

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE CIENCIAS POLÍTICAS Y SOCIALES



KING GODZILLA: REALIZACIÓN DE UN CORTOMETRAJE QUE ADOPTE LOS ESTILOS CINEMATOGRAFICOS DE KING KONG (1933) Y GODZILLA (1954).

MARMOLEJO FLORES IVANOV

CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

ESPECIALIDAD EN PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL

TESIS DE LICENCIATURA

2009



Universidad Nacional  
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

**Biblioteca Central**



**UNAM – Dirección General de Bibliotecas**  
**Tesis Digitales**  
**Restricciones de uso**

**DERECHOS RESERVADOS ©**  
**PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL**

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

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

## **AGRADECIMIENTOS**

A mis Padres quienes hicieron esto posible con su apoyo y amor.

A mis profesores quienes me formaron como profesionista, de forma especial a Eduardo Aguado Cruz por su apoyo incondicional.

A todos quienes de buena voluntad permitieron la creación del cortometraje y depositaron su confianza en mí.

## INDICE

### CAPITULO 1. CINE COMO INDUSTRIA CULTURAL.

#### INTRODUCCION

1.1 Industria Cultural	11
1.1.1 Definición de Industria	11
1.1.2 Definición de Cultura	12
1.1.3 Industria Cultural. La escuela de Frankfurt	14
1.2 Cine como industria cultural	17
1.2.1 La industria cinematográfica de Hollywood de 1920 a 1940	19
1.2.1.1 Hollywood en 1920	20
1.2.1.2 La época dorada de los grandes estudios, 1930-1940	22
1.2.2 Modos de producción de Hollywood de 1930 a 1940	25
1.2.2.1 Industria cinematográfica japonesa	28
1.3 Género cinematográfico	31
1.3.1 Definición de género	31
1.3.2 Géneros cinematográficos. Definición	32
1.4 Cine Clásico de Hollywood	33
1.5 El cine de ciencia ficción	34

### CAPITULO 2. ESTILOS CINEMATOGRAFICOS DEL CINE CLÁSICO DE HOLLYWOOD Y DE CIENCIA FICCIÓN.

#### INTRODUCCIÓN

2.1 Estilos cinematográficos	37
2.1.1 Definición de estilo	37
2.1.2 Estilo cinematográfico del cine clásico de Hollywood	38
2.1.2.1 La narración	39
2.1.2.2 El punto de vista en la narración	40
2.1.2.3 El tiempo	41
2.1.2.4 Diálogos y el tiempo	41
2.1.2.5 El espacio	42
2.1.2.6 Plano-escena	43
2.2 Ciencia ficción, sus estilos cinematográficos	45
2.2.1 Definición ciencia ficción	45
2.2.2 Elementos estilísticos dentro de la Ciencia Ficción	45
2.2.2.1 Hard sci-fi	46
2.2.2.2 Soft sci-fi	46
2.2.2.3 Space opera	47
2.2.2.4 Distopías	47
2.2.2.5 Cyberpunk	47
2.2.2.6 Postcyberpunk	48
2.2.2.7 Ucronías	48
2.2.2.8 Retrofuturismo	48
2.3. Efectos especiales	49
2.3.1 Efectos Matte	50
2.3.2 Stop motion	52

## **CAPÍTULO 3. ANÁLISIS DESCRIPTIVO DE LA CINTA KING KONG, LA OCTAVA MARAVILLA**

### **INTRODUCCIÓN**

3.1 King Kong. La octava maravilla	55
3.1.1 Marco histórico	55
3.1.2 Los directores Merian C. Cooper & Ernest B. Shoedsack	56
3.1.2.1 Ernest B. Shoedsack	57
3.1.2.2 Merian Caldwell Cooper	58
3.1.2.3 Willis Harold O'Brien	60
3.1.3 Antecedentes	61
3.2 Los estudios RKO (Radio Keith Orpheum)	64
3.3 Ficha técnica	66
3.4 Sinopsis	67
3.5 Análisis de los diferentes elementos que conforman el estilo clásico de King Kong	67
3.5.1 Narración	67
3.5.2 Tiempo	69
3.5.3 El espacio	69
3.5.4 Plano escena	69
3.6 Efectos especiales en King Kong	70

## **CAPÍTULO 4. ANÁLISIS DESCRIPTIVO DE LA PELÍCULA GODZILLA.**

### **INTRODUCCIÓN**

4.1 Godzilla. Rey de los monstruos	77
4.1.1 Marco histórico	78
4.1.2 Inoshiro Honda	81
4.1.3 Eiji Tsuburaya	83
4.1.4 Tomoyuki Tanaka	85
4.1.5 Akira Ifukube	87
4.2 El origen de Godzilla	88
4.2.1 Antecedentes	88
4.3 Ficha técnica	90
4.4 Godzilla: King of the monsters	91
4.5 Análisis del estilo cinematográfico de Godzilla	92
4.5.1 Narración	93
4.5.2 Personajes	94
4.5.3 Vestuario	97

## **CAPÍTULO 5. CARPETA DE PRODUCCIÓN DE KING GODZILLA**

<b>INTRODUCCIÓN</b>	101
5.1 VISIÓN DE KING GODZILLA	103
5.2 FORTALEZAS DEL CORTOMETRAJE	104
5.3 PROPUESTA VISUAL DE KING GODZILLA	105
5.4 PROPUESTA DE MONTAJE	105
5.5 PROPUESTA SONORA	107
5.6 CARATULA DE PRESUPUESTO	108
5.7 FICHA TÉCNICA	109
5.7.1 Staff de producción	110
5.7.2 Staff técnico	110
5.7.3 Reparto	110
5.7.4 Arte y diseño	111
5.7.5 Apoyo logístico	111
5.8 ARGUMENTO	111
5.9 GUIÓN LITERARIO	112
5.10 BREAKDOWN	114
5.11 MARCADO DE GUIÓN	119
5.12 NECESIDADES TÉCNICAS	121
5.13 PLAN DE PRODUCCIÓN	122
5.14 STORYBOARD	124
5.15 HOJA DE CALENDARIZACIÓN DE ACTIVIDADES	136
5.16 BITÁCORA DE PRODUCCIÓN	138
<b>CONCLUSIONES</b>	141
<b>ANEXO 1</b>	145
<b>ANEXO 2</b>	149
<b>BIBLIOGRAFÍA</b>	169

## INTRODUCCIÓN

¿Por qué es importante elaborar un corto que adopte los estilos cinematográficos de las películas King Kong y de Godzilla? Como futuro productor es necesario involucrarnos de lleno en la producción y realización de obras audiovisuales que además de reflejar nuestros gustos y predilecciones también constituyan ejercicios mediante los cuales podamos formarnos como verdaderos profesionales de nuestro campo laboral. Tal formación debe forzosamente complementarse con conocimientos teóricos y prácticos de forma que esta dualidad otorgue la tan anhelada experiencia o conocimiento razonado.

Desde mi perspectiva, lograr tal discernimiento implica conocer la numerosísima cantidad de obras (filmes, programas de tv e incluso radio) producidas con anterioridad a fin de lograr una cultura audiovisual que permita el futuro desarrollo de ideas. Es precisamente como parte del proceso de consolidación de dicha cultura que decidí, partiendo del estudio de dos obras cinematográficas que han alcanzado el estatus de clásicas, realizar el cortometraje *King Godzilla*.

La selección de las cintas King Kong y Godzilla obedece a varios factores, el primero de ellos es mi afinidad hacia ambos monstruos provocado quizás por la gran penetración que han tenido tales personajes dentro de la cultura mediática a través de los años. Otra razón es la trascendencia histórica de dichas obras para el cine mundial además de su estética la cual encuentro sumamente atractiva. Finalmente no puedo descartar las reiteradas advertencias de mis docentes por conocer y comprender las bases cinematográficas como cimientos que me permitan posteriormente construir nuevas versiones de lo ya presentado.

El cortometraje *King Godzilla* tiene como principal objetivo erigirse como una nueva manifestación originada del estudio descriptivo de dos cintas, KING KONG (1933) y GODZILLA (1954). También pretende constituir un ejercicio didáctico de los conocimientos adquiridos a lo largo de la carrera así como un medio de uso y experimentación de nuevas técnicas digitales disponibles para la creación de medios audiovisuales, así mismo representará un primer acercamiento a las técnicas de animación clásica (stop motion), utilizadas dentro de la cinematografía desde las primera década del siglo XX.

Para lograr tales objetivos el presente trabajo de investigación propone abordar el estudio descriptivo de ambas cintas como productos resultantes de una industria. En ese sentido el primer capítulo representa las bases teóricas para comprender el comportamiento de la industria del entretenimiento donde la producción cinematográfica es expuesta desde un enfoque competente a los modos de producción con el fin de delimitar o definir al cine como industria del entretenimiento, dividiendo así sus tres principales ramas que son la producción, distribución y exhibición. Para ello empleo la perspectiva ideológica tomada por la escuela de Frank Furt que ciertamente resulta muy atinada para la descripción del actual sistema de producción mediático.

Conocer los modos y formas de producción propios de cada cinta permitirá el acercamiento a sus estilos cinematográficos vistos éstos como resultantes de un sistema económico ubicado en un tiempo y espacio histórico-social específico.

El estudio descriptivo de cintas como King Kong *La octava maravilla* y Godzilla *Rey de los monstruos* busca adentrarse en esos modos de producción de dos diferentes épocas (1933 y 1954) y culturas unidos mediante un sistema industrial aplicado a la cinematografía, permitiendo así la posterior realización del cortometraje. Por ello el segundo capítulo describe, partiendo de los ya mencionados principios de producción, el concepto de estilo clásico de Hollywood exponiendo así las características del sistema de producción norteamericano que además de permitir la

estandarización de sus productos otorga también cualidades basadas en los principios del estilo clásico. Igualmente el capítulo expone la forma en que dichas bases son aplicadas a los cuatro elementos constitutivos del estilo la narración, el tiempo, el espacio y el plano escena.

Posteriormente se analizan los estilos propios del género de ciencia ficción partiendo de tres grandes rubros que son: el choque de fuerzas sobrenaturales representado mediante encuentros con seres extraterrestres, monstruos o bien mundos desconocidos; los cambios sociales y culturales como consecuencia de la tecnología y la ciencia; y finalmente, las modificaciones técnicas y versiones sustitutivas del yo.

También importante es el tratamiento que se le da al empleo de los efectos especiales como elementos inseparables del género de ciencia ficción bajo una perspectiva histórica que comprende la descripción de la técnica *stop motion*.

El tercer apartado corresponde con el estudio descriptivo realizado a la película de KING KONG, La octava maravilla donde se exponen las diferentes etapas que tuvieron lugar en su conformación, desde su planeación hasta los procesos finales como la banda sonora y la música. El capítulo muestra cómo el contexto socio-político-económico determina en gran medida aspectos tan variados como la conformación del guión o bien las experiencias vivenciales de sus creadores. Como complemento se añade la biografía de los personajes que hicieron posible la cinta de Kong a fin de conocer sus influencias y sus intenciones al crear la película.

Finalmente el capítulo trata el análisis de la narración, el tiempo, el espacio y el plano escena en la cinta demostrando de esta forma que el filme es un ejemplo claro del cine clásico de Hollywood exponiendo así sus cualidades estilísticas.

El cuarto capítulo, de forma semejante al precedente expone los principales acontecimientos históricos que circundaron la cinta de GODZILLA. Este apartado expone la descripción entre ambas versiones, la original nipona y la americana resaltando las diferencias resultantes de un conflicto bélico entre ambas naciones. Partiendo de la experiencia del creador de Godzilla, Inoshiro Honda, la cinta constituye un fuerte discurso anti-bélico con un severo cuestionamiento respecto al papel de la ciencia a favor de la humanidad y su papel dentro de las guerras, con particular énfasis en lo anterior, esta sección expone las características de estilo que permiten ubicar a la cinta dentro del universo del cine de ciencia ficción.

El quinto capítulo corresponde a la carpeta de producción del cortometraje *King Godzilla* y en éste se incluyen desde la ficha técnica del corto hasta los diferentes formatos empleados para la preproducción como son guión, storyboard, calendario de actividades, crew list, lista de necesidades por escena entre otros. Cabe agregar que esta etapa dentro del desarrollo del presente proyecto representa la síntesis de los datos obtenidos mediante la investigación, en algunos casos, histórica en otros de carácter técnico además de la adecuación o adaptación de viejas tecnologías<sup>1</sup> con relación a las actuales.

Esta sección también añade una bitácora de producción la cual explica de forma resumida las diferentes circunstancias que dificultaron la realización así como las soluciones que se tomaron para lograr el cortometraje.

Finalmente incluyo en el apartado titulado como Anexo las decisiones efectuadas en torno a algunos de los emplazamientos de cámara así como los procedimientos utilizados para la composición final del cortometraje. Igualmente se hace una comparativa entre algunos fotogramas obtenidos de la película original y su contraparte resultante en el cortometraje *King Godzilla*.

---

<sup>1</sup> Si bien la técnica stop-motion es empleada con frecuencia en la actualidad, no es el caso para otras como la retroproyección o el decorado con maquetas, que en gran medida se han visto desplazados por gráficos generados por computadora (CGI) por sus siglas en inglés.

## CAPÍTULO 1: CINE COMO INDUSTRIA CULTURAL.

King Kong y Godzilla, ambos personajes cuyos orígenes temporales parecen actualmente muy lejanos son un ejemplo de que el también denominado séptimo arte se ha consolidado como una gran industria, un negocio tan redituable y efectivo cuya trascendencia es capaz de soportar los estragos del tiempo, convirtiéndose así en un producto atemporal al que basta seguir simples reglas para “resucitar” indefinidamente en el gusto del espectador, incluso eludiendo las fronteras culturales.

El presente capítulo expone como, mediante la corriente crítica desarrollada por la escuela de Frankfurt y en particular, gracias a los trabajos de autores como Adorno y M. Horkheimer, la industria cultural opera permitiendo la expansión y control de ésta o bien (según los fines perseguidos por la presente tesis) la industria cinematográfica. Tal es el impacto de esta corriente filosófica que en ella encontramos una explicación a los procesos de uniformidad adoptados por la industria cinematográfica creando así una cultura de la repetición en donde las normas aceptadas se convierten en modelos bajo los cuales son esquematizados prácticamente toda noción de arte. Pero esta industria cultural incluso va mas lejos, al proponer la hegemonía de la racionalidad técnica misma que a su vez determina los modos y divisiones laborales.

El desarrollo de esta primera etapa relativa a las industrias culturales servirá para develar el funcionamiento y posible explicación sobre el gran éxito y auge de la industria cinematográfica de Hollywood, inmediatamente a ello el capítulo expone un análisis descriptivo sobre el comportamiento de dicha industria cinematográfica, teniendo como referente histórico la década de 1920 hasta el periodo que comprende la realización de la película King Kong (1933). De igual manera serán descritos los diferentes métodos de producción empleados durante etapas definidas cronológicamente, lo que finalmente culmina con la creación de un espectáculo cinematográfico de masas reproducido en todo el mundo, como veremos en el caso de Japón y particularmente los Estudios Toho con la creación de Godzilla. La principal razón del estudio histórico de Hollywood consiste en ver en este un ejemplo de la industrialización del cine cuyas pautas de producción tanto técnicas como estéticas (en muchos casos) han sido adaptadas, en la mejor de las veces, o bien copiada a los modos de producción cinematográfica mundiales.

Finalmente y como resultado de un espectáculo propio de masas se aborda la definición de género cinematográfico, ello con el fin de delimitar aun mas las cintas a estudiar.<sup>1</sup>

### 1.1 Industria Cultural

Antes de exponer esta corriente de pensamiento crítico, propia de la escuela de Frankfurt, considero pertinente desmembrar el concepto industria cultural a fin de que cada término que lo conforma sea definido correctamente para posteriormente ser desarrollado según la perspectiva de Adorno y Horkheimer.

#### 1.1.1 Definición de Industria.

La definición más general sobre el concepto de industria señala que ésta, es un sector de la actividad económica compuesta por empresas cuya producción reviste características similares, ya sea en el producto que fabrican, en los materiales que utilizan o en los procesos productivos que desarrollan. A su vez el término *industria* es utilizado por la economía para englobar el conjunto de operaciones

---

<sup>1</sup> King Kong, *La octava maravilla* 1933 y Godzilla, *Rey de los monstruos* 1954.

materiales ejecutadas para la obtención, transformación o transporte de uno o varios productos tangibles.<sup>2</sup>

Aunada a las anteriores definiciones es posible anexar la siguiente expuesta en el *Diccionario de economía moderna* el cual define el termino *industria* como un gran número de empresas que compiten entre si en la producción de un producto homogéneo. Igualmente sugiere otro significado basado en el modelo de competencia monopolista redefiniendo el concepto de industria utilizando “grupos de productos” como criterio de identificación.<sup>3</sup> Dichos productos forman una categoría de mercancías o servicios relativamente similares en cuanto que son sustitutivos similares en términos tecnológicos y económicos, lo que facilita la utilización de los *grupos de productos* como plataforma para la demarcación de las industrias.

Podría resumirse que la industria constituye una actividad humana destinada a la producción de bienes o servicios mas o menos estandarizados que comparten dos fines, uno el de satisfacción de los consumidores y dos, el de generar ganancias económicas a quienes los producen. Para ello la industria emplea diversos medios tecnológicos los cuales a su vez designaran una división laboral especializada acorde al producto final, constituyendo así la infraestructura industrial necesaria para la explotación y transformación de recursos en bienes de consumo. De la misma manera la industria fija parámetros de equivalencia entre los productos producidos y las técnicas empleadas por lo que, quizás de manera inconsciente, provoca la estandarización del sistema económico y finalmente social.

Aclarado el término *industria* es tiempo de hacer otra definición, esta vez del concepto *cultura*. Para ello he tomado la noción expuesta por Marcuse por considerarla se adecua de buen modo a lo señalado por la *Industria cultural*.

### 1.1.2 Definición de Cultura

La definición de cultura seguramente daría para escribir una tesis dedicada únicamente a tal término, no obstante me parece utilizar para el presente trabajo aquellas que tengan una relación más estrecha con la sociología desde la cual es posible expresar que la cultura actúa como un generador de estructura al organizar el entorno del humano y cuyo núcleo central esta basado en las ideas concebidas y seleccionadas durante la historia, las cuales “son productos de acciones y a su vez condicionan acciones futuras que modifican constantemente el ambiente en que vive el hombre”.<sup>4</sup> Por lo tanto es posible definir a la cultura como un sistema que permite la creación de objetos culturales específicos tales como valores, ideas, hábitos, bienes, instrumentos y artefactos, entre otros.

En sus *Ensayos sobre política y cultura*, Marcuse define de manera general el papel de la cultura dentro de una sociedad, delimitándola como el “complejo de objetivos (valores) morales, intelectuales y estéticos que una sociedad considera constituyen el designio de la organización, la división y la dirección de su trabajo”.<sup>5</sup> También señala que dichos valores pese a gozar de la aceptación general de la mayoría de los grupos que conforman una sociedad, no son del beneficio de todos sus miembros sino más bien de algunos grupos reducidos que disfrutan las ventajas y beneficios de la cultura.

---

<sup>2</sup> GRECO O. *Diccionario de economía*. Ed. Valletta. Pág. 251.

<sup>3</sup> Pese a que la producción de películas es ya en si un grupo de productos es posible afirmar que la creación de géneros y subgéneros cinematográficos bien puede constituir un ejemplo de *sub-grupos de productos*.

<sup>4</sup> Helena Beristáin en *Diccionario de retórica y poética*. Pág. 128.

<sup>5</sup> Marcuse. *Ensayos sobre política*. Pág. 90

Otros autores han definido la cultura como civilización, no obstante Marcuse marca una clara diferencia entre ambos enunciados, donde el primero alude a una dimensión superior de la autonomía y realización humana, mientras que el segundo designa el reino de la necesidad, del trabajo y del comportamiento socialmente necesarios, sometiendo al individuo a la heteronimia, así como a necesidades y condiciones externas, mismas que son apaciguadas mediante el concepto de progreso, que bajo esta perspectiva se limita al perfeccionamiento técnico.

En este punto parece contradictoria la diferencia que Marcuse hace entre cultura y civilización si consideramos la parte donde señala que la cultura delimita el conjunto de valores y la dirección de los mismos, no obstante, para el autor el concepto de civilización parece constituir más una crítica al rumbo que ha tomado la cultura occidental al reducir la cultura intelectual a meras cuestiones de tiempo, riqueza y fortuna, transformándola en la civilización de lo material. Sobre ello señala “la civilización toma, organiza, compra y vende cultura, ideas sustancialmente no operativas y no conductistas se traducen a términos operativos y conductistas siendo tal traducción un proceso social e incluso político”.<sup>6</sup> Como se verá más adelante, parece imperativo para el funcionamiento de la industria cultural que las políticas estén encaminadas a reducir en términos operativos los diferentes valores culturales (palabras, tonos, formas, colores, etc.) de tal suerte que facilite su esquematización y por ende su inserción en una industria caracterizada por los grupos de productos. Al respecto señala el autor de *Ensayos sobre política y cultura* que bajo las anteriores condiciones “la cultura se ha convertido en un objeto de organización”, yo agregaría, organización industrial.

Antes de continuar con el desarrollo de la industria cultural, creo conveniente agregar una categoría más expuesta por Marcuse respecto a lo que él llama cultura científica y que, creo, guarda una estrecha relación con el uso indiscriminado de tecnologías en prácticamente todas las áreas desarrolladas por el humano sin ser las cuestiones estéticas una excepción, concentrándose más en la forma y no en el fondo, como veremos más adelante en el capítulo dos (Estilos cinematográficos).<sup>7</sup>

La cultura científica es definida como facilitadora de la unión de polaridades como construcción/destrucción y humanidad/inhumanidad por el progresivo dominio de la naturaleza, según el autor, la ciencia ha creado su propia cultura de civilización bajo la cual ha perdido su carácter multidimensional ante un absolutismo brutal al negar y categorizar todo tipo de pensamientos no científicos pero racionales al rubro de la ficción. Tal aseveración me parece sumamente importante respecto al arte cinematográfico, donde éste, paulatinamente se ha alejado de su esencia transformadora y crítica convencido de buscar nuevas técnicas cediendo así sus cualidades artísticas a la transformación de productos industriales. Es en este punto donde la definición aportada por Marcuse sobre el término cultura nos introduce a lo que será la industria cultural o dicho de otro modo la creación (me parece mejor decir la reproducción) de la cultura en la sociedad capitalista.

Mucho más útil (en cuanto a los fines perseguidos por la presente tesis) es la definición de cultura brindada por Horkheimer en *Autoridad y Familia* donde se expone dicho término como la búsqueda del hombre por auto preservarse, lo que ocasiona de éstos un fuerte aferramiento a sus instituciones. Es posible resumir entonces que el papel fundamental de la cultura más allá de sus elementos constitutivos, es el de cohesionar una sociedad procurando de por medio los bienes materiales para su sobrevivencia física así como dotadora de sentido. Ahora bien, el carácter de la cultura es

---

<sup>6</sup> Ídem.

<sup>7</sup> Quizás no bajo estas premisas de crítica social pero sin perder de vista el hecho de que toda actividad industrial implica un contexto dentro del cual cada uno de los eslabones que la conforman desempeñan un rol regulado por el mismo sistema industrial.

dialéctica, lo que conlleva en ella una contradicción como lo señala Juan Wolfgang en *Modernidad e industria de la cultura* “por un lado la cultura protege otorgando sentido de vida y posibilita la cohesión social que hace frente a las fuerzas anárquicas de la naturaleza externa, y, por el otro, cubre los reclamos de la naturaleza interna como condición para una vida social ordenada”.<sup>8</sup>

Sumamente importante es el carácter que asumen los teóricos de la escuela de Frankfurt, en especial Adorno y Horkheimer, al papel dialéctico que desempeña la cultura en las sociedades, donde ésta constituye una fuerza de estabilidad al tiempo que también pugna por su supresión. De esta forma la cultura para una sociedad son las bases que la sustentan y mantienen cohesionada no sin eliminar la duda sobre tales, fungiendo como autocrítica y cuyo fin último permanecerá siempre inmutable, la auto-preservación. Para los filósofos frankfurtianos más que una contradicción el carácter dialéctico es una cualidad, misma de la que gozan los objetos culturales al contraponerse en mayor o menor medida a la cultura de la cual son originados. No obstante, y aquí radica la principal crítica a la Industria Cultural, la sociedad industrializada ha erradicado esa capacidad autocrítica inmanente a los objetos culturales para convertirlos en productos-mercancías reforzadores del sistema, ostentándose como verdad absoluta.

### 1.1.3 Industria Cultural. La escuela de Frankfurt.

Los estudios sobre industria cultural planteados principalmente por Horkheimer y Adorno forman una base teórico-filosófica sobre lo que señalan constituye una introyección de modos o pautas que regulan e imponen el control social-natural propagado por la industria cultural para constituirse finalmente como industria del placer dirigido. Al respecto Juan Wolfgang señala que dicho control es resultado “de una tendencia a la aniquilación de la capacidad crítica del sujeto y la creación de un nuevo tipo de conocimiento de carácter unidimensional producto del consumo pasivo de bienes ofrecidos por los medios de comunicación, nuevos reproductores de arte”.<sup>9</sup> Más adelante veremos como el cine al adoptar y desarrollar sus métodos de industrialización se conformó como un medio masivo o bien un nuevo reproductor de arte.

La escuela de Frankfurt analizó la producción y reproducción de la cultura bajo un contexto histórico de producción industrializada, o bien masificada. Wolfgang indica sobre ello que la industria cultural se consolida como el instrumento de una sociedad moderna que busca de quienes la conforman una integración al *statu quo* mediante la igualación de sus conciencias reduciendo al máximo posible su capacidad de juicio y decisión. Para los frankfurtianos tal cualidad negadora de lo real o igualmente limitativa del juicio, encuentra su razón en la estandarización de los diferentes niveles cognoscitivos, proceso indispensable para la cultura industrial homogeneizadora, y lograda mediante los medios masivos que de modo muy efectivo permiten la reproducción masiva del arte.

Según Adorno, la industria cultural predica el estadio de la apariencia como real, lo que aparta todo sentido emancipador de las artes estéticas. Sobre ello expresa que toda pretensión de un objeto cultural por fundar validez se vuelca hacia el vacío justo en el instante en que la idea del individuo es eliminada en cuanto es producida de forma masiva. Tal aseveración señala a la industria cultural como transformadora de las artes en objetos-mercancía erradicando así de ellos cualquier cualidad crítica. Esto último refuerza la idea de la industria cultural como servicio de entretenimiento (simplón, en palabras de Adorno) que aparta al objeto artístico de sus contextos gestatorios, con lo cual excluye su sentido primigenio, situación que permite al consumidor contextualizar el objeto en cuestión, una y otra vez indefinidamente. Walter Benjamín dice sobre ello que “al multiplicar las reproducciones (de un objeto cultural) pone su presencia masiva en el lugar de una presencia

---

<sup>8</sup> Modernidad e Industria de la cultura. Pág. 38

<sup>9</sup> Ídem 17.

irrepetible, confiriendo actualidad a lo reproducido permitiéndole salir desde su situación respectiva, al encuentro de cada destinatario”.<sup>10</sup>

Para que el proceso de producción a gran escala tenga lugar, la industria cultural, producto del modelo de producción capitalista, ha tenido que hacer una estandarización de los hechos a modo que todo sea cuantificable en rubros bien delimitados. Dicha medida permite convertir el objeto cultural en un mero fetiche cuyas características se encuentran perfectamente definidas en tiempo y espacio mediante criterios de estilo<sup>11</sup>. Estos criterios, cumplen un papel doble dentro de la industria cultural, por un lado se erigen como productos de una cultura abierta a la elección (democrática y libre) mientras que por el otro subordinan y rechazan lo que no se adecue y/o satisfaga los cánones establecidos o, dicho de otro modo, formas probadas de éxito. Cabe mencionar que en la industria cultural el éxito es determinado por el consumo del arte-mercancía contextualizándolo dentro del entretenimiento que al mismo tiempo subordina y lima las inconformidades del individuo.

Wolfgang agrega que “además de la estandarización, la industria cultural también se refuerza mediante grupos de consumidores (fans) quienes dan su expresión de entusiasmo como propaganda de la mercancía que consumen”.<sup>12</sup> Lo que esto significa una nueva forma de agotamiento del objeto cultural al ser apropiado y llenado de pulsiones libidinales (fetiche) por el individuo y que, en conjunto con la acción de los medios masivos, permiten la mitificación de la mercancía o producto cultural.

Es importante aquí el papel que juega la mitificación pues además de preservar la constancia de la industria cultural también perfila una inclinación sobre los individuos hacia la irracionalidad, situación que es ocultada bajo principios de cientificidad. Sobre ello el autor de *Modernidad e industria de la cultura* expone que “el mundo actual pretende justificarse como mundo racional, pero en su seno mismo brotan movimientos de masas que acusan signos de irracionalidad por cuanto suponen establecerse para fines individuales”. Bajo tales nociones se consolida una cultura construida entorno al mercado, siempre siguiendo sus tendencias y por ende dependiente del mismo, todo ello auspiciado por la propuesta de una falsa modernidad emancipadora de los individuos. Para los críticos de Frankfurt la industria cultural dista mucho de ser la cultura progresista que proclama ser, para ellos su verdadera realidad consta en su carácter regresivo, obstaculizando y anulando la liberación del individuo de la opresión material y espiritual. Pero tales obstáculos no surgen arbitrariamente sino que permiten el fortalecimiento de la mitificación del objeto cultural<sup>13</sup>. Una vez que el objeto parte del mito, su repetición es ineludible. En *Dialéctica del iluminismo* Horkheimer y Adorno expresan que “la eterna repetición de lo mismo regula también la relación con el pasado. ...cuando llega al punto de determinar el consumo, descarta como riesgo inútil lo que aún no ha sido experimentado”.

La industria cultural ha construido su cuerpo valiéndose de elementos ya existentes desde hace mucho, contextualizándolos una y otra vez, jactándose de erigir la transposición del arte al terreno del consumo así como de haber mejorado la elaboración de las mercancías. No obstante lejos de mejorar las mercancías lo que la industria cultural evita es la sublimación estética al exponer de manera constante el objeto de deseo que provoca el placer no sublimado convertido ya en un acto

---

<sup>10</sup> Walter Benjamín, *La obra de arte en su reproducción masiva*.

<sup>11</sup> *En toda obra de arte el estilo es una promesa. En la medida en que lo que se expresa entra a través del estilo en las formas dominantes de la universalidad, en el lenguaje musical, pictórico, verbal, debería reconciliarse con la idea de la verdadera universalidad.* Adorno y Horkheimer. *Industria y sociedad de masas*. Pág. 188.

<sup>12</sup> *Ibidem* pag. 69

<sup>13</sup> Para Wolfgang el mito surge como una expresión que pretende la cohesión social y la anulación del tiempo real creando un tiempo ficticio o bien el tiempo de lo siempre igual.

masoquista. De esta forma no es causalidad que las únicas innovaciones verdaderas surgidas por la industria cultural sean siempre relacionadas al mejoramiento de la reproducción de masa.

Otra crítica hacia la cultura masificada corresponde al papel que ésta atribuye a la razón, que por un lado pretende instituirse como poder político y social, y por el otro, como pretensión de verdad racional ajena de poder. Los frankfurtianos subrayan que al ser la razón absorbida por la noción de poder como fin por la sociedad moderna, ésta ha perdido su fuerza crítica, conformando así una razón instrumental. En *Dialéctica del iluminismo* los autores comprenden como razón instrumental al entendimiento calculador de pretensiones absolutistas o bien la expresión del modo mecánico de producción. La transformación a una razón instrumental se ha consolidado en las sociedades industriales como el producto de una facultad a todas luces enaltecida, la modernidad. Pensamiento cuya atención es dirigida al Hecho, a lo inmediato y a lo que anticipadamente ha sido censado por los cánones de su administración. Dentro del marco de la IC<sup>14</sup> lo real o factico se restringe al mercado, orillando a los individuos a moverse en torno a él, así el creador del objeto artístico no se encuentra en su creación sino que es dividido, por un lado, desprendido de su trabajo mientras que su creación se vuelca en su contra en la medida en que lo condena a repetir constantemente el mismo acto.

Es así como la industria de la razón se fundamenta en el mito de la modernidad permitiendo la repetición ilimitada de objetos culturales al mismo tiempo que justifica su estatus de modernidad con meras actualizaciones en las técnicas empleadas directamente en la reproducción de la IC. Sobre ello Adorno señala que “el proyecto de la modernidad derivado de la IC vende ilustración en la medida que se aceptan sus mitos: el pago consiste en la renuncia a la reflexión”.

La razón instrumental en la sociedad moderna dirige la atención del consumidor exclusivamente hacia los aspectos técnicos, es decir, hacia la apreciación del objeto cultural por sus elementos materiales de producción y no por su carácter crítico, obstaculizando así cualquier indicio reflexivo surgido de ambas partes, “solo la reflexión permitiría cancelar el divorcio entre razón y sensibilidad que produjo el saber técnico”. Al respecto Walter Benjamín expone que la formalización de la razón no es más que la expresión del modo mecánico de producción”.

La pérdida de reflexión ha facilitado la fusión de cultura y diversión dominando así los impulsos humanos bajo la premisa, divertirse significa estar de acuerdo, olvidar el dolor incluso donde es mostrado, por lo tanto para Adorno y Horkheimer el espacio de producción artística perdió autonomía en el momento en que nuevos medios hicieron posible su reproducción. Bajo este argumento la radio y el cine (principales medios criticados por los críticos de Frankfurt) representaban un medio para la reproducción a gran escala de sentimientos, convicciones y convencimientos. Es así como los medios masivos juegan un papel preponderante para la auto-preservación de la industria cultural mediante los cuales los valores e ideología funcionales a la misma cultura industrializada son predicados, al tiempo que permiten una cohesión social bajo el argumento de una realidad basada en la razón que, como ya se ha visto, aparece como sinónimo de poder.

Hasta aquí la crítica propuesta por la escuela de Frankfurt funge como base teórica para responder la pregunta, ¿por qué King Kong y Godzilla pese a ser productos de hace más de cuatro décadas siguen vigentes en el imaginario colectivo?, ambos han sido tomados de su contexto original y transformados en innumerables secuelas, remakes, productos de mercadotecnia, series de tv, videojuegos, etc. Tal transformación ha borrado el elemento fundamental del cual nacieron, la

---

<sup>14</sup> Industria Cultural

incertidumbre aun imperante en los años posteriores a 1929 así como grandes descubrimientos de especies animales para el caso de King Kong; o el temor al holocausto nuclear planteado en Godzilla tras los ataques a Hiroshima y Nagasaki. No se debe olvidar que ambos personajes estuvieron destinados a entretener a un público con las ya descritas fobias, pero tampoco que fueron justamente tales temores los que justificaron en cierta medida su existencia. Del fondo tan sólo la forma persiste ahora convertida en mito, mismo que garantiza su perpetua comercialización y fines lúdicos; de esta forma es posible que ambos permanezcan inmutables al tiempo protegidos bajo la manta de los avances tecnológicos mediante los cuales los mitos son puestos nuevamente al alcance del consumidor. Kong y Godzilla fueron absorbidos por la Industria Cultural desde el momento en el que su papel significativo perdió su lugar lo que sin duda permitió que cruzaran las fronteras territoriales y culturales que los contenían.

