SON CONTROLADOS POR UN PILOTO.



CRANEO DE JABALI GIGANTE DE LA SELVA  
(HYLOCHOERUS MEINERTZHAGERI),  
ESTA EN UN ESTATUS DE PELIGRO  
DE EXTINCION, DEBIDO A LA DEMANDA  
DE SUS ENORMES CORMIGOS.

"EL HIBRIDO" TITULO



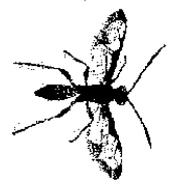
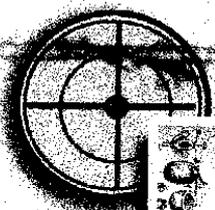
CUADERNO DEL EXPLORADOR INGLES ALFRED WALLACE 1825-1883,  
 DONDE DESCRIBE INSECTOS, DE LOS CUALES UNO EN PARTICULAR,  
 LLAMA SU ATENCION POR MATAR EXPLORADORES AL TRANSMITIR  
 MALARIA, A ESTE ESPECIMEN SE LE LLAMO  
 "EL DIABLO VOLADOR", CURIOSAMENTE EN  
 IRAK ASI NOMBRAN A LOS HELICOPTEROS  
 NORTEAMERICANOS.

# "EL DIABLO VOLADOR"

TITULO



MANTIS ORQUIDEA  
 HYMENOPUS CORONATUS,  
 ATRAPA INSECTOS.



AVESPA CAZADORA DE ASIA  
 (CHLORION LOBATUM), LA CUAL, SOMETI A SUS PRESAS CON SUS FUERTES MANDIBULAS  
 Y AL INYECTARLE VENENO, CON SU AGUIJON LO NULIFICA, TRANSPORTA EL INSECTO HASTA SU NIDO,  
 Y PONE UN HUEVO EN EL DE ESE MODO AL ECLOSIONAR, LA LARVA DISPONE DE ALIMENTO.

GUERRA DE LOS SEIS  
 DIAS 4-10, 1967



GUERRA DE IRAK 1990-99

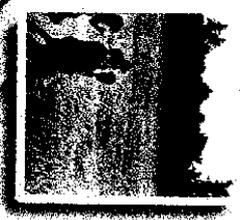
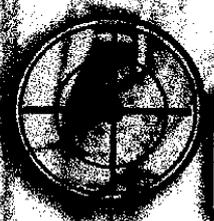
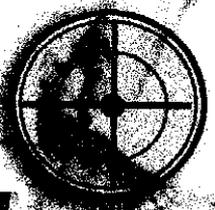
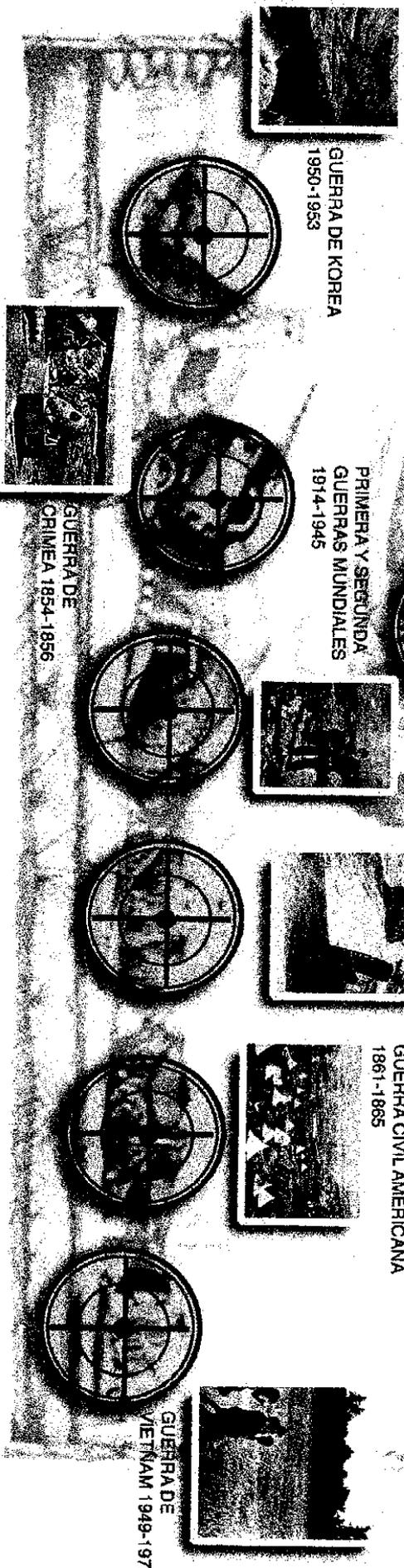
GUERRA DE KOREA  
 1950-1953

PRIMERA Y SEGUNDA  
 GUERRAS MUNDIALES  
 1914-1945

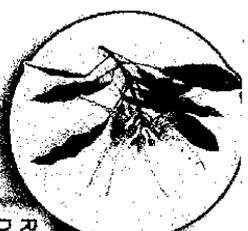
GUERRA DE  
 CRIMEA 1854-1856

GUERRA CIVIL AMERICANA  
 1861-1865

GUERRA DE  
 VIETNAM 1949-1973



"REFERENCIAS DE EXTINCION" TITULO



MELASTOMA COCCINEA DE LA AMAZONIA EN PELIGRO DE EXTINCION



PLANTA PASIONARIA PASSIFLORA SP. RETOMADA EN EL ART NOVO

REJA RETOMADA DEL ZOOLOGICO DE LONDRES, DONDE SE PRESENTO POR PRIMERA VEZ ESTA ESPECIE



POR EL VALOR MONETARIO DE LOS CUERNOS Y SU PANACEA UNIVERSAL LOS RINOCERONTES ASIATICOS Y AFRICANO, SE ENCUENTRAN EN PELIGRO.



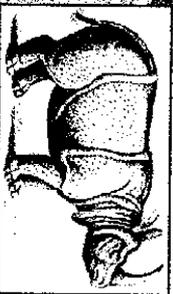
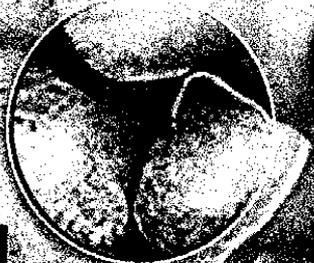
PITA LISTODANIA AMERICA DEL SUR EN PELIGRO.



LA CAZA DE RINOCERONTES EN LOS ULTIMOS 200 AÑOS, LO PONEN EN ALTO RIESGO DE EXTINCION.



RINOCERONTE DE JAVA CON PROFUNDOS PLEGUES EN LA PIEL, CRITICAMENTE AMENAZADO POR LA EXTINCION.

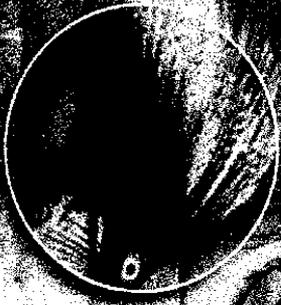
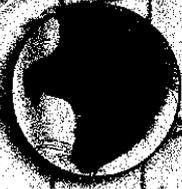


EN EUROPA ALGUNOS ARTISTAS IMAGINABAN A LOS RINOCERONTES Y LES DIBUJABAN OREJAS MUY LARGAS COMO CANGUROS Y CONEJOS.



SIMIA URSINA DIBUJADO POR ALEXANDER VON HUMBOLDT Y PURO DISEÑADO EN LA REALIDAD EXISTE.

PUERCOESPIN DE EL CABO EN PELIGRO DE EXTINCION



ESCARABAJO ELEFANTE (MESOTOMA), LA IMPORTANCIA QUE DAN A SU CUERNO, LO SITUA EN PELIGRO DE EXTINCION.

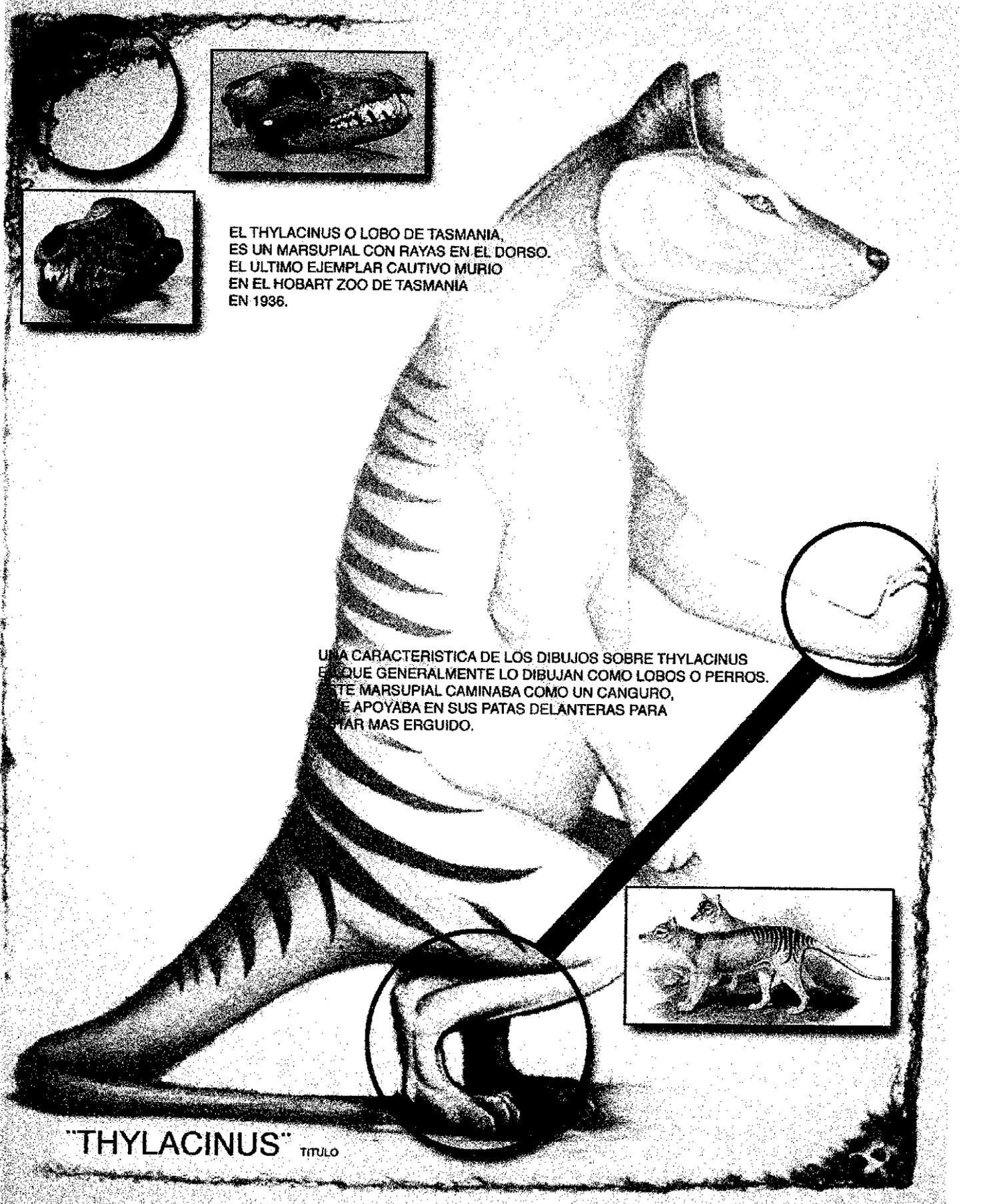


ESQUELETO COMPARATIVO DE RINOCERONTE AFRICANO



IMACES ENORMES QUE SON CARACTERISTICAS DE LAS ZONAS TROPICALES, (SAUCE) EN PELIGRO DE DEFORESTACION





EL THYLACINUS O LOBO DE TASMANIA,  
ES UN MARSUPIAL CON RAYAS EN EL DORSO.  
EL ULTIMO EJEMPLAR CAUTIVO MURIO  
EN EL HOBART ZOO DE TASMANIA  
EN 1936.

UNA CARACTERISTICA DE LOS DIBUJOS SOBRE THYLACINUS  
ES QUE GENERALMENTE LO DIBUJAN COMO LOBOS O PERROS.  
ESTE MARSUPIAL CAMINABA COMO UN CANGURO,  
SE APOYABA EN SUS PATAS DELANTERAS PARA  
ESTAR MAS ERGUIDO.

"THYLACINUS" TITULO



FOSIL DE CANGREJO DE SOLNHOFEN (DU BOUVIER)

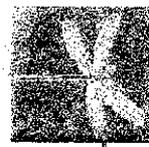


CARACOL TERRESTRE DE MADAGASCAR (AFRICA)



CIGALA DE LA BAHIA DE DUBLIN

FOSIL DE MOLUSCO BELEMNITA EXTINTO DE SOLNHOFEN (BELEMNOTEUTHIS SP)



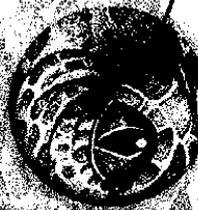
FOSIL DE INSECTO EXTINTO, SOLNHOFEN (LIBELLULUM LONGIALATUM)



FOSIL DE CONIFERA DE SOLNHOFEN EXTINTA (TAXUS BACCATA)



FOSIL DE (PLEUROSOURUS GINSBURGI) SOLNHOFEN



TORTUGA MARINA EXTINTA DE SOLNHOFEN (PLESIOCHELYS LATISCUTATA)



NUOVO ESPECIMEN ENCONTRADO EN EL TSUNAMI, MADAGASCAR (LEPIDOTES MAXIMUS)



GALLO DE CORRAL LEGHORN BLANCO, EVANO.

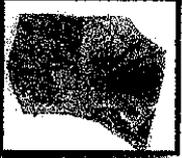


LANGOSTA DE DESERTO (MORRIDAE)

# "UNA MIRADA AL PASADO"

TITULO

DRES



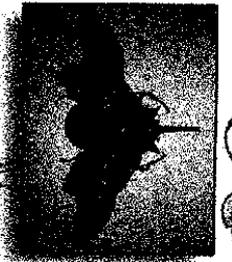
FOSIL DE UNA PLUMA DE AVE ENCONTRADA EN BAVARIA, ALEMANIA



REPTIL MODERNO, MODELO PARA ARCHAEOPTERYX



ESCARABAO MEXICANO.