De la misma manera la IC otorga certidumbre sobre la aceptación de un producto que contenga a uno o ambos personajes al estar éstos ya inmersos en un género y ser reconocidos por un nicho igualmente definido de espectadores.

Dado que Godzilla y Kong son personajes destinados al entretenimiento del público y productos que generan ganancias a sus creadores, entonces ambos se constituyen dentro de una industria; por ello a continuación se desarrollará una breve definición sobre el cine como medio de comunicación de masas y su papel dentro de la industria cultural.

## **1.2 Cine como industria cultural.**

Antes de tratar el cine como herramienta de re-producción masiva en la industria cultural, es necesario definir el papel que juegan en su conjunto los llamados medios de masas. R. Merton y P. Lazarsfield<sup>15</sup> conceden un papel importante a los medios de comunicación masivos como indicadores de status a los problemas públicos, a las personas, organizaciones y movimientos sociales, otorgando prestigio<sup>16</sup> y aumentando con ello la autoridad de los individuos y de los grupos, legitimando así su status. El otorgamiento del status encuentra sus orígenes en una condición de carácter recíproco en la que el público de masas, adhiere la creencia según la cual la importancia como individuo esta directamente vinculada con la atención pública y si tal atención es lograda querrá decir entonces que realmente es importante. El otorgamiento de status motiva la acción social al mismo tiempo que legitima determinados sistemas, personas o grupos, con lo que es posible concordar con Adorno y Horkheimer cuando señalan que los medios de comunicación de masas cumplen su función reafirmante de las normas sociales, al mismo tiempo que constituyen un sistema donde cada sector se encuentra armonizado en si e igualmente entre ellos. Esto confirma la idea de Lazardfield donde señala que, lo complejo inhibe la acción de las masas y por lo tanto a fin de tener influjo sobre éstas y lograr una acción pública organizada, las cuestiones públicas habrán de constituir alternativas simples. Momento perfecto para recordar el modo en que la IC administra los hechos por sus cualidades de facto, simplificándolos de esta forma e insertándolos dentro de sus modelos ya conocidos.

Bajo este esquema el cine no escapa a la IC, dirá Adorno, que el film ya no tiene más necesidad de hacerse pasar por arte y es que el cine, al ser considerado como industria, le ha impuesto métodos de reproducción lo que inevitablemente culmina en que necesidades iguales sean satisfechas por productos estándar. “La vieja esperanza del espectador cinematográfico se ha convertido en el

---

<sup>15</sup> Los medios de comunicación de masas, el gusto popular y la acción social organizada. Pág. 238.

<sup>16</sup> Aquí me gustaría agregar que tal prestigio bien puede validarse bajo la lógica de la razón administrada expuesta anteriormente, con lo que se refuerza el postulado de los críticos de Frankfurt al señalar una falsa realidad basada en el poder de los hechos, de los datos cuantificables y el doble carácter de la razón.

criterio de producción” señalan Adorno y Horkheimer, al optar por los *facts*, la razón instrumental redirecciona el rumbo del objeto arte, en este caso el film, reduciéndolo a la prolongación del mundo exterior. Así, señalan, que cuanto más completa e integral sea la duplicación de los objetos empíricos por parte de las técnicas cinematográficas, tanto más fácil resulta hacer creer que el mundo exterior es la simple prolongación de lo que presenta la película. Con ello comienza la edificación de una realidad ideal producida industrial y administradamente; donde las clasificaciones entre las películas de serie A y B sirven para clasificar y organizar a sus consumidores de tal forma que para todos existe algo pronosticado.<sup>17</sup> No obstante cada, supuesta, diferente opción en realidad solo es ilusoria y se limita a diferencias en el número de estrellas, en el despliegue de medios técnicos, mano de obra, escenografía o bien el empleo de nuevas formas psicológicas que nada cambian el significado de los productos. A final de cuentas no importa si es un suspense o un melodrama, sino que ambos gocen de buena aceptación del público de cualquier modo ambos están condenados a retornar cíclicamente en forma de cliché. Para Adorno tal elemento inherente ya en los filmes, constituye el triunfo de la IC del detalle sobre la obra. Al no reconocer más que meros detalles en el objeto artístico (filme) termina subordinándolos a la fórmula que toma entonces el lugar de la obra, aquí el autor señala que privados de oposición y conexión, el todo y los detalles poseen los mismos rasgos, configurando así una idea general donde impera el orden pero ninguna conexión.

El concepto de cine como medio e industria de masas es ya inseparable, pues re-produce modelos y los divulga, permitiendo una extensión de la realidad de la que supuestamente el espectador decide, por voluntad propia, deslindarse por unos instantes.

El cine según su perspectiva dentro de la industria cultural cedió terreno a la razón instrumental, volcando su entera atención y preocupación a la administración total de sus obras, hoy difícilmente surgen corrientes o movimientos cuyos detalles plantea la reflexión sobre la totalidad del filme y más aun sobre el entorno social y cultural del que surgen. Estos días son los días de los remakes, del ignorado presagio que autores como Adorno y Horkheimer hicieron décadas atrás. Hoy la industria del cine se vanagloria de resucitar obras enterradas por el tiempo, eso si repletas de nuevos detalles tecnológicos, efectos digitales, tercera y cuarta dimensión, que incluso pese a tales frutos de la modernidad, resultan inferiores al producto que les antecede pero que cuentan con el siempre infalible mito existente detrás. Aquí es justo destacar el uso que hace del mito el cine hollywoodense.

No existe quizás, ninguna otra industria cinematográfica tan poderosa tanto en términos ideológicos y económicos como la industria norteamericana. Hollywood es el mejor ejemplo de la industria cultural al plantear los primeros modos de producción de películas, desde el planteamiento de la historia hasta sus etapas de elaboración parecidas por sus métodos a la producción en serie de autos, es aquí donde los detalles de las obras comenzaron a conglomerarse en categorías que posteriormente denominaron géneros cinematográficos, igualmente surgen las reglas o fórmulas encaminadas a definir la estética y hasta el físico de las estrellas que promoverían de manera segura el consumo de tales filmes.

Los estudios Hollywood transformaron al cine en infinidad de productos todos ellos prefabricados masivamente para atender diferentes necesidades del público. Sin dejar de lado el poder del mito, comenzaron la reproducción de la industria cultural con la adaptación de obras teatrales o literarias previamente conocidas por el público, de igual manera los modales y conducta moral se apegaban

---

<sup>17</sup> “Cada uno debe comportarse, por así decirlo, espontáneamente, de acuerdo con su nivel determinado en forma anticipada por los índices estadísticos y dirigirse a la categoría de productos de masa que ha sido preparada para su tipo. Reducidos a material estadístico, los consumidores son distribuidos, en el mapa geográfico de las oficinas administrativas, en grupos según los ingresos, en campos rosados, verdes y azules”. Horkheimer y Adorno. Pág. 181.

rigurosamente a la dictada por tales obras; nada fue dejado al azar ni tampoco cuestionado, simplemente reforzado. Justo como Lazarfield expone respecto a que el mejor modo para lograr una acción social organizada es mediante alternativas simples, la aun creciente industria del cine ingenio modos sencillos, fórmulas repetibles que emocionaran al consumidor, mas no que lo cuestionaran, de esta forma garantizaron el apego de este último por sus productos.

La modernidad, como factor indispensable para la industria cultural, también es altamente valorada por los productores de cine y bajo el discurso constante de modernidad los productores cinematográficos no escatiman costos en cuanto al uso de nuevas técnicas cinematográficas que embellecen inigualablemente la imagen más no la relacionan con nada. De esta forma se cumple lo dicho por los críticos de Frankfurt respecto a que la producción de lo bello se convierte en el fin último al mismo tiempo que refuerza el interés del consumidor hacia la técnica como medio único de perfeccionamiento estético y obstaculiza su visión hacia los contenidos repetidos. De esta forma la repetición constante de películas conforma un estímulo sedante que permite al espectador asimilar y ser asimilado por la industria cultural. Dwight Macdonald dice “la cadena de producción elabora un producto uniforme, cuyo humilde fin no es ni siquiera divertir, porque eso supone vida y por lo tanto esfuerzo. Lo único que se propone entonces es distraer, pues no exige nada del espectador a quien a su vez está sometido”.<sup>18</sup> Por su parte Adorno señala:

La distracción forma parte del actual sistema de producción, del proceso de trabajo racionalizado y mecanizado al que... las masas están sometidas... La gente quiere estar alegre. Sólo es posible una experiencia artística plenamente concentrada y consciente a quienes la vida no les impone una tensión que los obliga a buscar alivio en el tiempo libre, por aburrimiento o por cansancio. Todo el ámbito de las distracciones comerciales baratas refleja ese doble deseo.<sup>19</sup>

La producción masiva de filmes a nivel mundial así como su distribución a lo largo y ancho de todo el mundo han convertido al cine en un espectáculo de masas del cual es posible esperar todo, pero nunca una reflexión sobre nosotros mismos, así se garantiza que el público visite semana a semana la misma sala donde es proyectada la interminable historia sobre la lucha entre el bien y el mal, acompañada esta con infinidad de bocadillos que apaciguan lo que pudiera (escasamente) causar algún indicio crítico en el espectador.

Si se considera que más de la mitad de la producción mundial de películas es producida por las empresas que conforman Hollywood entonces resulta importante conocer como este “organismo” ha desarrollado un sistema de producción que le permitiera extenderse a tal nivel. Por otra parte, para el caso de King Kong, saber el contexto histórico en el que fue concebido permitirá estar al tanto de la sociedad así como los modos de producción de su tiempo.

### 1.2.1 La industria cinematográfica de Hollywood de 1920 a 1940.

El nacimiento de la industria cinematográfica estadounidense data de finales de 1800, no obstante los primeros pasos (tanto tecnológicos como histórico-sociales) que permitieron la producción de masa, tienen sus orígenes con el surgimiento de los estudios Hollywood. Ante tal suceso parece interesante hacer un seguimiento del desarrollo de estos estudios con base en la historia económica del cine, como es definida por Douglas Gomery en *Teoría y práctica del cine* de tal forma que el papel del cine norteamericano sea analizado en sus dimensiones industriales.

Desde el análisis industrial el cine de Hollywood puede definirse como el producto de una serie de empresas financieras quienes desean maximizar sus beneficios económicos, los criterios de dichas

<sup>18</sup> Macdonald. *Masscult and Midcult*. Pág 60

<sup>19</sup> T. W. Adorno, *Sobre la música popular*.

corporaciones están más encaminados a establecer las características que una sociedad requiere de una industria en particular, de aquí el dicho “la industria da a la gente lo que quiere” que los defensores de la industria cinematográfica de los Estados Unidos proclaman.

#### 1.2.1.1 Hollywood en 1920.

Los principios del cine hollywoodense estuvieron bien claros y encaminados desde sus primeros pasos a la explotación económica y a convertir los filmes en espectáculos de entretenimiento.

Si bien la explotación comercial del cine se dio desde las primeras proyecciones en pequeñas salas o carpas al igual que en los nickelodeons<sup>20</sup>, la consolidación industrial del cine norteamericano tuvo lugar cuando inversionistas del Wall Street dirigieron su atención a la producción de películas durante la segunda década del siglo XX. Las ganancias obtenidas por las proyecciones en carpas así como los nickelodeons no dejaron duda a los inversionistas que era posible hacer del entretenimiento un negocio redituable y producto de ello tuvieron lugar infinidad de fusiones e intercambios entre las grandes empresas productoras.

Para comienzos de los años veinte, el negocio del cine era ya controlado por las principales empresas, entre ellas Paramount Pictures, Universal, Fox Film Company, Warner Brothers y MGM que a su vez darían origen años más tarde a la RKO (Radio Keith Orpheum). Estas grandes corporaciones, todas instaladas en las afueras de los Ángeles en California, conformarían lo que actualmente se conoce como Hollywood. La creación de un frente común entre tales empresas eliminó cualquier tipo de competencia por parte de pequeños productores, tal fue su éxito que a mediados de los veinte produjeron el 75% del total de películas en los Estados Unidos. Tal situación provocó la molestia de algunas productoras pequeñas quienes se ampararon bajo la ley antimonopolio, no obstante ni el Ministerio de Justicia ni el de Comercio encontraron fundamentos para cambiar la situación. Con un panorama libre de restricciones, las *majors*, como eran también conocidas, dedicaron sus esfuerzos a la producción de filmes en masa por lo que se encaminaron al desarrollo de sistemas de producción a gran escala así como el trazado de circuitos de distribución internacionales.

El primer paso para desarrollar sus planes radicó en la adopción de fórmulas productivas y comerciales previamente utilizadas por grandes empresas del país, por lo que pronto se implantó un modo de producción en cadena basado en el empleado por Henry Ford y la industria automotriz. El desarrollo de este tipo de producción en cadena provocó una especialización técnica en los trabajadores además de una estandarización de la maquinaria y recursos materiales lo que facilitó el rápido crecimiento de la industria. A su vez la organización de los estudios repartió sus funciones en dos mandos, aquel destinado a trazar las estrategias generales de producción y asignación de presupuestos, así como la distribución y exhibición; y por otro lado, el frente de producción, cuya labor se limita a cumplir con las directrices establecidas por los altos ejecutivos. Esta división laborar también implicaba una división geográfica, mientras que las decisiones ejecutivas eran tomadas en Nueva York, la mano de obra era realizada en Hollywood, CA.

Esta organización lineal de la producción permitió el rápido y exitoso desarrollo de la industria al facilitar mano de obra especializada, prever estrictamente los medios y equipos necesarios además de ahorrar tiempo y dinero. Sobre ello Antonio Santos en Historia general del cine señala que “los trabajadores son de esta forma, retribuidos conforme a su especialización y posición en el

---

<sup>20</sup> Pequeñas salas donde se proyectaban películas cortas de aproximadamente 20 minutos y por las cuales el público pagaba 1 nickel.

organismo del estudio. La dirección se encarga de mantener activa a toda su plantilla lo que se garantiza mediante la producción industrial de varias películas en serie”.

Resuelto el problema referente a la división laboral, el siguiente paso que tomaron los grandes estudios fue asegurarse de que el gobierno mantuviera las manos lejos de sus industrias evitando así su intervención. Con el pretexto de crear un organismo que estableciera códigos éticos en el negocio del cine surge en 1922 la Motion Picture Producers and Distributors of America (MPPDA) al cargo del congresista republicano Hays, hombre de gran reputación política y marcado desinterés empresarial. La autocensura que esta institución provoca era, no obstante, preferible para los estudios pues de esa forma resultaba mucho más tolerable y eficaz que si fuera impuesta por organismos externos, al mismo tiempo que permitía favorecer la expansión nacional e internacional. Como parte de sus acciones a seguir, la MPPDA se propuso:

- Mejorar las prácticas comerciales mediante la prevención y represión de escándalos.
- Establecer mecanismos de censura.
- Resolución de crisis diplomáticas con otros países.
- Consolidar la industria cinematográfica de forma que pueda autogestionarse.
- Mejorar la calidad de las películas.
- Elaborar encuestas y estadísticas sobre las preferencias del público.
- Proteger a los distribuidores, exhibidores y mecanismos publicitarios.

Todas las actividades a luces encaminadas a la expansión comercial del cine norteamericano permitieron mantener la estabilidad laboral e incluso para 1926 se firmó un acuerdo con los sindicatos en el cual los trabajadores de la industria cinematográfica estadounidense eran equiparados con sus similares de otras industrias lo que mejoró los salarios considerablemente.

Como parte de su política de prevención y represión de escándalos la MPPDA creó en 1927 un código sobre los temas que podían y no, ser tratados como temáticas en los filmes, pese a su fuerte influencia, el carácter de esta norma no implicaba sanciones, por lo que muchas veces se vio trasgredida. Establecido por el propio Hays, éste código pretendía eliminar de la pantalla toda escena con insinuaciones sexuales o violentas, así como cualquier agresión hacia las instituciones de la democracia estadounidense. Dadas las constantes omisiones al código por parte de los productores este debió revisarse, por lo que a partir de 1930 todo proyecto para realizar una película debía ser autorizado de ante mano por la MPPDA, lo que sólo benefició aun más el conservadurismo de los grandes estudios.

Por su parte y bajo el argumento de hacer mejores películas los estudios destinaron mayores sumas de dinero en la producción de sus obras, lo que trajo como consecuencia el establecimiento del sistema de producción de estudio, claro esta apoyado del *star system*<sup>21</sup>, cuyos efectos serán abordados más adelante. Los intereses primordiales de los productores se centraban en la producción de filmes similares, mismos que eran comercializados con mayor facilidad garantizando así el gusto del espectador; por si esto fuera poco, un número importante de películas estaban basadas en obras literarias muy populares lo que reducía las posibilidades de fracasar.

---

<sup>21</sup> Este sistema de explotación y construcción de estrellas ofreció uno de los principales cauces para la estandarización de la industria. Un ejemplo notable de ello es la clasificación que lleva a cabo A. Zukor de su producción al dividir en tres categorías A, B y C la participación de los actores. La serie A era protagonizada por grandes luminarias, la serie B por actores competentes y reconocidos mientras que la C era protagonizada por principiantes y actores poco talentosos.

Otro punto de vital importancia para la consolidación de la industria cinematográfica fue la distribución de las cintas<sup>22</sup> misma que fue resuelta mediante los sistemas establecidos una década atrás denominados *blind-booking* y *block-booking* o venta por lotes. El primero también conocido como contratación a ciegas imponía al exhibidor contratar la producción total de una compañía durante algún tiempo definido, generalmente un año, teniendo como única garantía el prestigio de la empresa así como de las estrellas que protagonizaran las cintas. Por otra parte el segundo método de distribución o venta por lotes implicaba para el exhibidor la renta de un buen número de cintas de las cuales solo unas pocas eran exitosas, con ello los grandes estudios se aseguraban de dar salida a todas sus mercancías al mismo tiempo que garantizaban su futura producción.

Finalmente el incremento notable en el número de espectadores que acudían semanalmente a las salas cinematográficas (en 1922 era de unos 40 millones hasta llegar a los 65 millones en 1928) atrajo la atención de los emporios. Consientes de la necesidad de crear una infraestructura de exhibición las *majors* se dan a la tarea de adquirir cuantas salas pueden. Con ello no solamente controlan los principales centros de exhibición sino que también conforman una red nacional e internacional en el caso de la Paramount. Según Gomery, a mediados de los años 20 las grandes corporaciones de Hollywood captaron del 50 al 70 por ciento de la taquilla en los Estados Unidos.

El sistema de exhibición se repartió entre los grandes estudios mediante el control de zonas, se edificaron numerosas salas jerárquicamente organizadas según su cercanía con los principales centros metropolitanos. De esta forma aquellos establecimientos ubicados en grandes ciudades o centros de negocios cobraban una entrada mayor en comparación con las salas pequeñas y destinadas para los reestrenos. Una vez controlado los tres procesos de la industria, producción, distribución y exhibición, Hollywood sentó su hegemonía dentro y fuera del territorio norteamericano, tanto así que durante los veinte la exportación de cintas a Europa representaba más de la cuarta parte de los ingresos de un largometraje el cual oscilaba entre los 60 y 80 mil dólares.

La década de 1920 es considerada como la época de oro del cine mudo misma que sentaría las bases del estrepitoso éxito del sistema de estudio que obtendría sus mejores años en las dos décadas siguientes. Resumiendo es posible destacar que durante los años veinte (también conocidos como la era del jazz) se inició el proceso de industrialización del cine al tomar como base el modelo de producción en serie, con este paso así como los intentos por controlar la exhibición se dieron las bases de un sistema vertical mismo que repercutiría en el estilo de las películas.

#### 1.2.1.2 La época dorada de los grandes estudios, 1930-1940.

La década de los treinta (y los cuarenta) es considerada como la época dorada o clásica de Hollywood, caracterizada ella por un notable progreso de las técnicas cinematográficas pero sobre todo por la consolidación total de la industria norteamericana a nivel mundial.

Después de la gran depresión de 1929 la industria cinematográfica al igual que el resto en Estados Unidos sufrió un golpe duro. No sólo la crisis financiera mermó el espíritu de los empresarios sino que nuevas técnicas como el cine sonoro obligaron a redireccionar la totalidad de la industria.

Durante los primeros años de 1930 grandes cambios tuvieron lugar en el ámbito de producción cinematográfico, esto fue producto de dos factores fundamentales, el primero la llegada del cine

---

<sup>22</sup> Durante la década de los veinte la producción anual de películas oscilaba entre las 600 y 700 lo que ocasionó una crisis de súper producción y por consecuencia disminuyó el costo de las películas.

sonoro, y segundo, el nuevo modelo adoptado por el gobierno de Estados Unidos y su intromisión en la industria cinematográfica.

Para finales de la década de los veinte las primeras pruebas con sonido se habían realizado exitosamente, fue así como la Warner comenzó la realización de películas que incluían diálogos cambiando el rumbo de la industria. Con el nuevo invento las gigantescas salas de exhibición, construidas a finales de los veinte y principios de los treinta, tuvieron que reducir considerablemente sus costos o en el peor de los casos cerrar. Si bien las primeras cintas significaron un retroceso en cuanto al lenguaje cinematográfico adquirido durante las décadas pasadas, la novedad técnica resulto extremadamente llamativa para el público quien, pese a sufrir los estragos propios de una crisis económica como la de 1929, aun visitaba asiduamente las salas cinematográficas<sup>23</sup>.

La Warner fue la primera en desarrollar el nuevo invento lo que le trajo resultados sumamente positivos en cuanto a taquilla se refiere, inmediatamente después le siguió Fox quienes, amparados por las patentes sobre sus equipos sonoros aventajaron notablemente su producción respecto al resto de los grandes estudios. Cabe mencionar que los cinco grandes, ya no eran dirigidos por sus creadores, sino grandes organismos financieros de Wall Street, entre ellos el grupo Morgan (teléfonos) y el grupo Rockefeller (radio) quienes entrarían en disputa legal por hacerse de las patentes. Como resultado de estas contiendas legales las patentes sobre el equipo sonoro de la Fox y Warner pasaron a propiedad de la Western Electric (subsidiaria de la American Telephone and Telegraph Company) y la RCA Photophone (subsidiaria de Radio Corporation of America). Este control sobre las patentes por parte de dos grupos financieros representó un control monopolista de la industria cinematográfica norteamericana agrupada en siete grandes sociedades como:

1. Paramount
2. Metro Goldwin Mayer
3. 20th Century Fox (cambió a este nombre en 1935)
4. Warner Brothers
5. RKO<sup>24</sup>
6. Universal
7. Columbia

El segundo factor determinante en el desarrollo de la industria del cine de Hollywood fue la intromisión del gobierno mediante su política contenida en el New Deal. Esta política estableció una serie de subsidios financiados por el gobierno federal a través de la Nacional Recovery Act (NRA) misma que intentó eliminar la competitividad agresiva entre las diversas industrias mediante el establecimiento de un código de competencia leal. Además de los subsidios, el gobierno de Roosevelt intentó, mediante el New Deal, una movilización ideológica respecto a la forma de ver el mundo de aquellos años, utilizando al cine como el mejor medio para tales fines. El cine pasó a ser un intermediario entre el gobierno y los gobernados lo que se demostró en la cantidad de filmes realistas y documentales, de los cuales los más representativos son los de Capra, igualmente la Warner se especializó en este tipo de películas.

La combinación de las imágenes con el audio formó un medio muy prometedor para la educación del norteamericano de los años treinta así como una creciente tendencia documentalista. El cine se

---

<sup>23</sup> Un ejemplo es la publicidad empleada para la cinta King Kong la cual decía: No hay dinero, sin embargo Nueva York ha gastado 89.931 dólares en ver King Kong en el Radio City. Jacobs. La azarosa historia del cine americano. Pág. 191-192.

<sup>24</sup> La trayectoria de la RKO es fundamental no sólo por su importancia en la consolidación del cine sonoro, sino también por ser esta la que daría vida a King Kong.

convirtió en interlocutor entre las masas y gobierno y un modo de garantizar esto fue mediante la llamada “doble función”, que consistía en la exhibición de dos películas por el precio de una. Es así como el cine al “actuar con plena conciencia respecto su función social, convierte a los espectadores en público y se propone no sólo como consumo, sino también como servicio”.<sup>25</sup>

El cine de Hollywood ofreció de esta forma diversión al tiempo que educó a las masas al construir modelos y pautas a través de las cuales construyeron una imagen global de la sociedad en la que vivían así como de los modos de vida aceptables. De esta forma el gobierno de Roosevelt pretendió levantar la moral mediante un cine aleccionador. Por su parte los estudios se dieron a la tarea de representar la nueva realidad norteamericana, un número amplio de los argumentos eran basados en notas periodísticas, principalmente notas policíacas lo que devino en el surgimiento de nuevos géneros como el de gangster e igualmente se formalizó el final feliz, cuyo papel fue trascendental para una sociedad sumergida en la depresión.

Los perfeccionamientos técnicos dieron al cine un toque de autenticidad tal que éste se convirtió en el portavoz oficial de la política de gobierno norteamericano, de ahí que las industrias de Hollywood procuraran dar su mejor cara ante estas situaciones, evitando así conflictos. Por su parte, el New Deal ayudo al desarrollo del sistema de estudios que ya se venía planteando desde la década anterior mediante el trust que brindaba a una empresa la capacidad de producir, distribuir y exhibir una película como una sola estructura. Con la consolidación total del *studio system* las divisiones laborales se hicieron mayores y más específicas culminando en un sistema basado en unidades de producción. Sobre ello Giuliana Muscio señala que “la literatura económica más actual sobre la industria cinematográfica en su periodo clásico tiende a definir el monopolio comparándolo con un modelo teórico de tipo capitalismo avanzado”.<sup>26</sup> El monopolio practicado por los grandes estudios fue permitido debido a que las políticas de Roosevelt no consideraban el trust ni el tamaño de las empresas como condiciones suficientes para determinar un monopolio, tal situación continuó hasta mediados de 1940 y sería modificada hasta 1948 cuando se obliga a todas las grandes compañías a vender sus salas de exhibición.

En conclusión es posible afirmar que la década de 1930 el cine de Hollywood a través de sus grandes estudios logra una consolidación nacional e internacional debida a dos factores fundamentalmente y ya expuestos que fueron, el surgimiento del cine sonoro y las políticas de estado altamente favorables para los grandes consorcios mediante el trust y el subsidio. Por otra parte como fruto del nuevo elemento sonoro se desarrollaron nuevos estilos cinematográficos que dieron origen a novedosas fórmulas, así se dejaron atrás géneros como el slapstick comedy para ceder su lugar a la screwball comedy al tiempo que los musicales repletos de mensajes patrióticos aparecieron por doquier. Igualmente se desarrolló el cine social cuyos derivados más famosos fueron las películas de gansters, el de aventuras, entre otros.

Por otra parte la división laboral se llevó a cabo con base en una especialización lo que provocó la creación de diversos sindicatos como el de directores, escritores y muy diversos gremios de técnicos. Esta especialización y posterior agrupación de los elementos constitutivos de la fuerza laboral sin duda contribuyó a la estética filmica de estos años, King Kong es un ejemplo de ello.

---

<sup>25</sup> Historia general del cine Vol. VIII. Pág. 27

<sup>26</sup> Historia general del cine. Vol. VIII.

### 1.2.2 Modos de producción de Hollywood de 1930 a 1940.

Para 1932, año en que fue rodada la película King Kong, el cine sonoro era ya una realidad bien aceptada por el amplio público consumidor, entonces los criterios que tomaron los creadores de dicha cinta giraron su atención hacia algo mucho más novedoso al mismo tiempo que se apegaron a los criterios de producción establecidos en aquellos años. En este apartado se pretende estudiar tales modos de producción cuyas especificaciones conllevan forzosamente al desarrollo de un estilo propio definido por éstos, de igual forma el estilo de las películas (Godzilla y Kong) será abordado en el siguiente capítulo.

Como ya se expuso, la década de los treinta significó la consolidación de la industria cinematográfica de EU además del establecimiento de nuevos modos de producción que incluyeron al nuevo elemento sonoro. De esta forma el Studio System o sistema de estudio se consolidó como la práctica más socorrida por las *majors*.

Dado que las prácticas de producción de Hollywood estaban directamente vinculadas con el modo de producción capitalista en turno, todo el proceso de creación de películas era regulado por los dictámenes industriales, mismo que para principios de la década de 1930 parecían avanzar de un estado de capitalismo a capitalismo avanzado<sup>27</sup>. Este significativo avance modificó la organización de la fuerza de trabajo de la industria del cine de aquellos años en dos rubros, principalmente:

- Los sistemas de administración
- La división del trabajo.

La modificación en estos dos ámbitos permitió la consolidación de un estilo propio (que será abordado en el siguiente capítulo) así como el sistema de estudio.

Los sistemas de administración en el Studio System implicaban tres niveles que desde los veinte ya se venían planteando. De esta forma tales estratos eran: la dirección estratégica, la dirección técnica y finalmente la ejecución.

La primera comprendía a los altos ejecutivos, dueños del capital quienes además de brindar los medios financieros diseñaban los modos más prácticos y de mayor rendimiento para la creación del producto así como la selección del personal capacitado para realizar tales acciones. Igualmente era en esta cúpula donde se planeaban las estrategias de comercialización de las películas por lo tanto el papel de la publicidad era sumamente importante. Thompson y Staiger dicen dado que las decisiones tomadas por estos ejecutivos afectan directamente la naturaleza y el nivel de operación económica tienen la imperiosa necesidad de encontrarse concentradas en una sola agencia ello con el fin de facilitar la toma de decisiones.

El segundo nivel es conformado por directivos a cargo del mejor uso del capital en cuanto tecnologías así como aspectos estéticos y narrativos. Es posible afirmar que dentro de éste sitio se encuentran los directores quienes supervisan el trabajo en conjunto de técnicos y otros creativos. Este conjunto de profesionales conformaría un estrato intermedio haciendo el papel de funcionarios técnicos.

---

<sup>27</sup> Steiger, Bordwell y Thompson. Cine clásico de Hollywood. Pág. 112

La ejecución, finalmente, se compone por numeroso personal con preparación técnica, generalmente es en este ámbito donde el trabajador esta en mayor contacto e interacción con los medios tecnológicos de la industria.

El sistema de administración hasta ahora descrito en sus tres fases más significativas se complementa con la división del trabajo misma que fue modificándose acorde al espíritu industrial del momento. Para principios de los treinta se desarrolló el *sistema de equipo de producción* el cual implico una reorganización a gran escala. La mayoría de los textos sobre historia de la industria de cine norteamericano atribuyen a O. Selznick (antiguo propietario de la Paramount) la creación del sistema de productor, el cual estaba basado en la producción por unidad y caracterizado por una dirección especializada a fin de aumentar la calidad de la película al tiempo que disminuir sus costos.

Steiger cita a Selznick de un artículo publicado en Motion Picture Herald del 1 de agosto de 1931 donde señala que “por medio de la producción de unidad se ahorra entre un 30% y 40% en gastos generales... con un sistema de producción en cadena se priva al director de su individualismo y puesto que esta es una industria creativa, eso es dañino para la calidad del producto”.<sup>28</sup>

Este nuevo modelo introducido por Selznick permitía a un productor controlar con mayor rigor múltiples aspectos de una película al mismo tiempo que imprimía en ésta un toque personal al decidir sobre el uso de decorados, vestuario, reparto, guionistas, etc. de esta forma los estudios dejaron en manos de un grupo de productores la creación de sus películas lo que contribuyó al incremento de filmes producidos así como la acentuación de diferencias entre ellos lo que contribuyó al desarrollo de nuevos géneros.<sup>29</sup>

A su vez el modelo de producción por unidad contenido en el sistema de equipo de productor conllevó a la creación de numerosos grupos de trabajo con tareas bien definidas, por ejemplo se crearon departamentos de investigación, jurídicos (con el fin de evitar demandas), de arte, maquillaje, redacción, etc. surgiendo con ello los departamentos de producción.

Este sistema, de carácter centralizado al tener una sola cabeza al frente de todo el proyecto, permitió a los grandes estudios realizar varios filmes simultáneamente al mismo tiempo que mejoró la calidad técnica de los mismos. Este incremento cualitativo se debió en parte a las constantes innovaciones tecnológicas así como a la creciente capacitación técnica de quienes la operaban.

Si bien cada empresa estipulaba métodos propios de distribución y comercialización la estructura esquematizada por el sistema de estudio fue ampliamente compartida en mayor o menor medida por todas. Un ejemplo de ello y sumamente esclarecedor por su directa relación con la película de King Kong es el caso de la RKO.

La Radio Keith Orpheum produjo durante la primera mitad de 1930 películas de alto presupuesto con productores independientes quienes estaban encargados del suministro de una serie de filmes adicionales, incluso el mismo Selznick trabajo para este estudio. La producción de RKO incluía productos de serie B en menor medida también bajo el esquema de producción por unidad. Fue hasta que un grupo de inversionistas adquirió un control minoritario cuando la RKO pasó a un sistema doble en el que una parte del personal directivo estaba conformada por productores-directores y la otra por productores. Este dato es sumamente importante pues fue el caso de King

---

<sup>28</sup> STEIGER, THOMPSON Y BORDWELL *El cine clásico de Hollywood*. Pág. 358.

<sup>29</sup> Cooper y Shoedsack creadores de King Kong se inclinaron por la realización de documentales, de ahí su inspiración para crear al gigantesco gorila.

Kong en el que M. C. Cooper y E. Shoedsack fungieron como productores-directores, igualmente importante es señalar que este estudio siguió las prácticas estándar con departamentos centralizados, jefes de equipo y directores artísticos al mismo tiempo que contaban con uno de los mejores departamentos de efectos especiales lo que sin duda se refleja en la cinta de Kong.

El éxito del sistema de estudio además de contener los sistemas de producción por unidad ya descritos se basó en otro sistema desarrollado desde los años veinte, el Star System. Sobre este sistema Steiger en Historia del cine americano lo define como el “monopolio sobre una personalidad, donde las cualidades únicas de ésta servían a una compañía explotar y comercializar una imagen exclusiva. Fue así que la estrella fungió como medio por el cual era posible catalogar el producto lo que en conjunto con la publicidad de una película dictarían las bases de la competencia así como los valores necesarios para la práctica cinematográfica”. Para Bordwell “las estrellas, el espectáculo, el realismo, los géneros populares, entre otros, se convirtieron en algo necesario para una película”.<sup>30</sup>

El uso de actores cuya reputación era buena garantizaba, desde el argumento de la industria, la calidad del producto, así como otras tantas cualidades. El trailer original de King Kong de 1933 es claro ejemplo de ello. En éste se describe a la película como la más asombrosa jamás vista en ninguna pantalla, también se proclama como sumamente realista. Posterior a estas descripciones cierra con los créditos de Fay Wray y Robert Armstrong confirmando así la importancia del Star System.