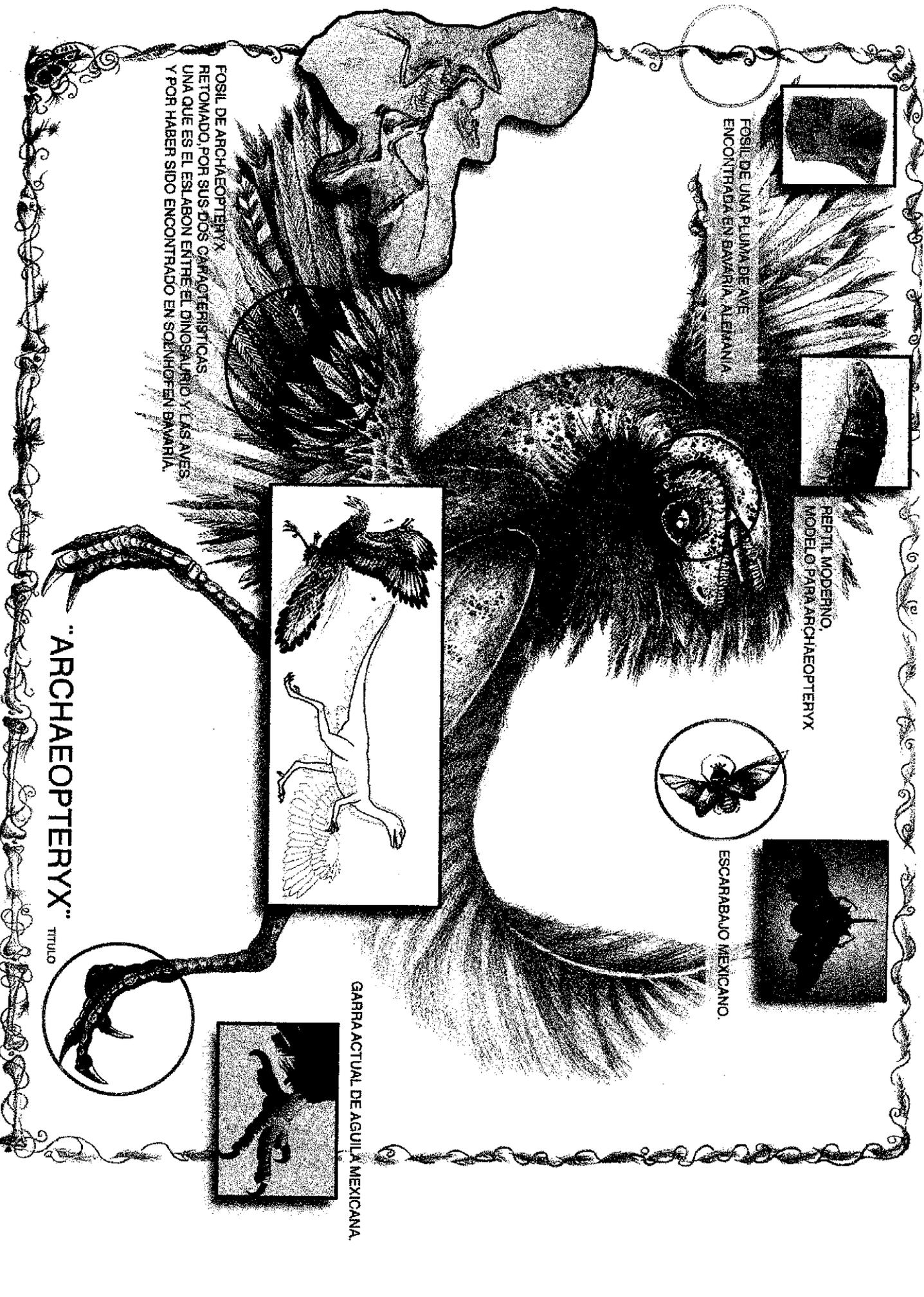
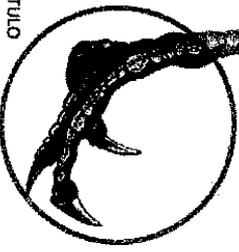
GARRA ACTUAL DE AGUILA MEXICANA.

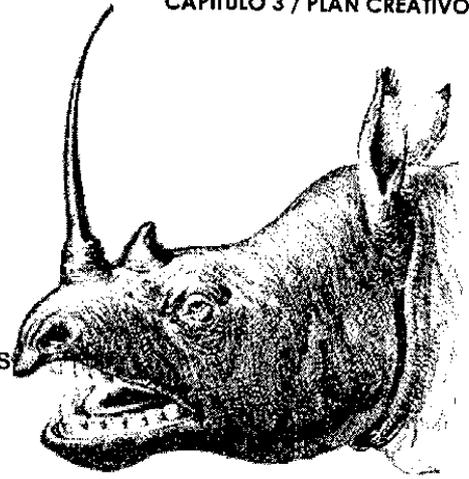
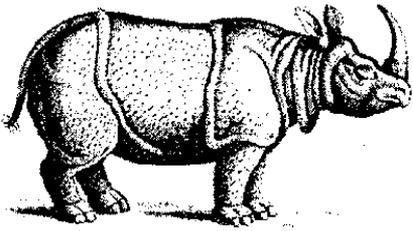


FOSIL DE ARCHAEOPTERYX RETOMADO, POR SUS DOS CARACTERISTICAS, UNA QUE ES EL ESLABON ENTRE EL DINOSAURIO Y LAS AVES Y POR HABER SIDO ENCONTRADO EN SOLINGEN BAVARIA.

# "ARCHAEOPTERYX"

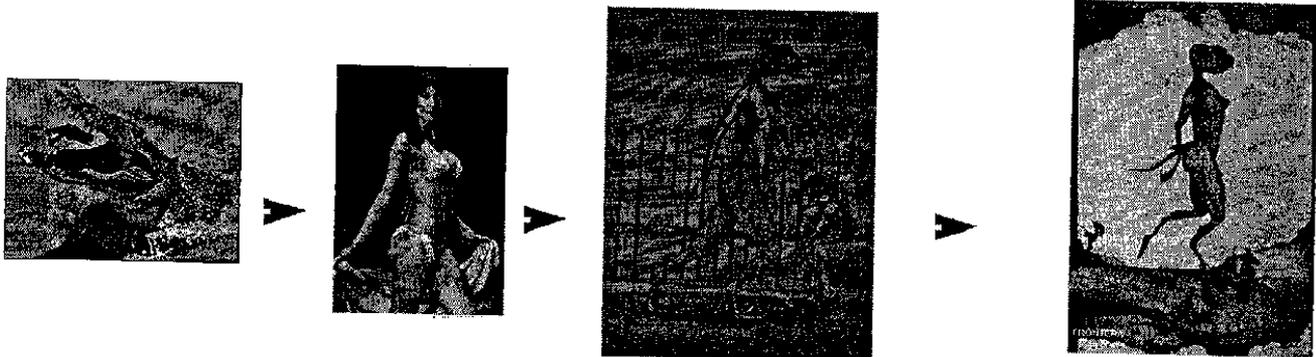
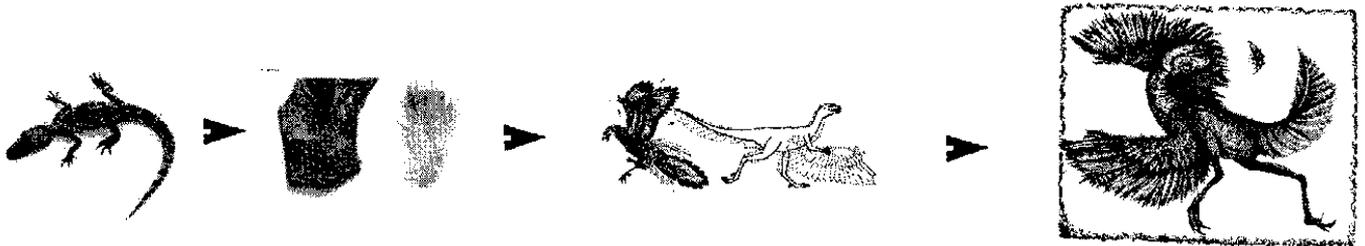
TITULO

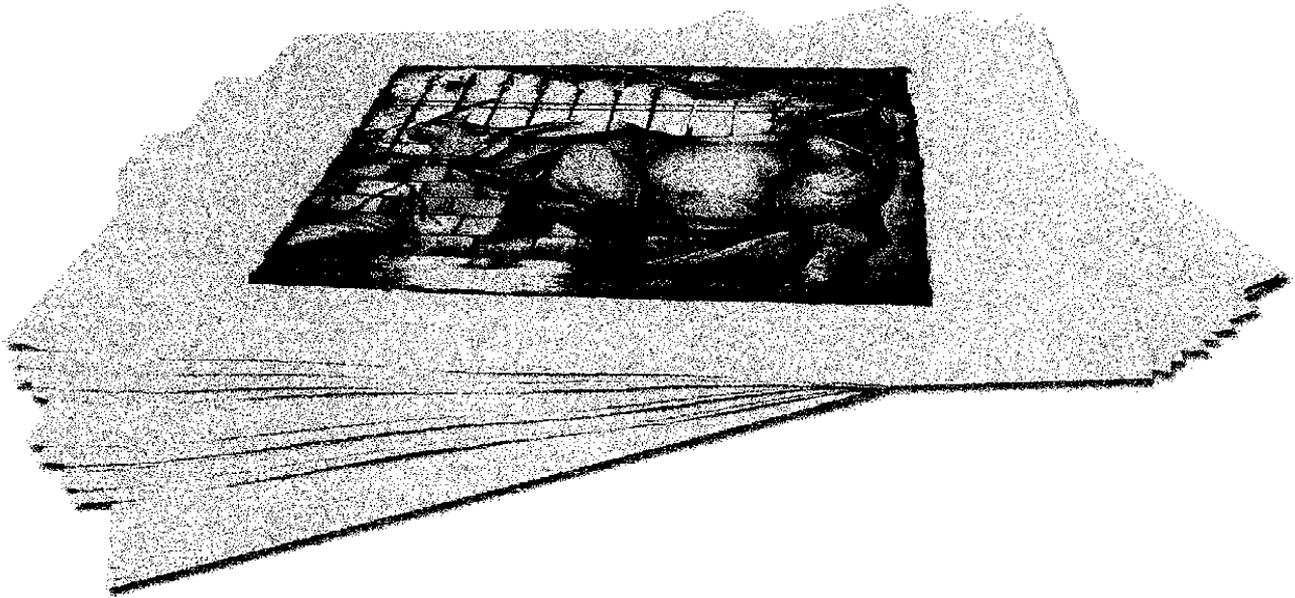




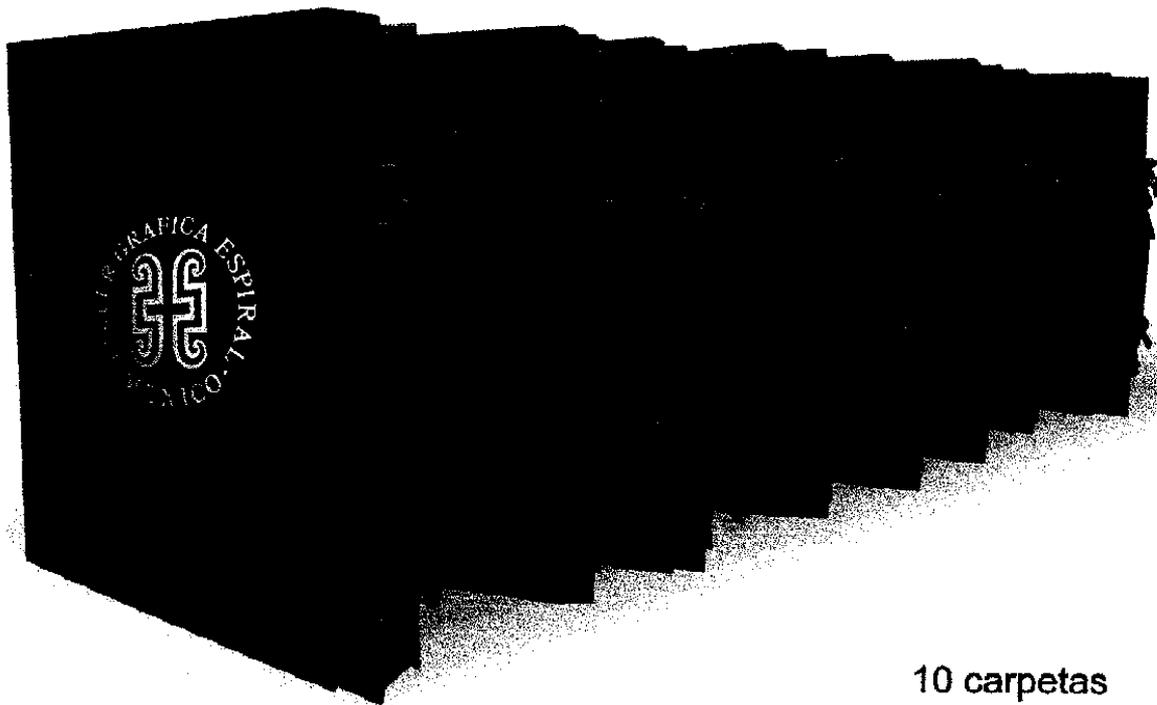
**Bocetaje y selección de la imagen**

Para comenzar, tomo como punto de referencia las imágenes de bocetos y estudios que fueron los referentes a la obra terminada.