Este sistema resulto una formula excelente para vender las películas e incluso modificó la forma de escribir argumentos, la puesta en escena, los movimientos de cámara y el montaje dado que las características principales del *sistema de estrellas* consistían en exaltar la figura del protagonista incluso fuera de la pantalla.<sup>31</sup> Curiosamente el enorme gorila bautizado como Kong se consolidó como la estrella misma logrando tal fama que incluso en la actualidad mantiene cautivos a un gran numero de seguidores.

Además del sistema de estrellas la publicidad fue un factor indispensable tanto para el consumo del producto como para la estandarización de su calidad. Sobre la labor de esta última Thompson señala que una vez que se regularizó el suministro de materias primas se permitió la integración del sistema de montaje en una unidad vertical, por ende todas las industrias de producción en masa se vieron en la necesidad de contar con una distribución y mercadotecnia eficientes. Tales acciones publicitarias condujeron al uso de derivados (diversificación de productos) así como la eliminación de competencia.

La importancia de describir el sistema de estudio bajo el esquema de sistema de equipo de productores permite conocer las prácticas y modos significantes vigentes hasta mitad de la década de los cincuenta, periodo que comprende la realización de Godzilla. Si bien este último personaje tiene un contexto histórico-temporal muy diferente existen elementos que permiten establecer una relación en cuanto modo de producción. Lo anterior se confirma con la existencia de una versión americana de Godzilla y que a continuación será descrita, no obstante antes de ello es prudente resumir el sistema de equipo de productores.

---

<sup>30</sup> Ídem 112

<sup>31</sup> Importante resaltar que fue así como nuevos encuadres como el close up aparecieran o bien predominaran en las cintas producidas bajo este esquema. Además de que este sistema no se limitaba a promocionar a las estrellas sino también a crearlas garantizando así la recuperación de la inversión.

La principal característica de este sistema implicó una división especializada del trabajo principalmente dividida entre quienes concebían la obra y quienes la ejecutaban. Ello implicaba que los productores aprobaran un proyecto para posteriormente asignar los recursos materiales, técnicos y humanos destinados a la realización de la película. Esta jerarquía a su vez permitía el desarrollo de todo un sistema complejo de producción en cadena donde cada sector, definido por sus capacidades y conocimientos técnicos sumamente particulares, colaboraba en diferentes estancias del proceso. Esta colaboración de varias partes en el todo, cuyo origen yace en el modelo de producción en masa de Ford, a su vez permitió una estandarización en varios niveles, el primero en cuanto a la técnica y materiales usados, el segundo referente a la mano de obra y, finalmente, la estandarización de la calidad lo que implicó una norma estilística.

A continuación resulta necesario conocer el contexto histórico-económico de la industria cinematográfica nipona de los años cincuenta, su contacto con los modelos norteamericanos así como su adopción, no obstante resulta igualmente necesario conocer de manera general los inicios de su industria y más específicamente de los estudios Toho.

#### 1.2.2.1 Industria cinematográfica japonesa.

El cine japonés tuvo sus orígenes desde 1899 y poco después S. Yoshizawa instaló junto con la Japane Film estudios y laboratorios en Tokio y Kyoto, dado que la Japane Film era filial de la Pathé no es de extrañar que tuviera una notable producción.<sup>32</sup>

Fue así que los centros de producción cinematográfica se asentaron en Tokio y Kyoto dividiendo a su vez las temáticas en dos corrientes, la *gendai-geki* (temáticas modernas) realizadas en Tokio, e inspiradas en Hollywood, y las *jidai-geki* (temáticas antiguas) producidas en Kyoto donde generalmente se representaban obras de teatro kabuki.

Los *jidai-geki* estaban basados en el teatro kabuki y tienen una base ideológica compuesto por valores feudales como el honor, la venganza, la virtud, fidelidad, etc. “Estas historias eran tan familiares para el público que éste se identificaba espontáneamente, gracias también a la simplicidad de las tramas y a la distinción clara entre el bien y el mal”<sup>33</sup>

Por otro lado los temas de *Gendai-geki* cuyo auge vino después del terremoto de Kato, se caracterizaron por la difusión de ideología comunista basando sus argumentos en la literatura proletaria así como la corriente llamada “cine tendencia”. No obstante esta corriente, el cine con ideología no tuvo mucho auge debido a que el control de la producción recaía en poder de las grandes productoras niponas, mismas que reducían el discurso izquierdista a una mera representación de las vidas de las clases mas humildes donde se apoyaban sus reivindicaciones.

Dado que las películas de tendencia eran censuradas o prohibidas por el gobierno japonés, quien ejercía total control sobre la industria del cine, las grandes empresas tuvieron que detener su producción con lo que termino el movimiento.

En 1927 la corriente de asuntos modernos tomo fuerza gracias a los cineastas progresistas quienes organizaron una producción independiente de cortometrajes. Estos realizadores se agruparon bajo el nombre de *Pro-kino* y se especializaron en la producción de filmes ideológicos, hasta que la censura impuesta por los militaristas tras el ataque a la Manchuria obligó a los cineastas independientes a tratar nuevas temáticas.

---

<sup>32</sup> George Sadoul. Historia general del cine mundial. Pág. 394.

<sup>33</sup> Historia general del cine Vol. VII Europa y Asia.

La búsqueda de nuevos argumentos derivó en la adaptación de comedias y novelas contemporáneas que permitieron el florecimiento del nuevo realismo japonés.

Durante la década de 1930 la crisis económica provocó nuevas organizaciones y como derivado de ello en 1941 intervinieron en la industria cinematográfica los *Zaibatsu* o súper monopolios japoneses. Ichizo Kobayashi fundó la Toho al mismo tiempo que abrió una gigantesca cadena de music-halls en Japón donde en un principio la atracción eran bailarinas que posteriormente se convirtieron en cines. Estos cambios se debieron a la creciente tendencia de occidentalizar el país, situación que ya ocurría desde los años veinte cuando la Shochiku (estudio importante) en un intento por situarse a la cabeza del mercado discontinuó las tradiciones del arte kabuki inclinándose por modelos occidentales. Aunado a ello este estudio trajo numerosos técnicos de Hollywood lo que sin duda habla de la gran influencia que tuvo la industria del cine de Hollywood para los japoneses. Eran tal los deseos por occidentalizar sus productos que incluso la Shochiku declaró que su principal meta era la realización de películas similares a aquellas con los últimos y más florecientes estilos del cine occidental. Por supuesto que ésta tendencia, lejos de representar la hegemonía americana significó una estrategia de expansión para la industria del cine nipona.

La Toho se forma a mediados de 1930 como resultado de la fusión de dos pequeñas compañías la PCL y la JO, desde sus primeros años este estudio mantuvo una muy estrecha relación con el mundo de las finanzas, principalmente con bancos, industrias y política. Esto le permitió implementar rápidamente nuevas metodologías así como tecnologías que la llevaron a consolidarse como la más importante empresa dentro de la industria cinematográfica de Japón, ejemplo de ello fue su exclusiva manufactura de cine sonoro.<sup>34</sup> Además de implantar nuevos modelos y estrategias económicas, la Toho afianzó su estatus al adquirir el mejor y más moderno equipo, hacerse con actores reconocidos, además de obtener el control de casas independientes y exhibidores. En cierta medida el conjunto de la industria del cine japonés funcionaba de forma similar a como sucedió en los EU, con la excepción de que el gobierno japonés ejerció un control total sobre ella.

Una vez adoptados los nuevos modelos, la industria nipona se conformó en una estructura vertical la cual era dominada por seis grandes compañías, la Shochiku, Toho, Shintoho, Toei, Nikkatsu y Daiei. Muy al estilo de los grandes estudios de Hollywood, estos enormes grupos japoneses controlaron el ámbito de la producción, distribución y exhibición lo que les permitió controlar con gran rigor el número de cintas provenientes de los EU y Europa. Así las compañías como Toho eran capaces de decidir cómo, dónde y cuando eran proyectados los filmes americanos, mismos que gozaban de gran éxito. Gracias a este control sobre las diferentes etapas de la producción pero principalmente de la exhibición aunada a los subsidios otorgados por el gobierno, la industria del cine en Japón mejoró notablemente en poco tiempo.

Con su enorme cadena de salas cinematográficas, la Toho consolidó un monopolio que la puso al frente de la industria cinematográfica japonesa. La mayoría de dichas películas en conjunto con las invasiones de Japón a China permitieron que la cinematografía nipona se expandiera realizando producciones y coproducciones en Shangai, Changchun (Manchuria), Hong Kong, Filipinas, etc. sin embargo esto no duraría mucho pues los bombardeos norteamericanos incrementaron su intensidad. La situación empeoró y tocó fondo el 15 de agosto de 1945 tras los ataques de Hiroshima y Nagasaki cuando Japón oficialmente se rinde ante los EU. Con los estudios parcialmente destruidos,

---

<sup>34</sup> Aun en la década de 1930 eran comunes las películas mudas en Japón. Esto se debía a la figura del *benshi*, individuo que hacía las veces de narrador, dialoguista además de interpretar la película. Este personaje llegó a ser tan importante dentro de las funciones mudas que era común ver su nombre a la par o incluso a mayor escala que el de las estrellas quienes protagonizaban la cinta.

las autoridades de ocupación retiraron la mayor parte de los filmes japoneses para ser substituidos por producciones de Hollywood.

Durante siete años la milicia norteamericana mantuvo una censura hacia tres grandes productoras que sobrevivieron a la guerra, la Shoshiku, Toho y Daiei mismas que enfocaron su atención a la búsqueda de estrategias a seguir a fin de evitar problemas con las políticas norteamericanas. Durante la ocupación militar de EU a Japón todas las producciones niponas debían tener la aprobación del cuartel general de las fuerzas aliadas, organismo que pretendía eliminar del cine japonés cualquier indicio de ideología feudal así como el concepto de venganza, igualmente rechazaba o censuraba cualquier filme que significara una crítica hacia las políticas estadounidenses o bien hiciera mención de las bombas atómicas.

Con las anteriores medidas las autoridades de ocupación eliminaron las ideas feudales contenidas en la filmografía nipona al obligar a los estudios a reducir el número de jidaigeki o temas antiguos. Además las autoridades de EU impusieron a los estudios la organización de sindicatos obreros lo que ocasionó conflictos. El más grave de ellos ocurrió en Toho donde su sindicato estaba dirigido por comunistas quienes realizaron constantes huelgas e incluso lograron cierta autoridad en materia de autorización de proyectos.

Los estudios Toho pasaron entonces a manos de los sindicatos del cine y progresistas liberados. En 1946 Toho se convirtió en centro del renacimiento del cine japonés gracias a cineastas como Mizoguchi, Heinosuke Gosho, S. Yamamoto, A. Kurosawa y otros.

La supresión de la censura permitió que los estudios Toho dedicaran mayor énfasis a la realización de temáticas progresistas, añadiendo a los filmes de samuráis los de asesinos y gángster además de historias eróticas. Sin embargo fue hasta 1948 cuando la Toho pudo dedicarse de lleno a temáticas modernas cuando su dueño, I. Kobayashi, despidió a los “rojos” tras la entrada de la policía a los estudios, iniciando así una serie de producciones independientes.

Durante la década de 1950 los estudios tuvieron gran éxito con la exportación de algunas cintas a los EU lo que resultó en la apertura del La Brea Theatre en los Ángeles donde se proyectaban exclusivamente cintas producidas por la Toho y contribuyeron en la producción de algunas cintas americanas. Es en esta misma década que producen la cinta Godzilla (1954) iniciando así el género daikaiju<sup>35</sup> (o cine de monstruos) y el tokusatsu (repleto de efectos especiales).

Es particularmente esta década cuando el cine japonés fue conocido en el mundo gracias a películas como Rashomon, Los siete samuráis, Historias de Tokio y Godzilla cuyo éxito lo convirtió en un icono internacional de Japón.

Durante la década de 1950 Japón se mantuvo a la cabeza de la producción cinematográfica de Asia gracias a sus monopolios que al controlar las diferentes etapas de la producción lograron limitar el número de cintas americanas. Es también en esta década cuando el cine de ciencia ficción parece surgir con mucha fuerza producto de los muchos avances en la ciencia y tecnología. En Japón parece que este movimiento se origina de los desastres nucleares ocurridos en Hiroshima y Nagasaki, una vez que las fuerzas norteamericanas desocupan su territorio el cine nipón experimenta nuevamente libertad para expresarse. Ante este panorama Godzilla representa una metáfora de la era nuclear así como de los peligros de la ciencia y tecnologías aplicadas a la industria armamentistas.

---

<sup>35</sup> Sobre esto se hablará con mayor profundidad en el capítulo III de la presente tesis.

Es posible resumir sobre la industria del cine japonesa que al estar ésta en contacto con grandes consorcios, desarrolló rápidamente prácticas y modos económicos estándar a nivel mundial por ello su constitución vertical semeja en mucho a la llevada a cabo en los EU. Esto sugiere que si bien las estructuras narrativas del cine nipón y el de Hollywood difieren notablemente, ambas industrias se encuentran inmersas en un mercado global que requiere del sistema estándar de producción, basado en ello resulta entonces congruente que las forma en la que se reproducía, distribuía y exhibían los filmes en Japón fueran muy similares.

Una vez tratadas ambas industrias cinematográficas (la norteamericana y la japonesa) es momento de definir el último punto de éste primer capítulo referente a la noción de género cinematográfico, ello tiene como fin delimitar el posterior estudio descriptivo de la cinta así como diferenciar ambas cintas en cuanto a sus elementos estilísticos.

### 1.3 Género cinematográfico

Dado que el próximo capítulo pretende realizar un análisis descriptivo de las cintas King Kong, la octava maravilla y Godzilla, rey de los monstruos; es necesario definir algunos conceptos sobre el género cinematográfico, si bien no existe un género puro y son muchos los subgéneros existentes me limitaré a desarrollar únicamente, el cine de ciencia ficción y el cine clásico de Hollywood<sup>36</sup>. Esta decisión por enfocarme en tales géneros obedece a lo que considero más apto para el estudio de las mencionadas cintas.

Antes de proceder propiamente con ambos creo prudente señalar algunas definiciones del término género.

#### 1.3.1 Definición de género.

El término género alude en su definición más general al conjunto de objetos o seres que comparten características comunes. Una definición más específica señala que el género, en cuanto a tipo de discurso, está determinado por la organización propia de sus elementos en estructuras, es decir que dicho término alude al espacio configurado como un conjunto de recursos composicionales.<sup>37</sup>

Partiendo de lo anterior es posible afirmar que el género conlleva una serie de pautas o normas que además de encausar la corriente de una obra también otorgan al receptor un modelo previsible de la estructura y funcionamiento de la misma.

Rick Altman expone sobre los géneros que éstos tienen una existencia real, que sus límites están claramente definidos y que es posible identificarlos fácilmente. Para el autor los teóricos de los géneros asumen a los textos características similares que generan lecturas sistemáticamente afines, significados y usos similares. Sobre esta definición concuerdo respecto a las lecturas similares en cuanto significados y usos, no obstante asegurar que son claramente definidos parece sumamente difícil al poder hayar en una filme diferentes lecturas propias de varios géneros, las cintas de Godzilla y Kong son un ejemplo de ello.

Continuando con otras definiciones, H. Beristain señala que el género permite programar al espectador una lectura conforme a expectativas que dependen de su competencia como lector, de su conocimiento y dominio de las reglas del juego de los géneros, a su vez dichas reglas y la competencia se ubican dentro de un contexto histórico/cultural.

Parece que la noción de géneros cinematográficos se ha distanciado en cierta manera de aquella otorgada por los géneros literarios creando así sus propios postulados.

---

<sup>36</sup> Bajo el análisis que hacen Steiger y Borwell sobre éste como género.

<sup>37</sup> Helena Beristain *Diccionario de poética y retórica*. Pág. 231

### 1.3.2 Géneros cinematográficos. Definición.

Existen dos principales corrientes que definen los géneros cinematográficos, por ejemplo la corriente de los teóricos define el término desde una perspectiva interpretativa y de análisis crítico, mientras que una segunda corriente formada por personal de la industria del cine opta por definirlo en términos de herramientas que permiten la venta y distribución de las películas. Dado que ambas encierran cierto grado de validez considero pertinente exponer un esquema donde ambas puedan ser contenidas, para ello lo expresado por Berry resulta sumamente útil.

Sara Berry señala una interdependencia entre tres factores que son la audiencia, industria y texto. Bajo este esquema los estudios de audiencias tienden a definir el término género como prácticas de lectura o discursos sociales y horizontes de expectativas. En este mismo contexto los géneros presentan limitaciones de carácter social en vez de textuales, permitiendo a los espectadores modificar y participar en la construcción del mensaje en lugar de simplemente absorberlo.

Para los analistas de la industria del entretenimiento la forma en la que es utilizado el término esta vinculada con la relación a estrategias de mercado (publicidad, mercadotecnia, modos de producción como el star system, etc.) que influyen directamente en la lectura.

Finalmente el análisis formal o textual tiende a enfocarse en las convenciones de los modos narrativos y estilísticos en los que esta codificado el género con significados específicos. Dichas convenciones estéticas permiten al espectador anticipar ciertas experiencias. En otras palabras es posible decir que el término género se entiende como una noción que permite organizar la distribución presentación y recepción de una película y que no obstante siempre es susceptible de sufrir modificaciones produciendo así un nuevo género.

Existe otra perspectiva sobre el género, correspondiente a la crítica anglosajona inspirada por los estudios de la cultura popular, que lo define como aquello que se desprende de la repetición del ritual y trata a su vez de aplicarle los principios de análisis propios del mito. Pese a ello el estudio de los géneros cinematográficos se fundamenta en la supremacía del discurso de la industria y su efecto en los espectadores, por lo que parece nuevamente que la definición de Berry es altamente funcional.

Schatz define al género como el producto de la interacción entre el público, tal relación es resultado de las condiciones materiales de la producción material de la película.<sup>38</sup>

La definición que la teoría cinematográfica hace sobre el género va en función de los elementos narrativos de cada película, mismos que son jerarquizados bajo tres premisas fundamentales que son:

- locaciones o lugares donde tiene lugar la historia
- el tono y atmósfera
- el formato.

Las locaciones o contexto geográfico donde se desarrolla una trama permite a los críticos otorgar características genéricas a las películas por ejemplo dentro de este rubro es posible ubicar al cine criminal, al cine negro, histórico, de ciencia ficción, el bélico y quizás el más representativo el western.

---

<sup>38</sup> Hollywood genre: Formulas, filmmaking and the studio system. Pág. 38.

Por el tono podemos encontrar cine de acción, de aventuras (generalmente diferenciado por un mayor grado de fantasía que el de acción), el melodrama, fantasía, horror, misterio, romance y thrillers.

Por el tipo de formato se encuentran los de animación, ya sea digital o bien clásica, el llamado *live action*, documental y musical.

Aunado a estos tres factores existe otro mucho más apegado a lo que sería el estudio de audiencias cuyas categorías son las siguientes: cine infantil, cine para todo tipo de público (*family film*) y el cine de adultos.

Como se ha visto hasta el momento no es posible dar una sola y certera definición sobre el concepto y categorización de los géneros en parte porque cada película es un conglomerado de ellos además como Schatz dice el género también es definido por las condiciones materiales de la producción de la película lo que conlleva un cambio constante. Boris Tomashevsky explica

“no es posible llevar a cabo una clasificación lógica de los géneros ya que su demarcación es histórica y por ende resulta adecuada en un momento específico de la historia; al margen de esto, están demarcados por muchas características al mismo tiempo, y las delimitaciones de un género pueden ser de un tipo muy diferente a las de otro género y por lógica es posible que no sean mutuamente excluyentes, sino que se cultiven en géneros diferentes debido a la conexión natural de sus recursos compositivos”.<sup>39</sup>

Según lo dicho por este autor y dado que los límites de los géneros se modifican y superponen no es posible definir conjuntos de principios claramente deducibles. Esto confiere un entorno caótico no obstante Bordwell en *El significado del film* señala la posibilidad del crítico por conjuntar películas en géneros mediante los campos semánticos propios de una categoría. Si bien dichos campos se mezclan entre sí, el autor menciona que es posible encontrar casos prototípicos así como pautas recurrentes.

#### 1.4 Cine Clásico de Hollywood

El cine clásico de Hollywood definido como género incluye aquellas películas realizadas durante la época de 1920 y primera mitad de 1930, principalmente antes de la llegada del sonoro, si bien las características entre filmes producidos durante estos años son muy amplias e igualmente sus géneros; es posible agruparlas mediante sus condiciones materiales de producción.

¿Por qué catalogar como género el cine clásico de Hollywood? Esta razón obedece a que las prácticas de producción cinematográficas son uno de los más importantes elementos del proceso de producción., por ende (parafraseando a Steiger y Thompson) tales componentes crean una condición de composición dada por semejanzas entre textos. De igual forma estos autores definen el cine clásico de Hollywood como aquel cuyos preceptos establecen límites rigurosos como son el narrar una historia como principal preocupación, el carácter creíble de ésta, lo que implica ésta debe estar libre de ambigüedades así como poseer un atractivo emocional. Estos límites trascienden el tiempo y los géneros convirtiéndose en tradición estética. Dicha tradición bien puede verse como norma estética cuyo fin es permitir la creación de obras artísticas. Así el cine clásico desde la perspectiva de estos autores, está basado en prácticas ético-socio-políticas las cuales han construido el paradigma del cine clásico Hollywoodense.

---

<sup>39</sup> Boris Tomashevsky. *Literary Genres*. Pág. 55

Este paradigma es resumido y descrito por los autores de *El cine clásico de Hollywood* como promotor de uso de sistemas narrativos, temporales y espaciales similares. Esto implica para toda película narrativa de ficción contener los siguientes tres sistemas:

- lógica narrativa (definición de sucesos, relaciones causales y paralelismos entre sucesos).
- Representación temporal (orden, duración y repetición).
- Representación espacial (composición y orientación).

Según este paradigma el cine clásico de Hollywood no obstante sus diferencias en cuanto a historias, personajes, etc. constituye un género en su totalidad al exigir ciertos parámetros a todas las películas.

### 1.5 El cine de ciencia ficción.

Dado que el género de ciencia ficción comparte campos semánticos (similitudes significativas) con otros géneros como el de aventuras, terror, entre los más comunes; existen amplias definiciones sobre éste. Javier Memba lo define como “la narración en la que los prodigios y las maravillas se presentan como si en verdad pudieran formar parte de un mundo real, que anticipa para exaltar y condenar, el futuro de la ciencia, de la técnica o de la sociedad”.<sup>40</sup>

En el diccionario Oxford de la lengua inglesa ciencia ficción se lo explica como una ficción imaginativa basada en postulados de descubrimientos científicos o cambios espectaculares en el ambiente, frecuentemente emplazados en el futuro u otros planetas involucrando el espacio exterior o viajes en el tiempo.

Es importante recalcar que el género de ciencia ficción como tal dentro de la literatura fue acuñado hasta 1920 pese a existir siglos atrás relatos o cuentos fantásticos.

Todorov propone una división de la fantasía de acuerdo a tres campos narrativos lo maravilloso, lo fantástico y lo misterioso.

La narrativa misteriosa se centra en el inconsciente como una fuerza que produce acontecimientos aparentemente inexplicables; lo maravilloso según el autor, entra en el reino de lo sobre natural o espiritual desafiando el mundo cotidiano mientras que la narrativa fantástica se encuentra entre el reino de lo que podría ser o podría no ser.

Otro autor de ciencia ficción, Edwar James identifica por sus argumentos tres grupos de historias que son el viaje extraordinario, historias del futuro e historias de la ciencia.

Todorov en su obra *Fantastic* dice que la narrativa de ciencia ficción intenta explicar de modo racional lo que puede ser considerado como sobre natural, intentado cuadrar ciertos fenómenos que suponen un desafío en términos de nuevas leyes de la naturaleza.

Adam Roberts señala que pese a tener un espectro sumamente amplio aparentemente no bien delimitado existe una premisa fundamental en cualquier obra de ciencia ficción y esto es que requiere objetos materiales o situaciones tangibles, racionalización de los sucesos de manera física en vez de una sobrenatural o arbitraria. Esta racionalización es comúnmente vista como ciencia.

Darko Survin cree que éste género se construye con cierto principio lógico que impide la contradicción, que es racional más que emocional o instintivo.

---

<sup>40</sup> Javier Memba. La década de oro de la ciencia-ficción (1950-1960) Pág. 13.

En pocas palabras es posible definir a la ciencia ficción como aquellas historias en cuyo argumento suceden acontecimientos que rompen con la lógica natural del mundo y que son abordados mediante aspectos científicos no comprobables del todo (supuestos) con el fin de explicar dichos sucesos y recuperar el orden de racionalización. Otro punto interesante es que la ciencia ficción concentra su atención en el concepto, sujeto y narrativa sin profundizar en los personajes quienes lejos de ser los protagonistas figuran como piezas de equipo.

Tanto Godzilla como King Kong son perfectamente abordables desde la perspectiva de la ciencia ficción, basta decir que ambos seres rompen el orden racional sobre la naturaleza. Aunado a ello ambos exponen incertidumbre propia de su época, los efectos de la radiación en el caso de Godzilla; así como nuevas posibilidades de vida en tierras remotas a la civilización como es el caso de King Kong.

Otro aspecto importante propio de éste género en cuanto a la cinematografía son los efectos especiales o visuales pues constituyen un elemento fundamental para el desarrollo de la historia, por lo tanto es posible afirmar que éstos son propios únicamente del género. Al respecto Adolfo Pérez dice que “la calidad de los efectos especiales (o visuales) debe ser tan importante como la misma historia... e incluso más decisiva que la misma dirección”.<sup>41</sup> Lo anterior sin duda puede apreciarse en las cintas a estudiar tanto en King Kong como Godzilla es destacable el cuidado y espectacularidad que se da a los efectos especiales, basta recordar que la RKO contaba con uno de los mejores departamentos en éste rubro y por su parte los estudios Toho contrataron los servicios de Eiji Tsuburaya, ampliamente reconocido por sus maquetas.

---

<sup>41</sup> Adolfo Pérez. 75 años del cine de ciencia ficción. Pág 8.

## CAPITULO 2. ESTILOS CINEMATOGRAFICOS DEL CINE CLÁSICO DE HOLLYWOOD Y DE CIENCIA FICCIÓN.

El presente capitulo abordará una definición sobre el concepto de estilos cinematográficos de una manera general y otra dividida en dos secciones fundamentalmente, la primera correspondiente al llamado cine clásico de Hollywood y la segunda referente al cine de ciencia ficción.

En la primera parte referente al cine clásico de Hollywood se abordarán los aspectos que conforman este estilo tales como la narración, el tiempo, el espacio, la imagen o composición además del plano escena; todos ellos desde la perspectiva de autores como Thompson, Steiger y Bordwell quienes a mi juicio son los más indicados al escribir un análisis sumamente completo sobre el cine de Hollywood y sus modos de producción íntimamente relacionados con el estilo cinematográfico. Conocer la perspectiva de éstos autores sobre el cine clásico permitirá establecer lineamientos que ubiquen a *King Kong la octava maravilla* dentro de éste estilo cinematográfico y finalmente la realización de la animación.

Por otra parte la segunda sección correspondiente al estilo cinematográfico propio del cine de Ciencia Ficción hará alusión a las características propias del género, desde el orden narrativo hasta su plano-escena. Con ello se pretenden plantear los lineamientos necesarios para catalogar la película de *Godzilla Rey de los monstruos* dentro del universo de ciencia ficción, además de conocer sus estilos y mediante ellos dotar al corto de uno similar.

Inmediatamente al estudio de los estilos cinematográficos del cine clásico de Hollywood y el de ciencia ficción específicamente contenidos en las dos cintas ya mencionadas a estudiar, se analizará la parte correspondiente a los trucajes en el cine de ciencia ficción; esta parte resulta fundamental puesto que la realización del corto depende en gran medida de estos efectos. Por ello serán descritos algunos efectos visuales así como la técnica de animación cuadro por cuadro.

### 2.1 Estilos cinematográficos.

#### 2.1.1 Definición de estilo.

El cine como la pintura, la escultura, la música y otras artes implica un modo de elaboración que está directamente relacionado al pensamiento que lo dirige. Este modo no solo define la forma en que será percibido el objeto artístico en cuestión sino que también delimita sus cualidades estéticas y significativas. El formalista ruso Sklovski define el concepto de estilo como shock psíquico o extrañamiento que es el efecto de sentido producido por la percepción del mensaje artístico, igualmente analiza y describe los medios mediante los cuales es posible causar tal efecto. Uno de estos medios señalados por Sklovski es la estructura así como los mecanismos adecuados para construirla.<sup>1</sup>

Desde el punto de vista estructural la búsqueda de nuevas formas implica la experimentación compositiva de los elementos así como el establecimiento de tradiciones y resultados novedosos dentro de una metodología dada.

A. Dondis define el estilo visual como “la síntesis visual de los elementos, las técnicas, la sintaxis, la expresión y la finalidad básica. El estilo es una categoría o clase de la expresión conformada por un entorno cultural”<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup> Sklovski. El arte como artificio.

<sup>2</sup> D.A. Dondis. La sintaxis de la imagen. Pág. 149.

Desde la perspectiva de Dondis el estilo configura más una metodología expresiva que una serie de normas la cual se desarrolla en determinados periodos históricos o situaciones geográficas, dado esta peculiar característica es posible afirmar que el estilo del cine clásico de Hollywood existe.

Es posible afirmar que el termino estilo alude un conjunto de normas cuyos valores estéticos constituyen el carácter significativo de una obra particular. Tales normas si bien permiten la configuración y contextualización de un discurso concreto para el emisor no obra de igual forma para el receptor, para quien, como señala Beristain, la apreciación del estilo depende en gran medida de la evolución del gusto artístico, de las convenciones vigentes, de la inestabilidad de los géneros así como del desarrollo de la vida artística mediante la asunción de una tradición y la invención de modos para su trasgresión.

Las técnicas propias del estilo clásico en su manera más amplia son las siguientes:

Armonía	Simplicidad	Representación	Simetría	Convencionalismo
Organización	Dimensionalidad	Coherencia	Pasividad	Unidad

### 2.1.2 Estilo cinematográfico del cine clásico de Hollywood.

El estilo cinematográfico está dado por la serie de normas estéticas sobre el uso de determinados encuadres, ciertas historias con personajes específicos así como un montaje predeterminado, todos ellos comprendidos en cuatro elementos a saber, la narración, tiempo, espacio y el plano-escena.

Según las anteriores definiciones sobre el termino estilo, éste se da en un determinado espacio geográfico así como contexto histórico, por ende es posible afirmar que el cine clásico de Hollywood esta impregnado de una metodología estética propia y particular. David Bordwell, Thompson y Steiger sugieren que tal cualidad se ha convertido en una tradición cinematográfica y conviene englobarla en los ya citados cuatro rubros:

1. narración.
2. tiempo
3. espacio
4. plano-escena

Antes de describir de que manera éstos elementos constituyen y modifican de diversas formas el estilo clásico es necesario tener presente las cualidades o técnicas propias de dicho estilo a fin de comprobar si el termino clásico se adecua al cine de Hollywood y más aun a la película de King Kong *la octava maravilla*.

Simplicidad, organización, coherencia, pasividad, unidad, convencionalismo y dimensionalidad son por lo menos algunas técnicas contenidas en la mayoría de las películas de Hollywood lo que afirma su categoría como clásico. A continuación se verá cómo estas técnicas se emplean en los cuatro rubros que conforman la tradición hollywoodense.

### 2.1.2.1 La narración.

La narración clásica del cine de Hollywood comprende tres puntos: la causalidad, el personaje y el punto de vista.

La historia en el cine clásico de Hollywood se caracteriza por una unidad basada en principios de causalidad, esto es que la narración esta sustentada en una premisa que parte además de la causalidad de las motivaciones psicológicas de sus personajes, el impulso hacia la superación de obstáculos así como la obtención de objetivos. En este tipo de narración la causalidad se centra en el personaje. Bordwell señala “en el cine de Hollywood resulta evidente la causalidad histórica en la que los acontecimientos históricos aparecen exentos de su contexto”.<sup>3</sup>

Otra premisa operativa propia de la narración clásica señala que dado que la historia es una relación causa efecto donde todos los actos están y son motivados por el personaje es indispensable que las coincidencias mantengan una secuencia con repeticiones bien definidas. De esta forma la trama resultará floja cuanto más tarde en tener lugar una coincidencia; cabe señalar que el papel de ésta es regulado por el género, por ejemplo, los encuentros por azar son comunes en la comedia y el melodrama, caso contrario para la ciencia ficción. El empleo de coincidencias constituye además un elemento dador de coherencia y simplicidad para el relato al situar en un orden lógico los hechos a la vez que perfila y predice los efectos de las causas.

Por otra parte, el personaje clásico se convierte en el principal agente causal por lo que éste debe contener cualidades y rasgos bien definidos y aceptados a fin de no interferir con la coherencia del relato y el personaje mismo.<sup>4</sup> Ian Watt sugiere que los personajes deben individualizarse mediante rasgos, tics e incluso muletillas lo que otorgara a éstos mayor realismo. De esta forma los protagonistas del cine clásico son estereotipos a los que se atañen rasgos individualizados como son ocupación, edad, género e identidad étnica además de un nombre, muy comúnmente representado por el apellido en el cine clásico, Mr. Denham y Mrs. Wray en King Kong son un ejemplo claro de ello.

Teniendo en cuenta el papel central del personaje dentro de la narración clásica resulta evidente la importancia del *Star System* como motor de la industria y la narración. Los personajes propios del cine de Hollywood (y esto continua actualmente) y principalmente el protagonista apuntan hacia un objetivo bien definido. De esta forma el personaje principal es motivado por la relación necesaria entre sus sentimientos y la manifestación externa de éstos. Thompson y compañía señalan que tales sentimientos constituyen un reflejo de la ideología individualista propia del norteamericano y tal ideología está dada por una rigurosa cadena de causa efecto.<sup>5</sup>

Así como es imprescindible la cadena de hechos lo es también la ley de opuestos, esta fórmula es sumamente común dentro del cine clásico e implica la existencia de un villano o antagonista igualmente regido por sus propios motivos los cuales chocan totalmente con los del protagonista. La ley de opuestos otorga a la narración líneas de acción que se entrecruzan a lo largo de la historia constituyendo así choques o conflictos. Sobre ello Bazin explica que “la mayoría de las acciones del cine clásico proceden de la suposición intuitiva de que exista una relación causal necesaria e inequívoca entre los sentimientos y su manifestación externa;

---

<sup>3</sup> Bordwell D, *El cine clásico de Hollywood*. Pág. 14

<sup>4</sup> Steiger y compañía señalan que esta tradición fue retomada de modelos de caracterización de la literatura y el teatro del siglo XIX.

<sup>5</sup> Ibidem

convertir los rasgos personales y sus objetivos en las causas de las acciones desemboca en una forma dramática muy específica de Hollywood”.<sup>6</sup>

Las acciones en el cine clásico son provocadas por los personajes y según Bordwell y compañía éste estilo presenta por lo menos dos líneas de acción siendo una de ellas forzosamente una relación amorosa heterosexual, mientras que la segunda se encuentra relacionada causalmente con la primera. Esta subordinación a una línea de acción evita la creación de numerosos personajes con líneas paralelas lo que sugiere la capacidad del cine clásico al emplear pocos personajes con acciones interdependientes; de esta forma la historia avanza como si fuese una cadena de causa y efecto lo que a su vez permite un movimiento progresivo otorgando así continuidad al relato.

#### 2.1.2.2 El punto de vista en la narración.

El punto de vista en el cine clásico de Hollywood es el de un narrador pasivo y silencioso y son pocas las veces en las que algún plano subjetivo aparece en el relato. La situación de la cámara, es decir sus encuadres y planos permiten una continuidad de la historia al mismo tiempo que semejan la vista del narrador pasivo pero que de cierto modo todo lo sabe. De igual forma la posición de la cámara permite intercambiar papeles de narrador a personaje, situación que logra mediante el uso de planos subjetivos, este intercambio no se ve nunca carente de coherencia.

Contrario a ello, el montaje y su función en el punto de vista, pocas veces tiene una coherencia estricta; por ejemplo en el libro *El cine clásico de Hollywood* se cita que mientras que la posición de la cámara en un plano puede representarse como subjetiva, en el montaje, varios planos posteriores del mismo punto de vista pueden ser objetivos. Estos cambios sugieren la naturaleza conocedora o reveladora del montaje como un elemento más en la narración, sobre ésta Bordwell dirá que “la narración resulta omnisciente incluso cuando los cambios espaciales o temporales concretos estén motivados por la subjetividad del personaje. Esto evita que el cine clásico emplee reducidas veces la subjetividad limitando su uso al particular fin de ocultar información propia de personajes particulares.”<sup>7</sup> Este tipo de narración motivada por el punto de vista la hace auto consciente así como sumamente supresiva, no obstante ambas características son únicamente permitidas por las motivaciones compositivas y genéricas.

El cine clásico de Hollywood no da cabida en su paradigma a una narración tan habituada a suprimir información, lejos de eso la narrativa clásica de Hollywood comienza en plena acción y a partir de ahí comienza a reducir las señales de su evidencia. Tal reducción sobre su intrusión en el relato bajo la figura de narrador se debe a la omnisciencia espacial, la redundancia de información a lo largo de la historia, algunos cambios insignificantes en el orden temporal y juegos entre diversos puntos de vista. El montaje paralelo por ejemplo tiene en este sentido una función importante al indicar un conocimiento total así como un punto de vista sin límites, mientras que por otra parte el montaje interno comisiona a los personajes el favorecimiento sobre el desarrollo de las acciones.

Además del montaje, el punto de vista está igualmente representado mediante el uso de la música en cuanto a sus motivos. De esta forma el acompañamiento musical o soundtrack (denominado también) funciona como narración. Lo anterior es explicado por Bordwell, Thompson y Steiger cuando dicen que “ésta (la música) entra en un sistema de narración dotado de cierto grado de conciencia de sí mismo, un cierto nivel de conocimiento así como un grado

---

<sup>6</sup> Bazin. A. *What is Cinema* Pág. 62

<sup>7</sup> Es muy común el uso de esta práctica sobre el punto de vista en el cine de misterio así como en el de terror, convirtiéndose ya en una convención.

de comunicatividad”. Tal autoconciencia que refieren está dada respecto al espectador y al mismo tiempo se corresponde con el narrador omnisciente de la película. No obstante su carácter omnipresente, en el cine clásico la música al igual que el montaje están subordinados a los personajes, esto los obliga a realizar breves y tímidas anticipaciones o bien únicamente la resolución de las acciones.

#### 2.1.2.3 El tiempo.

El tiempo en el cine clásico se ve afectado por tres elementos que son el orden de los sucesos en la historia, la duración de éstos así como el montaje paralelo. El orden del tiempo en el cine clásico se representa en un orden secuencial, 1-2-3, lo que implica que los acontecimientos sean mostrados sucesivamente. Esta cadencia con la que suceden los tiempos obliga a la historia a tener una apertura, un clímax y una conclusión. En la película clásica la coherencia temporal esta dada en función de la causalidad de los personajes; incluso aun cuando tiene lugar un flashback el punto de vista siempre se mantiene relacionado a la cadena causal y no al punto de vista del personaje. Sobre la causalidad señalan Thompson que “ésta permite al espectador integrar el presente con el pasado y formar hipótesis definidas sobre sucesos venideros de la historia. A través de la repetición dentro de la acción de la historia y de un mundo diegético objetivo narrado de forma disimulada, la película ofrece recuerdos claros del material causal según los cuales es posible establecer expectativas”.<sup>8</sup>

La duración característica del cine clásico esta codificada mediante una serie de signos de puntuación que muestran los sucesos importantes y suprimen aquellos que los separan. Esta serie de signos consta tanto de efectos ópticos como de intertítulos expositivos.

De los efectos ópticos más comunes durante la era del cine sonoro se encuentran los fundidos y fundidos encadenados apoyados en la banda sonora, igualmente de 1932 a 1941 las cortinillas se volvieron algo habitual en el cine clásico de Hollywood. Antes de los años cincuenta la convención para iniciar las secuencias era con un plano general o bien de un cartel para posteriormente pasar mediante fundido encadenado al desarrollo de la acción.

Estas acciones están encaminadas a eliminar mediante simple omisión intervalos poco importantes. Tal omisión representa la compresión del tiempo vía la secuencia de montaje, esto es que una batalla campal puede resumirse en un numero X de planos. En la película clásica la duración queda estructurada por las acciones de la historia al ser éstas las que limiten la duración.

#### 2.1.2.4 Diálogos y el tiempo.

Otra forma de dictar la duración es mediante los plazos que funcionan de modo narrativo y limitan la duración de la película. Estos plazos establecidos dentro de la historia mediante citas en los diálogos refuerzan el flujo progresivo de la acción permitiendo al espectador hacer suposiciones futuras sobre los diversos objetivos. El plazo es considerado como un principio formal de la dramaturgia hollywoodense y constituye un modo para establecer límites explícitos a la duración de la historia. En *El cine clásico de Hollywood* se afirma que la escena clásica da por sentado que el plano individual transmite un lapso continuo de tiempo que únicamente puede verse afectado por el montaje.

---

<sup>8</sup> Thompson, Steiger y Bordwell. El cine clásico de Hollywood. Pág. 48

Dado que el montaje debe velar por la continuidad éste procura la continuidad de movimiento así como la continuidad durativa. La continuidad durativa igualmente puede ser mantenida mediante el empleo de música diegética al permitir ésta una sensación constante en la narración. El cine clásico logra una unidad temporal completa mediante la continuidad de movimiento, la continuación de la banda sonora sobre el corte, el empleo de los fundidos encadenados y la música diegética. Igualmente el montaje cobra una importancia fundamental en el cine clásico al poner énfasis en la cronología y causalidad de los hechos.

Bordwell y compañía mencionan el montaje paralelo como típico del cine clásico de Hollywood, no obstante dado que no es posible hallar ejemplos de éste en King Kong ni en Godzilla creo pertinente su omisión.

#### 2.1.2.5 El espacio.

Debemos entender el espacio como el área encuadrada donde se muestran la disposición de los diferentes elementos que la conforman, actores, decorados, acciones, etc. el cine clásico de Hollywood tiene también una forma específica de mostrar la composición de la imagen.

El elemento espacial, al igual que los anteriormente descritos, también está subordinado a la narrativa causal y por ende debe fungir como vehículo de la historia sin que su presencia sea notoria. Bordwell señala en éste sentido que los temas importantes deben aparecer en la misma área general del encuadre en cada uno de los planos que serán montados. A su vez estas convenciones sobre la composición de las imágenes son producto de la tradición occidental de las artes visuales de donde por ejemplo, el principio de isocefalia con la línea del horizonte garantiza una cierta horizontalidad de las cabezas y el horizonte. Igualmente la tendencia mostrada en planos sumamente abiertos por cargar la mitad inferior proviene del paisajismo.

Sobre ello Thompson y compañía señalan que “la mayoría de los planos funcionan como una zona privilegiada de espacio que semeja una T, donde el tercio superior horizontal y el tercio central vertical de la pantalla constituyen el centro del plano”. Partiendo de tal centro será como se determinará la composición de primeros planos, medios y generales además de la agrupación de figuras. Este principio implica que lo mostrado siempre ocupe un lugar centrado y equilibrado, incluso la carga lateral de los elementos en un plano contraplano está equilibrada y finalmente centrada mediante el montaje.

La composición del cine clásico de Hollywood se basa en la frontalidad tomada de la pintura renacentista. Según este principio el rostro debe acomodarse de frente, de tres cuartos o bien de perfil mientras que el cuerpo ya sea a tres cuartos o de frente, esta disposición implica que los grupos de personas en planos sean agrupados siguiendo líneas horizontales, diagonales o bien semicírculos. Al igual que la centralidad en el caso del plano contraplano, la frontalidad queda resulta mediante el montaje.

En *El cine clásico de Hollywood* se expone la importancia que constituye la disposición frontal del cuerpo humano respecto al espectador al otorgar valor al personaje o bien dirigir la atención.

Otro punto que configura el espacio es la profundidad. En el cine clásico ésta esta dada mediante la superposición de objetos además de diferenciarse mediante colores, texturas e iluminación. Esta última cobra vital importancia para la creación de profundidad y en el cine de Hollywood se empleo una iluminación de tres puntos ello con el fin de lograr semitonos contrastados. La iluminación de tres puntos consiste en emplear una luz clave o general, otra de relleno y un contraluz, mediante esta técnica se logra dar volumen al cuerpo iluminado.

Por otra parte la profundidad estaba también definida mediante la perspectiva lineal y prácticamente todos los decorados así como efectos especiales basaban su diseño en éste principio.

#### 2.1.2.6 Plano-escena.

En *El lenguaje del cine*, Marcel Martín define al plano como “el modo en el que el realizador desglosa y organiza el fragmento de realidad que presenta al objetivo y que se verá idéntico en la pantalla.”<sup>9</sup> Para el cine clásico el plano constituye la unidad básica de significado además de ser la unidad principal de producción mediante la cual se planifica la totalidad de la película. El cine clásico tiende a agrupar los planos en secuencias mismas que están estructuradas de acuerdo a las unidades aristotélicas de duración, lugar y acción. Dichas unidades a su vez se hallan señalizada mediante ciertas puntuaciones estandarizadas como los fundidos encadenados, a negros o bien mediante cortinillas. Si bien el cine clásico no fija un tiempo estándar para la duración de los planos es posible afirmar que mantiene un ritmo medio mismo que esta subordinado a las acciones desarrolladas en la historia.

Por otra parte la escena clásica esta definida como aquella en la que una o varios personajes interactúan con una duración continua, así la escena representa un segmento separado pero al mismo tiempo unido a la cadena de los hechos. Thompson y compañía señalan que la escena tiene dos fases, la expositiva y la de desarrollo. En la primera los diferentes elementos que la conforman como son los personajes, tiempo y lugar son sentados mediante el uso de planos de establecimiento para posteriormente reducir el encuadre. Sobre ello Steiger señala que “al comienzo de la escena, el paradigma clásico ofrece dos formas de establecer el espacio: inmediata o gradual. La narración puede empezar con un plano general que sitúe el espacio total, siendo este el método más común... o bien puede mostrar únicamente una parte del espacio, un personaje, objeto, detalle de la decoración, para posteriormente pasar a planos mas abiertos mediante fundidos, cortes o travelling”.<sup>10</sup>

Por otra parte la fase de desarrollo opera directamente en la esfera dramática de la historia al permitir dos procesos, de cierre y apertura de líneas de acción. Este proceso de cierre y apertura permite que avance la narración al mismo tiempo que precipita la cadena causal a su fin. En el cine clásico de Hollywood prácticamente todas las escenas continúan o bien terminan la línea de acción previa antes de comenzar con otra. Así mismo las modificaciones de éstas generalmente están dadas por la entrada o salida de personajes o bien cambios en los escenarios. Sobre ello Steiger y compañía explican la linealidad del cine clásico de Hollywood mediante el siguiente esquema:

Escena 1                      Escena 2                      Escena 3  
C(1)-----> E(1)C(2) -----> E(2)C(3) -----> E(3)C(4) -----> E(4)

El cine clásico une con suma suavidad las secuencias y reserva las intrusiones narrativas para momentos de transición. Siguiendo este patrón es posible observar que el cierre de determinadas líneas causales al comienzo de la escena brinda un sentimiento de seguimiento de la acción así como una justificación al cambio de lugar y tiempo.

Hasta aquí se han citado los cuatro rubros bajo los cuales es posible analizar el estilo cinematográfico del denominado cine clásico de Hollywood así como sus elementos constitutivos a

<sup>9</sup> Marcel Martín. *El lenguaje del cine*. Pág. 41.

<sup>10</sup> *Ibid.* Pág 71

fin de tenerlos presentes primero durante el estudio descriptivo de King Kong y segundo, para la realización del cortometraje.

Antes de continuar con el estudio descriptivo perteneciente al género de ciencia ficción quiero expresar que es posible encontrar en Godzilla elementos propios del cine clásico. Esta afirmación no es fortuita ni está basada en los contextos de producción que circundan la película. Tal aseveración descansa sobre el estilo cinematográfico observado en la misma del cual simplemente describiré algunos ejemplos.

Los personajes en Godzilla corresponden a ciertos estereotipos, tal es el caso de Steve Martin, el valiente y omnipresente periodista que nos narra la terrible historia, igualmente el científico nipón Osaka es representado como de mente brillante pero en cierto sentido antisocial y hermético confiando únicamente en la mujer de quien esta enamorado y por quien no es correspondido.

En Godzilla la narración y el tiempo no cumplen cabalmente el paradigma del cine clásico de Hollywood al explicar tres cuartas partes de la historia mediante un flashback, no obstante su estilo representado en el plano escena si corresponde con tal paradigma. En la película encontramos a los personajes encuadrados según las convenciones de centralidad y equilibrio, igualmente los cambios de tiempo están perfectamente indicados mediante fundidos y los cambios de escenario son anteceditos por planos de establecimiento. De igual manera el uso de los planos atados a los sucesos del relato y la expresividad de sus personajes corresponde a un estilo clásico mismo que se refuerza mediante el montaje. Si bien tres cuartas partes ocurren en un flash back las transiciones entre el presente y futuro no dejan dudas sobre la temporalidad de los sucesos, en cierto sentido y pese a estructurarse como presente-pasado-presente el relato sigue un linealidad estricta y sumamente clara siguiendo el esquema de apertura y cierre de líneas de acción ya descrito.

Es posible concluir diciendo que el paradigma del cine clásico de Hollywood se encuentra también presente en la cinta de Godzilla por lo que ésta comparte algunas cualidades de estilo propias de King Kong.

Una vez concluida de manera quizás muy general la descripción del estilo clásico de Hollywood resta continuar con la descripción de los principales elementos estilísticos de la Ciencia Ficción y su relación con la película de Godzilla.

En el primer capítulo se mencionaron algunas definiciones sobre el concepto de Ciencia Ficción y a continuación corresponde, más allá de la definición, describir los diversos elementos visuales que permiten la configuración de tal género.

## 2.2 Ciencia ficción, sus estilos cinematográficos.

El universo de la ciencia ficción es tan amplio que llega a confundirse en algunos momentos con el terror. Si bien sus límites tampoco están muy claros es posible encontrar en sus narraciones elementos en mayor e medida similares que permiten hacer una taxonomía más exacta del género. Tal clasificación es posible mediante la identificación de los estilos propios de la ciencia ficción por lo que en presente apartado se basa en ellos a fin de permitir una clara identificación de las cualidades intrínsecas del género.

### 2.2.1 Definición ciencia ficción.

En su libro titulado “El cine de ciencia ficción” P. Telotte señala la posibilidad de agrupar las características representativas del cine de ciencia ficción en tres grandes rubros que son:

1. el choque de fuerzas sobrenaturales representado mediante encuentros con seres extraterrestres, monstruos o bien mundos desconocidos.
2. los cambios sociales y culturales son experimentados por la tecnología y la ciencia.
3. finalmente, las modificaciones técnicas y versiones sustitutivas del yo.

Incluso delimitando tres rubros, las posibilidades que la ciencia ficción encierra son innumerables pues como señalan Guillem Sánchez y Eduardo Gallego en su artículo *¿qué es la ciencia ficción?* El género es un espacio compartido de códigos y referencias tanto formales como de contenido entre obras de un mismo espacio cultural.<sup>11</sup> No obstante ello es posible acordar que la ciencia ficción se caracteriza por la exploración o planteamiento de una idea nueva o maravillosa que por sus características escapa a todas las posibilidades razonables y naturales. Guillem Sánchez dirá “la ciencia ficción se caracteriza porque en ella la idea o prodigio adquiere tal peso que determina la formulación de la urdimbre narrativa. No es que los protagonistas carezcan de importancia, lo que ocurre es que en la ciencia ficción son protagonistas debido a que giran alrededor de la idea que lo sustenta”.

Es posible apreciar entonces que la idea cobra especial fuerza dentro de éste género lo que obliga a los diferentes elementos constitutivos a supeditarse a ella.

...el nudo narrativo es una especulación destinada a desarrollarla o bien a explicar el conflicto que produce la misma en la sociedad o en el individuo.

### 2.2.2 Elementos estilísticos dentro de la Ciencia Ficción.

El primer elemento estilístico dentro del género de ciencia ficción se da en la narración, para que ésta tenga lugar es necesario que los diversos elementos que la circundan, como personajes, decorados, movimientos de cámara, montaje entre otros, brinden elementos que la sustenten constantemente. Para que esto sea posible es indispensable recurrir a ciertos elementos o bien clichés tales como: vida extraterrestre, viajes en el tiempo, clonación y modificaciones genéticas, tecnología, entre otros.

De ésta forma la narración avanza manteniendo en su centro uno o varios de los elementos descritos mismos que otorgan características particulares a los personajes involucrados. Así los personajes deben corresponder o encajar perfectamente al elemento manejado por la narración, por ejemplo si se trata de vida extraterrestre resulta lógico la aparición de un alienígena en determinada etapa del

---

<sup>11</sup> Pág web <http://www.ciencia-ficcion.com/opinion/op00842.htm> 3/12/2007

relato o bien si se habla de clonación parece razonable la participación de algún desquiciado científico.

Los elementos de la narración y los personajes deben mantener una estrecha relación para que progrese la narración de lo contrario ésta se vería afectada.

El tiempo en el cine de ciencia ficción también se ve afectado por la narración. A diferencia del cine clásico de Hollywood, las secuencias no mantienen una relación de 1-2-3, aquí comúnmente suele alterarse el orden natural de los hechos pudiendo resultar en 3-2-1 o 3-2-1 donde se comienza por los efectos de tal o cual cosa y se procede a resolverlos. Esta relación temporal de los hechos intenta agregar misterio a la trama lo que refuerza la idea de tratarse de algo desconocido y por ende fuera de toda racionalidad.

La temporalidad de la historia también está dada por los elementos de la narración pudiendo suceder los hechos en un futuro lejano o bien un pasado, o incluso en un tiempo no determinado.

Marcelo Barcelo en su libro *Ciencia Ficción* señala dos principales estilos propios del género, lo que describe como sci-fi dura y blanda o hard y soft. Si bien esta descripción está más dirigida hacia el género literario permite trazar límites entre estilos de la ciencia ficción. A continuación describiré dichos conceptos y sus diferencias según el autor.<sup>12</sup>

Hard sci-fi:

Cuando la ciencia ficción retoma los temas más estrictamente científicos y se basa principalmente en el mundo de la ciencia, se habla de ciencia ficción "dura", comúnmente de ciencia ficción *hard*, utilizando directamente la palabra original inglesa ya que casi nadie usa su traducción literal del castellano. Por lo general, la física, la química de la biología, con sus derivaciones el ámbito de la tecnología, las ciencias que soportan la mayor parte de especulación temática de la ciencia ficción *hard*.

Soft sci-fi:

En contraposición a la base científico-tecnológica de la ciencia ficción más clásica, los años sesenta contemplaron... los intentos ...por incorporar las ciencias sociales como la antropología, la historia, la sociología y la psicología al ámbito de la ciencia ficción. Sus autores suelen caracterizarse por una escasa o nula formación científica y un interés casi exclusivo por lo meramente literario. Gracias a ello [...] ha incorporado una mayor calidad literaria a la ciencia ficción y [...] ha provocado una evidente mejora del género.

Parece que dentro de la cinematografía el llamado estilo suave es el predominante no obstante es posible hacer una nueva división que pareciera más descriptiva de subgéneros de la ciencia ficción. Es importante destacar que tales subgéneros permiten una descripción más clara de los muy diversos estilos propios de la ciencia ficción. Por ello creo conveniente describir lo más representativos pues debe recordarse que ningún género existe de forma pura y mucho menos los denominados subgéneros cuya característica principal es la mezcla de muchos elementos propios y ajenos al género.

Dentro de la ciencia ficción es posible ubicar los siguientes subgéneros o también estilos cuya diferencia principal recae en los sucesos que desatan la narración como se verá continuación.

---

<sup>12</sup> Miquel Barceló, *Ciencia-ficción, guía de lectura*, págs 55 y 59.

### 2.2.2.3 Space opera.

Principalmente estas narraciones se caracterizan por suceder en el espacio o bien en algún planeta remoto y extraño, pero que por extrañas circunstancias son favorables para la vida humana. Otro elemento muy particular de éste estilo de narración es la presencia perfectamente justificada de alienígenas quienes interactúan de forma directa con los humanos. Es muy común que tales civilizaciones espaciales sean muy parecidas a las terrestres aunque suelen aderezarse con toques futuristas. La comunicación entre humanos y alienígenas siempre se da de una manera natural y parece no existir diferencia o impedimento para que ésta se lleve a cabo. También muy común en estas historias son elementos como robots, armamento y utensilios altamente sofisticados, naves espaciales con tecnología sumamente sofisticada y otros aparatos.

En la space opera los personajes son arquetipos del héroe-villano y los argumentos giran entorno a aventuras en lugares siderales además de viajes o batallas.

### 2.2.2.4 Distopías.

Contrario a la utopía lo que en éstas se muestra es una humanidad ruin, totalmente corrupta, diezmada y lejos de todo ideal a seguir. Comúnmente hacen a alusión a un futuro cercano donde se exaltan determinadas tendencias sociales para llevarlas a extremos apocalípticos. En las distopías es posible encontrar advertencias y críticas sobre diversas tendencias sociales mismas que son llevadas al extremo ocasionando la desgracia para toda la humanidad. Lo anterior implica que la obra mantenga una relación muy cercana al contexto social de donde surge sin poderse separar el uno del otro.

Es posible encontrar dentro de las distopías un subgénero como el *ciber punk* donde el principal argumento consta de una advertencia sobre la manipulación mediática o política.

### 2.2.2.5 Cyberpunk.

Como tal, es un subgénero caracterizado por la mezcla entre tecnología avanzada y un nivel precario de vida. Generalmente el argumento muestra una desintegración total de la sociedad debido a diferentes acontecimientos pertenecientes al campo de la ciencia y tecnología. Igualmente los personajes cubren ciertos requisitos particulares como Lawrence Person señala “Los personajes son seres marginados, alejados, solitarios, que viven al margen de la sociedad, generalmente en futuros distópicos donde la vida diaria es impactada por el rápido cambio tecnológico, una atmósfera de información computarizada ubicua y la modificación invasiva del cuerpo humano”.<sup>13</sup>

Dado que la narración ocurre en lugares ocultos y de poca monta es atribuible al cyberpunk elementos similares al cine negro y la novela policíaca. En estas narraciones no existe el arquetipo héroe-villano pues todos los personajes parecen ser humanos con pasados poco dignos, son inadaptados y descontentos que luchan por su propia causa la cual en ocasiones es compartida por otros más. Dentro de éste estilo no existe una verdadera esperanza ni mucho menos final feliz, aquí simplemente se supera y sobrevive a las adversidades pero sin implicar por ello el mejoramiento de la sociedad en ninguno de sus aspectos. Igualmente el conflicto en los argumentos tiene lugar entre el protagonista, personaje solitario, y alguna gran corporación o bien algún sistema totalitario y altamente represivo. Acciones comunes son la traición y la corrupción.

El vestuario igualmente destaca la mediocridad de los personajes haciéndolos parecer grotescos lo mismo que los decorados son siniestros y depresivos.

La línea argumental es lineal rigiéndose por la ley de causa y efecto sin grandes sobresaltos temporales ni espaciales aunque la elipsis bien puede ser un elemento recurrente.

---

<sup>13</sup> Lawrence Person, "Notas hacia un Manifiesto de Postcyberpunk", primera publicación en Nova Express edición 16 (1998), posteriormente publicada en Slashdot.

#### 2.2.2.6 Postcyberpunk.

Continuación del cyberpunk pero con la gran diferencia de que aquí los personajes si buscan mejorar la condición de vida general, ya sea eliminando la opresión o derrocando al sistema o corporación dominante. Los personajes son seres que se valen de la tecnología para cumplir sus fines, siendo ésta una reconciliación con el ser humano. Los elementos más recurrentes en éste género son los efectos sociales de las telecomunicaciones, los experimentos genéticos y la nanotecnología. Los escenarios y vestuarios alejan a los personajes marginados del cyberpunk clásico para representarlos como seres rectos y de fuertes convicciones morales.

#### 2.2.2.7 Ucronías.

Este estilo implica la narración de hechos pasados modificados a lo que conocemos dando como resultado una realidad alternativa o nueva. Una posibilidad que ofrece esta clasificación es la de viajes en el tiempo. El tiempo de la narración bien puede contener brincos como flashbacks y/o flashforwards. Aquí elementos como el vestuario y los personajes deben apagarse a la realidad histórica definida permitiendo la combinación tanto de elementos pasados como futuros. El arquetipo héroe-villano es necesario y justificable al ser necesario la confrontación de dos fuerzas. Algunos aparatos o utensilios comunes son maquinas capaces de viajar en el tiempo.

#### 2.2.2.8 Retrofuturismo.

Este estilo sugiere modificaciones en sucesos pasados cuyas repercusiones producen futuros desconocidos o bien diferentes. El contexto histórico en el cual acontecen los hechos es en mayor o menor medida realista y generalmente muestran una utopía en la que se desenvuelve la trama. Aquí los personajes suelen interferir con el transcurso natural de la historia por lo que son comunes los inventores o científicos guiados por su afán de mejorar la sociedad humana. A diferencia de los anteriores aquí el panorama es mucho más alentador y ello se refleja en el vestuario y escenografía utilizado.

Dado que el género de ciencia ficción es un género de anticipación, como señala Urrero Peña en *el cine de ciencia ficción* sus estilos no pueden ni deben ser los mismos debido a que las ciencias constantemente presentan avances. Para éste cine la innovación resulta forzosa, al igual que la tecnología si deja de avanzar se condena al fracaso.

J. P. Telotte refiere que los estilos en la ciencia ficción son definidos por cambios en la ciencia y tecnología de las sociedades que los engendran así como su impacto en éstas. Un ejemplo de ello específicamente sobre los estilos es el auge de temas referentes a las máquinas que surgió al principio de la primera guerra mundial y se extendió hasta el comienzo de la segunda. En ese periodo la presencia de tales artefactos se incrementó notablemente lo que redefinió significativamente la forma de ver el mundo.

Dentro de este esquema de constantes cambios experimentados por el género de ciencia ficción, Adolfo Pérez hace su propia taxonomía sobre los diversos estilos que en ella imperan, siendo los siguientes:

- Lugares extraños
- Robots y máquinas
- Visitantes de otros planetas
- Cataclismos
- Seres extraños
- Experiencias fantásticas
- Monstruos alucinantes
- Guerras espaciales

Cada una de estas ramificaciones tiene iconos y elementos particulares que constituyen su estilo propio pese a contenerse dentro del enorme rubro de la ciencia ficción aunque eso sí, comparten la característica principal, la mezcla entre fantasía y ciencia.

Hasta aquí se ha descrito una taxonomía sobre los diferentes estilos dentro de la CF sin ser ésta inflexible. Ahora toca el turno de un elemento que está presente en todos los estilos de este género y cuya importancia es tal que sin éste no es posible desarrollar la historia, me refiero a los efectos especiales.

### **2.3 Efectos especiales.**

Uno de los aspectos más importantes dentro del género de la ciencia ficción son los efectos especiales. Anteriormente se destacó la importancia de éstos para el desarrollo del relato fantástico y ahora se ahondará de manera más específica sobre cómo es que estos trucos son llevados a cabo, en particular aquellos que considero son sumamente útiles para la realización del cortometraje.

Los efectos especiales en el cine como tal surgen con George Méliès, un joven mago quien realiza los primeros trucajes por accidente. Estos primeros trucos o efectos estaban basados en la sustitución la cual se lograba al interrumpir la filmación en el punto deseado, modificar el o los objetos y retomar la filmación, dando como resultado una aparición repentina al momento de correr normalmente la cinta.

Méliès fue además el primero en construir un estudio destinado a la realización de efectos especiales en donde sus principales herramientas fueron marcos de hierro, pantallas de vidrio y un piso de madera con corredores internos. En 1897, gracias a las posibilidades que le permitía su estudio, comenzó a experimentar y desarrollar métodos para duplicar y multiplicar las exposiciones así como los primeros efectos Matte. Con ello los primeros pasos para la sobre exposición y los efectos Matte quedaron sentados.

Gracias a sus trucajes Méliès logró filmar las primeras películas de ciencia ficción la *Erupción del volcán Martinico*, *Los viajes de Gulliver* y *Viaje a la luna*, las cuales resultarían absurdas sin los sucesos maravillosos que narran lo que permite asegurar que sin duda alguna este gran director es el padre de los efectos especiales cinematográficos y con ello también del género de la ciencia ficción. Los efectos especiales se dividen tradicionalmente en tres tipos. En primer lugar los efectos ópticos, o también efectos visuales, que consisten en la manipulación de una imagen fotografiada, en segundo están los efectos mecánicos o denominados también como efectos físicos, que se realizan durante el rodaje en vivo de la película, estos incluyen muñecos mecánicos, escenografía, pirotecnia, lluvia, fuego, terremotos, etc. finalmente, el tercer lugar lo componen los efectos de sonido. Es posible encontrar una gran variedad de técnicas para cada rubro, un ejemplo de ello es el Matte System que entra perfectamente dentro del rubro de efectos ópticos al igual que las retroproyecciones y sobre exposiciones.

En King Kong y Godzilla es posible describir dos diferentes tipos de efectos especiales, las retroproyecciones y los decorados en miniatura o maquetas, ambos involucran una serie de pasos a fin de lograr el convencimiento del público además de tener sus bases teóricas, por así llamarlo. Resulta evidente que cuando las referidas cintas fueron rodadas la tecnología aun no permitía la creación de imágenes por computadora, no obstante esto no resultaba una limitante para los ingeniosos equipos o departamentos de efectos especiales quienes mediante el uso de filtros, espejos

y maquetas hacían posibles las más oníricas visiones, ya fueran de un pasado remoto, un distante futuro o simplemente seres ajenos a nuestra realidad.

A continuación se describen los efectos ópticos más importantes de aquellos años, particularmente vigentes desde la década de los veinte y muy frecuentados hasta mitad de los cincuenta. Cabe mencionar que tales efectos constituyen las bases para muchos de los ahora llamados CGI o imágenes creadas por computadora.

### 2.3.1 EFECTOS MATTE.

Este efecto permite mantener virgen determinado tramo de película mediante el uso de una mascarilla, misma que cubría la lente de la cámara que igualmente podía ser combinada con exposiciones múltiples.

Una variante de los efectos Matte era la pantalla dividida que permitía a un actor aparecer simultáneamente en dos o más lugares del mismo cuadro o incluso interactuar consigo mismo. Para lograr tal efecto era necesario emplazar la cámara totalmente fija, una vez esto se cubría la porción de la lente requerida ya sea con un simple papel engomado o bien aplicando el matte directamente sobre la lente. Una vez que la primera toma era rodada el camarógrafo regresaba la película al punto de inicio para después invertir la posición de la mascarilla y rodar la escena complementaria.

De ésta manera fue como surgieron las sobre exposiciones mismas que tienen como antecedentes la técnica introducida y posteriormente perfeccionada por Norman Dawn, el glass-shot. La técnica del glass-shot resulta sumamente interesante, además de por la forma en la que funciona porque fue precisamente ésta la empleada en King Kong para las escenas donde los aventureros arriban a la misteriosa isla.

El procedimiento Dawn, como también es conocido, es descrito por Chirino Vargas y Selfa Chew de la siguiente manera:

1. se colocaba la cámara para tomar a través de una hoja de cristal.
2. se ennegrecía el área correspondiente a la figura que no se había construido en el estudio. La parte oscurecida con pintura opaca no era expuesta en la cinta cuando se filmaba la escena con la actuación “en vivo” en la parte que se había construido en el estudio.
3. la cinta (parcialmente expuesta) era transferida a otra cámara colocada sobre una base a prueba de vibraciones.
4. se colocaba frente a esta segunda cámara un bastidor en el que se montaba la pintura de la figura no construida en el set.
5. finalmente el área correspondiente en el vidrio a la actuación “en vivo” se ennegrecía dejando al descubierto la parte correspondiente a la figura no construida en el set, a fin de que se pudiese filmar su representación pintada, ya colocada en el bastidor.<sup>14</sup> Este proceso permitía obtener en un solo negativo una excelente composición tanto de la acción como de la imagen pintada.

Si bien el proceso era similar al glass shot, el efecto de matte Dawn requería de menor tiempo al necesitar pintarse únicamente un recuadro negro en vez de un complicado cuadro ilusorio donde el artista debía tener en cuenta la perspectiva, la escala, las sombras entre otros factores.

---

<sup>14</sup> Alejandra Chef Sánchez y Chirino Vargas y Selfa. Facultad de Ciencias Políticas y Sociales UNAM

El sistema de sobre exposición o reserva de película virgen (Matte Systems) fue muy común durante los veinte principalmente en los Estados Unidos mientras que el Glass Shot gozaba de mayor popularidad en Europa. Al igual que proceso basado en la pinta de cristales surge en el viejo continente otro cuyo elemento principal es el espejo.

El proceso Shuftan permitía la combinación de actuaciones “en vivo” con imágenes pintadas, miniaturas o bien retro-proyecciones en una sola toma. Para que tal efecto tuviera éxito era necesaria la construcción de un set a escala así como únicamente la porción del edificio en la que habría de ubicarse el actor. Una vez hecho esto la cámara era colocada de forma tal que pudiera filmar la miniatura a través de una hoja de vidrio misma que era parcialmente pintada de plateado haciendo las veces de un espejo. El espejo deberá colocarse en un ángulo que permita reflejar en su área plateada la porción del set donde se encuentra el actor y así unificar el cuadro.