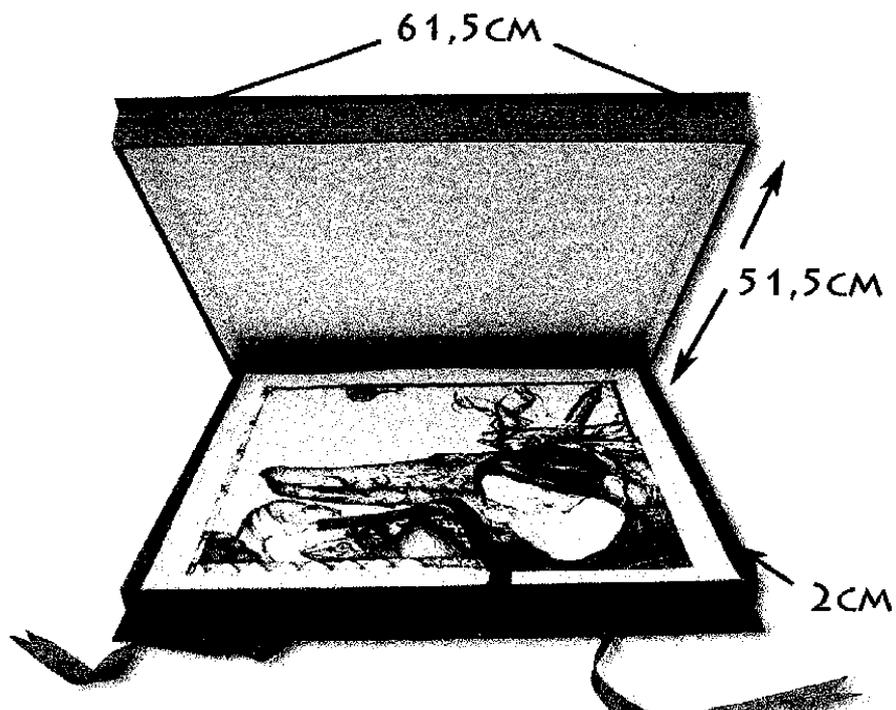
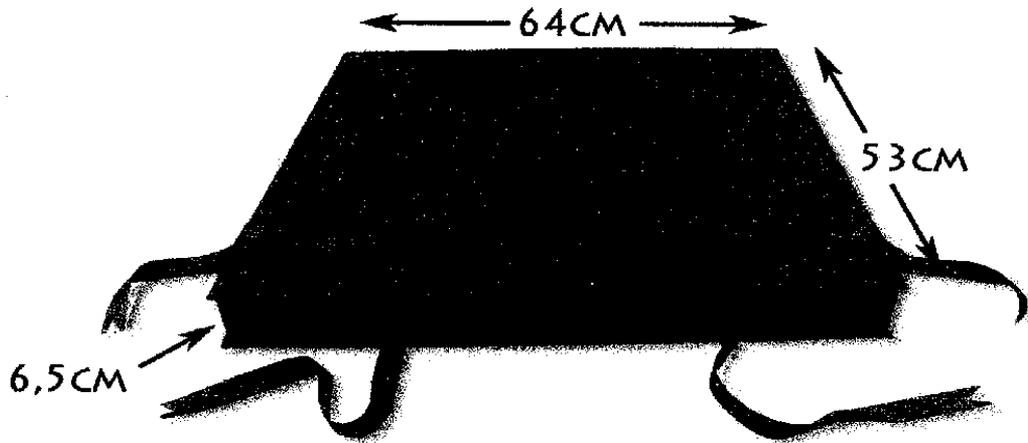
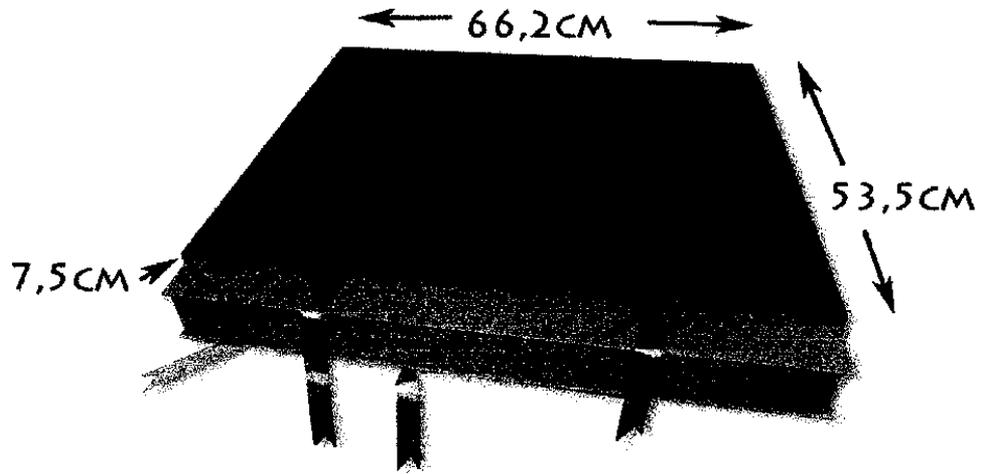


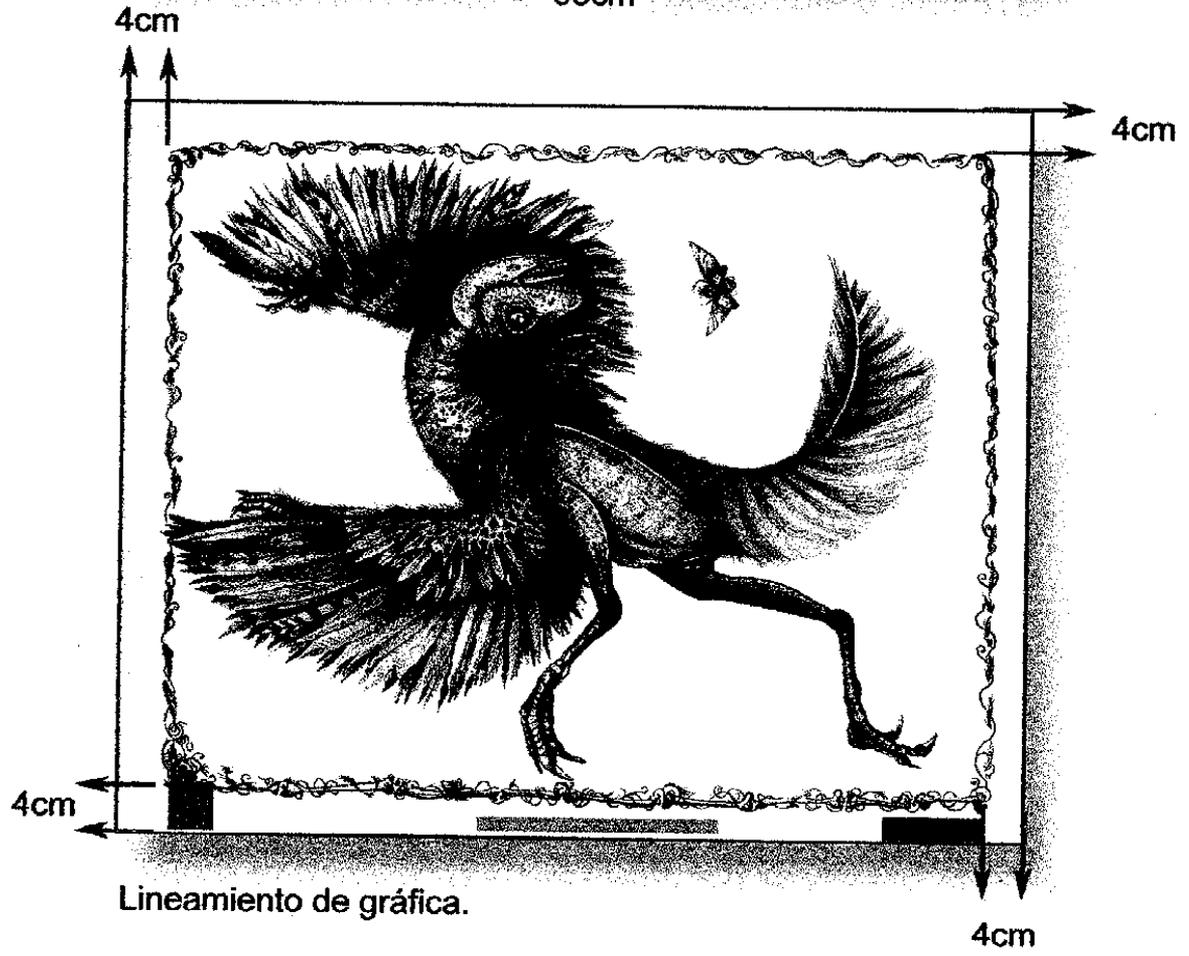
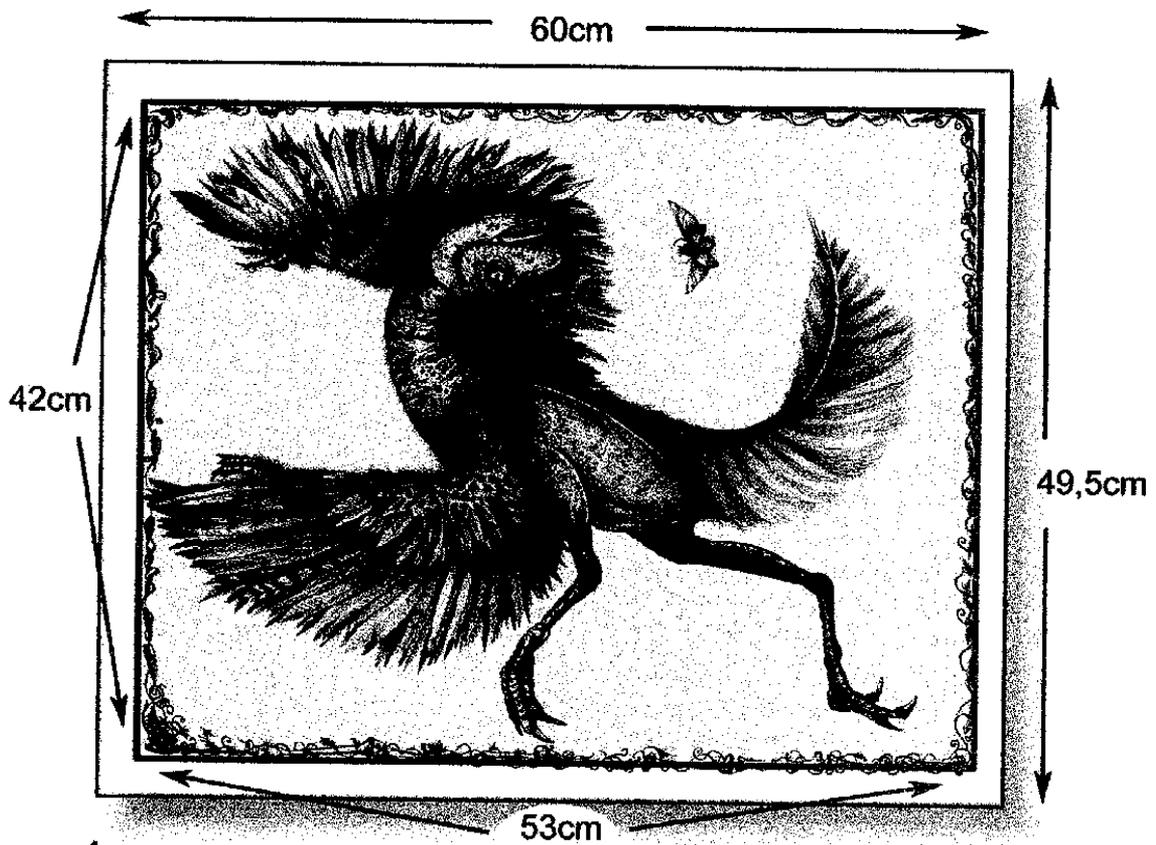
10 gráficas en formato: 60 cm x 49,5cm integran cada carpeta. con guardas y hoja de presentación.

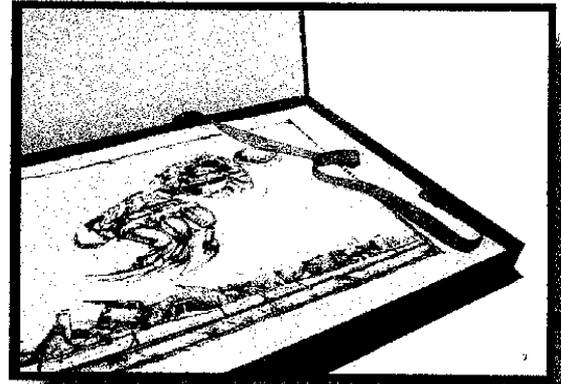
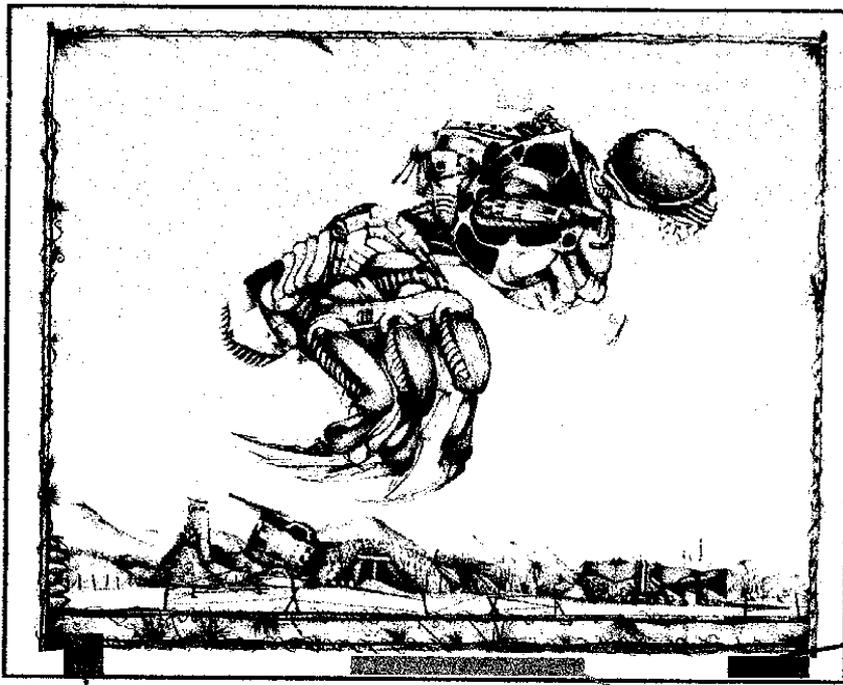