Según Chirino Vargas las ventajas que el proceso Shuftan brindaba era que “en las escenas filmadas con proyección trasera, las pantallas de proyección no permitían que la imagen fuese lo suficientemente intensa como para combinarse con la acción “en vivo” desarrollada frente a ella. Entre más pequeña la pantalla más intensa la imagen proyectada. En tanto que el proceso Shuftan reducía a los actores, fue posible proyectar imágenes traseras más brillantes y pequeñas”.<sup>15</sup> Dada las características que dicho proceso implicaba, el uso de miniaturas y modelos a escala se convirtió en algo recurrente, por ello surgieron nuevos elementos a considerar como la perspectiva forzada con la que debieron ser contruidos los miles de mini sets o maquetas a modo de permitir el acomodo de la cámara y lentes.

Igualmente y como derivado del proceso de retro-proyección surge el traveling matte, el cual consiste en, citando nuevamente a Selfa Chef en *Efectos especiales en el cine*, “fotografiar al elemento del primer plano contra un fondo monocromático”. Este sistema permite separar los perfiles de los diferentes planos (el primero y el fondo) y permitir la posterior inserción del primero sobre otro previamente grabado, esto es conocido como sobreimpresión.

A la par del sistema Shuftan surgió otro conocido como el método Williams o black-backing system el cual consistía en fotografiar actores contra un fondo negro o bien blanco con el fin de captar sus siluetas en movimiento mediante una sobre exposición intencional además de impresión de alto contraste.

Si bien existieron muchos más procedimientos para lograr los efectos matte, los hasta ahora expuestos son la base para los que les siguieron posteriormente por lo que no resulta necesario explicarlos.

Es de vital importancia conocer la forma en la que tales efectos especiales funcionan, por dos motivos, el primero concierne al desarrollo del análisis descriptivo de cada cinta expuesto en el siguiente capítulo, y el segundo implica su uso para la realización del corto. Cabe señalar que si bien los métodos no serán los mismos por ser soportes muy diferentes, las bases son muy similares, por lo que el conocimiento de éstas facilitara en gran medida el trabajo de producción.

Dado que los efectos especiales constituyen un elemento característico e imprescindible del género de ciencia ficción resulta indispensable descifrar su funcionamiento, especialmente de aquellos cuya participación está directamente relacionada con las cintas de King Kong y Godzilla.

---

<sup>15</sup> Alejandra Chef Sánchez y Chirino Vargas y Selfa. Facultad de Ciencias Políticas y Sociales UNAM. Pág 24.

Cabe aclarar que dentro del amplio mundo de efectos especiales dentro de la cinematografía es posible catalogar como tales a los comúnmente empleados fades in/out además del cierre y apertura de iris, no obstante y dado que el objeto de estudio centra su atención en las dos cintas ya referidas así como el género de ciencia ficción, resulta útil hacer esta separación para exponer únicamente los relacionados con el matte system y aquellos englobados dentro de los efectos ópticos mucho más empleados en referido género.

Es también necesario mencionar otro efecto especial que por sus cualidades ha llegado a configurar un género propio, me refiero a la animación *stop motion*. Los primeros ejercicios que involucraron el empleo de esta técnica los realizó Willis O'Brien en 1925 con el filme *El mundo perdido*. En esta historia era necesario que los protagonistas viajaran a una remota isla habitada por dinosaurios mismos que fueron modelos a escala animados cuadro a cuadro. Una vez que la cinta era proyectada a la velocidad habitual, entre 16 y 18 cuadros por segundo, los pequeños dinosaurios parecían cobrar vida. Así surgió la técnica de animación cuadro por cuadro que sería perfeccionada en King Kong y posteriormente utilizada en innumerables ocasiones hasta la fecha.

### 2.3.2 Stop motion.

Antes de explicar la técnica stop motion creo conveniente una breve explicación general sobre lo que actualmente se considera un género por si mismo, la animación.

La animación es una simulación de movimiento producida mediante imágenes creadas una por una que al proyectarse sucesivamente producen una ilusión de movimiento.

Para realizar animación existen numerosas técnicas que van más allá de los dibujos animados. Los cuadros se pueden generar dibujando, pintando o fotografiando los minúsculos cambios hechos repetidamente a un modelo físico o a un modelo tridimensional, también es posible animar objetos reales y actores.

El stop-motion es una técnica de animación que consiste en simular el movimiento de objetos estáticos mediante fotografías estáticas. Se denominan animaciones *stop motion* o cuadro por cuadro a las que no entran en la categoría de dibujo animado, es decir que no fueron dibujadas ni pintadas, sino creadas tomando imágenes de objetos tangibles.

Hay dos grandes grupos de animaciones *stop-motion*: La animación de plastilina (o cualquier material maleable), en inglés *claymation*, y las animaciones de objetos (más rígidos).

La animación con plastilina puede hacerse al "estilo libre", cuando no hay una figura definida, sino que las figuras se van transformando en el progreso de la animación; o bien puede orientarse a personajes, que mantienen una figura consistente en el transcurso de la película.

También está el go-motion que es un sistema de control que permite a miniaturas y cámara realizar movimientos mientras se utiliza la animación cuadro a cuadro.

Los orígenes de esta técnica se funden con los del cine, entre sus pioneros se encuentran el soviético Ladislav Starewicz, quien en el año 1905 realiza una de las primeras películas stop motion utilizando como modelos insectos reales, posteriormente Starewicz realiza múltiples películas más. En España Chomón realizó en 1908 *El hotel eléctrico*. Otro gran pionero en esta técnica fue Willis O'Brien, quien animó *King Kong* y su alumno Ray Harryhausen quien hizo un gran número de películas con la misma técnica.

Para realizar la técnica de stop-motion es necesario tener un modelo a escala del personaje deseado así como la escenografía con la que interactuará. Cabe mencionar que los modelos a escala deben reunir una serie de características que les permita movilidad lo más natural posible, para ello es

común que los artistas visuales realicen esqueletos con articulaciones y posteriormente cubran éste con una textura adecuada al personaje recreado.<sup>16</sup>

Una vez que el modelo cubre las necesidades requeridas comienza el proceso de filmación en donde la cámara deberá estar fija a fin de garantizar una continuidad y movimiento suave del modelo. Si bien la cámara debe permanecer fija al momento de la exposición esto no implica su estatismo, es posible realizar todo tipo de movimientos desde dolly y paneos hasta los más complejos travelings mientras se mantenga una coordinación entre los movimientos de ésta y los modelos. Más importante aun es que los objetos animados deben permanecer bien fijos a la base sobre la que se encuentran.

Un factor muy importante dentro la animación *frame by frame* es la iluminación, la cual debe ser congruente con el entorno en el cual será insertada la animación, en caso de que ésta interactúe con objetos o personas reales.

Cabe señalar que debido a que éste proceso es sumamente lento y complicado se requiere de un talentoso y en muchas ocasiones numeroso equipo de trabajo o animadores quienes tendrán la labor de realizar cada movimiento de los modelos así como preservar la continuidad de los mismos. Muy comúnmente el empleo de estos modelos a escala implica la construcción de escenarios miniatura o maquetas cuya principal función es la de semejar lo más posible a un entorno real, o bien dentro del cual nos desenvolvemos habitualmente. El tamaño de los personajes se ha estandarizado actualmente siendo 30 centímetros la escala ideal para su manejo.

Algunas técnicas de animación son: dibujos animados, pixilación<sup>17</sup>, rotoscopia<sup>18</sup>, animación de recortes<sup>19</sup>, 3D entre otras.

Hasta aquí se ha descrito de modo general el proceso involucrado en la técnica de la animación stop motion considerándola parte de los efectos especiales así como una somera descripción de otras más. También se han enumerado los elementos más característicos del género de ciencia ficción a fin de facilitar el análisis descriptivo de ambas cintas en los próximos capítulos. El objeto de tal exposición esta íntimamente ligado a la realización del corto que finalmente es el principal objetivo del presente trabajo.

Creo, por lo ya expuesto, que los estilos cinematográficos de ambas cintas han sido expuestos quizás de manera un tanto general pero lo suficiente para comprender el funcionamiento de los diversos elementos que mueven la historia así como su tratamiento. Es principalmente la

---

<sup>16</sup> Si bien en algún momento la plastilina funcionó apropiadamente actualmente es muy común recurrir a látex que permite gran movilidad y maleabilidad al animador además de permitir la experimentación en nuevas texturas que semejan en gran medida a la de los objetos reales.

<sup>17</sup> Variante del stop-motion, en la que los objetos animados son auténticos objetos comunes (no modelos ni maquetas), e incluso personas. Al igual que en cualquier otra forma de animación, estos objetos son fotografiados repetidas veces, y desplazados ligeramente entre cada fotografía.

<sup>18</sup> Basada en dibujar directamente sobre la referencia, que pueden ser los cuadros de la filmación de una persona real. Así se animó en Disney a Blanca nieves, protagonista del primer largometraje animado de Disney. Su análoga infográfica puede considerarse la captura de movimiento (*motion capture*). Existe cierto grado de controversia sobre si el rotoscope es auténtica animación y sobre su valor artístico como tal.

<sup>19</sup> Más conocido en inglés como *cutout animation*, es la técnica en que se usan figuras recortadas, ya sea de papel o incluso fotografías. Los cuerpos de los personajes se construyen con los recortes de sus partes. Moviendo y reemplazando las partes se obtienen diversas poses, y así se da vida al personaje.

comprensión del estilo visual lo que interesa pues esto se reflejará en cada encuadre realizado en el cortometraje King Godzilla, así mismo que fungirá como el sustento teórico para el mismo.

A modo de conclusión debo expresar que ningún género cinematográfico se encuentra en estado puro, lo que implica una mezcla de innumerables elementos pero principalmente estilos en todos los niveles, desde los narrativos hasta los estéticos. Considero que lo expuesto hasta el momento es suficiente para permitir la realización del cortometraje no obstante creo prudente continuar con un análisis descriptivo de ambas cintas, ello a fin de profundizar en los efectos especiales, sus estilos cinematográficos y sus modos de producción directamente tomados de las películas.

## CAPÍTULO 3. ANÁLISIS DESCRIPTIVO DE LA CINTA KING KONG, LA OCTAVA MARAVILLA

Dado que la realización del cortometraje implica una referencia directa a la cinta de King Kong es necesario conocer que procesos estuvieron involucrados y la forma en la que éstos se llevaron a cabo en dicha cinta. Por ello creo que la descripción de tales eventos es de vital importancia para el proyecto final.

Como parte del análisis descriptivo será necesario tener como material de apoyo algunas escenas, mismas que habrán de trasladarse y adaptarse al nuevo corto. Únicamente conociendo los procesos que dieron origen a la primera versión de la película permitirá que el producto resultante mantenga amplias referencias.

Para comenzar creo útil detallar datos generales como una sinopsis así como la ficha técnica de la película pues tal información permitirá profundizar en otros procesos como los efectos especiales que son de especial interés.

### 3.1 King Kong. La octava maravilla.

King Kong, la octava maravilla, es un icono de la cinematografía mundial y las razones que lo sustentan son diversas. La primera y más obvia quizás es que esta cinta es la primera en la que un personaje principal no es interpretado por un humano lo cual para la época en la que fue producida era inconcebible. Una segunda razón es que tal suceso inaugura lo que posteriormente serán considerados subgéneros de la cinematografía como el cine de aventuras y de monstruos (cabe señalar que Godzilla recibió una influencia directa por parte de la cinta King Kong). Finalmente es posible mencionar una tercera razón por la cual esta película representa un verdadero paso en la evolución cinematográfica, me refiero a los efectos especiales que muestra, los cuales permitieron grabar en el inconsciente colectivo la imagen del gigantesco gorila que con el paso del tiempo ha ido humanizándose al grado de poder atribuírsele sentimientos como el amor (véase el más reciente remake de Peter Jackson).

King Kong, como historia, resulta la combinación de dos obras literarias como son *Un mundo perdido* de Connan Doyle así como una extraña adaptación de *La bella y la bestia*. Dado que ambas pertenecen a diferentes géneros uno al de ciencia ficción y el otro a la tragedia, el resultado es una mezcla de tragedia con toques fantásticos donde el amor parece sucumbir ante las diferencias más elementales, lo físico.

#### 3.1.1 Marco histórico.

Durante la década de 1920 la economía norteamericana se caracterizó por un incremento en su producción lo que trajo cuantiosas ganancias económicas para un pequeño sector, el empresarial, mientras que por otro lado la mano de obra vio disminuir notablemente su nivel económico y con ello su nivel de vida. Así es como antes de comenzar 1930 los Estados Unidos se vieron sumergidos en la más grande depresión económica que hayan padecido.

Las medidas económicas tomadas por el presidente Hoover agravaron notablemente la depresión al mismo tiempo que impidieron la recuperación de la economía norteamericana. También se estableció el control de numerosos precios, con un intervencionismo sumamente agresivo para el sector agrícola. No obstante fue el establecimiento del *arancel Smoot-Hawley* en 1930 lo que

agravó definitivamente la situación conduciendo a una carrera mundial hacia el proteccionismo y el nacionalismo económico, que como se expuso en el primer capítulo benefició a los grandes estudios.

El resultado fue el declive del comercio internacional. Las importaciones y exportaciones estadounidenses descendieron notablemente entre 1929 y 1932, aunado a ello el comercio mundial y el PIB norteamericano se redujeron a un 66 y un 68%, entre 1929 y 1934.

El descenso abrupto del PIB produjo la quiebra de muchos negocios aumentando así el desempleo que llegó a tales proporciones que pese a existir capacidad productiva y bienes de consumo éstos no podían ser adquiridos. Ante tal situación era común que los trabajadores deambulaban de un estado a otro huyendo de la miseria en pos de la supervivencia.

El paquete de medidas económicas y sociales de la administración de Roosevelt, conocido como el *New Deal*, tampoco reactivó la economía, que cayó nuevamente en una profunda crisis en 1937. En realidad, estas medidas, fueron similares a las de Hoover aunque con una mayor preocupación por los sectores más desfavorecidos.

La década de los treinta es descrita por un giro radical hacia formas mucho más conservadoras en los estilos de vida, ello provocado por el declive en el mercado que inició con terribles bajas y llegó a su peor momento en 1933. A partir de ese año y con las políticas conservadoras ya afianzadas en el poder, es que la economía comienza a tener un levantamiento gradual mismo que terminaría con el inicio de la II Guerra Mundial.

La necesidad por escapar de tan cruel realidad permitió que la industria cinematográfica, apoyada por el gobierno, no se viera tan afectada por el golpe financiero. La década de los treinta también significó el surgimiento de la radio, medio que se estableció definitivamente en los Estados Unidos y que contribuyó en gran medida al surgimiento del cine sonoro.

En materia de entretenimiento la radio se ubica en el primer lugar de audiencia, y el surgimiento del cine sonoro o *talkies* se ve complementado con las primeras películas a color (technicolor).

Así es como King Kong surge durante los primeros años de la década de los treinta cuando los efectos de la gran depresión aun se dejaban sentir. En esta época los descubrimientos antropológicos representaban una etapa muy importante en el desarrollo de la ciencia al mismo tiempo que significaban una lucrativa forma de entretenimiento como lo dejaban ver muchos espectáculos traídos de tierras exóticas.

### 3.1.2 Los directores Merian C. Cooper & Ernest B. Shoedsack.

Hablar de King Kong sin mencionar a sus creadores resulta absurdo, pues ellos constituyen una excelente fuente de información directa sobre la cinta.

Cooper y Shoedsack fueron los productores y directores de la película *King Kong la octava maravilla* misma que se convirtió en su máxima obra. Ambos de procedencia norteamericana comenzaron sus carreras en el cine con documentales que más bien semejaban aventuras en exóticas partes del mundo. Entre su filmografía más importante se encuentran las secuelas de King Kong *El hijo de Kong (1933)*, *The Most Dangerous Game (1932)*, *She (1935)* y *Mighty Joe Young*. Aparentemente la idea de hacer la película sobre un gigantesco gorila les vino poco después de un viaje a África durante la realización de un documental.

### 3.1.2.1 Ernest B. Shoedsack



Ernest B. Shoedsack nació el 8 de junio de 1893 y fue director y productor de múltiples películas y documentales. Su pasión por el cine se desarrolló después de su primer trabajo en los estudios Keystone ubicados en California. Durante la primera Guerra mundial, Shoedsack trabajó como camarógrafo en el departamento de comunicaciones internas del ejército de los Estados Unidos y al final de ésta colaboro ayudando a miles de polacos a escapar de la invasión rusa.

Fue durante su estancia en Ucrania donde conoció a Merian C. Cooper quién al igual que el, se oponía al movimiento bolchevique. Ambos reafirmaron su amistad durante las hostilidades de la guerra participando en múltiples documentales como *Grass (1925)* y *Chang*, posteriormente co-dirigieron una aventura titulada *The Four Feathers* hasta que finalmente, ambos se unieron a los equipos de producción de la RKO en 1932 para hacer el *Juego más peligroso*.

Para 1933 Shoedsack junto con Cooper ya dirigían la RKO y decidieron producir su proyecto más ambicioso, King Kong, para ello contrataron a Willis O'Brien a cargo de los efectos especiales y a Ruth Rose, esposa de Shoedsack como guionista del film.

Shoedsack dirigió *Long Lost Father (1934)* de tono cómico y otra más de carácter de aventura como *Los últimos días de Pompeyo*.

Fue prácticamente al finalizar la década de 1930 cuando Shoedsack se separa definitivamente de Cooper para ocupar un puesto en Paramount donde trabajó como director y destacó en películas de ciencia ficción como *Dr. Cyclops* en 1940. Shoedsack combatió nuevamente en la segunda guerra mundial y como resultado de ello su visión resultó dañada, no obstante su lesión, continuó dirigiendo películas como *Mighty Joe Young* en 1949 y *This is Cinerama* en 1954.

#### *Filmografía completa como director:*

- 1925 *Grass*
- 1927 *Chang*
- 1929 *The Four Feathers*
- 1931 *Rango*
- 1932 *The Most Dangerous Game (The Hounds of Zaroff)*
- 1933 *King Kong; Son of Kong; Blind Adventure*
- 1934 *Long Lost Father*
- 1935 *The Last Days of Pompeii*
- 1937 *Trouble in Morocco; Outlaws of the Orient*
- 1940 *Dr. Cyclops*
- 1949 *Mighty Joe Young*
- 1952 *This Is Cinerama*

### 3.1.2.2 Merian Caldwell Cooper



Merian Caldwell Cooper nació en Florida en abril de 1893, se desempeñó en múltiples ocupaciones tales como piloto aviador de la Fuerza Aérea Norteamericana, oficial de la fuerza aérea de Polonia, hombre de aventura, director, guionista y finalmente productor cinematográfico.

Durante la primera guerra mundial Cooper sirvió a su país como piloto de bombarderos, fue capturado por los soviéticos y llevado a un campo de concentración. Fue prisionero durante nueve meses en los que escribió su autobiografía *Things Men Die For* by "C", posteriormente logró escapar y por ello fue condecorado con el máximo honor, la medalla al valor.

Su carrera dentro de la cinematografía la inició en 1925 con la realización del documental *Grass y Chang* para la Paramount en colaboración con Shoedsack con quien formó equipo a partir de entonces. Para el documental *Chang* Cooper empleó material real y lo alternó con secuencias filmadas en sets.

En 1933 reemplaza a David O. Zelznick como vicepresidente de producción de RKO, cargo que ocupó por poco más de 2 años y en los cuales también salvó de la banca rota a dichos estudios con el lanzamiento de *Kong*. Igualmente importante es la producción de musicales durante su gestión como cabeza de RKO, de entre los que destacaron *Flying Down to Rio* con la participación de Ginger Rogers. Durante éstos años RKO junto con Columbia Pictures se convirtieron en los dos principales estudios productores de musicales así como comedia de enredos. Cabe destacar la notable participación de grandes directores como J. Ford y Cukor siendo Cooper productor de sus filmes.

Pese a sus grandes éxitos en taquilla, la RKO apostó por arriesgarse y probar nuevas técnicas lo que condujo al caos en sus sistemas de producción y por ende se vio relegada en comparación con los otros grandes estudios como MGM, Fox y Paramount.

Sus aportaciones dentro de la cinematografía también competían al ámbito de los recursos técnicos, Cooper fue un gran propulsor de técnicas novedosas, *King Kong* la cual co-escribió, co-dirigió e incluso apareció en ella, es clara muestra de ello. Igualmente contribuyó notablemente en el desarrollo de tecnologías como el technicolor y el widescreen además de ser buen amigo y estrecho colaborador de John Ford con quien, en 1947, fundaría el estudio Argosy Productions. Durante esta etapa Cooper produjo películas como *Wagon Master* (1950), *Rio Grande* (1950), *The Quiet Man* (1952) y *The Searchers* (1956). Fue nominado al Oscar por producir *Quite Man*, sin embargo el trofeo se lo llevó Cecil B. DeMille. No obstante ese año se le entregó un Oscar honorario.

Como persona Cooper era de espíritu aventurero, incluso recibió el premio *Boy Scouts of America* en 1927 por su trabajo como explorador y aventurero.

*Filmografía como productor:*

- 1925 *Grass: A Nation's Battle for Life* (*Grass: The Epic of a Lost Tribe*)
- 1927 *Chang*
- 1928 *Gow, the Head Hunter*
- 1929 *The Lost Empire, The Four Feathers*
- 1932 *The Most Dangerous Game* (*The Hounds of Zaroff*) (Schoedsack and Pichel); *The Phantom of Crestwood* (Ruben)
- 1933 *King Kong; Lucky Devils; Professional Sweetheart; Bed of Roses* (La Cava); *The Right to Romance*
- 1934 *La Cucaracha*
- 1935 *Becky Sharp; She; The Last Days of Pompeii*
- 1936 *Dancing Pirate*
- 1938 *The Toy Wife*
- 1939 *Stagecoach*
- 1940 *The Long Voyage Home*
- 1942 *Jungle Book; Eagle Squadron*
- 1947 *The Fugitive*
- 1948 *Fort Apache; Three Godfathers*
- 1949 *Mighty Joe Young; She Wore a Yellow Ribbon*
- 1950 *Rio Grand; Wagon master*
- 1952 *The Quiet Man; This Is Cinerama*
- 1953 *The Sun Shines Bright*
- 1956 *The Searchers; The Best of Cinerama*

*Filmografía como productor ejecutivo:*

- 1933 *The Silver Cord; Melody Cruise; Double Harness; Morning Glory; Ann Vickers; Ace of Aces; Chance at Heaven; Little Women; After Tonight; Flying Down to Rio*
- 1934 *The Lost Patrol; Spitfire; Sing and Like It; Success at Any Price; Finishing School; Stingaree.*

### 3.1.2.3 Willis Harold O'Brien



Willis Harold O'Brien (fotografía 3.3), se convirtió en pieza clave para la realización de King Kong. Este irlandés logró perfeccionar el método de animación cuadro a cuadro y que denominó animación en profundidad. Antes de ingresar a la industria cinematográfica, O'Brien trabajó en numerosos empleos desde vaquero hasta escultor para la feria de San Francisco. Sus primeros trabajos en animación consistieron en mover pequeños muñecos de barro que fabricaba para la feria de San Francisco, mismos que filmó con una cámara prestada. Un año después en 1914 O'Brien realizó una película de 75 pies en donde se mostraba una situación cómica entre un cavernícola y un dinosaurio la cual atrajo la atención de R. Rothacker, presidente de la compañía cinematográfica Rothacker de Chicago. Con el apoyo de esta empresa se produjo la comedia llamada *The Dinosaur and the Missing Link* la cual involucraba una serie de enredos entre un hombre de las cavernas, una especie de hombre simiesco y varias bestias gigantes. Todas las figuras fueron echas con esqueletos de madera y cubiertos por barro que posteriormente fueron fotografiados en escenarios fabricados con rocas y musgo reales dentro del Imperial Theatre en San Francisco.

Finalmente la compañía de Edison adquirió la cinta para su exhibición comercial y O'Brien obtuvo rápidamente trabajo en otro estudio en Italia para posteriormente regresar a Nueva York donde continuó realizando películas de dinosaurios para la Edison's Company al mismo tiempo que fundó su propia empresa, la Mannikin Films con él mando y misma que produjo filmes como: *R.F.D.*, *10,000 B.C.*, *Prehistoric Poultry*, *In the Villain's Power*, *Curious Pets of Our Ancestros*, *Mickey and His Goat*, *Sam Loy's Famous Puzzles* y *Nippy's Nightmare* la cual se distinguió por ser la primera en combinar actores reales con modelos a escala.

Pese al éxito que experimentaba su compañía O'Brien no estaba satisfecho con sus trabajos y optó por combinar sus animaciones con actores de carne y hueso. Al mismo tiempo cuando los programas de la compañía Edison fueron interrumpidos, se le ofreció a O'Brien la realización de una serie de programas educativos sobre ciertos animales ya extintos. A fin de que sus modelos cumplieran con las características reales de los animales Willis consultó al Dr. Barnum Brown, destacado paleontólogo del Museo de Historia Natural de los Estados Unidos. Justo cuando la serie estaba a punto de lanzarse, los estudios Edison vendieron sus acciones a Lincoln & Parker y sus nuevos dueños perdieron entusiasmo en la serie quedando el proyecto abandonado. Sin embargo como resultado de sus trabajos Willis conoció al técnico y camarógrafo M. Dawley con quien realizó poco después *The Ghost of Slumber Mountain* la cual obtuvo ganancias por 100,000 dólares contra los 3000 que costo su producción. No obstante que Dawley robó todos los créditos de la cinta, Rothacker contrató a O'Brien para la adaptación de la novela de Connan Doyle *The Lost World*.

Cansado de producir cortometrajes, Rothacker decidió realizar un proyecto mucho más ambicioso para lo cual se asoció con la First National Pictures, con ello logró poner a disposición de Willis al jefe del departamento de efectos especiales de aquellos estudios, Fred W. Jackman. Por su parte O'Brien quien asistía a clases nocturnas en el Otis Art Institute conoció a Marcelo Delgado, un joven de veinte años que se ganaba la vida como estudiante asistente. Dadas las cualidades de Delgado, O'Brien lo invitó reiteradamente a trabajar dentro de la industria cinematográfica, sin embargo éste recibió igual número de rechazos. Finalmente el joven Marcelo aceptó, no sin antes hacerse de su propio estudio y así comenzó a elaborar maquetas de toda clase de dinosaurios. Para éstas Delgado se basó en los dibujos de Charles R. Knight a fin que la apariencia de los reptiles extintos fuera la más apegada a los dictámenes estipulados por la ciencia.

Las maquetas realizadas por Delgado y supervisadas por O'Brien median dieciocho pulgadas aproximadamente, los esqueletos fueron hechos de material sólido con articulaciones móviles en dedos y apéndices mientras que los músculos y tejidos fueron hechos con esponja y goma elástica de tal forma que se estirasen como músculos verdaderos. Finalmente el exterior era rellenado y moldeado según la forma del animal, la piel externa era de látex y todas las protuberancias como espinas, huesos, y cavidades externas fueron fabricadas por separado y posteriormente adheridas a la piel. La obsesión de O'Brien por semejar al extremo dinosaurios reales lo llevó idear la forma en la que éstos aparentaran respirar. Para ello algunos de los dinosaurios fueron equipados con un aparato respiratorio artificial logrado mediante una cavidad entre el esqueleto y la piel externa que era inflada gracias a una compresora de aire que podía regular a la perfección la cantidad de aire para coordinarla sin problemas al resto de los movimientos.

Tras diversas pruebas, otorgaron una muestra del trabajo a Connan Doyle quien, sorprendido por los resultados, decidió mostrarlo en Nueva York durante la reunión anual de magos de los Estados Unidos omitiendo el detalle de que se trataba de una cinta de la próxima adaptación de su novela. El realismo logrado fue tal que la audiencia quedó atónita y el periódico Times reportó en su primera plana que un dinosaurio de alguna tribu apareció en la pantalla dando violentas mordidas. Doyle al ver el efecto se vio obligado a declarar la artificialidad de los hechos.

Finalmente en julio de 1924 First National anunció el estreno de *El mundo perdido* cuya preproducción tardó seis años y tuvo un costo total de un millón de dólares. El gran logro de esta cinta fue el de permitir la aparición de actores reales y hacerlos interactuar con modelos a escala en el mismo cuadro. Para hacer esto O'Brien empleó el método del matte system (expuesto en el capítulo anterior).

Después del exitoso lanzamiento de *The lost World* la atracción principal dentro de la industria del cine se centró en las películas habladas y los trabajos de O'Brien dejaron de ser novedosos quedando abandonados, entre ellos una secuela de dicha cinta.

### 3.1.3 Antecedentes

Durante su regreso a los Estados Unidos Cooper encontró nuevamente a Shoedsack en Londres, donde éste trabajaba como camarógrafo de noticias. Fue justamente en ese encuentro donde surgió la primera idea por realizar una película que tratara sobre algún pequeño rincón perdido del mundo, no obstante sus posibilidades económicas para llevarla a cabo eran remotas. Si bien sus intenciones fueron descartadas, la relación amistosa se fortaleció y esto permitió que poco tiempo después realizaran su primer film documental *Grass* para cuya realización se vieron obligados a vivir como lo hacían los nativos. Esta cinta no obtuvo el éxito que sus realizadores pretendían pero significó el

acercamiento de una pieza fundamental para el desarrollo de King Kong, el vicepresidente de los estudios Paramount Jesús L. Lasky.

Lasky quedó complacido tras ver el documental de Cooper-Shoedsack y financió otra de sus producciones, fue así como surgió *Chang* misma que anexó al equipo de colaboradores a la escritora y futura esposa de Shoedsack Ruth Rose.

Para la realización de este documental los productores-directores se internaron en montañas, selvas y ríos aun inexplorados en Bangkok a fin de encontrar una pequeña tribu la cual era constantemente atacada por tigres. Dado que los ataques de felinos hacia humanos eran muy comunes, los aldeanos vivían en las cimas de los árboles, e incluso existía la creencia de que matar a un tigre significaba que el espíritu de éste reencarnaría en aquel que lo mató.

El ingenio y valentía de Cooper y Shoedsack se vio puesto a prueba al lograr interesantes tomas de tigres y elefantes. Para lograrlas estos intrépidos productores-directores se valieron de ingeniosas trampas y métodos a fin de capturar las mejores escenas. Después de catorce largos meses de estancia en la jungla y de padecer malaria, ambos regresaron a Nueva York con el material filmado. Tal como Lasky esperaba, el filme fue un éxito rotundo y esto su incremento la confianza hacia el equipo Cooper-Shoedsack.

Después de varios años de preparación, finalmente Cooper anuncia durante una entrevista radiofónica de la NBC su próxima súper producción, King Kong.

“El mundo cada año es más pequeño, quiero decir cada vez más civilizado. Aun recuerdo cuando el mundo era un gran y enorme lugar repleto de tierras inexploradas llenas de aventuras. En aquellos días Shoedsack y yo solíamos ir a los confines del mundo convencidos de que encontraríamos material digno de filmarse. Pero ahora hay muy poco por hacer y a donde ir... Pese a que actualmente existen pocos lugares sin explorar me rehúso a la idea de dejar de hacer películas de aventura y fue precisamente este gran obstáculo el que me hizo soñar nuevamente. Y el sueño es este... a medio camino en algún lugar del mar malasio se encuentra una isla aun sin explorar conocida como Isla Calavera (Skull Island). Esta habitada por una tribu de salvajes que pese a ello no son ni la mitad de hostiles de lo que es el dios para quien trabajan y adoran mejor conocido como King Kong. Una bestia enorme de 50 pies de altura y con el poder suficiente para aplastar a un humano con la palma de su mano. Capturar a tremenda bestia y llevarla a Nueva York, desde mi punto de vista es una aventura sin precedentes. Aun no se todos los detalles de esta impactante historia, solo se que en ella habrá un productor de películas en busca de tal monstruo...”<sup>1</sup>

Si bien las declaraciones de Cooper en la radio tuvieron el propósito de vender la historia al público y crear grandes expectativas, lo cierto fue que aun no estaba listo el guión de la película.

Como asistente de Selznick, influyente productor ejecutivo de la RKO, Cooper tuvo a su alcance a los mejores guionistas sin embargo éste optó por encomendar la tarea a Ruth Rose quien jamás había escrito uno antes y cuya única experiencia eran pequeños artículos sobre ciertas expediciones geográficas. Para Cooper valió más el espíritu aventurero de la Sra. Rose que su experiencia dentro de la industria del cine.

---

<sup>1</sup> The Making of King Kong, Goldner & Turner. Pág. 77

Las únicas instrucciones que le fueron dadas a la guionista fue que empleara diálogos estilo victoriano a fin de enfatizar la fantasía y que estableciera todas las situaciones antes de que el personaje de Kong apareciera, de tal forma que no fueran necesarias las explicaciones al respecto. Finalmente, le indico que diera a la totalidad de la historia la esencia de una verdadera expedición. Ante tales instrucciones los directivos de la RKO estaban preocupados y parecía no agradecerles la idea de reservar la aparición de Kong hasta la segunda mitad del filme. No obstante Cooper insistió en mantener su fórmula narrativa, misma que anteriormente resultó exitosa en *Chang, The Most Dangerous Games* y *Rango*.

Rose, quien para entonces era la esposa de Shoedsack se concentró en algunas secuencias que su marido había filmado antes de que el guión oficial estuviera terminado. Al mismo tiempo paso largas horas en el set modificando constantemente la estructura, eliminando cualquier cosa superflua o bien que interfiriera con el desarrollo natural de las acciones.

Tras leer las primeras líneas los productores quedaron completamente convencidos de la decisión de Cooper de entregar el guión a Rose. Shoedsack sobre ello decía que leer el guión escrito por su esposa le facilitó en gran medida su trabajo pues los personajes resultaron tan naturales que no debía pedir ninguna acción especial a los actores, a su vez que la escritora se limitó a mencionar las locaciones omitiendo tediosas descripciones de los mismos. Otra característica que favoreció exitosamente al guión fue el hecho de, que a diferencia del resto de los escritores de Hollywood, Ruth rose tenía amplia experiencia en el terreno de la exploración por lo tanto conocía cada una de las acciones que realizarían sus personajes aportando así una excepcional naturalidad y realismo.

King Kong comenzó a rodarse durante la primavera y verano de 1932 en los estudios de la RKO. Debido a la desfavorable situación económica que vivía el estudio en aquella época el dueto Cooper-Shoedsack se vio orillado a reutilizar los decorados previamente empleados en su anterior producción, *The Most Dangerous Game*, película de aventuras donde también participa Fay Wray. A su lanzamiento en marzo del 33 obtuvo record de ganancias en taquilla las cuales evitaron el quiebre económico de los estudios.

Pese a su gran aportación a la cinematografía mundial, principalmente por los efectos especiales, esta película jamás recibió un premio de la academia y desafortunadamente la categoría que muy seguramente le hubiese valido alguno, la de efectos especiales, aun no existía. En este rubro King Kong representó múltiples innovaciones tecnológicas de entre las que se destaca la proyección trasera, el uso de maquetas, fotografía truqueada y una de las animaciones stop-motion más impresionantes de la historia del cine mundial.

Igualmente debe destacarse el uso de la banda sonora, especialmente de la música creada por Max Steiner ex profeso para la cinta. El diseño del audio, a cargo de Murria Spivak también fue una innovación al haber empleado tres canales diferentes para la música, los diálogos y los efectos sonoros, logrando con ello dar mayor realce e intencionalidad a las escenas.

De entre las escenas más sobresalientes se encuentran aquellas que muestran a Kong luchando contra una serpiente, contra el tiranosaurio, el momento en el que sujeta a la joven en su mano y finalmente aquella donde sube al Empire Sates para posteriormente ser derribado.

King Kong inauguró otro subgénero de ciencia ficción, el de los monstruos, mismo que años mas tarde tendría un particular auge en las películas japonesas de los años cincuenta, con Godzilla a la cabeza.

### 3.2 Los estudios RKO (Radio Keith Orpheum)

La RKO fue uno de los cinco grandes estudios de la época dorada de Hollywood, sus inicios datan de 1929 cuando la cadena de teatros Keith Albee Orpheum y los estudios de filmación de la época silente Joseph P. Kennedy fueron controlados por la RCA (Radio Corporation of America) a su vez controlada por General Electrics.

El propósito de tal unión obedeció a las intenciones de dicha compañía por crear un mercado que permitiera el uso de su tecnología sonora y finalmente, el 23 de octubre de 1928 la filial RCA anunció el surgimiento de la RKO. Pese a la declaración de que únicamente producirían películas habladas, los primeros dos lanzamientos de este estudio fueron los musicales *Syncopation* y *Steet Girl*, no obstante su primer éxito sería *Rio Rita* mismo que se valdría de la técnica de technicolor<sup>2</sup>. Esto inauguró una prolífica etapa en la que los musicales colmaron las salas de exhibición siendo los estudios RKO los principales productores, sobre todo gracias a figuras como Fred Astaire y Ginger Rogers. Posteriormente, durante los primeros años treinta el gusto del público por este género decayó notablemente reduciendo la producción en un setenta por ciento.

Para comienzos de 1930, la RKO mantenía una producción anual de cuarenta películas además de firmar un contrato de distribución con Walt Disney por diez años. Durante esta década los estudios se vieron favorecido por el talento de estrellas como Katherine Hepburn, Cary Grant, Orson Welles, John Ford, George Cukor y Alfred Hitchcock.

La realización de Kong significó, en palabras del propio Cooper, el resultado de muchas contribuciones. De entre ellas destaca la inestimable aportación de Sydney Saunders, supervisor del departamento de pintura quien concibió una nueva técnica que permitió llevar a cabo la obra. La aportación de Saunders, no sólo a la cinta de Kong sino a la cinematografía en general, consistió en el refinamiento del proceso de proyección trasera mediante la implementación de una pantalla traslucida, más parecida a un acetato, en la cual era proyectada una escena previamente filmada para posteriormente ubicar al actor frente a ésta.<sup>3</sup>

Aunado al sistema de proyección trasera King Kong se vio enriquecido con el trabajo de numerosos equipos conformados por técnicos y artistas que trabajaron conjuntamente combinando a la perfección sus capacidades y talentos. Un claro ejemplo de ello lo demuestra el trabajo del equipo de técnicos encargados de la construcción a escala natural del busto y pie de Kong. Para realizar tan colosal labor este equipo se basó en los diseños a escala de M. Delgado y fueron minuciosamente supervisados por W. O'Brien y Linwood Dunn del departamento de efectos ópticos quien también fue pieza clave para el éxito de la película.

El proceso de realización de la cinta no se limitó al interior de los estudios, por ende éste fue largo y duro. Shoedsack quien generalmente no repetía tomas requirió de gran paciencia para las escenas animadas mientras que los equipos de efectos especiales trabajaron arduamente a fin de compaginar las actuaciones “en vivo” con las animaciones. Los actores trabajaron intermitentemente en la cinta, sus jornadas implicaron el rodaje de diversas escenas durante varias semanas para posteriormente ser liberados por máximo dos meses, tiempo en el cual se les permitía trabajar en otras películas.

---

<sup>2</sup> Primer intento efectivo de la industria cinematográfica para dejar atrás el blanco y negro y reproducir en pantalla los colores. Sus primeras grandes exponentes son *Lo que el viento se llevó* (1939) y *El Mago de Oz* (1939). La técnica se conseguía mediante la filmación simultánea de tres películas dentro de la misma cámara, cada una de la cuales contaba con filtros para que fuera impresionada sólo por un color. Después, tras un proceso de tintura, se sacaba una sola copia que al ser proyectada mantenía los colores.

<sup>3</sup> Más sobre esta técnica y su implementación dentro de la cinta de King Kong en el apartado de efectos especiales propios de la cinta.

Durante este lapso varios de los filmes en los que participaron fueron estrenados antes que King Kong, ejemplo de ello son *Roadhouse Murder* en la cual Cabot debutó como actor y *Dr. X* y *Mystery of the Wax Museum* estelarizadas por Fay Wray para los estudios First National en 1932. Dado que los estudios otorgaron plena libertad a Cooper y Shoedsack el sistema de producción varió constantemente. Shoedsack dirigió la mayoría de escenas en vivo en los estudios RKO-Pathe ubicados al sur de Washington Boulevard en Culver City.

El estudio fue construido en 1918 por Thomas H. Ince. Tras su muerte el lote fue adquirido por la compañía Pathe Inc. quien filmó numerosos seriales, películas y las primeras comedias de enredos. Posteriormente Ceci B DeMille tras romper relaciones con la Paramount en 1925 estableció su propia compañía productora en ese foro donde realizó varias obras, entre ellas *Rey de reyes*, haciendo gran énfasis en sus decorados.

En 1931 RKO cambió sus estudios construidos en 1920 por la firma británica Robertson-Cole por los estudios Pathe. Pocos años después las acciones de éstos colapsarían y harían necesaria la producción de películas sonoras. Los estudio Pathe permitieron una gran facilidad al incluir once sets con equipo sonoro, increíbles departamentos de vestuario y utilería; además de enormes y espectaculares foros entre los que se encontraban algunos de DeMille mismos que fueron reutilizados para *The Most Dangerous Game* e incluso para King Kong.

Al respecto de las escenografías, algunas de éstas fueron construidas a escala real, por ejemplo parte de la gran muralla así como las múltiples casas de paja mostradas en la isla Calavera. Para las escenas nocturnas se emplearon 65 electricistas para manipular las 350 lámparas requeridas para iluminar el set y a los muchos extras.

De entre las escenas más impresionantes del filme están aquellas en las que el gigantesco gorila secuestra a la indefensa Ann Darrow y para la cual se requirió tanto de animación como fotografía truqueada, además de una perfecta coordinación entre los diversos departamentos técnicos. La iluminación así como los movimientos de cámara entre los extras fueron realizados con gran maestría además de que la música de Max Steniers agrego un excelente valor emotivo resaltando el impacto de la imagen.

La escena en la que Kong rompe el enorme seguro de la puerta requirió de cuatro tractores para crear dicha impresión, posteriormente el gorila fue sobre-impuesto mediante el proceso Williams. Si bien éste método resultó sumamente eficaz, Shoedsack encontró ciertas dificultades para que los extras reaccionaran apropiadamente a la situación.

Como se dijo anteriormente Shoedsack fungió como director en la mayoría de las acciones a lo largo de toda la escena en la isla, no obstante Cooper participó en dos para las cuales se emplearon los modelos a escala natural y que posteriormente fueron omitidos. En tales escenas era posible ver a Kong devorando a un aldeano mientras que en otra su gigantesca pierna aplastaba sin miramientos a otro hombre. Tanto Cooper como Shoedsack dirigieron la escena en la que el simio es adormecido y posteriormente capturado, sin embargo la mayor parte de la película trabajaron separados lo que dificultó considerablemente su realización.

Para exponer claramente la forma en que estos realizadores dividían sus actividades resulta útil describir algunas acciones propias de la producción.

Las escenas del barco fueron hechas a bordo de una nave real en San Pedro mientras que otras fueron filmadas en el estudio usando partes falsas del navío. Otro ejemplo de esta alternancia entre

sets y locaciones se refleja en la escena donde Ann Darrow realiza una prueba de cámara a bordo del *Venture* la cual fue filmada en un estudio equipado con un fondo plano, posteriormente el horizonte que aparece de fondo fue simulado mediante una pintura en tonos azules que fue movida verticalmente por el personal.

La impresionante escena de la Isla Calavera vista desde lejos fue filmada cerca de San Pedro. Para lograr el plano general donde vemos el arribo del bote y los actores sobre la playa y al fondo la enorme montaña en forma de cráneo primero se requirió de una toma en la cual se mostrara únicamente al bote, los actores y la playa teniendo como fondo el océano, una vez ésta se recurría al glass painting para introducir la gran muralla y la montaña que da nombre a la isla. Para añadir mayor detalle y profundidad al encuadre el equipo de efectos ópticos súper-impusieron aves que volaban en el horizonte.

Como es posible apreciar, la cinta se compuso de una serie de bien planeados rodajes en los cuales se mezcló la escenografía y ambientación en estudio así como locaciones reales lo que representó una labor colosal jamás antes realizada.

La facilidad de trabajar en ambientes controlados como los estudios, permitieron a Shoedsack realizar gran movilidad en sus tomas lo que representó una técnica totalmente diferente a lo que había venido haciendo anteriormente con sus películas de expediciones y aventura. Aquí se vio posibilitado para implementar toda clase de movimientos incluso en aquellos encuadres que involucraban la composición Dunning y Williams, para las cuales cada aspecto por mínimo que fuera debía de ser considerado.

### 3.3 Ficha técnica



King Kong, La octava maravilla.

Año: 1933

Dirección: Merian C. Cooper y Ernest B. Schoedsack

Guión: Merian C. Cooper, Edgar Wallace, Merian, James Ashmore Creelman y Ruth Rose.

Fotografía: B/N Eddie Linden, J.O. Taylor y Vernon Walker

Música: Max Steiner

EFX. Willis O'Brien

Protagonizan: Fay Wray, Robert Armstrong y Bruce Cabot

Producción: RKO

Dur. 96 min.

### **3.4 Sinopsis**

La joven Ann Darrow es sorprendida robando una fruta en las calles de Manhattan pero es rescatada por el director de documentales Carl Denham quien decide hacer de ella la nueva actriz de su más reciente documental que filmara en una isla lejana y misteriosa.

Una vez en la isla la joven es secuestrada por los nativos quienes la ofrendan al gigantesco gorila que allí habita. La tripulación logra rescatarla y capturar al simio para llevarlo como atracción a Nueva York donde nuevamente queda libre.

### **3.5 Análisis de los diferentes elementos que conforman el estilo clásico de King Kong**

En el capítulo anterior se mencionó como es que el estilo clásico se conforma mediante la aplicación de ciertos criterios tales como la claridad, coherencia, armonía, organización, unidad, entre otros que son trasladados a los diferentes rubros que Bordwell, Steiger y Thompson denominan como elementos constitutivos del estilo clásico, la narración, el tiempo, el espacio y el plano-escena.

A continuación expondré el análisis descriptivo de cada uno de éstos en la cinta de King Kong:

#### **3.5.1 Narración.**

En ésta cinta la historia comienza sin mayores preámbulos con la presentación del personaje Carl Denham quien inmediatamente nos hace saber su objetivo, reclutar a una bella joven para su más reciente aventura. Molesto por la incompetencia de su ayudante al no encontrar a ninguna, el aventurero se lanza a las calles decidido a conseguir a la estrella de su filme. Así es como Denham encontrará a la desempleada actriz Ann Darrow. Con esto queda claro como la narrativa en King Kong obedece estrictamente a una ley de causa efecto por un lado la necesidad de un director y productor famoso por hallar una actriz dispuesta a todo y por el otro una actriz sin más alternativa que tomar la aventura o morir de hambre. Esta coincidencia, la primera de la película ocurre en no menos de diez minutos.

Como resultado de la anexión de Ann a la tripulación surge un amorío “involuntario” con Jack Driscoll quien finalmente deberá aceptar su amor y rescatar a la chica del enorme gorila. La historia en King Kong se desarrolla con una linealidad temporal contundente al no aludir en ningún momento otro tiempo que no sea el presente. De esta forma las acciones ocurren siempre en el presente y como consecuencia de las acciones de sus personajes.

Los protagonistas de King Kong encajan a la perfección por lo descrito en este apartado. Por un lado tenemos al hombre aventurero de carácter fuerte y valeroso que además goza de éxito económico y buena reputación el Sr. C Denham.

Por otro lado está la actriz desempleada y por ende dispuesta a todo, rubia, con cierto grado de inocencia, delicada y sumisa ante el papel del hombre, la señorita Darrow.

El valiente marinero Jack Driscoll, atractivo y aparentemente insensible ante las mujeres. Finalmente el gigantesco gorila Kong, ser mitad hombre y mitad dios como lo describen los nativos cuya fiereza es indomable por los hombres salvo por la belleza de una mujer.

Son estos cuatro personajes y sus diferentes líneas de acción las que conducen y desarrollan toda la historia. En King Kong podemos encontrar tres líneas de acción, la de Denham por encontrar al gorila gigante, la del mismo Kong por hacerse de la chica y la del marino Jack de rescatarla. Son estas tres líneas las que predominan en el filme, a su vez en ellas es posible ubicar aquella que implica una relación heterosexual amorosa, confirmando así lo expuesto con anterioridad por Bordwell.

Igualmente es visible la ley de opuestos partiendo ésta de las acciones seguidas por los personajes, por ejemplo cuando los tripulantes comandados por Denham se niegan a entregar a la srita. Darrow los nativos se vuelcan sobre ellos, esto conduce a la joven a ser entregada a Kong quien a partir de ese momento se vuelve el antagonista. En realidad el papel de Kong bien puede semejar al intruso en un triángulo amoroso aunque por sus cualidades físicas no es tan explícita.

Como se mencionó en el apartado referente a los personajes y su papel dentro de la narración, en King Kong es claro que son en éstos donde recae el peso de la acción, de tal suerte que nada, ni siquiera las batallas entre Kong y otros reptiles gigantes, son fortuitas ni ajenas a las líneas de acción de cada personaje.

El punto de vista en King Kong corresponde cabalmente al cine clásico de Hollywood al representar a un narrador cuya presencia no se advierte. El filme en su totalidad presenta únicamente dos planos subjetivos, aquellos donde Kong mira a la chica sobre la palma de su mano y la segunda, el close up al rostro del gorila. De esta forma es posible decir que los encuadres y planos en King Kong están pensados en función de la continuidad de la historia así como para resaltar los efectos especiales; lo que explica el uso constante de planos generales constituyendo éstos casi el cincuenta por ciento de la película.

Por su parte el montaje suprime cierta información como preludeo a lo que hallarán en la isla Calavera, aquí el montaje deja pequeños huecos informativos que agregan a la historia suspenso mismo que ha de ser resuelto mediante las acciones de los personajes y su interacción.

Referente al uso de la música como punto de vista es importante destacar que King Kong fue una de las primeras cintas que, por su contexto histórico, empleó la música como fuerte elemento dramático, al enfatizar las acciones y sentimientos de los personajes. Con ello se refuerza lo expuesto anteriormente sobre la subordinación de la música a los personajes. En esta cinta la música también funge el papel de narrador y únicamente se representa como diegética cuando los nativos realizan el ritual de adoración a Kong.

King Kong cumple cabalmente con el orden de sucesos estipulado para una película clásica, al mostrar un orden secuencial de 1-2-3. La película está estructurada de tal forma que una vez que se han planteado y presentado los personajes y sus motivos se continúa con el desarrollo de las acciones, su complicación, clímax y finalmente su resolución. Otra característica interesante es que la cinta jamás realiza un flashback ni alguna otra elipsis temporal antes de que las acciones sean concluidas, siendo posible afirmar que el tiempo siempre es presente. Esta cualidad temporal otorga la sensación de flujo continuo.

Cabe señalar el uso de fundidos para representar elipsis, por ejemplo cuando han finalmente adormecido a Kong y el siguiente paso implica llevarlo hasta la gran ciudad, el lapso lógico es omitido por un fundido encadenado.

### 3.5.2 Tiempo

King Kong brinda ejemplos de plazos citados en la secuencia inicial cuando Denham dice que debe encontrar a su actriz pronto pues zarparán al amanecer. Igualmente la escena donde Denham regresa al bote y les informa a sus marineros que partirán al amanecer, este lapso de tiempo fija la duración en la que Jack deberá encontrar y rescatar a su amada Ann Darrow a fin de no ser abandonados en aquella aislada isla.

De la misma manera todos los cambios de secuencia están unidos mediante fundidos y encadenados así como mediante música extra-diegética misma que se acentúa durante las situaciones peligrosas, por ejemplo cuando Kong lucha contra el tiranosaurio.

El montaje en esta película también es rápido y aumenta su velocidad conforme avanza la historia, de tal manera que a una escena tranquila encaminada mediante dialogo, le sigue alguna de acción con un ritmo mucho más rápido, por ejemplo cuando Jack rescata a la Srita. Darrow en la cueva.

### 3.5.3 El espacio

King Kong muestra claramente una composición visual típica del cine clásico propiamente descrito. En esta cinta es posible observar que los close up son centrados y frontales además de que efectivamente la disposición corporal de los actores es siempre de frente a la cámara o bien de tres cuartos. Incluso la disposición de numerosos grupos también es frontal y sigue una disposición diagonal como cuando el recién llegado grupo de exploradores observa con gran asombro el ritual en honor a Kong. En esta escena el grupo esta acomodado de forma jerárquica quedando a la cabeza de todos Mr. Denham y justo detrás de éste el marinero Jack y la Srita. Darrow; seguido por el resto de la tripulación. Como anteriormente se dijo esta disposición no es fortuita y esta directamente relacionada con la causalidad del relato y de sus personajes, esta disposición de los personajes permite que avance el relato al ser descubiertos por los aborígenes quienes inmediatamente notan la presencia de la rubia.

En las escenas donde los personajes dan la espalda esta acción permite direccionar la atención del espectador y de la acción misma hacia en segundo plano, como por ejemplo cuando el grupo de marinos observan asombrados la enorme figura de un estegosaurio mismo que posteriormente notará su presencia y dispondrá atacarlos. En esta escena en particular vemos como el énfasis narrativo esta en el gigantesco reptil y no en los aventureros, además de emplear la profundidad visual como un elemento de engaño óptico. En King Kong la profundidad de campo juega un papel muy importante debido a los trucajes que están basados en tal propiedad y que serán descritos mas adelante con mucho mayor detalle. En este sentido es posible afirmar que la iluminación empleada fue de tres puntos al requerir dar volumen a sus personajes y escenarios como junglas.

### 3.5.4 Plano escena

Los planos y escenas en King Kong corresponden cabalmente a aquellos empleados en el cine clásico. Al comienzo de la película después de la secuencia de créditos, se nos muestra un plano general del muelle y posteriormente mediante fundidos encadenados llegamos hasta el interior del bote donde Denham conversa con su tripulación. Esta presentación se repite para la secuencia donde arriban a isla Calavera e igualmente para la última desarrollada en Nueva York.

En cuanto al elemento dramático es posible observar como el esquema antes descrito sobre apertura y cierre de líneas de acción es totalmente empleado por esta cinta. En la primera escena sabemos de la necesidad de Denham por encontrar a una actriz, la línea de acción aquí continúa y termina en la siguiente escena cuando halla a la Srita. Darrow, quien a su vez introduce otra línea de acción al necesitar de empleo. Al final de la primera secuencia ambas líneas han sido resueltas pero se ha abierto una nueva, ésta referente al viaje que está por hacer.

### 3.6 Efectos especiales en King Kong

Como se expuso en el anterior capítulo, los efectos especiales constituyen uno de los elementos más importantes dentro de la conformación del género de ciencia ficción y el papel de éstos en King Kong no deja duda de ello. Otro aspecto importante es que esta cinta significó un importante avance para los efectos especiales muchos de los cuales fueron creados y mejorados ex profeso para la realización de King Kong. De esta forma el legado de Kong se extiende hasta el mismo arte de hacer cine, la forma en la que el cine se construye y construye mediante técnicas propias sus relatos enriqueciéndolo notablemente.

Como se ha mencionado, es posible exponer que la realización de dicha cinta involucró una cantidad impresionante de efectos especiales de todos los tipos, desde fotografía truqueada hasta sobreimpresiones y retroproyecciones. Por ende es pertinente en este apartado mencionar qué técnicas y cómo fueron empleadas a fin de entender cabalmente el funcionamiento de los mismos. Anteriormente en este mismo capítulo se dijo sobre la gran aportación que hizo a la industria del cine Sydney Saunders y cuya repercusión fue directa para la cinta en estudio.

Para lograr que los actores interactuaran directamente con los modelos a escala fue necesario idear un modo en el cual éstos aparecieran reaccionar ante las acciones de las bestias, para ello el mejor procedimiento era el de proyección trasera<sup>4</sup>. Pese a que varios camarógrafos habían experimentado durante años dicho método eran pocos los resultados exitosos. El principal problema consistió en sincronizar el obturador de la cámara y el proyector ya que durante una proyección la imagen parpadea en la pantalla a una relación de 40/80 de segundo luego el obturador se cierra y bloquea la luz hasta que el siguiente cuadro se mueve a la apertura y es proyectado. Si no se lograba una sincronización de la cámara y el proyector, el resultado era un parpadeo de la escena que simulaba el fondo.

Aunado a ello, otro problema de tal técnica era que empleaba cristales los cuales además de no poder ser grandes producían una imagen gris matando las áreas luminosas así como los negros. Por si ello fuera poco estas pantallas eran sumamente frágiles y difíciles de sustituir.

Las ventajas que trajo el método ideado por Sauders al sustituir la placa de cristal por un acetato traslucido fue la flexibilidad y resistencia al calor de las lámparas. También el tamaño de la pantalla se duplicó y los niveles de brillo mejoraron en más del veinte por ciento, los puntos con una saturación se redujeron también en un a cincuenta por ciento. Con ello se logró un bello contraste entre blancos y negros lo que permitió proyectar las diferentes tonalidades de grises.

Las primeras escenas de King Kong que emplearon este procedimiento fueron aquellas en las que se muestra a Fay Wray sobre la cima de un árbol mientras es amenazada por el tirano-saurio mismo que posteriormente lucha con Kong. Los problemas de sincronización fueron resueltos mediante el

---

<sup>4</sup> Explicado en el segundo capítulo.

uso de un motor de 220 volts que aseguraba la misma velocidad de apertura del obturador tanto para el proyector como para la cámara.

Una vez resuelto el problema de sincronización otra dificultad a la que se enfrentaron fue la de igualar la intensidad de la luz así como su dirección de forma que no resultara obvio el truco.

El método empleado por Saunders le valió un premio especial por parte de la Motion Picture Arts and Sciences por el desarrollo y uso efectivo de la pantalla traslucida en la fotografía compuesta. Además de las dificultades técnicas que debieron resolverse el staff también se enfrentó ante el perfeccionismo de Cooper. En una ocasión según el camarógrafo Linwood Dunn, las exigencias del co-director rayaban en lo absurdo y resultaban frustrantes. Según éste, Cooper veía una escena en la que llevaban trabajando un largo tiempo y era inevitable escucharle decir algo como “sería mejor si se rascara con la mano izquierda”.

Otras situación similar ocurrió durante la filmación de la primera escena en la que se aprecia con mayor detalle la totalidad de Kong y en la que éste se dispone a tomar a la chica que le fue ofrecida debió de repetirse numerosas veces al no satisfacer las exigencias de los directores. La razón principal de su molestia fue que cuando el gorila empujaba los árboles el movimiento carecía de la suavidad que otras escenas importantes tenían. Finalmente la escena se repitió un total de dieciséis veces todas con pequeñas variaciones y a final de cuentas se quedó la primera de ellas.

Otro aspecto importante fue el estilo visual de la película el cual se logró gracias a los magníficos dibujos de Mario Larrinaga y Byron Crobbe quienes siguiendo las órdenes de O'Brien resaltaron el uso dramático de la luz en sus cientos de bosquejos y dibujos. Además de encargarse del estilo visual del filme ambos artistas supervisaron e incluso se ocuparon de las pinturas empleadas para los fondos así como para las miniaturas.

Cada escena fue meticulosamente cuidada en todos los aspectos a fin de igualar los dibujos de Larrinaga. Para hacerlo de modo efectivo O'Brien ingenio un proyector opaco diseñado para exponer los dibujos sobre el cristal o acetato de forma que fungiera como guía sobre la cual se pintaba el fondo. Si bien este método garantizaba una reproducción fiel, Larrinaga la mayoría de las veces prescindió de él.





Nótese la extraordinaria similitud entre el dibujo de Larrinaga y el resultado final. Es posible observar que incluso la iluminación fue ejemplarmente imitada. También es posible apreciar como gran parte de la estética de Kong y de los diferentes personajes y escenarios se diseñó desde esta primera etapa.

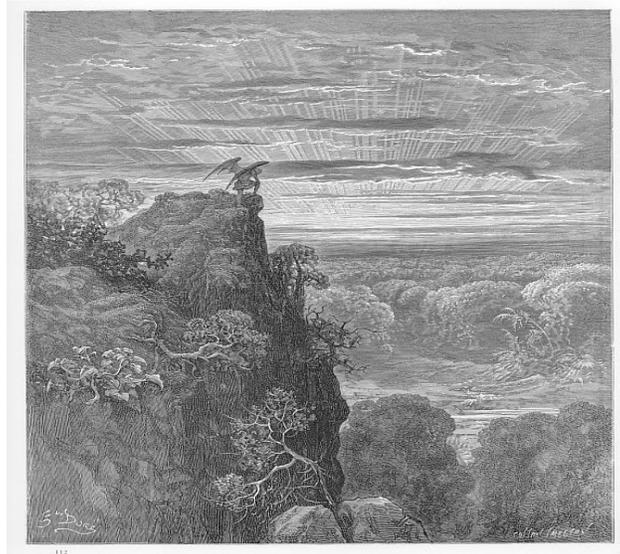


Otro punto importante dentro del diseño del estilo visual de Kong fue la influencia de Gustave Doré,<sup>5</sup> principalmente en cuanto al uso dramático de la iluminación. No obstante la idea de O'Brien por imitar los efectos lumínicos como base para la creación de una atmósfera cinematográfica ya había sido anteriormente explotada por el camarógrafo y experto en efectos especiales Louis W. Physioc quien aseguró que sin duda no había ninguna obra más cercana al cine como las obras de Doré, por sus cualidades monocromáticas. La influencia de este ilustrador francés se aprecia en gran medida en las escenas de la isla principalmente en aquella donde vemos a Kong observa sus

---

<sup>5</sup> Artista francés nacido en Estrasburgo el 6 de enero de 1832, entre sus obras se encuentran ilustraciones y grabados para numerosas obras literarias de entre las que destacan *La divina comedia*, *El cuervo* (Poe) y *La Biblia*.

dominios desde su hogar en la cima y que bien puede encontrar su referente directo de las obras de *Satán observando el paraíso* y *El ermitaño en la montaña*.



Otro punto destacable en cuanto al estilo visual, fue el efecto de profundidad exitosamente logrado al emplear tres diferentes capas de cristal en combinación con las miniaturas, esto permitió que los sets en la película tuvieran una profundidad real misma que proyectada en la pantalla parece extenderse por varios cientos de metros.

En cuanto a los efectos especiales las escenas en la caverna de Kong implicaron un número inusual de procedimientos especiales. Esta escena en particular es una complicada amalgama de pinturas en cristal y maquetas en miniatura que además requirió de dos diferentes procesos matte para insertar otros elementos así como proyección de imágenes coordinada con la animación.

Pese a que la proyección en miniatura ya había reemplazado el proceso del matte system estático, en varias circunstancias debió implementarse una variación de éste a fin de que fuera posible dividir la pantalla e insertar elementos reales. También entre las escenas más difíciles para el equipo de efectos especiales se encuentra aquella en la que Kong lucha contra un pteranodonte en la cima de la montaña justo después de que éste intenta escapar con la chica entre sus garras. La secuencia requirió de siete semanas de arduo trabajo.

En cuanto a la apariencia de los dinosaurios estos fueron construidos con base en las indicaciones de destacados paleontólogos, no obstante sus creadores se permitieron el lujo de agregarles algunos detalles para hacerlos aun más amenazantes. Dichos detalles consistieron en pequeñas variaciones en las que se incluían colmillos, dientes y protuberancias, mismas que sirvieron en gran medida para impresionar al espectador, al mismo tiempo de valerles ciertas críticas por parte de la comunidad científica de la época.

Si bien se buscó en todo momento adecuarse a patrones lo más apegados a la realidad para el diseño de los animales, Kong fue la excepción al medir casi seis metros de altura. Para dar esta impresión en las escenas de la isla Calavera los técnicos trabajaron utilizando una relación base de 1 inch- 1 f. aunque dicha medida varió constantemente a lo largo de la película principalmente durante la secuencia en la ciudad de Nueva York para la cual, por ordenes de los ejecutivos, se pidió incrementar el tamaño del gorila.

Los sets de la ciudad fueron recreados mediante miniaturas en los estudios de California, incluso el exterior del teatro en el que es exhibido Kong también fue truqueado utilizando el sistema matte y el glass painting. Para las escenas en las que el monstruo escapa se empleó el uso de proyección en miniatura de los extras así como súper-imposiciones para dar mayor realismo.

Si bien se utilizaron gran cantidad de efectos ópticos también es destacable la labor de efectos mecánicos como lo demuestra la escena en la cual King Kong nuevamente captura a la Srita. Darrow quien se encuentra dentro del edificio. Para ésta se mostró el enorme rostro del gorila construido a escala real asomando por la ventana, posteriormente con la ayuda de grúas se introdujo el brazo también en escala real que sujeta a la actriz. La forma en la que esta mano fue diseñada por Delgado hacia posible que flexionara los dedos dando un toque de gran realismo.

Finalmente la escena trágica en la que cuatro pequeños aviones asesinan al rey Kong fue lograda combinando imágenes de aviones reales con miniaturas y efectos ópticos. La flota de aviones fue obtenida del campo Floyd Bennett. Para ello Shoedsack contribuyó con 100 dólares de los cuales 10 fueron otorgados a cada piloto de la aeronave. Cabe mencionar que durante esta época los estragos de la gran depresión aun eran fuertes por lo que los pilotos, sumamente complacidos decidieron realizar maniobras espectaculares en agradecimiento, las cuales se aprecian en el filme. Shoedsack junto con su camarógrafo Linden filmó las aeronaves volando en formación y atacando a un blanco imaginario.

El fondo de la ciudad que se observa cuando Kong esta de pie en lo alto del Empire State fue pintado en tres planos de profundidad por Larrinaga y Crabbe, logrando una ilusión de profundidad mucho mayor que la obtenida en anteriores pruebas donde únicamente se utilizó un fondo proyectado. Las pinturas en esta parte fueron particularmente grandes pues fue necesario a fin de imitar la visión de los pilotos complementándose ello con la animación en picada de la cámara. Igualmente la escala de los modelos se vio modificada según el ángulo de la cámara para sugerir las diferentes distancias. Para agregar realismo a los hechos se debió calcular la velocidad a la que los modelos a escala debían moverse, esto se logró mediante una regla en la cual un modelo a escala de cuatro pulgadas debía moverse un cuarto de pulgada, de esta forma a un modelo de 12 pulgadas le correspondía un movimiento de tres cuartos y así sucesivamente.

Finalmente la película quedó editada con una longitud de trece latas, Cooper quien siempre parecía no estar conforme, decidió rodar una secuencia más a fin de llegar a las catorce latas. Si bien los estudios cinematográficos siempre han sido supersticiosos y evitado el número trece, Cooper no era esta clase de hombre supersticioso y muy probablemente lo único que pretendía era una excusa para filmar una escena que había diseñado. Dicha escena fue una de las más complejas y elaboradas del filme, en ella es posible observar una reconstrucción a escala y sumamente detallada de las calles y trenes de Nueva York. En este set Kong sujeta con suma facilidad uno de los vagones del tren e inspecciona su interior donde los aterrados pasajeros simplemente lo observan sin poder hacer nada para salvar sus vidas.

El efecto en el que el gorila es visto desde el interior de la cabina del conductor del tren fue lograda montando una lámpara direccional y la cámara sobre un dolly para posteriormente ser animado cuadro por cuadro hacia el rostro de Kong.

Pese a quedar concluida y anexada la última secuencia, ni Cooper ni sus superiores quedaron satisfechos con la longitud de la cinta pues ésta resultó demasiado extensa para adecuarse a los requerimientos de la oficina central de Nueva York la cual estipulaba un tiempo de no más de cien minutos. Para solventar tal situación Cooper y su equipo tuvieron que recortarla, quedando como

resultado final once latas con 846 escenas, once textos de créditos, veinte tres disolvencias y nueve fade ins y outs. Desafortunadamente para que la cinta encajara en tiempos debieron sacrificar numerosas escenas como aquellas en las que se mostraban los extraordinarios modelos de un triceratops y un styracosaurus hechos por Delgado así como la huida de Ann y Jack de la montaña Calavera siendo perseguidos por un furioso Kong. De esta forma Cooper mantuvo la atención del público estrictamente en la historia sobre el secuestro de la chica sin dejar un ápice suelto, todos los diálogos refuerzan las acciones y todas éstas avanzan en la historia sin distractores.

Cabe mencionar que Shoedsack no participó en la edición de la película pues durante tal etapa fue enviado a Siria a fin de rodar algunos fondos para otra producción. Después de cuatro meses de estancia en el desierto Shoedsack regresó a los estudios para darse cuenta de que Selznick había renunciado a su puesto y aceptado otro en la Metro-Goldwyn-Meyer, por su parte Cooper quedó en su lugar lo que molestó en cierta medida a los altos ejecutivos de los estudios a quienes disgustaba el nombre de Kong como título de la cinta. Finalmente Shoedsack agregó la última palabra *King Kong*.

Es también de suma importancia hacer una descripción de la banda sonora al involucrar ésta un verdadero avance en cuanto al diseño sonoro.

Murray Spivack director del departamento de efectos sonoros se enfrentó a numerosos problemas de entre los cuales el principal fue el de aportar ideas nuevas jamás antes realizadas. Si bien durante esta época las películas sonoras constituían una gran novedad el diseño sonoro de King Kong estaba muy lejos de semejarse a la mayoría de éstas.