10 carpetas

# Dimensiones de la carpeta







*FIRMA DEL AUTOR*

1cm

3cm

6cm-min- / 9cm-max-

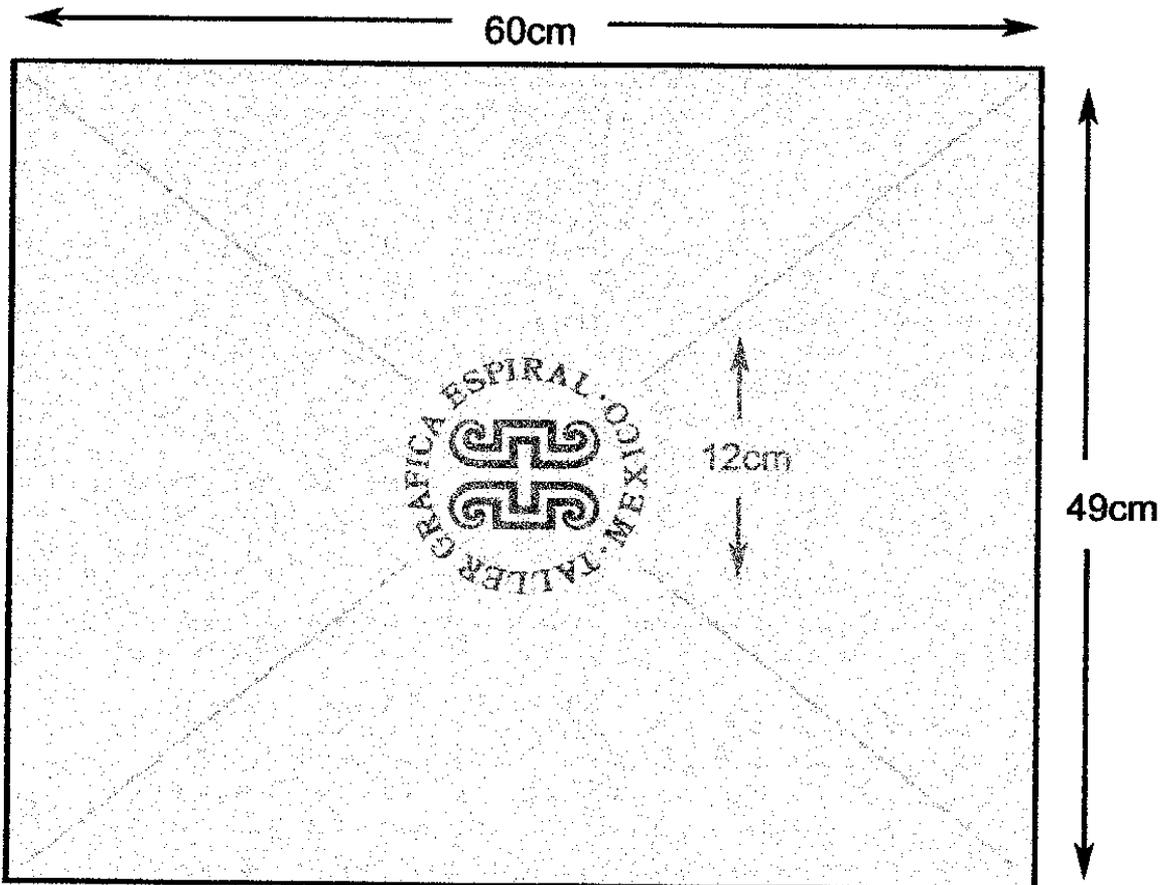
*Título de la obra*

1cm



Sello de taller: 3.2 x 3.2cm.

Guarda / papel albanene con logotipo al centro, impreso en barniz.



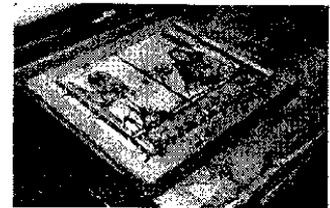
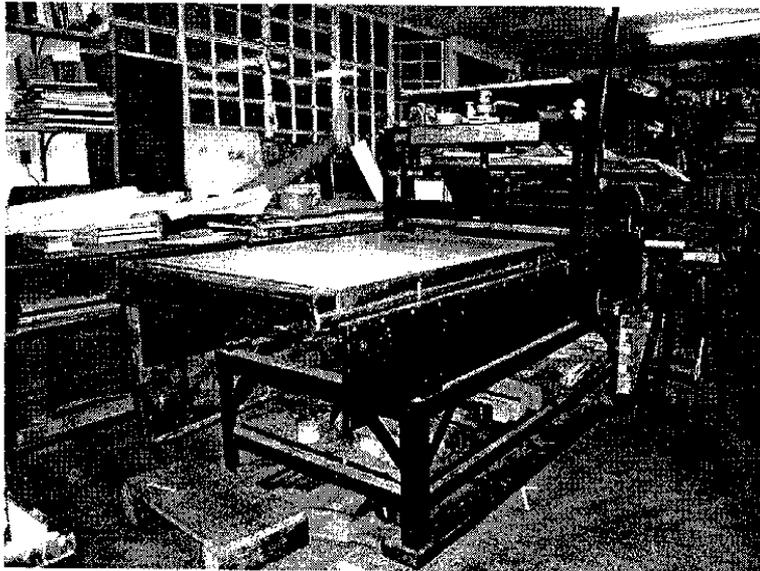
Lineamiento de formato.

# Plan Visual

## Proceso de impresión

Lugar de producción de carpeta gráfica:

"Fantasy Art -Constantino Cabello", se realizó en el Taller Gráfica Espiral, donde se producen de manera independiente, proyectos gráficos desde 1974, en la técnica litográfica, también se investiga y experimentan nuevos procesos técnicos y materiales; manera negra con ténpera, manera negra con lápiz acuarelable, fotolitografía, papel transporte, toner, silicón ( Litografía en seco ) y transfer.



▲  
Imagen sobre piedra litográfica.



▲  
Imagen sobre lámina litográfica.

La producción de esta carpeta se realizó en piedra y lámina litográfica, con una prensa Charles Brand. Para este proyecto creativo proporcionó cuatro piedras de gran formato color Gris Blue de Bavaria Alemania ( 70 x 60 x 8.6cm ).

• FantasyArt •  
**Constantino Cabello**  
 Litografía

## Contenido de la carpeta

Las 10 obras, son de un mismo formato, y con las siguientes características técnicas:  
 dibujo directo, sobre papel de algodón.

A continuación se muestran los títulos de cada obra .  
 ( 7 en formato horizontal y 3 verticales.)



### Una mirada al pasado.



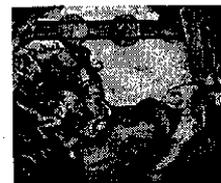
Litografía / Dibujo directo.  
 Autor: Constantino Cabello Iturbe.  
 Fecha: 2008  
 Una tinta.  
 Impresor: Taller Gráfica Espiral.  
 Formato: 60x50cm  
 Soporte: Papel de Algodón.



### Mural.



Litografía / Dibujo directo.  
 Autor: Constantino Cabello Iturbe.  
 Fecha: 2008  
 Una tinta.  
 Impresor: Taller Gráfica Espiral.  
 Formato: 60x50cm  
 Soporte: Papel de Algodón.



### El Híbrido.



Litografía / Dibujo directo.  
 Autor: Constantino Cabello Iturbe.  
 Fecha: 2008  
 Una tinta.  
 Impresor: Taller Gráfica Espiral.  
 Formato: 60x50cm  
 Soporte: Papel de Algodón.



### La fuente.



Litografía / Dibujo directo.  
 Autor: Constantino Cabello Iturbe.  
 Fecha: 2008  
 Una tinta.  
 Impresor: Taller Gráfica Espiral.  
 Formato: 60x50cm  
 Soporte: Papel de Algodón.



### Thylacinus.



Litografía / Dibujo directo.  
 Autor: Constantino Cabello Iturbe.  
 Fecha: 2008  
 Una tinta.  
 Impresor: Taller Gráfica Espiral.  
 Formato: 60x50cm  
 Soporte: Papel de Algodón.



### Bunker.



Litografía / Dibujo directo.  
 Autor: Constantino Cabello Iturbe.  
 Fecha: 2008  
 Una tinta.  
 Impresor: Taller Gráfica Espiral.  
 Formato: 60x50cm  
 Soporte: Papel de Algodón.



### Referencias de extinción.



Litografía / Dibujo directo.  
 Autor: Constantino Cabello Iturbe.  
 Fecha: 2008  
 Una tinta.  
 Impresor: Taller Gráfica Espiral.  
 Formato: 60x50cm  
 Soporte: Papel de Algodón.



### El diablo volador.



Litografía / Dibujo directo.  
 Autor: Constantino Cabello Iturbe.  
 Fecha: 2008  
 Una tinta.  
 Impresor: Taller Gráfica Espiral.  
 Formato: 60x50cm  
 Soporte: Papel de Algodón.



### La cueva.



Litografía / Dibujo directo.  
 Autor: Constantino Cabello Iturbe.  
 Fecha: 2008  
 Una tinta.  
 Impresor: Taller Gráfica Espiral.  
 Formato: 60x50cm  
 Soporte: Papel de Algodón.