El primer obstáculo fue la creación de la “voz” de Kong ya que anteriormente jamás se había intentado algo similar. Con el fin de lograrlo el departamento de audio acumuló una librería sonora de cerca de 500 000 sonidos diferentes de entre los cuales yacía una basta colección de gruñidos, ladridos, rugidos y todo cuanto proviniese de cualquier animal. Para dar vida a la “voz” de Kong, Spivack utilizó el rugido de un tigre y de un león al mismo tiempo, no obstante ambos sonidos eran muy comunes por lo que debió reproducirlos al revés además de bajar una octava de modo que el rugido resultante fuera mucho más grave. Para empatarlo a las proporciones del gorila se disminuyó la velocidad a 78 r.p.m. además de repetirse varias veces de tal forma que sincronizara con las imágenes.

Una vez resuelto el problema de Kong tocó el turno de los dinosaurios cuyos rugidos en su mayoría fueron producidos por el mismo Spivack. Una característica interesante es que todos los rugidos y ruidos de los animales fueron prolongados a fin de aparentar la impresión de gran tamaño.

Dadas las características fantásticas del filme no resulta extraño que Spivack junto con su equipo probaran las formas más extrañas para sonorizar la película por ejemplo, el ruido provocado por Kong cuando golpeaba su pecho fue hecho mientras Spivack golpeaba el pecho de su asistente con una baqueta mientras el sonido era grabado mediante un micrófono colocado en su espalda. De la misma manera todos los sonidos de las armas provinieron de armas reales.

Hasta aquí creo haber hecho el estudio descriptivo pertinente a fin de facilitar la realización del cortometraje que finalmente es el propósito de la presente investigación. A manera de resumen debo destacar el empleo de ciertas técnicas de fotografía así como iluminación contrastada que me será de particular utilidad durante la producción del cortometraje *King Godzilla*.

## CAPÍTULO 4. ANÁLISIS DESCRIPTIVO DE LA PELÍCULA GODZILLA REY DE LOS MONSTRUOS 1954.

En el presente capítulo habrá de exponerse el estudio descriptivo del la cinta Godzilla a fin de permitir la realización del cortometraje así como la comprensión de cada elemento en éste. Mas importante aun resulta exponer los motivos que hacen de dicha cinta una obra de la cinematografía nipona y su impacto al interior de la industria de dicho país así como sus repercusiones a nivel exterior.

En este cuarto capítulo partiré del contexto histórico que permitió la realización de la cinta para posteriormente, y muy similar al caso de King Kong, continuar con los diferentes elementos estilísticos que la conforman.

Son principalmente elementos visuales de la cinta los que retomare en cierta medida para la realización de mi cortometraje.

También es justo decir que existen dos versiones de Godzilla, la primera y original cuyo título es *Gojira, Japón bajo el ataque del monstruo* y la versión americana *Godzilla, Rey de los monstruos* que pese a sus mejores intenciones por mantenerse fiel al relato de la original modifica significativamente el mismo.

### 4.1 Godzilla. *Rey de los monstruos.*

Gojira como se le conoce en Japón es sin duda el rey de los monstruos y éste inaugura a su vez todo un género dentro de la cinematografía por lo cual el estudio sobre el marco histórico en el que se desarrolla es importante como conocimiento de los factores que intervinieron en su creación.

De la misma manera en que Kong se convirtió en emblema del cine norteamericano es certero afirmar que Godzilla goza de un estatus semejante para el cine japonés, siendo éste el personaje nipón con mayor éxito a nivel mundial, situación que fácilmente se comprueba al observar la infinidad de *remakes* y parafernalia que ha provocado a través de los años.

El surgimiento de este enorme reptil fue de suma trascendencia para la industria cinematográfica japonesa pues con su nacimiento se inaugura el subgénero de monstruos *kaigu eija*<sup>1</sup> así como una notable exportación a los mercados occidentales. Con respecto a la inauguración del *kaigu eija* quiero aclarar que si bien Godzilla fue la primera de las bestias fantásticas japonesas sus orígenes parecen más ligados a una manifestación antibélica que una propuesta de género como posteriormente resultaría.

Godzilla *Japón bajo el ataque del monstruo* es el reflejo de una nación que supo de manera sobresaliente adaptarse a las nuevas costumbres traídas de occidente pero que al mismo tiempo asimiló para convertirlas en algo propio y por ende novedoso sin perder su muy particular esencia. Antes de comenzar con el estudio del estilo cinematográfico en la película resulta obligado hablar de los sucesos histórico-sociales que definitivamente no están aislados del estilo y que en ciertamente lo definen.

---

<sup>1</sup> *Kaiju* en japonés quiere decir “bestia extraña” que dentro de la concepción occidental es mejor conocida como monstruo. Dentro de la industria cinematográfica se usa para referirse al género *tokusatsu*.

#### 4.1.1 Marco histórico

El inicio de la segunda guerra mundial significó para Japón un importante acontecimiento que repercutiría en todos los ámbitos de su cultura incluyendo el cine al mismo tiempo que sentaría las bases del discurso antibélico propuesto por el creador de Godzilla.

A finales de 1941 Japón atacó a la flota norteamericana en Pearl Harbour en Hawai extendiendo el conflicto bélico al Pacífico y obligando a los norteamericanos a participar en la segunda guerra mundial. Como parte del grupo de aliados, la entonces URSS, Gran Bretaña y Estados Unidos comenzaron su avance conjunto en contra de las tropas alemanas ganando progresivamente territorio hasta que finalmente el 6 de junio de 1944 los aliados llegaron a suelo alemán. Con estas acciones las tropas aliadas finalmente pondrían fin a las aspiraciones de Hitler dedicando toda su atención a detener el avance de Japón en China y en otras partes de Asia.

Debido a las cuantiosas bajas tanto humanas como materiales el presidente de los Estados Unidos H. Truman ordenó el lanzamiento de la bomba atómica en contra de los japoneses, siendo la ciudad de Hiroshima el blanco de ésta. El gobierno nipón se negó a rendirse por lo que Estados Unidos lanzó la segunda bomba, esta vez sobre Nagasaki. El grado de destrucción sufrido en ambos ataques fue tal que las tropas japonesas se vieron obligadas a rendirse inmediatamente al mismo tiempo que atrajo la atención mundial a una nueva etapa de la humanidad estrechamente ligada a la amenaza nuclear y sus repercusiones.

Ante la rendición total del ejército japonés los norteamericanos entraron sin dificultades a la isla teniendo como resultado una fuerte censura e imposición que abarcó todos los ámbitos de la vida en ese país. Este suceso cuyas repercusiones en la industria del cine fueron tratadas en el primer capítulo, fue de una importancia fundamental para la realización de Godzilla al mismo tiempo que sentó en gran medida las pautas del estilo cinematográfico en ésta.

Antes de continuar es necesario destacar el pasaje histórico sobre el bombardeo atómico pues se vera más adelante como éste de cierta manera es reflejado en la cinta por lo que no es posible omitir ni disminuir su trascendencia.

La mayor tragedia japonesa (y quizás de la humanidad) ocurrió el 6 de agosto de 1945 cuando el bombardero *Enola Gay* dejó caer sobre el centro geográfico de Nagasaki una bomba equivalente a 20,000 toneladas de dinamita. El artefacto explosivo estalló como lo planearon los estadounidenses a una altura de 600 metros y provocó en menos de cinco segundos la destrucción total de la ciudad y un diámetro de casi 3 Km. a la redonda calcinando a todo ser vivo en milésimas y derribando y calcinando todo tipo de construcciones.

Sin duda jamás se había visto un nivel de destrucción tan amplio y violento como el que tuvo lugar en ambas ciudades japonesas ni tampoco los efectos secundarios provocados por la radiación los cuales cobraron miles de vidas más. Esta impresión de gente parcialmente calcinada, con deformaciones y mutilaciones permaneció guardada en la memoria de los japoneses y a su vez provocó un exacerbado temor a nivel mundial ante los efectos de la radiación.

Los ataques atómicos a territorio nipón también inauguraron una nueva etapa a nivel mundial mejor conocida como la guerra fría, caracterizada ésta por la creación de novedoso y más poderoso armamento. Además de la investigación en materia de armamento también se desarrollaron numerosos programas espaciales con lo que la carrera espacial también sentó sus bases.

Este periodo se caracterizó por una carrera armamentista liderada por los Estados Unidos quienes tenían profundamente el ataque de los soviéticos desatando así una paranoia ante la amenaza comunista caracterizada por una descarada persecución en todos los niveles y de la cual Hollywood no escapó.

Esta paranoia permanente y el ímpetu hacia la producción de tecnología bélica tuvieron repercusiones dentro de la industria del cine favoreciendo en gran medida a la producción de películas de ciencia ficción. Sobre ello Javier Memba señala que es justamente en la década de 1950 cuando la ciencia ficción goza de sus años dorados y “a partir de entonces se prolongará en torno a cuatro parámetros fundamentales, clasificados bajo las siguientes epígrafes: el Apocalipsis nuclear, las invasiones alienígenas, viajes interplanetarios y las mutaciones”.<sup>2</sup>

El estrecho contacto de Japón con los Estados Unidos fue sin duda un factor elemental para la adopción de nuevos elementos y procedimientos por parte de la industria cinematográfica pero sobre todo marco de forma notoria las pautas para un cine mucho más apegado a los cánones de la ciencia ficción occidental. Si bien el cine nipón ya había desarrollado este género mucho antes de la ocupación estadounidense, principalmente mediante el desarrollo de relatos sobrenaturales (*jidai jeki*), éstos temas aun estaban muy inmersos en la tradición del teatro kabuki. Es justo señalar que como se expuso en el primer capítulo las productoras japonesas dividieron su producción en dos categorías, aquellos con marcado estilo occidental cuya temática comprendía argumentos modernos y su contraparte dedicada a exaltar y preservar la cultura milenaria mediante relatos antiguos.

En este sentido la derrota del país en la segunda guerra mundial permite de cierto modo un criterio mucho más amplio y variado, pues a la vez que prolonga su patrimonio estético-cultural añade bastantes novedades las cuales van desde una concepción narrativo-visual hasta la adaptación de temáticas occidentales con una trascendencia estética y comercial que fácilmente compiten con el poderío norteamericano de Hollywood. En este mismo sentido, la industria del cine japonesa se vio modificada radicalmente por el establecimiento de un nuevo código de censura tras la invasión estadounidense el cual con sus múltiples prohibiciones afectó la idiosincrasia socio cultural e incluso orillo a las productoras a fusionarse con sus similares americanas a fin de lograr un mayor control en la producción de contenidos.

Si bien estos acuerdos únicamente duraron tres años su influencia fue ineludible configurando nuevos procedimientos de trabajo muy semejantes a los *estudio-system* propios de Hollywood. Al respecto Carlos Aguilar señala “al crearse una especie de monopolios filmicos, se define un equivalente de la política de estudios norteamericanos, la cual justifica valorar preferentemente películas de equipo que directores contratados”.<sup>3</sup>

Esta nueva organización laboral conllevó a un nuevo orden y especialización de cada estudio en el cual cada uno de éstos desarrolló su propia línea estética genérica con sus muy definidos equipos técnicos y actores, todos organizados para cubrir las tres etapas, la producción, distribución y exhibición. Esta re-organización trajo como consecuencia que únicamente algunos estudios tuvieran el predominio en cuanto a la producción de filmes de ciencia ficción ejemplo de ello son los estudios Toho en Tokio, Shintohto, una división creada en 1947 a consecuencia de la huelga en Toho, la Daiei y la Toei en Kyoto.

---

<sup>2</sup> JAVIER MEMBA La década de oro de la ciencia ficción. Pág. 67.

<sup>3</sup> CARLOS AGUILAR Cine fantástico y de terror japonés. Pág. 56

Si bien ninguno de estos declinó en su totalidad por la producción exclusiva de tal género, si produjeron un amplio abanico de obras fantásticas, lo cual también se debió a los efectos post bélicos tras los cuales el público en general recordaba con particular gusto los relatos de animales mutados en humanos así como los héroes con poderes sobrenaturales. Si bien estos temas también eran fuente de censura, las productoras lograron disfrazarlos adaptándolos a nuevos géneros como la comedia o bien los musicales esquivando en algunas ocasiones las prohibiciones norteamericanas.

Tras la posguerra la economía japonesa sufrió un golpe duro por lo que gran parte de sus producciones se vieron afectadas en materia de recursos y en mayor medida aquellas de ciencia ficción o bien como también se les conocía mundialmente de serie B. Los bajos presupuestos eran una constante a nivel mundial para las películas de éste tipo las cuales paradójicamente necesitaban de mayores estímulos financieros por sus cualidades intrínsecas. Pese a los escasos recursos Japón realizó algunas obras como *Tomei ningen arawaru* (Llega el hombre invisible) y *Ogon Batto. Matenro no kaijin* (El murciélago dorado. El misterioso hombre del rascacielos) en franca referencia a títulos americanos y basados algunos en novelas de H. G. Wells.

Carlos Aguilar justifica las inspiraciones en modelos de Hollywood al señalar que las mismas inquietudes sociopolíticas, como la obsesión por un armamento más poderoso, las noticias sobre aparición de ovnis, la carrera espacial y la paranoia nuclear eran compartidas por los nipones. No obstante el autor si hace una clara diferencia en el terreno ideológico donde señala que en el cine de ciencia ficción japonés “se presentan algunas paradojas que no suelen advertirse en los productos occidentales”. Tales paradojas son en realidad la aparente propuesta de un pacifismo utópico que es desplazado por la solución militar. En este aspecto es también interesante destacar la anuencia respecto a la política norteamericana impuesta al final del conflicto armado lo cual se refleja en filmes como *Mosura* y *El agente 04 del imperio sumergido*, ambas dirigidas por I. Honda y producidas por los estudios Toho.

Finalmente es posible afirmar que el inicio formal de la ciencia ficción japonesa y la inauguración de su época dorada surgen con el nacimiento de Godzilla por lo que su importancia es enorme por lo menos en dos niveles, uno competente al terreno comercial y el otro en cuanto primer paso para el desarrollo del género.

#### 4.1.2 Inoshiro Honda



*Películas de Godzilla no hubo ni habrá más que una. Las demás sólo fueron películas de monstruos.*  
Inoshiro Honda.

También conocido como Ishiro Honda, nace en Yamagata Japón en 1911. Hijo de padres budistas, pasó sus primeros años dentro de la industria cinematográfica nipona trabajando en diversas ocupaciones entre ellas como asistente del afamado director A. Korosawa.

Al igual que muchos otros cineastas, Honda vio interrumpidos sus primeros pasos como director al ser enlistado en la Armada Imperial Japonesa durante la segunda guerra en China en la cual fue capturado y hecho prisionero viéndose cautivo hasta 1946 cuando regreso finalmente a Japón.

A su regreso a su natal ciudad, Honda encuentra los estragos de la terrible devastación provocada por las bombas atómicas. Esta impresión marcó definitivamente su carrera como director reflejándose en prácticamente toda su filmografía en la que plasma la destrucción de Japón provocada por abominaciones surgidas de la amenaza atómica.

Igualmente de gran influencia para Honda fue su participación como asistente de dirección de Kurosawa en *El perro rabioso* en 1949 adquiriendo notable maestría en el rodaje de tomas submarinas y de volcanes activos. Tales habilidades le permitieron estrenarse como director en la realización de algunos documentales.

Años mas tarde y pese a la censura norteamericana, Honda logró realizar la primera película que abordaba como temática la guerra, según Javier Momba, dicha película fue del agrado de los norteamericanos pues en una parte de ella se exaltaba una postura moderada en contra del Eje Roma-Berlín-Tokio.

Sin lugar a dudas su contribución más notable fue la creación de un subgénero, el llamado *Kaiju eiga* inaugurado por la cinta de Godzilla y en la que el director aborda de manera notable el papel de los científicos en la devastación nuclear, haciendo franca alusión a las hecatombes de Hiroshina y Nagasaki. En este sentido se puede afirmar que si bien existieron otros muchos quienes hicieron posible la creación de tal subgénero fue el propio Honda quien se mantuvo a la cabeza del mismo.

Su influencia como padre del *tokusatsu*<sup>4</sup>, cine repleto de efectos especiales, es indiscutible y sus setenta filmes realizados de los cuales más de la mitad pertenecen a dicho género lo reafirman. Entre éstas películas destacan varias participaciones de Godzilla desde *Japón bajo el ataque del*

---

<sup>4</sup> La palabra *tokusatsu* quiere decir literalmente efectos especiales. Esta palabra es una contracción de la frase japonesa *tokushu satsuei* que significa fotografía especial. Se usa principalmente para referirse tanto a películas como a series de televisión donde abundan los efectos especiales. Si bien poco o nada conocido en occidente, éste género representa una de las formas más populares de entretenimiento en Asia. Mas adelante dedicaré un apartado especial para éste género.

monstruo en 1954 hasta secuelas de *King Kong vs Godzilla* (1962), *Mothra vs Godzilla* (1964), *El ataque de todos los monstruos* (1969) y muchos más. Además de sus filmes gran parte de su carrera trabajo dirigiendo series televisivas para finalmente, durante sus últimos años como director, regresar a trabajar como asistente de Kurosawa para quien dirigió algunas escenas de *Sueños*. Su estrecha colaboración con Kurosawa lo llevo a trabajar en numerosas de sus películas como el ya citado *Perro rabioso*, *Kagemusha*, *Ran* y *Sueños*.

### Filmografía como director.

1. A Story of a Co-Op (1949)
2. *Ise Island* (1950)
3. *Aoi shinju (The Blue Pearl)* (1951)
4. *Nangoku no hada (The Skin of the South)* (1952)
5. *Minato e kita otoko (The Man Who Came to Port)* (1952)
6. *Zoku shishunki (aka Adolescence Part II)* (1953)
7. *Taiheiyo no washi (Eagle of the Pacific)* (1953)
8. *Saraba Rabauru (Farewell Rabaul)* (1954)
9. ***Gojira (Godzilla) (1954)***
10. *Koi-gesho (Love Makeup)* (1955)
11. *Oen-san (Cry-Baby)* (1955)
12. *Jū jin yuki otoko (The Story of the Abominable Snowman)* (1955)
13. *Night School (Yakan chugaku)*
14. ***Godzilla, King of the Monsters! (Versión americana) (1956)***
15. *Tōkyō no hito sayōnara (People of Tokyo, Goodbye)* (1956)
16. *Sora no daikaijū Radon (Rodan)* (1956)
17. *Young Tree (Wakai ki)* (1956)
18. *A Teapicker's Song of Goodbye (Wakare no chatsumi-uta)* (1957)
19. *A Farewell to the Woman Called My Sister (Wakare no chatsumi-uta shimai-hen: Onesan to yonda hito)* (1957)
20. *A Rainbow Plays in My Heart (Waga mune ni niji wa kiezu)* (1957)
21. *Be Happy, These Two Lovers, Good Luck to These Two (Kono futari ni sachi are)* (1957)
22. *Chikyu Boeigun (The Mysterians or Defence Force of the Earth)* (1957)
23. *Bijo to Ekitainingen (The H-Man)* (1958)
24. *Daikaijū Baran (Varan the Unbelievable)* (1958)
25. *Uchu daisenso (Battle in Outer Space)* (1959)
26. *The Human Vapor* (1960)
27. *Mosura (Mothra)* (1961)
28. *Yosei Gorasu (Gorath)* (1962)
29. *King Kong vs. Godzilla* (1962)
30. *Matango (Attack of the Mushroom People)* (1963)
31. *Kaitei Gunkan (Atragon)* (1963)
32. *Mothra vs. Godzilla (Godzilla vs. Mothra)* (1964)
33. *Uchu Daikaijū Dogora (Dogora the Space Monster)* (1964)
34. *San Daikaijū - Chikyū Saidai no Kessen (Ghidorah, the Three-Headed Monster)* (1964)
35. *Furankenshutain tai Chitei Kaijū "Baragon" (or Frankenstein Conquers the World)* (1965)
36. *Kaiju Daisenso (Invasion of Astro-Monster or Monster Zero or Godzilla vs. Monster Zero)* (1965)
37. *Furankenshutain no Kaijū: Sanda tai Gaira (War of the Gargantuas)* (1966)
38. *Kingu Kongu no Gyakushū (King Kong Escapes)* (1967)
39. *Kaijū Sōshingeki (Destroy All Monsters)* (1968)
40. *Gojira Minira Gabara Ōru Kaijū dai Shingeki (All Monsters Attack or Godzilla's Revenge)* (1969)
41. *Ido zero daisakusen (aka Latitude Zero)* (1969)
42. *Space Amoeba (Yog monster from space)* (1970)
43. *Mekagojira no Gyakushū (Terror of Mechagodzilla)* (1975)

A continuación creo resulta sumamente útil anexar las propias palabras del director sobre las dificultades al trabajar la ciencia ficción:

“es difícil porque uno tiene que trabajar con cosas que no existen como si realmente existieran, y si no queda convincente el público se ríe. En éste sentido todas mis películas de fantasía supusieron un gran esfuerzo para mi equipo”.<sup>5</sup>

Como creador del subgénero *kaiju* Honda expresa su desaliento por el declive en la calidad de este tipo de producciones, situación que explica debido al excesivo costo de efectos especiales de calidad. Otro factor importante que afectó la calidad fue la decisión de las empresas productoras de hacer del género un producto infantil. Esta característica orilló a los realizadores a buscar nuevas apariencias de los monstruos a fin que los infantes pudieran identificarse con éstos, de esta forma los monstruos perdieron sus atributos maléficos y terroríficos.

Anteriormente se dijo que el factor de coproducción aportó numerosas ventajas a la industria cinematográfica nipona, sin embargo también significó desventajas, por ejemplo para el *kaiju* eran comunes peticiones totalmente absurdas de monstruos pelando con otros monstruos sacados de la manga sin encontrar siquiera el más mínimo fundamento en la historia. Sobre ello Honda señaló que tales peticiones tan absurdas por parte de los productores norteamericanos contribuyeron en gran medida a terminar con el género.

Un dato sin duda interesante es el hecho de que Honda era un fiel seguidor de todo lo relacionado con avances científicos, su pasión era tanta por tales temas que llegó a coleccionar una cantidad impresionante de recortes tomados de los periódicos.

Así como Honda fue el pionero indiscutible del referido subgénero es imposible omitir la labor de Eiji Tsuburaya, director de efectos especiales y cuyas técnicas revolucionaron el cine de ciencia ficción japonés.

#### 4.1.3 Eiji Tsuburaya



Eiji Tsuburaya nace en 1901 y queda huérfano de madre a la edad de tres años. Pocos años después su padre lo abandonaría para ir a China a cuidar del negocio familiar. Fue criado por su tío y abuela. Después de 1908 mientras estudiaba la escuela primaria desarrolló el gusto por el armado de aeroplanos a escala ello debido a la sensación que en aquellos tiempos generaban los espectáculos aéreos. A los catorce años de edad terminó sus estudios preparatorianos y se inscribió a la escuela

---

<sup>5</sup> Carlos Aguilar. Cine fantástico y de terror japonés. Pág. 303.

de aviación Japonesa en la cual permaneció únicamente tres años pues ésta fue cerrada tras la muerte de su fundador en un accidente aéreo. Inmediatamente Tsuburaya estudió comercio, actividad que desarrolló con gran éxito hasta que en 1919 un cambio en las políticas de su compañía para quien trabajaba lo orilló a cambiar su trabajo por el de un animador y camarógrafo.

Su primer trabajo dentro de la industria del cine fue como asistente para los estudios Nikkatsu, posteriormente trabajo como miembro de la correspondencia militar entre los años de 1921 y 1923 posteriores a los cuales se cambió a Ogasaware Productions donde fungió como camarógrafo y asistente.

Fue hasta 1927 cuando trabajando para Shochiku Kyoto Studios como camarógrafo comenzó a realizar sus primeras invenciones técnicas entre las que destaca el primer movimiento de cámara con grúa en Japón, así como sus primeros trucajes de sobre-imposición. Los años siguientes cambiaria constantemente de estudio y sería conocido por su arduo trabajo sin embargo, sería en este lapso cuando, tras ver la cinta de *King Kong*, su verdadera vocación fuera revelada. “Mientras trabajé para los estudios Nikkatsu, *King Kong* llegó a Kyoto y jamás olvide esa cinta. Desde entonces siempre pensé que haría una película de monstruos como esa”<sup>6</sup>.

Durante la ocupación militar norteamericana Tsuburaya creó su propia casa de efectos especiales y finalmente en 1950 regresó a trabajar con los estudios Toho como jefe del departamento de efectos especiales. Su labor era supervisar a sesenta hombres entre técnicos, artesanos y camarógrafos coordinando sus esfuerzos con los de Honda para dar origen a Gojira. Su trabajo en ésta cinta le valió su primer premio dentro de la categoría de técnicas filmicas la cual en contraste con la animación *stop-motion*, consistió en fabricar un disfraz de goma par que un actor interpretara al monstruo, dicha técnica posteriormente se nombró como *suitmation* y se convirtió en un recurso propio de las producciones *tokusatsu*. Para dar mayor realismo así como una sensación de pesadez Tsuburaya rodó las escenas del monstruo con una iluminación muy fuerte y cámaras de alta velocidad lo que le permitió lograr el efecto requerido.

Tsuburaya pasaría desde ese momento a formar parte de la tripleta mas respetada dentro de la producción del género junto con Honda y el productor Tanaka.

Para 1963 Tsuburaya abriría su propia casa productora lanzando así la primera serie de monstruos así como otros híbridos del *kaiju* y la comedia. Esto sería lo que llevaría al género al declive.

A continuación expongo la opinión de Honda sobre su director de efectos especiales.

*“Le gustaba mucho idear cosas nuevas y de hecho, tiene registradas varias patentes de aparatos. Cada vez que salía un producto nuevo en el mercado, desde un detergente hasta un plástico, él pensaba qué aplicación se le podía dar para los efectos especiales”*... entrevista a Honda.

---

<sup>6</sup> Taylor, Al. "The Man Who Made Godzilla Famous." *Fantastic Films and Other Imaginative Media* January 1980, p.19.

#### 4.1.4 Tomoyuki Tanaka



Nació en Osaka el 26 de abril de 1910, poco después de graduarse de la universidad de Kansai se incorporó a los estudios Toho para los cuales después de cuatro años produjo sus propias películas. Su nombre salta del anonimato y se incorpora a las listas de personalidades importantes dentro de la cinematografía nipona en 1954 cuando encabeza la producción de Gojira al lado de Honda y Tsuburaya. Los tres se conocieron un año antes durante la producción de la película de carácter bélico *Saraba Rabauru* misma que al igual que Godzilla marcaría un paradigma en el cine bélico japonés.

La contribución de Tanaka al cine consistió en producir prácticamente la totalidad del *kaiju eiga* de Toho comenzando por la emblemática Godzilla de la cual él mismo expresaría que para él, el monstruo era como un hijo y como tal mientras el viviera no lo dejaría en manos ajenas. Tanaka creó a Godzilla en un esfuerzo por ilustrar el terror presente en la sociedad japonesa por los atentados de Nagasaki e Hiroshima.

Su labor como productor para Toho durante toda su vida comprende numerosas variantes del género fantástico mismas que fueron desarrolladas durante un periodo ininterrumpido de cuarenta años. Entre otras producciones importantes destaca su participación en *Kagemusha* dirigida por Kurosawa.

Su filmografía como productor ejecutivo esta conformada por más de 200 películas de las cuales sólo expondré algunas.

- Godzilla vs. Destoroyah 1995
- Gunhed 1989
- Taketori Monogatari 1987
- Eiga Joyu 1987
- Kaikyo 1982
- Rengo Kantai 1982
- **Kagemusha 1980**
- Esupai 1975
- Godzilla vs. Mechagodzilla 1974
- Godzilla vs. Megalon 1973
- Godzilla vs. Gigan 1972
- Godzilla vs. Hedorah 1971
- Ido Zero Daisakusen 1969
- Destroy All Monsters 1968
- Secret Scrolls (Part 1) 1968
- Secret Scrolls (Part 2) 1968
- The Human Vapor 1968
- Son of Godzilla 1967
- King Kong Escapes 1967
- Samurai Rebellion 1967
- Godzilla vs. the Sea Monster 1966
- The Rabble 1965
- Samurai Assassin 1965
- Godzilla vs. Monster Zero 1965
- Red Beard 1965
- Dagora, the Space Monster 1965
- Atragon 1965
- Gorath 1964
- Ghidorah: The Three-Headed Monster 1964
- Frankenstein Conquers the World 1964
- Godzilla vs. Mothra 1964
- Warring Clans 1963
- The Lost World of Sinbad 1963
- Bandits on the Wind 1962
- Sanjuro 1962

- High and Low 1962
- King Kong vs. Godzilla 1962
- Mothra 1961
- Osaka Jo Monogatari 1961
- I Bombed Pearl Harbor 1961
- Yojimbo 1961
- The Bad Sleep Well 1960
- Battle in Outer Space 1960
- The H-Man 1959
- Nippon Tanjo 1959
- The Rikisha-Man 1958
- The Mysterians 1957
- Untamed Woman 1957
- Gigantis the Fire Monster 1955
- **Gojira 1954**

Mención a parte merece el músico y compositor Akira Ifukube quien tras participar en la primera cinta de Godzilla se convirtió en pieza fundamental del subgénero de monstruos.

#### 4.1.5 Akira Ifukube



Nació el 31 de mayo de 1914 en la isla nipona de Kushiro. Desde su infancia estuvo expuesto a una mezcla entre el japonés y el ainu<sup>7</sup> situación que influyó su música notablemente. Desde adolescente estudió el violín y su primer contacto con la música clásica ocurrió mientras estudiaba la secundaria. A partir de entonces Ifukube participó en numerosos eventos musicales tanto dentro como fuera de su natal país obteniendo en varias ocasiones un reconocimiento, no obstante su talento nato para la música decidió estudiar ciencias.

Durante su etapa como universitario estudió silvicultura misma que lo llevó a ser reclutado por la Armada Imperial Japonesa durante la segunda guerra mundial a fin de investigar la elasticidad y fuerza vibratoria de la madera para su uso militar en aviones. Como parte de dichas pruebas el compositor estuvo expuesto a la radiación por exponerse sin protección a los rayos X, este percance lo llevó a retirarse de la ciencia y volcarse de lleno a la composición musical. “*Gracias a eso (estudios de universitario) me salve de ir al frente y estuve varios años en las montañas trabajando en un laboratorio del gobierno*” Akira Ifukube.

De 1946 a 1953 trabajó como profesor para la Universidad de Bellas Artes y Música de Tokio, igualmente durante éste tiempo compone su primera partitura para cine para la película *The end of the silver mountains* y un año después trabajó para Honda en *Gojira*. A partir de 1954 la reputación de Ifukube como compositor creció en todo Japón e incluso algunos países de Europa, cabe destacar que además de los temas musicales en la cinta éste músico también creó el rugido y las pisadas del monstruo.

Desde su participación con Honda, estuvo a cargo de prácticamente todos los filmes *kaiju* producidos por Toho sumando entre sus participaciones más de 250 partituras para cine.

En 1974 regresó a impartir clases en la universidad y dedicándose de lleno a sus composiciones de música clásica. Un año después se convirtió en presidente de dicha escuela y enseñó a la nueva generación de músicos contemporáneos japoneses.

---

<sup>7</sup> Grupo étnico indígena en Hokkaido y el norte de Honshu, en la parte septentrional de Japón, así como en las Islas Kuriles y la mitad meridional de la Isla de Sajalín en Rusia.

*Ifikube es un hombre de gran talento que utilizando la misma orquesta y los mismos instrumentos, es capaz de improvisar mil variaciones sobre el mismo tema. Su música realza magníficamente los movimientos del kaiju, mucho mejor que la de cualquier otro (músico)...*<sup>8</sup>

## 4.2 El origen de Godzilla

En el anterior capítulo se mencionó que debido a diversas circunstancias la cinta de Kong gozó de numerosos re-estrenos de los cuales el último en 1952 provocó en gran medida el surgimiento de Godzilla. En cierta forma el éxito provocado por Kong viró la atención de los productores y estudios de todas partes del mundo hacia la producción de nuevas cintas protagonizadas por seres gigantescos y fantásticos. En Japón fueron los estudios Toho los que vieron en este tipo de cintas una buena oportunidad para generar ganancias y de ello dan cuenta la mayoría de sus largometrajes producidos durante la década de 1950<sup>9</sup> de los cuales prácticamente todos pertenecen al género de ciencia ficción a excepción de aquellas dirigidas por Akira Kurosawa<sup>10</sup> quien por aquellos años gozaba de gran popularidad en Europa y que igualmente abrió los ojos de occidente al cine japonés. Es también importante mencionar que los años cincuenta representaron una notable expansión en cuanto a la exportación de películas lo que permitió a Toho abrir algunas salas de exhibición exclusivamente para sus producciones en los Ángeles, San Francisco y Nueva York.

### 4.2.1 Antecedentes

La primera aparición de Godzilla en 1954 titulada *Japón bajo el terror del monstruo* por los estudios Toho marcó para siempre el desarrollo de la industria del cine nipón al sugerir un nuevo concepto en la producción de filmes de ciencia ficción. El nuevo término que tiene como portavoz a Godzilla, fue visto en los cinco continentes y su impacto fue igualmente sorprendente. Pero más importante aun que el impacto en materia de éxito económico lo fue en cuanto a la aportación del *kaiju* como símbolo de la iconografía-mitología del siglo XX. De esta forma Japón dejó para la historia del cine su peculiar toque en la producción de filmes de ciencia ficción el cual hasta nuestros días es reconocido.

Para comprender un poco más a fondo en que consiste dicha aportación resulta necesario exponer las cualidades esenciales del *kaiju eiga*. Sobre éste Carlos Aguilar señala que como género es resultado de una particular adaptación de una variante extranjera del género fantástico y más precisamente de las películas americanas con monstruos gigantes como son (cronológicamente) el caso de *El mundo perdido*, *King Kong* y *El monstruo de tiempos remotos*.

Si bien en todas ellas aparecen monstruos titánicos el *kaiju eiga* desde su propia denominación de bestia sobrenatural otorga una diferencia interesante. Mientras que en occidente el término monstruo alude al ser que por su naturaleza se opone a las normas morfológicas e incluso morales, en Japón no existe un único término que englobe a diferentes bestias sino que contrariamente cada monstruo tiene su propio nombre mismo que alude a sus diferentes atributos.

---

<sup>8</sup> Entre vista a Inoshiro Honda. Carlos Aguilar. Pág. 305

<sup>9</sup> Ikiru (1952), Seven Samurai (1954), Godzilla (1954), Tsumetsuki ningyō (1954), The Sound of the Mountain (1954), Godzilla Raids Again (1955), Sazae-san (1956), Rodan (1956), The Mysterians (1957), Varan (1958), The Hidden Fortress (1958), Battle in Outer Space (1959).

<sup>10</sup> Kurosawa fue el más joven de ocho hijos de Isamu y Shima Kurosawa, quienes vivían en un suburbio de Tokio. Fue uno de los directores más famosos de Japón. Comenzó su carrera con *Sugata Sanshiro* (*La leyenda del gran yudo*) y dirigió más de 30 películas, entre ellas *Los siete samuráis*, *Rashōmon* o *Dersu Uzala*. Recibió el Oscar honorífico por su trayectoria en 1990.