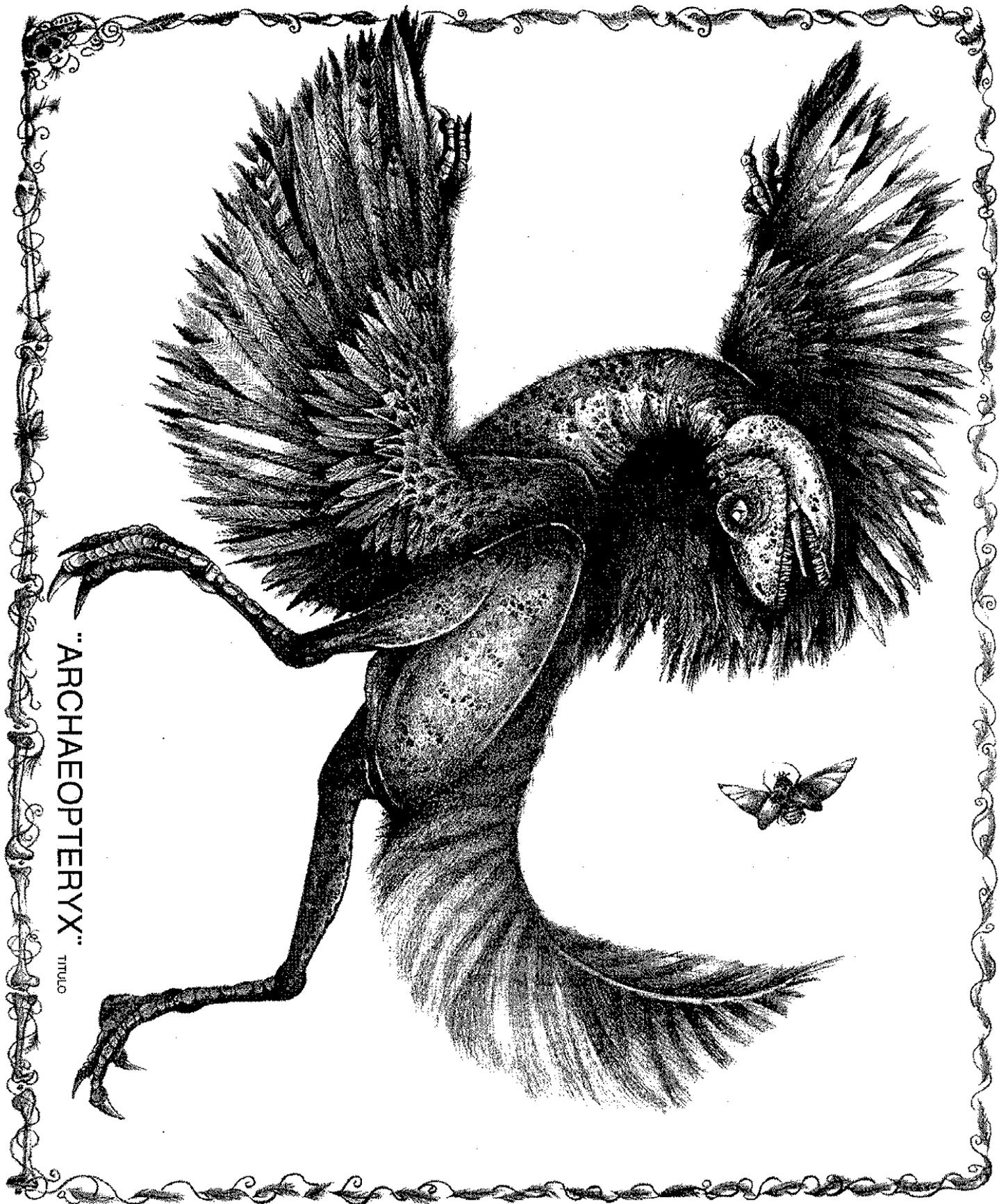


### Archaeopteryx.



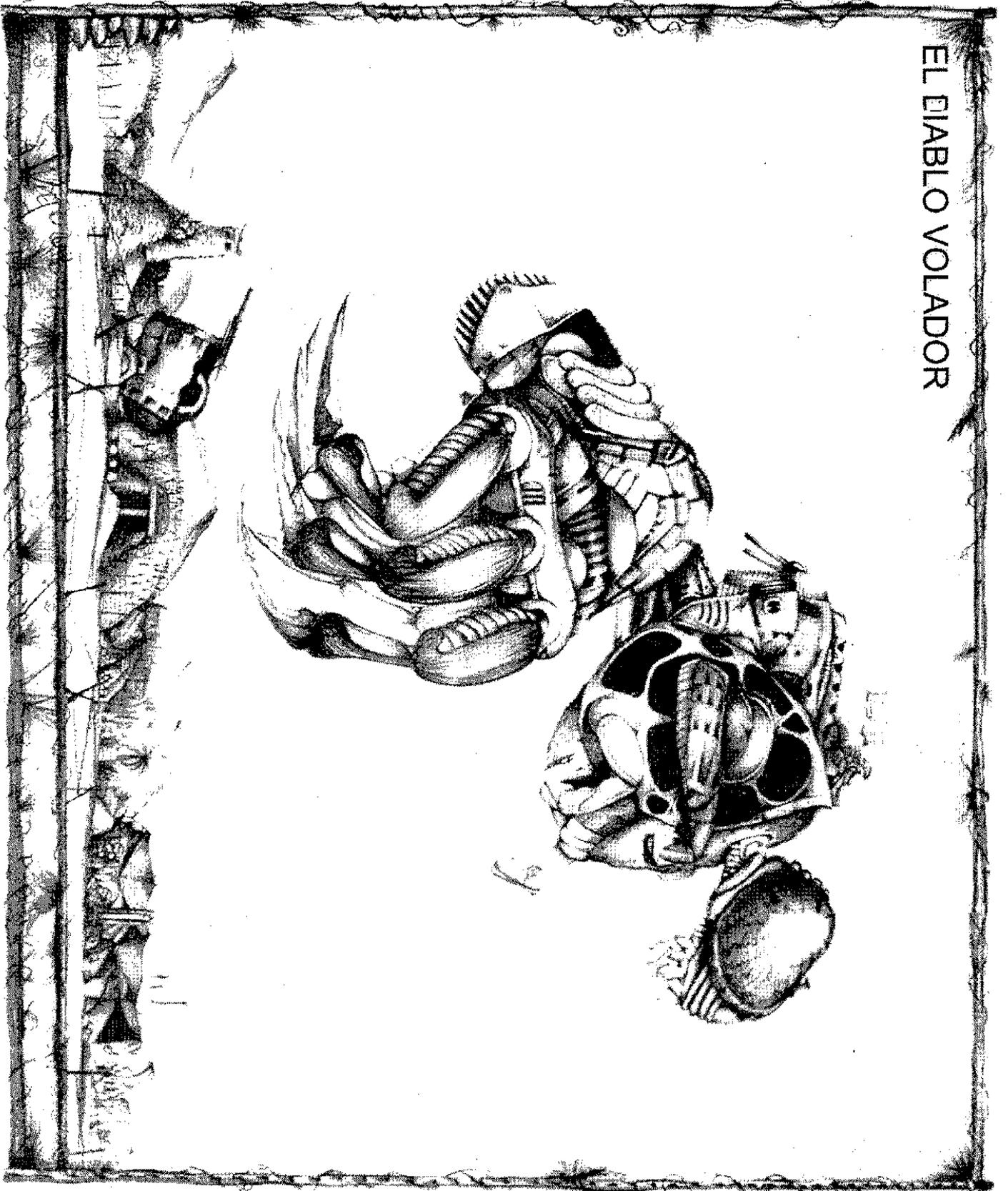
Litografía / Dibujo directo.  
 Autor: Constantino Cabello Iturbe.  
 Fecha: 2008  
 Una tinta.  
 Impresor: Taller Gráfica Espiral.  
 Formato: 60x50cm  
 Soporte: Papel de Algodón.

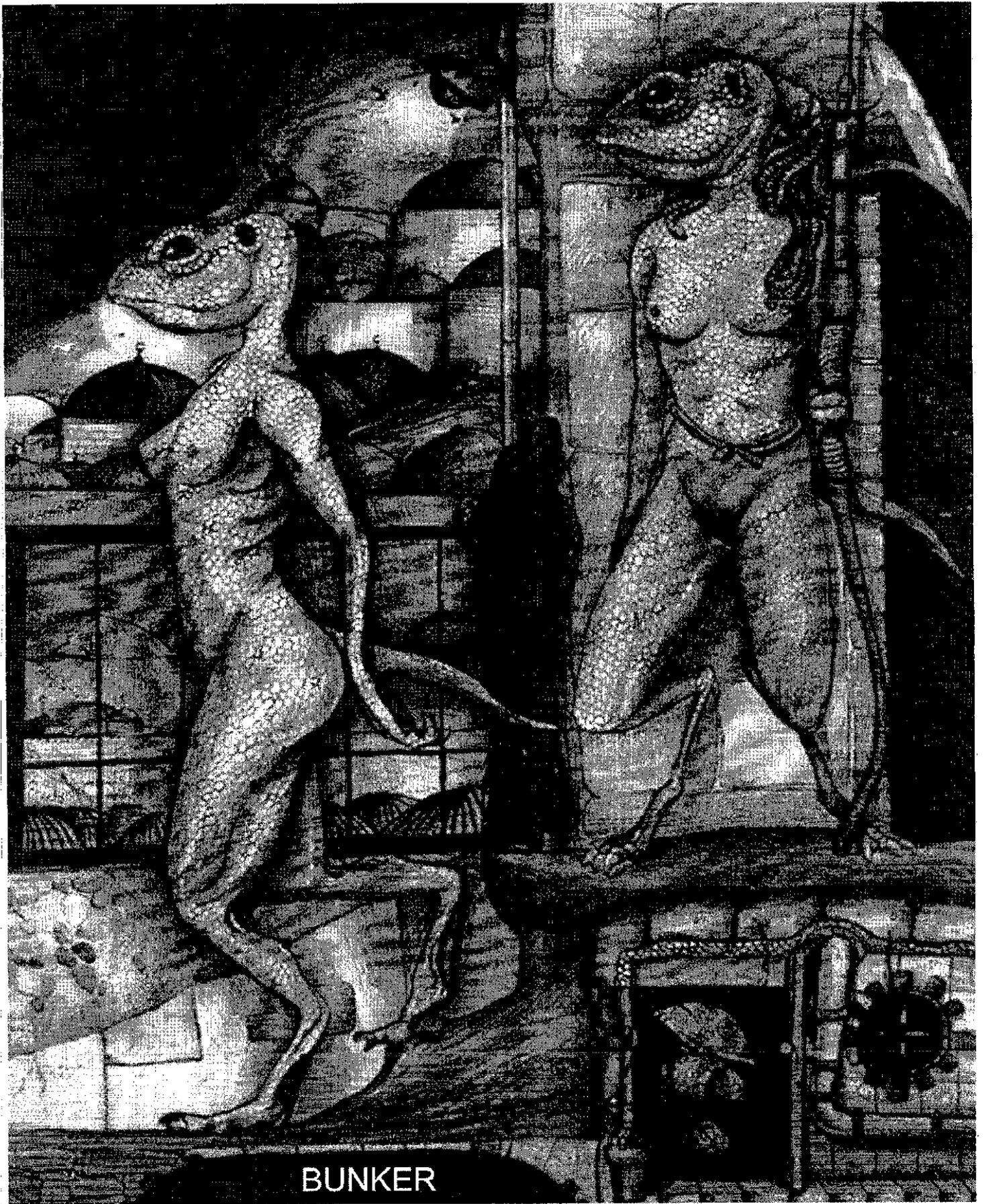




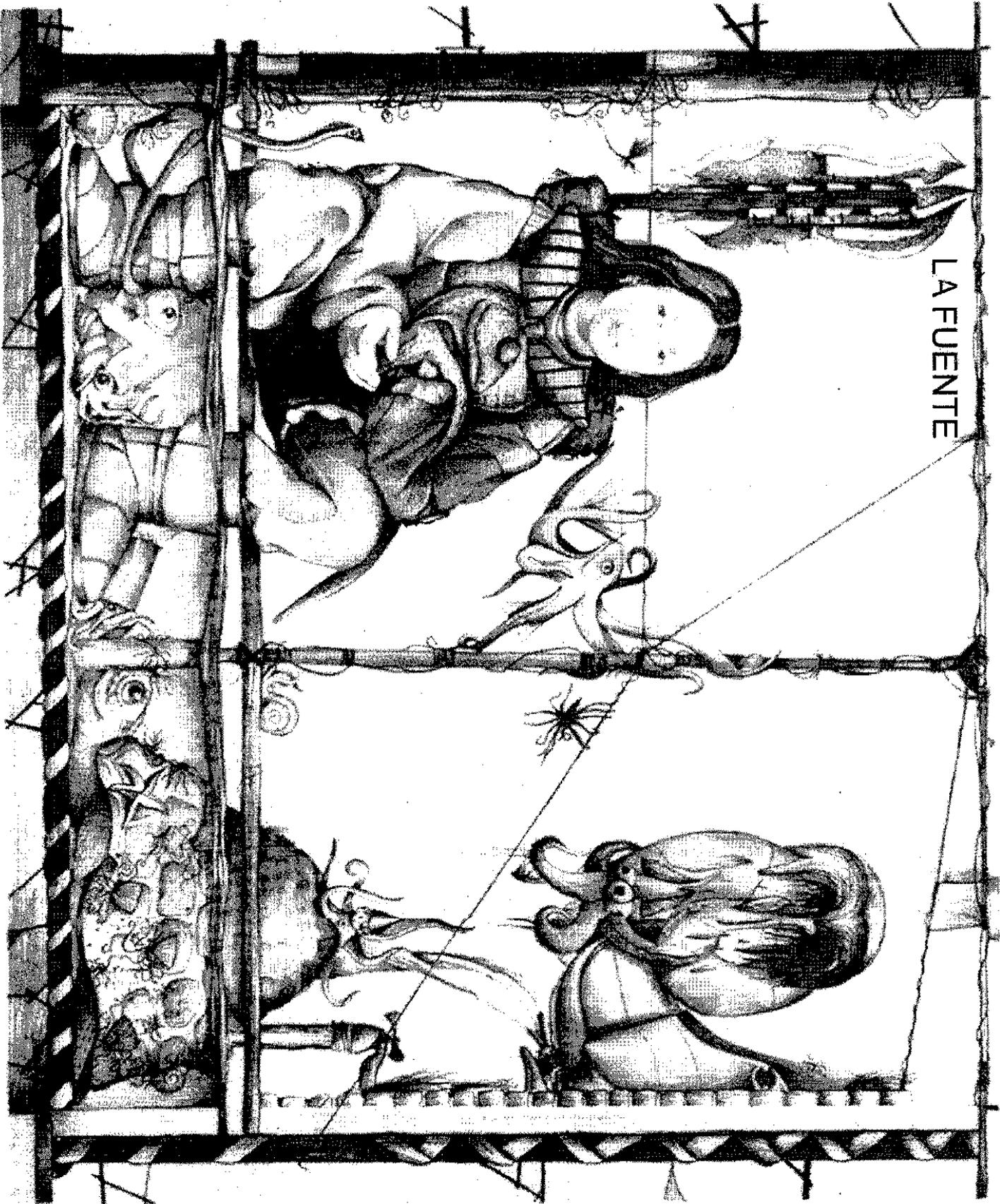
"ARCHAEOPTERYX" TITULO

EL DIABLO VOLADOR





BUNKER

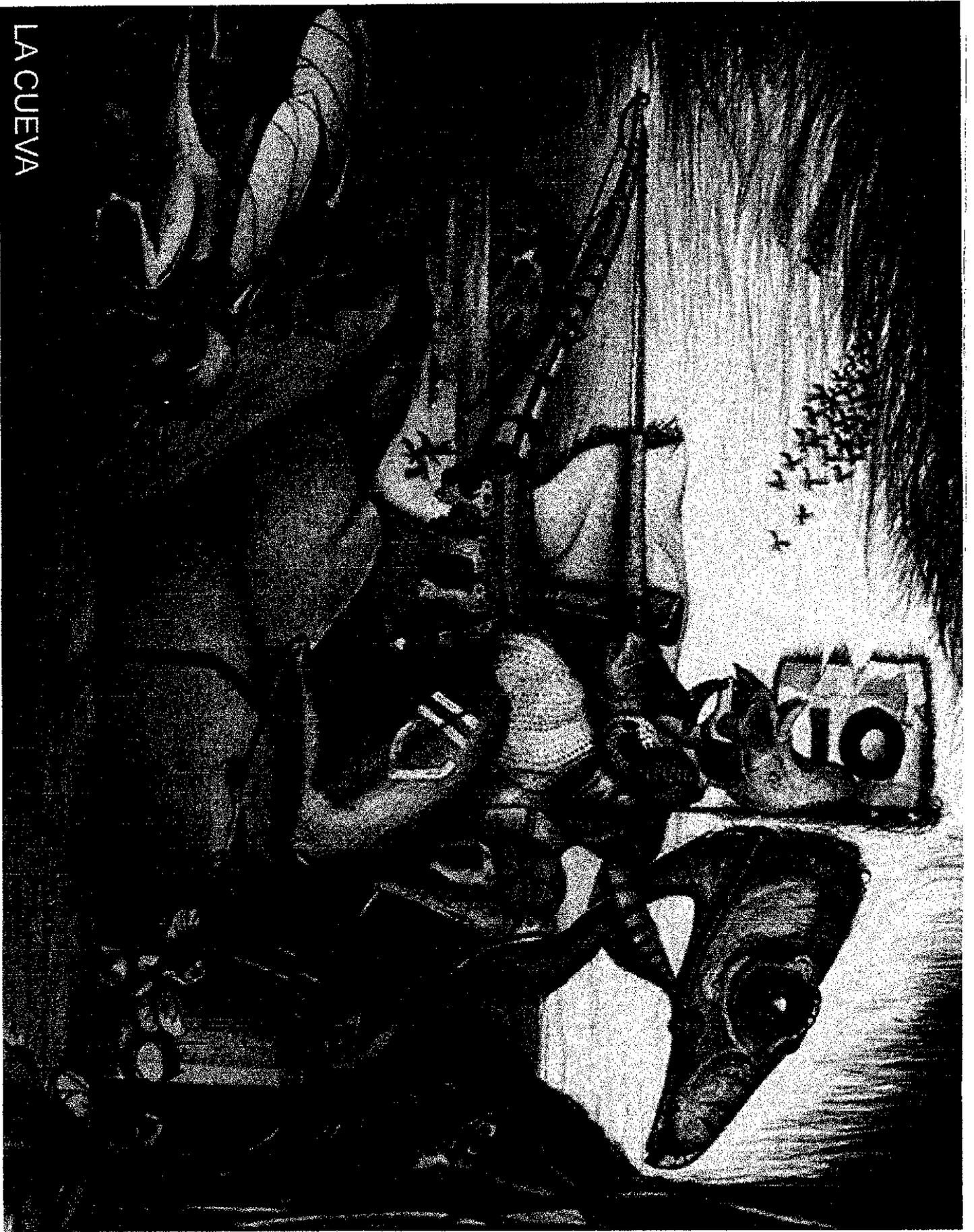


LA FUENTE



MURAL

LA CUEVA

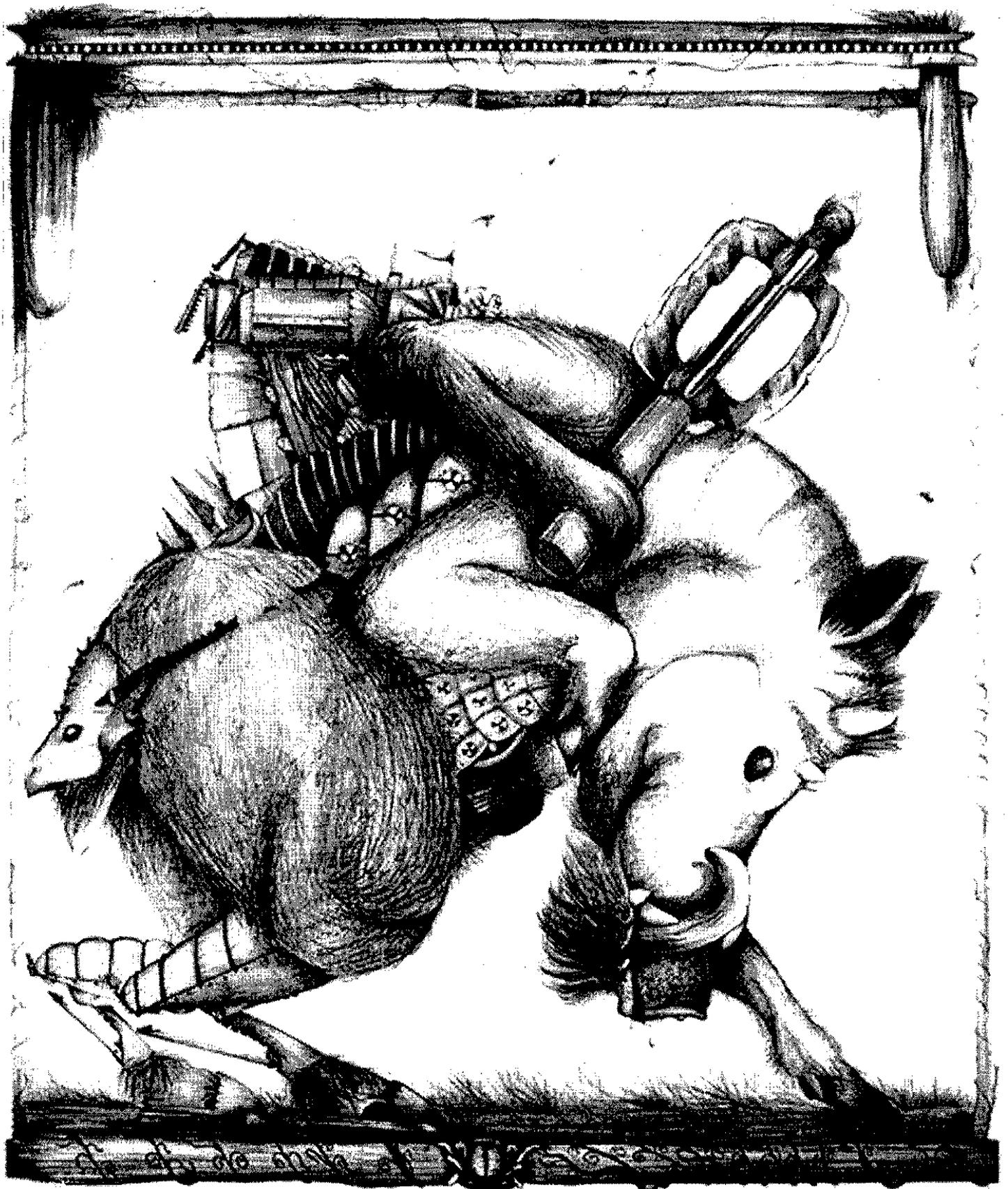




"REFERENCIAS DE EXTINCION" TRUJO



THYLACINUS



EL HIBRIDO TITULO

# UNA MIRADA AL PASADO



# Plan Visual

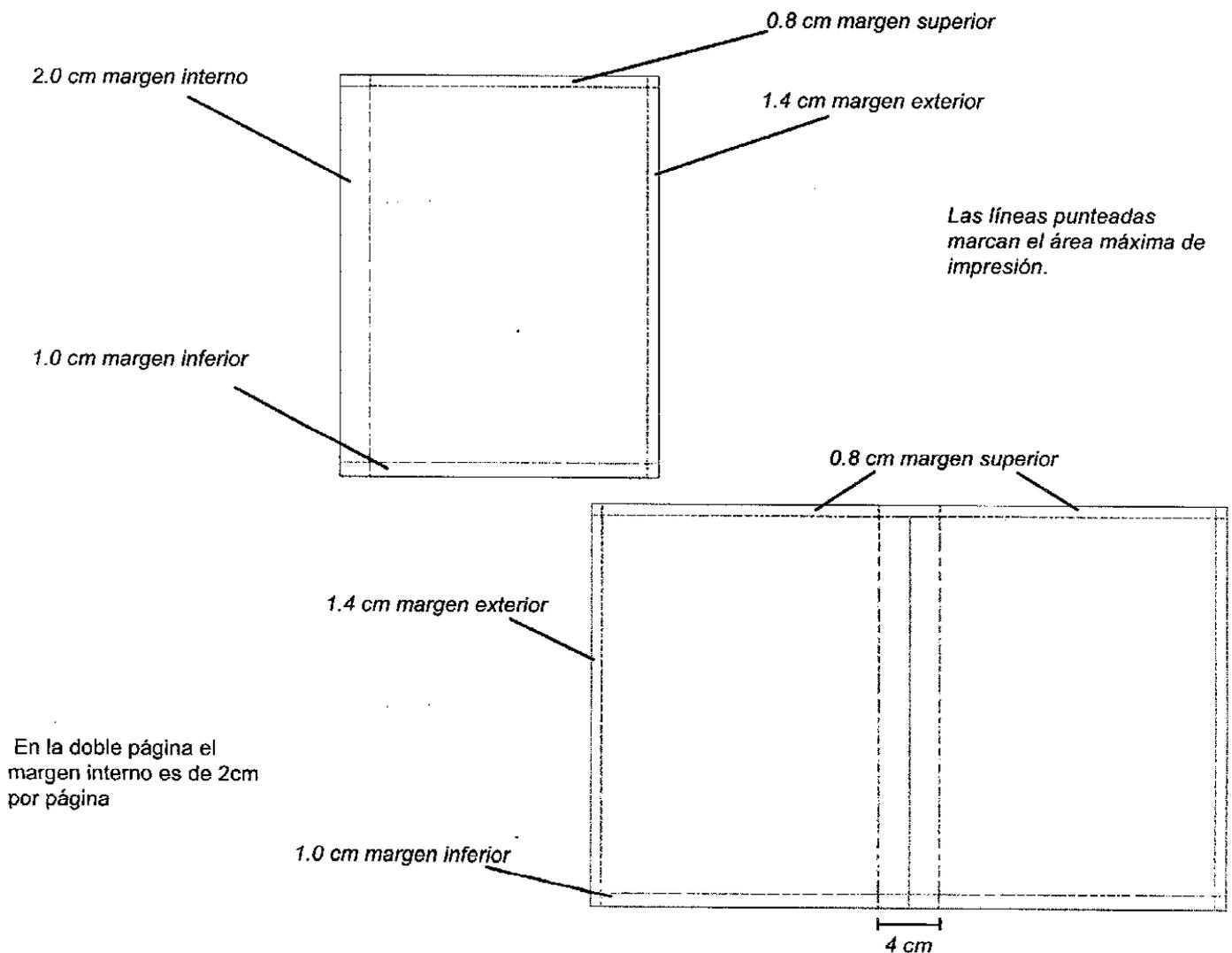


## Diagramación

Esta tesis se realizó en diagramación a una columna la cual permite la intervención de elementos gráficos sin interrumpir la lectura.

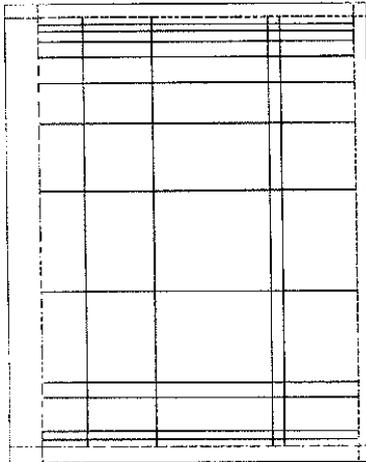
### Área de Impresión

La distribución del texto e imagen se consideró en el formato físico 21.5 x 28 cm y doble página 43 x 28 cm  
El límite de impresión de este formato es:





**Red Áurea**



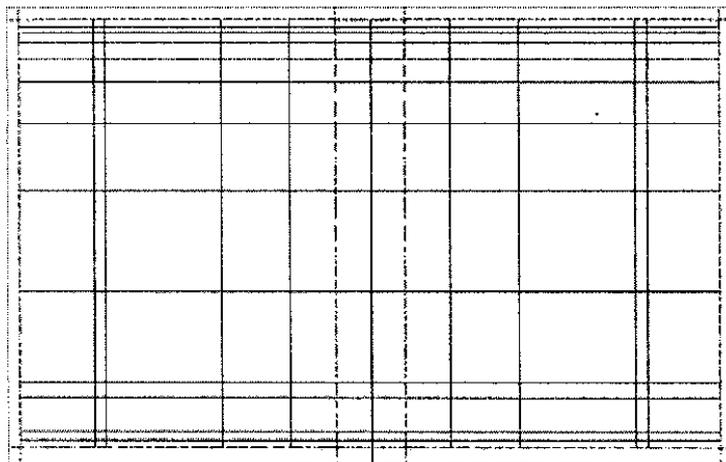
Cada elemento compositivo guarda armonía en relación a la Red Áurea, trazada en base al espacio interno de impresión.

Empleando la proporción en espacios equivalentes a un tercero, misma que a través de diversos trazos genera una red. Por lo que cada elemento ya sea texto o imagen está proporcionado de acuerdo a su espacio y en una distribución de red en espejo en la doble página.

Se respetó la jerarquía de texto, como elemento compositivo:

*La página izquierda se toma como inicio de capítulo, subcapítulo y tema.*

Capítulo, subcapítulo, tema, subtema, texto corrido, comentarios, contextos, pié de foto, pié de página, imágenes y folio.



En la distribución de los elementos compositivos, cada uno está colocado en un espacio determinado, ya sea para inicio de tema o considerando el espacio cuando el tema abarca más de una página, tomando en cuenta la continuidad de ideas.

# Plan Visual



## Tipografía

Para la tipografía, se eligió la familia: Arial, por sus características visuales sencillas, trazo limpio y cuerpo sin patines, que va acorde a las necesidades del contenido y facilita la lectura, se empleó en las modalidades normal, bold e itálica.

Como tipografía auxiliar la Century Gothic designada para el inicio de capítulos y en la modalidad bold, para la continuidad de páginas.

El uso del puntaje tipográfico se hizo respetando la jerarquía de lectura.

### Century Gothic Normal

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 ! " # \$ % & / ( ) = ? ; @

### Arial Normal

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 ! " # \$ % & / ( ) = ? ; @

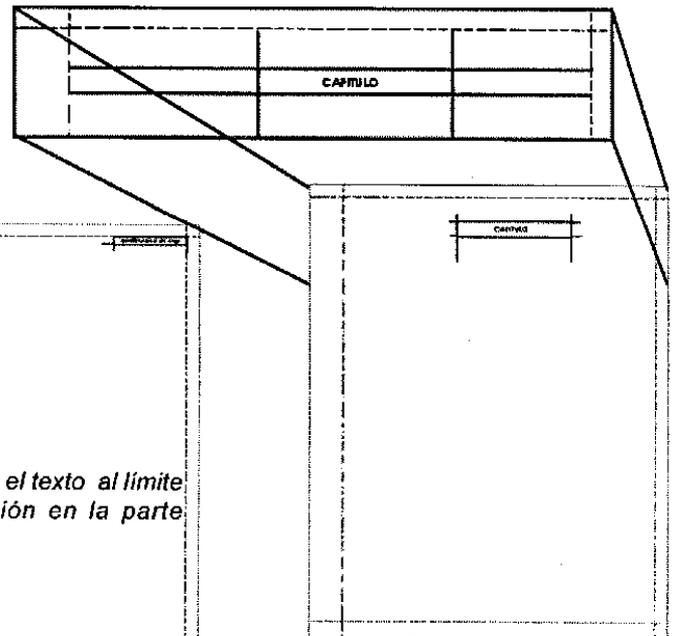
### Arial Bold

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 ! " # \$ % & / ( ) = ? ; @

### Arial Itálica

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 ! " # \$ % & / ( ) = ? ; @

Inicio de Capítulos:  
Century Gothic al 100% K con  
12/14.4

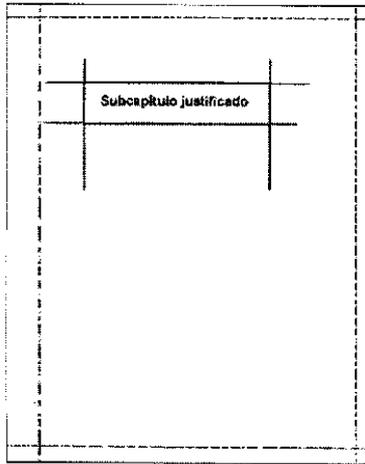


Se localiza el texto al límite de impresión en la parte superior.

El inicio de Capítulo se localiza a 7cm y 1.4 en caja

### Continuidad de página

-----capítulo: century gothic bold al 100% K con 8/9.6



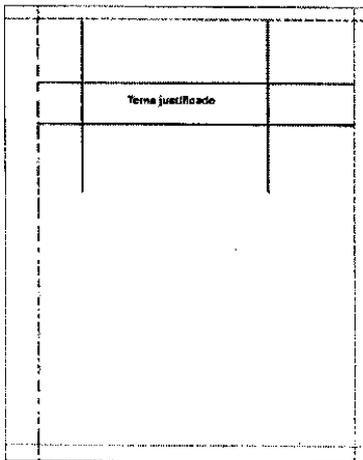
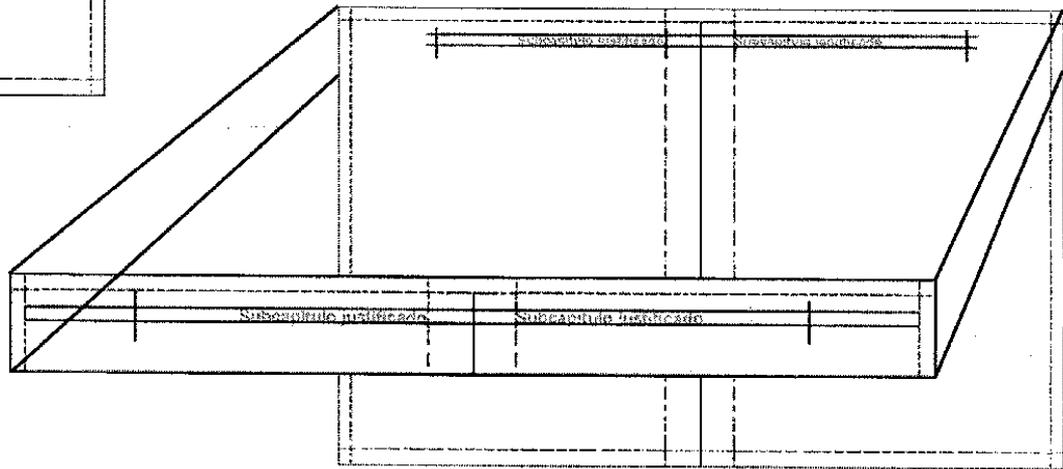
Subcapítulo - justificado al centro -:

**Arial bold al 100 % K-20/24**

Continuidad de página

Subcapítulo justificado al margen interno

Para la continuidad de subcapítulos, éste se encuentra ubicado en la parte superior izquierda o derecha y será constante aún cuando se aborde un nuevo tema.



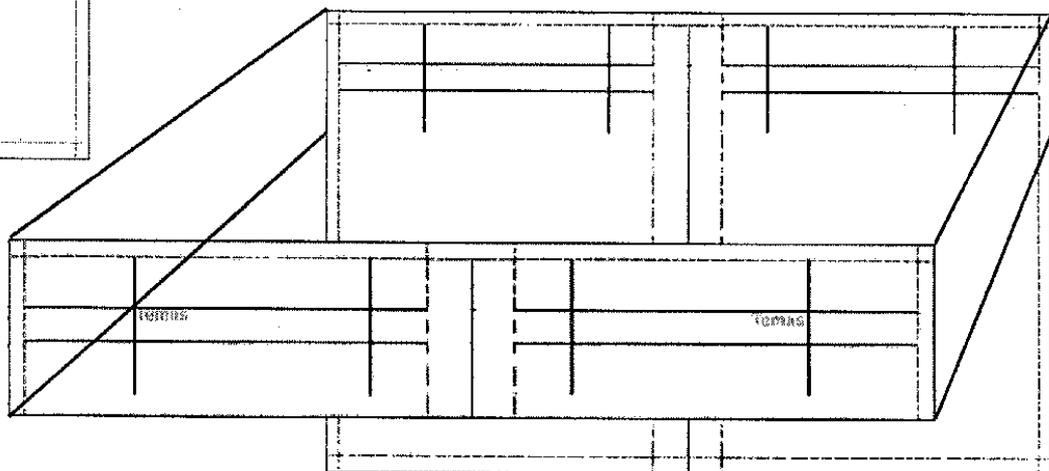
Tema -justificado al centro-:

**Arial bold al 100% K - 18/21.6**

Continuidad de página

tema:

**Arial bold al 60% K - 18/21.6**



# Plan Visual

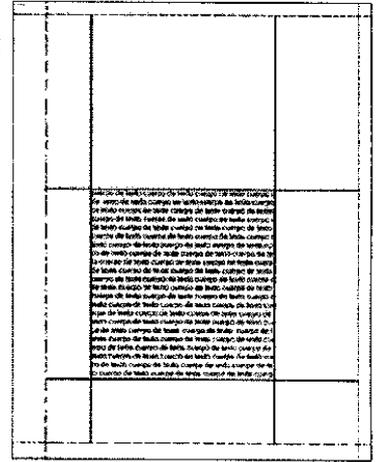
Subtema:

**Arial B itálica al 100 % K - 18/21.6**

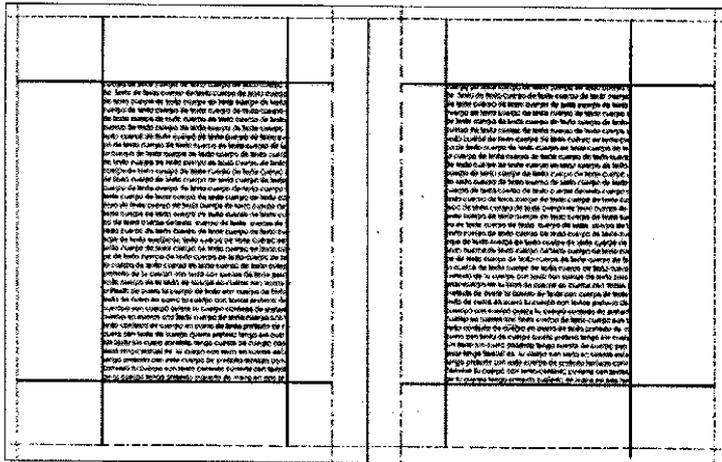
Cuerpo de texto:

Arial normal al 100% K con 12/14.4

Los subtemas se localizan dentro del cuerpo del texto por ser parte del mismo, lo que implica que puede estar al inicio o en la mitad de columna, en la página derecha o izquierda.



Quando se inician capítulo y subcapítulo el espacio empieza a los 10 cm.



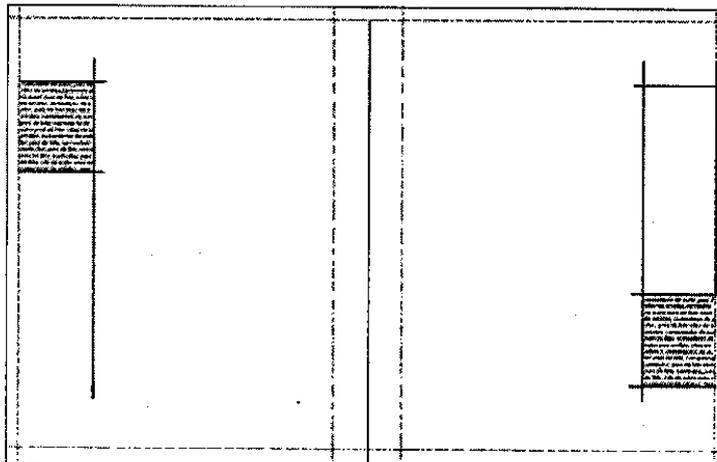
La columna es de un mismo ancho, dando continuidad al texto

Comentarios de autor:

*Arial itálica, al 100% K con 9/10.8*

Piés de fotos:

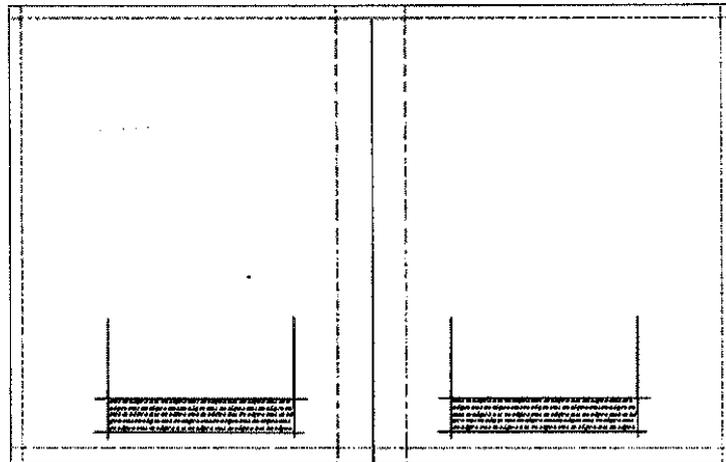
*Arial itálica, al 100% K con 9/10.8*





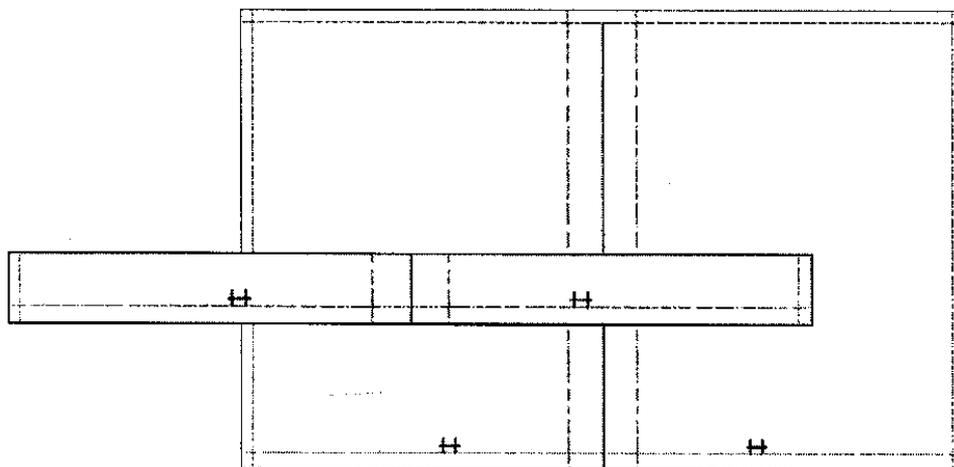
**Piés de página:**

*Arial itálica, al 100% K con 8 / 9.6*



**Folios:**

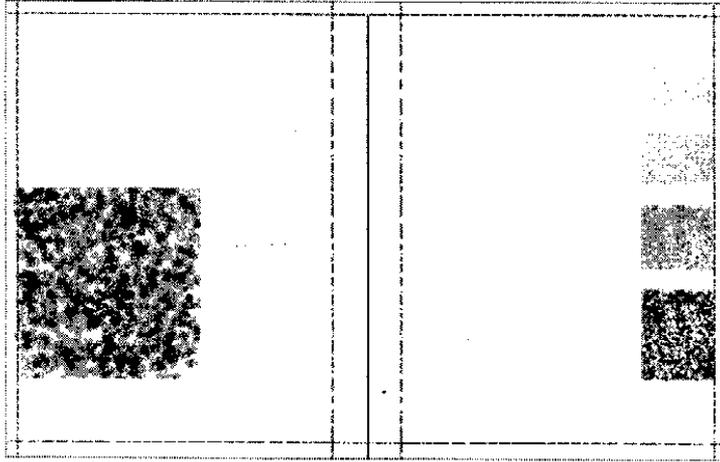
Arial normal al 100 % K con 12 / 14.4



# Plan Visual

Imágenes:

Están colocadas en todo el espacio (18 x 25 cm), teniendo en cuenta la composición, la funcionalidad y la legibilidad.



• FantasyArt •  
**Constantino Cabello**  
Litografía





# Conclusión



La necesidad de concretar una carpeta de obra gráfica fundamentada en el desconocido pero amplio mundo del género *Fantasy Art*, me llevó a crear esta tesis donde no sólo describo cómo conformo la obra gráfica, sino además presento la recopilación de información del género y sus estrategias de creación, tomando en cuenta que las traducciones y términos que existen en el idioma español generalmente están mal empleados, confundiendo las diversas terminologías de los géneros artísticos y por consecuencia a los receptores.

La interpretación de la información recopilada de diferentes medios como la literatura, el cine, las revistas y las artes visuales, fue un trabajo complejo que ayudó a establecer y conocer el ámbito, lo que me permitió concretar esta carpeta con mi obra personal.

La investigación estuvo conformada de imágenes complicadas, llenas de ideas visionarias, que están inspiradas en la realidad, concretando con esto innovaciones posibles en un tiempo determinado, fundamentos conformados por el reflejo bizarro de la Humanidad, influencia del ensueño del artista que no busca la ciencia lógica y que sueña con manipular el tiempo, dejando a la ciencia fuera de la lógica de su momento, pero presente en el nuestro.

La necesidad por la expresión de la búsqueda del tiempo por artistas entusiastas que crean culturas fascinantes con héroes alternativos de nuestra realidad, influencias del ensueño de la fantasía, donde la única limitante es la creatividad, con la cual se construyen y desarrollan con ayuda de la ciencia, la ingeniería, la zoología y la fantasía, infinidad de motivaciones y pretextos de creación, reflejos de imágenes que nos invitan a descubrir una ventana al futuro mismo de nuestra realidad.



# Conclusión

La obra gráfica integrada por el conjunto de diferentes personajes fantásticos es un proyecto creativo que crea la necesidad de estar y ser parte de nuestro presente congruente con nuestro pasado y futuro social.

Beneficios para la ENAP  
El resultado para qué?

Resultado es para el receptor un beneficio.  
El resultado de esta tesis, queda a disposición de los alumnos de la ENAP, o a cualquier otro interesado, como opción de información realizada a partir de un método científico.

Reune y clasifica conceptos, definiciones e información en general, particular y bibliográfica, ahorrando tiempo en la realización de un nuevo proyecto y su ubicación.

La concordancia del tema apoyará para la definición de creativos de ilustración o para la creación artística.  
Tema afín con las Artes Visuales y con el Diseño.

• FantasyArt •  
**Constantino Cabello**  
 Litografía   

---

# Fuentes de información

## Revistas

1. Fantastic Magazine, Magazine Ediciones. S.A. 1990.Barcelona.
  - a. Números: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9.
2. Revistas Comics Scene, Zinco Ediciones. S.A. 1992. Barcelona.
  - a. Números: 1, 2, 3, 4, 5, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16 y 22.
3. Revistas Star Ficción, Zinco Ediciones. S.A. 1996. Barcelona.
  - a. Números: 1, 2, 3, 4.
4. Revistas Starlog, Virgin Ediciones. S.A. 1994 - 1998. USA.
  - a. Números: 3, 4, 7, 16.
5. Comix Internacional, Zinco Ediciones. S.A. 1997. Barcelona.
  - a. Números: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 9.

## Libros:

1. Adams Peter, Art of the third reich, Edition Abrams, EUA, 1999.
2. Akira – go, Airbrush art in Japan, Edit Graphic-sha, Japan, 1987.
3. Ash Brian, The Visual Encyclopedia of Science Fiction, Editorial Harmony Books, England, 1977.
4. Bayer Patricia, Grandes Pintores del siglo XX, Editorial Globus Comunicación y Ediciones Polígrafa, Barcelona, 1999.
5. Benitez Gabriel, Terminología para la Ciencia Ficción y su Arte Paralelo, Editorial Neptuno, Madrid, 1999.
6. Bouzereau Laurent, Cómo se hizo Star Wars, ( Episode I - LA AMENAZA FANTASMA ), Editorial Norma, Madrid, 2000.
7. Brinkmann Ron , The Art and Science of Digital Compositing (The Morgan Kaufmann Series in Computer Graphics), Editorial AOL, EUA, 2004.
8. Burum Stephen H., American Cinematographer Fantasy, Editorial Star Magic, EUA, 1999.
9. Clute John, Science Fiction: The Illustrated Encyclopedia, Editorial Dorling Kindersley, England, 1995.
10. Clute John & Grant John, The Encyclopedia of Fantasy, Editorial Little Brown, New York, 1997.
11. Clute John & Peter Nicholls, The Encyclopedia of Science Fiction St. Martin's, Canadá, 1993.
12. Cotta Vaz Mark y Patricia Rose Duignan, Industrial Light & Magic: Into the Digital, Editorial ILM, EUA, 2006.
13. Cowan Finlay, Drawing and Painting Fantasy Figures, Editorial Dragonart, UK, 2001.
14. Dalton Tony y Universal Studios, Monsters: A Celebration of the Classics from Universal Studios, Editorial Universal Studios, EUA, 2003.
15. Drake Ernest, Dr., Dragones, el gran libro de los dragones, Editorial Montena Random House Mondadori. Uk, Reino Unido, Impreso en China, 2003 .
16. Duncan Jodi, Cómo romper paradigmas y provocar el cambio, Editorial: Orión, Col. Siglo XXI, México, 1996.
17. Duncan Jody y Cameron James, The Winston Effect: The Art & History of Stan Winston Studio, Editorial Aurupress, UK, 2000.
18. Ernst Bruno, ¿Qué son y cómo funcionan los equipos de trabajo?, Revista Digital de Educación, Argentina, 2002.
19. Falk Koln Gaby, Vargas, Editorial Taschen, Munich, 1991.
20. Fenner Arnie, Spectrum 1, The Best in Contemporary Fantastic Art, Editorial Under Wood Books, EUA, 1995.
21. Fenner Arnie, Spectrum 3, The Best in Contemporary Fantastic Art, Editorial Under Wood Books, EUA, 1997.

22. Fenner Arnie, Spectrum 6, The Best in Contemporary Fantastic Art, Editorial Under Wood Books, EUA, 2000.
23. Fenner Arnie, Spectrum 7, The Best in Contemporary Fantastic Art, Editorial Under Wood Books, EUA, 2001.
24. Fenner Arnie, Spectrum 8, The Best in Contemporary Fantastic Art, Editorial Under Wood Books, EUA, 2002.
25. Fenner Arnie, Spectrum 9, The Best in Contemporary Fantastic Art, Editorial Under Wood Books, EUA, 2003.
26. Fenner Arnie, Spectrum 10, The Best in Contemporary Fantastic Art, Editorial Under Wood Books, EUA, 2004.
27. Fenner Arnie, Spectrum 11, The Best in Contemporary Fantastic Art, Editorial Under Wood Books, EUA, 2005-6.
28. Fenner Arnie, Spectrum 12, The Best in Contemporary Fantastic Art, Editorial Under Wood Books, EUA, 2006.
29. Fenner Arnie, Spectrum 13, The Best in Contemporary Fantastic Art, Editorial Under Wood Books, EUA, 2007.
30. Fenner Arnie, Spectrum 14, The Best in Contemporary Fantastic Art, Editorial Under Wood Books, EUA, 2008.
31. Froud Brian y Jones Terry, Guía Práctica de los Goblins, Editorial Montea, Madrid, 1998.
32. Gareth Stevens, The Art of the Muppets: A Retrospective Look at Twenty-five Years of Muppet Magic, Editorial Bantam, New York, 1980.
33. Gascoigne Marc y Kynme Nick, The Art of Warhammer, Editorial Warhammer, EUA, 2005.
34. Giger HR, Stanislav Grof, Leslie Barany, H.R. GIGER ARH+, Taschen, Germany, 2001.
35. Gilliam Terry y Lee Alan, John Howe Fantasy Art Workshop, Editorial Impact, UK, 2007.
36. Gravett Christopher, Caballeros, Editorial Visual Altea y Saltillana. Madrid, 1993.
37. Harryhausen Ray y Tony Dalton, Harryhausen: An Animated Life, Editorial Aurupress, UK, 2003.
38. Harryhausen Ray y Tony Dalton, The Art of Ray Harryhausen, Editorial Aurupress, UK, 2006.
39. Henson Jim and Finch Charles S., The Art, the Magic, the Imagination Finch, Random House, New York, 1993.
40. Jackson Peter, The Art of Ray Harryhausen, Ray Harryhausen & Tony Dalton, Editorial Aurum, London, 2006.
41. James Edward, Science Fiction in the 20th Century, Editorial Oxford University Press, England, 1994.
42. Jones Peter, Solar Wind, Editorial Paper Tiger, England, 1990.
43. Jude Dick y Alan Lee, Fantasy Art Masters: The Best Fantasy and Science Fiction Artists Show How They Work, Editorial Dark Age, UK, 2002.
44. Jude Dick, More Fantasy Art Masters: The Best Fantasy and Science Fiction Artists Show How They Work, Editorial Dark Age, UK, 2003.
45. Karney Robyn, [Redacted], New York, 1995.
46. Katz Ephraim, [Redacted], France, 1994.
47. Klingsohr-Lero, [Redacted], 2004.
48. Kurti Jeff, A b [Redacted], erion, New York, 1999.
49. Lee Walt & W [Redacted] (s.), Editorial Chelsea-Lee, England, 1974.
50. Lewis Ann Ma [Redacted] Vessels, Editorial Del Rey, Canadá, 2000.

51. Lewis Ann Margaret, Star Wars, The essential guide to Alien Species, Editorial Del Rey, Canadá, 2000.
52. Lewis Ann Margaret, Star Wars, The essential guide to Droids, Editorial Del Rey, Canadá, 2000.
53. Lewis Ann Margaret, Star Wars, The essential Chronology, Editorial Del Rey, Madrid, 2000.
54. Lewis Ann Margaret, Star Wars, The essential guide to Planets and Moons, Editorial Del Rey, Canadá, 2001.
55. Lewis Ann Margaret, Star Wars, The essential guide to Weapons and Technology, Editorial Del Rey, Canadá, 2000.
56. Lewis Ann Margaret, Star Wars, The essential guide to Characters, Editorial Del Rey, Canadá, 2000.
57. Lippincott Gary A, The Fantasy Illustrator's Technique, Editorial North Light Books, EUA, 2001.
58. Lucas George, The Art of Star Wars, ( Episode IV ), Editorial Del Rey Book, Primera Edición, New York, 1994.
59. Lucas George, The Art of Star Wars, ( Episode V ), Editorial Del Rey Book, Edición Especial, New York, 1998.
60. LucasGeorge, The Art of Star Wars, ( Episode VI ), Editorial Del Rey Book, New York, 1998.
61. Lucas George, Star Wars vistas en sección de vehículos y naves, ( Episode IV ), Editorial Zeta, Italy, 1999.
62. Lucas George, Star Wars Diccionario visual de armas y personajes, ( Episode IV ), Editorial Zeta, Italy, 1999.
63. Lynn Haller, The Art of Paul Bonner, Editorial Titan Books, UK, 2007.
64. Mac Millan, The Inside Story of Jim Henson's Creature Shop, Editorial Random House, New York, 1997.
65. Martín Judi, El Libro del Aerógrafo. Arte Historia y Técnica, Editorial Hermann Blume, Barcelona, 1988.
66. Martyn, The Guide to Fantasy Art, Editorial Paper Tiger, England, 1997.
67. Marvano – Haldeman, La Guerra Interminable 1, Ediciones Júnior, S.A. Grijalbo-Mondadori, Barcelona, 1992.
68. Marvano – Haldeman, La Guerra Interminable 2, Ediciones Junior, S.A. Grijalbo-Mondadori, Barcelona, 1993.
69. Marvano – Haldeman, La Guerra Interminable 3, Ediciones Júnior, S.A. Grijalbo-Mondadori, Barcelona, 1993.
70. McKenna Martin, Digital Fantasy Art Painting Workshop, Editorial Taschen, UK, 2004.
71. McKenna Martin, Taller de ilustración digital / Género Fantástico, Taschen GMBH en Español, China, 2005.
72. Misstear Scott, Aerografía Avanzada, Editorial Hermann Blume, España, 1988.
73. Murray Liandy and John David, El poder de la Mitología en el arte de Star Wars, Editorial Del Rey, Madrid, 1998.
74. Moreno Horacio, Cyberpunk: más allá de Matrix, Editorial Círculo Latino, España, 2003.
75. Page Michael and Ingeborg, Star Wars: The Art of the Saga, Editorial Anaya, España, 2000.
76. Pascal Pinteau y Hirsche, Star Wars: The Art of the Saga, Editorial Anaya, España, 2000.
77. Peterson Lorne, Getting a Galaxy: Inside the Star Wars Model Shop, Editorial Anaya, España, 2000.

78. Rickitt Richard, Designing movie creatures and characters: behind the scenes with the movie masters, Editorial Focal Press, EUA, 2006.
79. Rickitt Richard y Ray Harryhausen, Special Effects: The History and Technique, Editorial Aurumpress, UK, 2005.
80. Rinzler J.W., The Making of Star Wars: The Definitive Story Behind the Original Film, Editorial Aurumpress, UK, 2003.
81. Rudolf y Robbert, El mundo dentro de 80 años, Editorial Círculo, Barcelona, 1994.
82. Russell Gary, The Lord of the Rings / The art of The Fellowship of the ring, Editorial Harper Collins Publishers, UK, 2003.
83. Russell Gary, The Lord of the Rings / The art of The Two Towers, Editorial Harper Collins Publishers, UK, 2004.
84. Russell Gary, The Lord of the Rings / The art of The Return of the King, Editorial Harper Collins Publishers, UK, 2004.
85. Russell Gary, El Señor de los Anillos / El Arte de La Comunidad del Anillo, Editorial Minotauro, España, 2004.
86. Russell Gary, El Señor de los Anillos / El Arte de Las dos Torres, Editorial Minotauro, España, 2004.
87. Russell Gary, El Señor de los Anillos / El Arte de El Retorno del Rey, Editorial Minotauro, España, 2004.
88. Sansweet Stephen J y Peter Vilmur, The Star Wars "Vault", Editorial North Light Books, EUA, 2007.
89. Schurian Walter, Arte Fantástico, Editorial Taschen, Germany, 2003.
90. Scott Card Orson, How to Write Science Fiction and Fantasy, Editorial Writer's Digest Book, Spain, 1995.
91. Shay Don-Duncan Jody, Así se hizo Jurassic Park, Editorial Cúpula, Barcelona – Perú, 1992.
92. Smith Thomas G, Industrial Light & Magic: The Art of Special Effects, Editorial ILM, EUA, 2005
93. Sorayama Hajime, Hajime Sorayama Hyper Illustration, Editorial Bijutsu, Japan, 1991.
94. Sorayama Hajime, Hajime Sorayama Robot Sexy, Editorial Bijutsu, Japan, 1992.
95. Sorayama Hajime, Hajime Sorayama, Editorial Taschen. Munich, 1993.
96. St.Pierre Stephanie, Creator of the Muppets and The Story of Jim Henson, Editorial Bantam, New York, 1997.
97. Swann Alan, La Creación de Bocetos Gráficos, Editorial G. Gilli, México, 1994.
98. Thomas F. Abrahamsson, Lo Fantástico en la Literatura y el Cine: De Edgar A. Poe a Freddy Krueger >, Editorial Vosa, Madrid, 1995.
99. Tinncknell Cathy and John David, Star Wars, The Power of Myth, Lucas Books, New York, 2003.
100. Treumound Félix, M.C. Escher, Estampas y Dibujos, Editorial Taschen, Germany, 1988.
101. Tribe Mark y Jana Reena, Arte y Nuevas Tecnologías, Editorial Taschen, Germany, 2005.
102. Vallejo Rob Alexander, Drawing and Painting Fantasy Landscapes and Cityscapes: Fantasy Workshop by Boris, Editorial Dragonart, UK, 2006
103. Versins Pierre, Encyclopédie de l'Utopie, des Voyages Extraordinaires et de la Science-Fiction
104. Walker Kev, Drawing and Painting Fantasy Landscapes and Cityscapes: Fantasy Workshop by Boris, Editorial Dragonart, UK, 2006
105. Wilkinson Fred, Drawing and Painting Fantasy Landscapes and Cityscapes: Fantasy Workshop by Boris, Editorial Dragonart, UK, 2006
106. Willis Donald, Drawing and Painting Fantasy Landscapes and Cityscapes: Fantasy Workshop by Boris, Editorial Dragonart, UK, 2006
107. Woodroffe Paul, Drawing and Painting Fantasy Landscapes and Cityscapes: Fantasy Workshop by Boris, Editorial Dragonart, UK, 2006

108. Woodroffe Patrick, A Closer Look, Editorial Paper Tiger, England, 1995.
109. Zombie Rob , Kerry Gammill y J. David Spurlock, Famous Monster Movie Art of Basil Gogos, Editorial Zombie, EUA, 2006.



E N A P

ESCUELA  
NACIONAL  
DE ARTES  
PLÁSTICAS

UNAM  
POSGRADO   
Artes Visuales

• FantasyArt •  
Constantino Cabello  
Litografía



**México 2008**