El *kaiju* no busca seres con características muy particulares en cada una de las bestias que origina. Aguilar señala que “*el kaiju ideal no responde a ningún modelo presente en la naturaleza ni en la mitología sino que se trata de un ser que nunca existió como tal o que, a lo sumo, presente relevantes deformaciones respecto de sus congéneres*”.<sup>11</sup> El autor además asegura que fue la sobre explotación de la última característica lo que llevo al género a su franca decadencia.

Entre las ya descritas características se añade otra que corresponde a la naturaleza asexual de los seres además de un grupo de poderes o cualidades particulares como pueden ser aliento radioactivo o bien resultar inmunes a los ataques del armamento militar. Otra necesidad imperiosa del género es la obligada destrucción y devastación que en muchas ocasiones parece hasta forzada. Cabe destacar un aspecto interesante relacionado con la destrucción total de escenarios y es que sin importar cuan extraños parezcan los poderes de las bestias éstos siempre están directamente relacionados con alguno de los cuatro elementos, ya sea agua, viento, tierra o fuego.

Pese a las apariencias poco comunes y quizás alejadas de la ciencia ficción occidental el *kaiju* se convierte en sinónimo de ciencia ficción japonés e incluso logra contener los tres diferentes rubros del cine fantástico, como lo explica el autor al decir que este género “se define por su particular armonía entre elementos de ciencia ficción, como los razonamientos científicos o la presencia de lo especulativo; de horror, la cualidad de lo espantoso a lo deforme; y de fantasía mediante las evocaciones legendarias o el sentido de ultra naturalidad”<sup>12</sup>.

La primera película de Godzilla, *Japón bajo el terror del monstruo* nace de la unión de tres talentos principales, el director I. Honda, el productor T. Tanaka y el director de efectos especiales E. Tsuburaya quienes pueden ser considerados los padres del género. Basados en una historia del novelista de terror y ciencia ficción Kayama con una irrefutable influencia de las películas americanas de Kong, El mundo perdido y la Bestia de tiempos remotos, los tres padres del *kaiju* combinan el terror nuclear aun vigente en aquellos años así como el incidente ocurrido a un navío de pescadores japonés afectado por una explosión experimental<sup>13</sup> en el océano así como las leyendas de un monstruo en la isla de Oto para dar origen al estandarte de la ciencia ficción japonesa.

El término Godzilla resulta de la combinación aparente entre *gorira* cuyo significado es gorila y *kujira* que significa ballena, sobre el origen de esta combinación no se tienen datos específicos pues muchos aluden éste como el apodo de un empleado de Toho no obstante esto jamás se ha comprobado pues dicho empleado jamás ha aparecido públicamente. Algunos otros explican la combinación del nombre a partir de dos términos por las cualidades anfibas y apariencia bípeda de Godzilla sin embargo, al igual que la anterior son meras especulaciones.

---

<sup>11</sup> Carlos Aguilar *Cine fantástico y de terror japonés*. Pág. 77

<sup>12</sup> Ibidem

<sup>13</sup> El 1 de marzo de 1954, el Daigo Fukuryu Maru fue afectado por el experimento nuclear estadounidense en el atolón Bikini, cerca de las islas Marshall. El barco, junto con sus 23 tripulantes y su carga de pescado fueron contaminados por la radiación. Cuando el experimento tenía lugar, el Daigo Fukuryu Maru atrapaba peces fuera de la zona de peligro delimitada previamente por el gobierno de los Estados Unidos. Los pescadores se dieron cuenta del peligro e intentaron alejarse del área, pero tomó tiempo recoger las líneas de pesca, de manera que estuvieron expuestos a la radiación por varias horas. Además del Daigo Fukuryu Maru, se tienen noticias de otros barcos de pesca que estuvieron expuestos a la radiación. Kuboyama Aikichi, el principal radiooperador del bote, murió un año después de la prueba, el 23 de septiembre de 1954, sufriendo una aguda enfermedad resultante de la exposición a la radiación.

La tragedia del Daigo Fukuryu Maru produjo un fuerte movimiento anti-nuclear en Japón. El gobierno de los Estados Unidos temía que este movimiento se transformara en un movimiento anti-estadounidense de manera que trató de negociar rápidamente con el gobierno japonés, dirigido por el primer ministro Yoshida Shigeru, considerado un político pro-estadounidense. El gobierno de los Estados Unidos concedió 200.000 dólares a las víctimas. En el acuerdo, el gobierno japonés se comprometió a no tratar de obtener otras indemnizaciones del gobierno de los Estados Unidos. Tomado de [http://es.wikipedia.org/wiki/Daigo\\_Fukuryu\\_Maru](http://es.wikipedia.org/wiki/Daigo_Fukuryu_Maru) (1-marzo-2008).

Los que si se conoce por los datos de Toho es que se buscó la mezcla de varios dinosaurios con un toque de ciertos animales míticos todos comprendidos y reflejados en el disfraz de la bestia reforzados mediante los efectos visuales y maquetas. Desde un principio los estudios Toho rechazaron la posibilidad de dar vida a la bestia mediante la técnica de animación stop-motion a la vez que prefirieron darle un exaltado carácter mediante la música espléndida del compositor Akira Ifukube.

Godzilla vino a sentar las bases del prototipo filme *kaiju* como son el desmedido gusto por la devastación, evacuaciones masivas, alianzas entre militares y destacados científicos así como periodistas y un uso muy particular de la música como elemento dador de identidad a cada monstruo. Después de la primera cinta de Gojira todos éstos elementos serán explotados constantemente a grado tal de caer en el absurdo. En este sentido es interesante exponer que si bien la década de los sesenta representó la caída del género, muy contrariamente a lo que se supone, las primeras cintas se apartaron del denominado estilo de *B movie* como comúnmente eran los filmes de monstruos norteamericanos. Toho destinó enormes sumas de dinero para cada película y cuidó todos los aspectos mediante la contratación de reconocidas estrellas japonesas, fotografía en color, guiones arduamente revisados así como formato scope<sup>14</sup>.

### 4.3 Ficha técnica



Gojira: Japón bajo el ataque del monstruo.

Año: 1954

Dirección: Ishiro Honda

Producción: Tomoyuki Tanaka

Guión Ishiro Honda

Takeo Murata

Música Akira Ifukube

Editor Kazuji Taira

Reparto Akira Takarada, Momoko Kochi, Akihiko Hirata, Takashi Shimura

Género: ciencia ficción

Dur. 98 min.

Idioma Japonés

Distribución Toho

<sup>14</sup> El CinemaScope es un sistema de filmación caracterizado por el uso de imágenes amplias en las tomas de filmación, logradas al comprimir una imagen normal dentro del cuadro estándar de 35mm, para luego descomprimirlas durante la proyección logrando una proporción que puede variar entre 2,66 y 2,39 veces más ancha que alta. Esto se lograba con el uso de lentes anamórficos especiales que son instalados en las cámaras y las máquinas de proyección.

#### 4.4 Godzilla: King of the monsters.

Si bien esta cinta parte en gran medida de la original realizada por los estudios Toho, el proceso de nacionalización por parte de los estadounidenses comprendió numerosos cambios que afectaron de manera considerable los diferentes elementos estilísticos de la cinta. Lo anterior me orilla a exponer por separado en que consistieron dichas modificaciones.

Realizada una década después de que Hiroshima y Nagasaki fueran devastados por el ataque de la primera bomba nuclear, *Gojira* es una metáfora de la época nuclear, convirtiéndose en una excelente crítica a la ciencia y su papel dentro del Japón de posguerra.

Estrenada en Japón en noviembre de 1954 durante los años en los que la ciencia ficción era comúnmente utilizada para criticar o disuadir determinadas ideas políticas, económicas o sociales. En un ambiente de pos guerra, las opiniones debían de ser ocultadas para evitar comprometer el delicado estatus de paz obtenido después de la segunda guerra mundial. En estas circunstancias la opinión mundial favorecía a los japoneses quienes fueron vistos como víctimas de la agresión norteamericana y quienes hallaron en el cine el mejor y más discreto medio para exponer su sique colectiva.

La conjunción de efectos especiales novedosos y una interesante narración aseguraron el éxito de la cinta así como su creciente popularidad y posterior creación de numerosas secuelas, de las cuales la que mayor trascendencia tuvo fue la coproducción japonesa-norteamericana *Godzilla, Rey de los monstruos* estrenada un año después del lanzamiento de la cinta original en los Estados Unidos. La cinta original titulada únicamente como *Godzilla* pese a ser vista por muy pocos estadounidenses causó sensación por lo que Joseph E. Levine, quien trabajaba para Transworld Pictures compró los derechos para su exhibición en los Estados Unidos. Una vez adquiridos los derechos contacto inmediatamente al director Terry Morse para afinar los detalles y añadió al reportero americano Steve Martín en la historia a fin de facilitar la identificación del público americano con el personaje. Aunado a ello, Levine se percató que dada la situación de posguerra las probabilidades de que el filme fuera percibido como anti-norteamericano eran altas por lo cual decidió omitir numerosas escenas de la cinta original, principalmente aquellas que enfocaban la atención a los bombardeos de Hiroshima y Nagasaki así como toda referencia a la tecnología nuclear.

Muchas de las escenas en *Gojira* fueron tomadas de la realidad, principalmente aquellas donde se muestran heridos de los ataques nucleares, igualmente la escena con la que abre el filme donde se aprecia al barco pesquero Eiko-Marú fue removida. En ella se apreciaba el hundimiento del barco por una enorme masa de agua burbujeante que desapareció al barco y a sus tripulantes sin dejar rastro.

Sobre esta escena existen otras interpretaciones que sugieren la representación de las batallas navales perdidas por la armada nipona durante la segunda guerra mundial las cuales fueron mantenidas en secreto por el gobierno japonés a fin de mantener la moral de sus ejércitos en buen estado. Otra alusión que hace la película a esta censura por parte de mandatarios nipones se describe en la escena en la que el destacado paleontólogo expone sus hipótesis sobre el origen jurásico y a la vez radioactivo del monstruo, una vez expuestos sus argumentos se le solicita por parte de militares y gobernantes a que no haga públicos sus descubrimientos a fin de evitar el pánico colectivo. En la apreciación de Justin Bowyer esta escena en realidad demuestra como Honda cuestiona de forma efectiva el encubrimiento de información que hicieron militares y gobierno sobre el ataque nuclear americano.

Dado que la cinta en sí mantiene un discurso anti-bélico con francas referencias a las investigaciones nucleares realizadas por Estados Unidos el discurso de la misma debió modificarse sustancialmente a fin de omitir dichas aseveraciones. Para ello se insertó el personaje de Steve Martin, un reportero cuya perspectiva de los hechos pasa a fungir como narrador de los mismos. Así la narración pasa a ser el punto de vista de ese personaje quien convenientemente no comprende el japonés. La anexión de éste personaje significó agregar 20 minutos de escenas adicionales en las que se ve al reportero hablar con otros personajes teniendo siempre de por medio la traducción del agente policiaco Iwanaga cuyos diálogos se limitaban a dar un resumen de lo sucedido en la cinta original.

Aunado a dicha censura cabe añadir la omisión de escenas que fueron removidas en su totalidad del filme original y que hacían franca alusión a los acontecimientos nucleares de Hiroshima y Nagasaki. Sobre ello Justin Bowyer dice que “*un ejemplo de ellos son la escena en la que una pareja de japoneses discute el haber sobrevivido a los bombardeos de Nagasaki únicamente para enfrentarse al horror de ver a Godzilla destruir Tokio*”<sup>15</sup>

Igualmente la versión americana decide no mostrar aquellas alusiones concernientes al futuro de la humanidad así como al camino destructivo que la ciencia ha tomado al servicio de los militares. Como resultado de tales modificaciones la versión americana resulta mucho más optimista y en cierta forma pierde mucho de los argumentos que la ubican en el género de ciencia ficción, a diferencia de la versión nipona en donde se plantea una valoración de las investigaciones nucleares así como la tecnología bélica.

#### **4.5 Análisis del estilo cinematográfico de Godzilla.**

Godzilla se encuentra en el rubro de la ciencia ficción al sugerir la amenaza destructiva de un monstruo radioactivo. Aquí la ciencia también resulta culpable de la amenaza que enfrenta el hombre sin dejar de ser, claro está, igualmente la mejor arma para hacerle frente.

Como se dijo en el segundo capítulo sobre el estilo de la ciencia ficción es posible enlistar una serie de iconos visuales que a lo largo de los años han permitido caracterizar éste género. Estos elementos visuales están conformados por las situaciones o narración, los personajes, vestimenta, la iluminación, entre otras más como el armamento o herramientas de la historia, aunado a todos ellos y de una importancia, quizás superior se encuentran los efectos especiales.

Garrett Stewart dice en *The videology of the science fiction* que “la ciencia ficción en el cine a menudo aparece y se convierte en la ficticia ciencia del propio cine, las futuras hazañas que puede conseguir examinadas junto a las hazañas técnicas que las concibe ahora y delante de nuestros ojos”.<sup>16</sup> Lo que este autor refiere es que las películas de ciencia ficción reflejan la tecnología que las hace posibles. En Godzilla se puede observar que poco más del cincuenta por ciento de la duración contiene escenas de efectos especiales logrados mediante el uso de maquetas y decorados miniatura así como juego pirotécnicos. El papel de estos trucajes es vital para el desarrollo de la película y para la existencia del mismo Godzilla por lo que es imposible omitirlos.

Antes de proseguir de manera más explícita con el tema de efectos especiales citaré ejemplos de otros elementos visuales identificados en la cinta referida.

---

<sup>15</sup> Justin Bowyer. *The Cinema of Japan and Korea*. Pág. 68

<sup>16</sup> Garrett Stewart. *The Videology of Science Fiction*. Pág. 159.

#### 4.5.1 Narración

La situación contenida dentro de la narración en *Godzilla* contiene un aire de misterio entorno a ella al implicar una amenaza desconocida y desapercibida por el hombre. Así el relato avanza haciendo hincapié en aquel elemento misterioso que sustenta todas las restantes líneas de acción, es decir que sin tales sucesos desconocidos el resto de la cadena de hechos carecería de coherencia y no permitiría la unidad de la narración.

Aquí cabe exponer lo dicho por Telotte respecto a que el relato fantástico “se basa en lo real y más aún en la revelación de una realidad turbulenta y por eso mismo, cuestionante de lo real. Para hacerlo lleva a cabo una estrategia doble, por un lado el texto fantástico crea una integración del lector en el mundo de los personajes con lo que ofrece signos que permiten aceptar tal mundo como factible dentro de nuestra propia realidad... por otro lado, nos sitúa dentro de una relación turbulenta entre el mundo aceptado y el nuestro”.<sup>17</sup> Esta confrontación obliga al espectador a realizar una lectura específica en la que se forza a la duda al intentar dotar de sentido un aparente suceso fantástico. Esto sugiere que en el cine de ciencia ficción el relato muestra una incertidumbre que afecta de manera importante los sucesos cotidianos de una realidad perfectamente coherente situación que es perfectamente observable en la cinta de *Godzilla* como veremos a continuación. Quiero aclarar que si bien esta construcción se aprecia en ambas versiones es la americana la que se beneficia en mayor medida de ella principalmente al omitir varias escenas. En éste sentido la narración se ve modificada sustancialmente en cada versión como a continuación describiré.

En *Godzilla, Rey de los monstruos* desde la primera secuencia los hechos narran una destrucción masiva en poco tiempo en la cual se omite la causa lo que nos lleva mediante un flashback a retroceder en la narración donde se acentúa el carácter misterioso y fantástico de la misma. Una vez que conocemos la causa de tan basta destrucción, los sucesos muestran una lucha del hombre contra un ser que escapa de toda realidad y que al mismo tiempo la confronta. Cabe destacar que el recurso bien empleado del flashback permitió la omisión de numerosos sin necesidad de comprometer en mayor medida la integridad de la narración, lo cual también se vio apoyado por la introducción del reportero.

El orden secuencial de los diversos sucesos en el relato de ciencia ficción puede prescindir de la clásica estructura lineal 1-2-3 como es el caso de *Godzilla* donde parece corresponder a una 2-1-3. Esta estructura no es fortuita ya que permite acentuar el efecto dramático al desconocer las posibles causas y llegar a ellas mediante supuestos que bien pueden ser comparables con el método científico más elemental de deducción. Es precisamente esta forma en la que se desarrolla el relato (mediante supuestos) como la ciencia ficción plantea sus argumentos, situación inherente a éste género.

Por su parte en la versión nipona los acontecimientos ocurren de manera más lineal, misma que puede describirse como del tipo 1-2-3, no obstante la historia abre con la destrucción misteriosa de un barco pesquero y es éste incidente es el que desata la restante cadena de reacciones. A diferencia de su contraparte *Gojira* no emplea la técnica del flashback pues su narración es lineal en cierta medida, es decir que a cada acción le corresponde un efecto.

Además de ello el punto central de la narración en la versión original centra la tensión del relato en la amenaza que implica el ataque del monstruo y la amenaza de usar una nueva arma

---

<sup>17</sup> Telotte. El cine de ciencia ficción. Pág. 148.

letal cuyo uso podría causar más daños aún, en este caso el *oxígeno destructor*. En cuanto a éste invento, en ambas versiones resulta la única solución para detener al monstruo, sin embargo el énfasis en éste difiere en cada filme. Por ejemplo en la versión americana parece favorecer en mayor medida el uso científico y militar del arma sin demasiados miramientos al hecho de enfrentar una pérdida masiva de vida, por otra parte la versión original enfatiza el aspecto filosófico que implica el desarrollo científico a favor de la humanidad.

#### 4.5.2 Personajes

Además de la estructura en la narración otra diferencia significativa entre ambas versiones se da por el punto de vista de la misma, lo cual se logra mediante el empleo de personajes. En este rubro los personajes prototípicos en el cine de ficción involucran seres que de alguna manera no corresponden a la realidad aparente. Los protagonistas dentro del género de ciencia ficción tienen un peso importantísimo al representar físicamente los temores de la humanidad. Ya sea mediante monstruos gigantescos, androides o simplemente capacidades sobrehumanas éstos seres obligan, por sus cualidades, a buscar formas novedosas para su representación.

En la versión norteamericana de 1956 el punto de vista de la narración da un giro radical al centrarse en el personaje de Steve Martín, un reconocido periodista que a la vez hace las veces de narrador. Su peso para el desarrollo del relato es tal que finalmente éste queda supeditado al personaje, como es muy común del cine de Hollywood. Ahora bien esta dependencia no es fortuita así como tampoco lo es el hecho de que Steve no comprenda el japonés. Lo que inteligentemente (para su conveniencia) hicieron los productores americanos fue imposibilitar la comprensión del personaje-narrador justificando así cualquier omisión de los sucesos mostrados en la original. Dado el punto de vista de la narración, el personaje de Godzilla pierde gran parte de su simbolismo quedando simplemente como una bestia con poderes que ciertamente nunca se explican a lo largo de toda la película, sin mayor conocimiento de ella el argumento se centra en destruirla sin ningún miramiento. Igualmente el peso del científico Serizawa queda muy lejos de las motivaciones originales de Honda pues si bien su participación resulta indispensable para la aniquilación del monstruo se omite el gran dilema ético al que dicho personaje se enfrenta al usar su nueva arma con ello cuestionando fuertemente el papel de la ciencia para el desarrollo de la humanidad.

La omisión en gran parte fue posible gracias a la introducción de otro personaje, el oficial naval Ogata, quien fungiendo como traductor provee un punto de vista que favorece el uso del artefacto. El papel de Ogata en ese sentido, resume que el temor del científico Serizawa ante la hipotética destrucción de la vida marina en la Bahía de Tokio debe sobreponerse ante la realidad de los hechos, o bien ante la destrucción de la ciudad.

Por otra parte en *Japón bajo el ataque del monstruo*, una vez que es revelada la causa de los ataques se introduce al personaje de Godzilla, que por sus cualidades fantásticas únicamente puede existir dentro de la ciencia ficción. Las capacidades del ser están estrechamente relacionadas con el desarrollo de la narración al ser éstas producto de un experimento nuclear norteamericano el cual cambió el ADN de una bestia prehistórica. En ese sentido el personaje central no es tanto la bestia en si, sino las acciones humanas que provocaron su nacimiento y el cuestionamiento a éstas que constantemente se hace.

En esta cinta Godzilla desencadena el progreso de la narración, sin embargo no es posible señalar que sea éste quien determine el punto de vista como se esperaría en el estilo clásico de Hollywood. Quizás otro personaje mucho más relevante en términos del relato es el científico

Serizawa quien desarrolla la única arma capaz de detener al monstruo sin embargo usarla conlleva consecuencias fatales. Este personaje está mucho más apegado al relato científico al representar directamente el papel de la ciencia y su papel dual en la sociedad moderna. En tal sentido el profesor Serizawa cobra dentro de la narración un peso extraordinario no obstante el punto de vista jamás es tocado a partir de éste sino más bien mediante su presencia se aporta un fuerte dilema ético y moral.

Es posible observar a los personajes en Godzilla como típicos del género de ciencia ficción, especialmente al científico y al monstruo mismos que como anteriormente se dijo son representaciones de temores colectivos de una sociedad determinada y en éste caso el gigantesco reptil es la manifestación física del miedo japonés ante el holocausto nuclear provocado por los ataques de Hiroshima y Nagasaki. De la misma manera es posible observar un fuerte cuestionamiento al papel de la ciencia representado en el personaje del Dr. Serizawa quien figura como la única salvación de la raza humana pero también sugiere su destrucción.

Finalmente referente al personaje dentro del género de ciencia ficción es posible afirmar que éste supone un planteamiento dicotómico sobre alguna cuestión científica y los principios de una sociedad, mismo que son cuestionados. Sobre el papel del científico en la cinta, Justin Bowyer señala que Honda buscó un doble objetivo al hacer de un film de entretenimiento un vehículo de conceptualización moral y ética, siendo ésta cualidad la principal diferencia respecto a su contraparte americana en donde el énfasis recae meramente en aspectos superficiales convirtiendo a la cinta en una genérica historia de monstruos. Igualmente, señala el autor, que la escena del filme en la que se muestra al Dr. Serizawa cuestionándose seriamente sobre la validez del invento resulta de capital importancia como alegoría antinuclear propuesta por Honda. Jerome F. Shapiro en *Atomic Bomb Cinema* dice que “de acuerdo al Sr. Honda en la entrevista que realicé en 1990, la pérdida de un ojo de Serizawa (el científico) simbolizaba, por lo menos para la audiencia japonesa de 1950, un emblema o estigma de la experiencia y sufrimiento vividos durante la guerra”<sup>18</sup>.

Otro personaje muy representativo en la obra de Honda es el papel de la milicia el cual bien puede representar junto con Godzilla el antagonico al ser la principal razón por la cual el Dr. Serizawa se niegue a dar conocimiento de su invento. Los militares son un elemento fundamental y muy recurrente en la ciencia ficción pero sobre todo para la cinta pues aquí representan la última esperanza de vida ante el ataque del saurio. Es justamente la derrota del ejército la que orilla a los personajes a buscar una solución en la ciencia con lo que de esta forma la cinta enfatiza a la vez que cuestiona el papel de la investigación científica dentro de la sociedad.

---

<sup>18</sup> Jerome F. Shapiro en *Atomic Bomb Cinema: The Apocalyptic Imagination on Film*. Pág 273.



Akihiko Hirata en el papel del científico Serizawa durante la despedida del barco que se propone acabar con Godzilla. Las gafas oscuras ocultan la lesión en su rostro y ojo.



El papel de Steve Martin reportero para *Internacional World News* fue insertado en la versión estadounidense de 1956 y fue interpretado por Raymond Burr.



Escena agregada para la versión de Godzilla *Rey de los monstruos*. Los insertos del reportero Steve Martin se limitaron a primeros planos evitando rodar nuevamente las escenas complicadas donde el monstruo interactuaba de alguna manera con multitudes.

Hasta aquí se han expuesto las principales características de los diferentes personajes en ambas versiones así como su papel dentro de la narración y su relación simbólica. A continuación toca el turno de otro elemento importante que conforma el estilo propio de la ciencia ficción.

### 4.5.3 Vestuario

Antes de comenzar con la descripción de éste elemento, resulta necesario aclarar que especialmente para el género de ciencia ficción el atuendo de cada personaje conlleva una gran importancia. Su importancia es tal que incluso juega un papel protagónico en subgéneros como el cyberpunk donde es necesario recalcar la condición marginada de sus protagonistas.

En *Godzilla*, el vestuario así como la iluminación en la cinta sugieren una experiencia de la realidad tangible al ser simples y corresponder con los estereotipos de los años cincuenta. Esta franca correspondencia con la realidad tangible del espectador permite al relato la apariencia de realidad lo que provoca por un lado confort y seguridad al receptor mientras que por el otro, acentúa el choque con la amenaza desconocida. Destaca dentro del valor simbólico del vestuario en la cinta la bata blanca del Dr. Serizawa así como la muy constante presencia de elementos militares. En ambos casos la ropa distingue a cada personaje al mismo tiempo que lo dota de cualidades y capacidades plenamente reconocidas y ubicadas dentro de la sociedad, con lo que de cierta manera es posible afirmar que expresa abiertamente una descripción de la vida y personalidad del protagonista.

Para el caso del periodista Steeve Martin, lo vemos siempre vestido de traje oscuro lo que supone siempre una formalidad de su parte y brinda seguridad y confianza en él, lo cual sin duda refuerza su punto de vista, en materia de la narración, evitando en el espectador cualquier cuestionamiento sobre la veracidad de su narración.

Igualmente importante como lo es el vestuario se encuentran las herramientas cuya trascendencia para el desarrollo del relato es fundamental. En *Godzilla el oxígeno destructor*, invento creado por el científico Serizawa tiene un peso fundamental para la solución de la historia al mismo tiempo que simboliza el papel dual de la ciencia en la sociedad.

Dentro de la ciencia ficción el empleo de artefactos ya sean inventos representativos de enormes avances en la ciencia y tecnología o bien objetos con cualidades mágicas y poco ordinarios son indispensables pues su narración requiere de éstos para avanzar. En este caso el artefacto creado por Serizawa constituye el paradigma al que se enfrenta la ciencia, por un lado capaz de salvar a la humanidad pero al mismo tiempo acabar con cualquier forma de vida. Este planteamiento es sin duda la máxima cualidad del relato fanta-científico. Como es posible observar el uso de objetos con cualidades específicas es un elemento propio de éste género y difícilmente puede separarse por lo que el uso del vestuario así como de los *props* son elementos que gozan de mucho peso en este tipo de relatos.

Otro aspecto constituyente del estilo en el género de ciencia ficción es la iluminación que en muchos casos al igual que el vestuario otorgan ese carácter fantástico al relato. En ambas versiones de las cintas analizadas, la iluminación es de tres puntos con lo que se pretende lograr una supuesta apariencia lo más cercana a la realidad posible, especialmente en las escenas de destrucción de miniaturas. Cabe destacar que justamente en éstas resulta importantísimo el aspecto lumínico a fin de brindar profundidad a las maquetas así como incrementar el realismo.

Es posible apreciar en la fotografía el empleo de iluminación senital mediante spots de tal forma que la luz semejara a la luz dura o fuerte propia del sol. En éste caso bien puede decirse que Tsuburaya empleo dos diferentes tipos de iluminación, una para las maquetas con sombras mucho más acentuadas y otra para las escenas con actores en las que resultaba necesario matar sombras y definir mucho más los contornos, principalmente en rostros.



Nótese el realismo en las maquetas y el monstruo debido a la iluminación dura empleada. Resaltan en gran medida los bordes y relieves de cada objeto así como del disfraz de Godzilla lo que además de resaltar el volumen de cada objeto también exalta el realismo en los mismos.



Toca el turno de un elemento crucial para la definición del estilo en la ciencia ficción, los efectos especiales.

Aquí éstos son fundamentales para que el relato progrese al mismo tiempo que aportan el elemento principal de la cinta, la destrucción provocada por un enorme reptil radioactivo. Los efectos especiales empleados en *Godzilla, Japón bajo el ataque del monstruo*, constaron en su mayoría de miniaturas muy similares a las empleadas en *King Kong*, con la excepción de que el personaje de Godzilla era un disfraz y no un modelo a escala animado mediante stop-motion. Esta decisión por emplear disfraces y no la animación cuadro por cuadro se debió que los primeros otorgaban mayor naturalidad y rapidez de movimientos lo que repercutía en un mayor realismo, por el lado contrario el mayor problema que esta técnica implicaba era la dificultad para adaptar la forma de los disfraces a la de las personas en su interior. Lo anterior explica claramente la forma bípeda de Godzilla así como sus movimientos mucho mas apegados a los de un mamífero que propios de un reptil.

Igualmente todo lo relacionado con efectos especiales fue grabado en un set o foro diferente al que se rodaron las escenas con los actores lo cual implicó un mayor control sobre los movimientos de éstos a fin de que correspondiesen con las acciones posteriormente añadidas. Este sistema, muy semejante al de Kong, implicó grabar por separado las escenas donde se interactuaba con Godzilla para posteriormente insertar las del monstruo, el principal problema de ello era controlar con suma precisión la altura de la mirada de los actores así como que sus gestos fueran los adecuados. Esto mismo aplica perfectamente para la versión estadounidense en la cual simplemente se añadieron escenas con el reportero Steeve Martin cuidando que su mirada y gestos correspondieran. En materia de efectos especiales la versión occidental no tuvo aportación alguna pues simplemente se limitó a eliminar y añadir escenas de personajes sin tocar las de mayor complejidad en materia de efectos especiales.

Es posible afirmar que la importancia de los efectos especiales radica en su poder sobre la forma y en como, mediante ellos permite contraponer la realidad del relato a la realidad física. Dado que la característica principal del relato propio del cine de ciencia ficción es contraponer la realidad externa, resulta obligatorio recurrir a los efectos especiales o bien visuales a fin de que sea posible desarrollar los diversos sucesos de la narración.

Hasta aquí creo pertinente concluir el análisis descriptivo de la cinta *Godzilla* considerando que lo hasta ahora expuesto es suficiente para permitir la realización del cortometraje teniendo como base esta guía teórica sobre las cintas. A continuación anexo un compendio de imágenes mismas que serán de utilidad para definir el tratamiento visual pretendido en el cortometraje.



Escena añadida para la versión americana.



Titulo de la versión americana. Este tipo de caracteres era muy recurrente en cintas de terror.



## CAPITULO 5. CARPETA DE PRODUCCIÓN DE KING GODZILLA

Todo proyecto audiovisual por complejo o sencillo que sea requiere forzosamente de una meticulosa planeación desde el momento mismo en que fue concebido como mera idea hasta la afinación de detalles en las salas de edición así como los medios y el público al que será exhibido. Por ello el presente capítulo corresponde la elaboración de la carpeta de producción del cortometraje *King Godzilla* siendo ésta de capital importancia para la culminación del cortometraje así como para la profesionalización del trabajo como productor-realizador.

Esta carpeta contiene cuáles y cuántos recursos se necesitan para hacerlo; y quiénes participan en su capitalización, desarrollo, preparación, producción, postproducción, comercialización y distribución.

De ésta forma se pretende crear una herramienta de planeación que permita visualizar los pormenores de la realización del cortometraje pero que a su vez también facilite la obtención de recursos económicos ante posibles inversionistas, acreedores, mecenas o bien interesados diversos permitiéndoles a éstos conocer de qué forma serán empleados sus apoyos.

Es importante señalar que si bien existen organismos oficiales como IMCINE o bien diferentes televisoras como Televisa, TVAzteca, DGTVE (Dirección General de Televisión Educativa) entre otras, no existe un único formato ni plantilla para la elaboración de la carpeta de producción, ello por un lado permite que el productor o realizador (según sea el caso) tengan total libertad en cuanto a su redacción pero por otro dificulta la estandarización del mismo. Esto implica la existencia de múltiples formatos delimitados en parte por las características propias del proyecto así como por las preferencias de cada institución. En este caso y dado que el proyecto a realizar es un cortometraje parece la mejor opción el apegarse a los estándares sugeridos por IMCINE en cuanto a los datos contenidos en la carpeta de producción.

¿Por qué apegarse a lo estipulado por dicho organismo? La respuesta es sencilla tomando en cuenta las características intrínsecas del proyecto. Al constituirse como cortometraje es más probable que sea finalmente un organismo con éste quien pudiera apoyar económicamente el proyecto más que una televisora por ejemplo. Aquí es importante hacer un pausa para recapacitar qué cualidades tiene el género cortometraje que permiten que un organismo como IMCINE se interese en el.

En su sitio web éste organismo define que:

El cortometraje es una actividad del quehacer cinematográfico, una obra con carácter y lenguaje propios que merece su tratamiento particular, ya que es una pieza fundamental de expresión cinematográfica explorando la posibilidad de ser un medio a través del cual nuevos y experimentados cineastas tengan acceso a la práctica profesional, mediante el desarrollo de proyectos filmicos tanto de ficción como de animación.

El cortometraje es también una herramienta de comunicación que requiere un amplio manejo de procedimientos técnicos y artísticos, una rigurosa exigencia profesional y una evolución narrativa constante.<sup>1</sup>

Expuesto lo anterior resulta evidente porque seguir los lineamientos expuestos por IMCINE al ser una institución que apoya directamente éste tipo de proyectos a diferencias de televisoras. Ampliando un poco lo ya expuesto sobre los cortometrajes y a fin de justificar mi predilección por este formato para el proyecto de King Godzilla y no, por ejemplo, por el documental considero que el cortometraje permite mayor libertad en cuanto a la experimentación de múltiples técnicas además de otorgar mayor versatilidad de la parte narrativa. En este sentido y a fin de justificar la investigación realizada en los anteriores capítulos en materia de estilos narrativos resulta congruente dotar al cortometraje King Godzilla con características estilísticas que comprueben la veracidad de

---

<sup>1</sup> <http://www.imcine.gob.mx/PRODUCCION/CORTO/HTML/CORTOMETRAJES.HTML> 2/03/2009

lo enunciado. En otras palabras hacer del ejercicio un referente directo a través de la narrativa, propuesta visual, montaje y diseño sonoro de ambas películas a las que homenajea.

Otra razón por la que considero más viable la realización de un cortometraje frente a otros posibles formatos como pudieran ser un largometraje o bien un documental es además de las obvias implicaciones en materia económica que conlleva el primero, por la mayor amplitud en materia de canales para su exhibición. En este sentido afortunadamente hoy en día existen bastantes circuitos y festivales para la exhibición de cortometrajes lo que a diferencia de documental, garantiza en mayor medida llegar a un mucho más amplio rango de espectadores.<sup>2</sup>

Por otra parte las libertades expresivas son mayores que las ofrecidas por el género documental lo que justifica y permite un mayor uso de efectos especiales a fin de hacer que la narración avance de forma muy similar a como los filmes homenajeados lo hacen. No obstante tales libertades que son principalmente frente a las exigencias de producción, duración y tramas no eximen de la necesidad de jugar con los diferentes elementos narrativos disponibles, como lo señala Lola Fernández en *Objetivo corto* al expresar que para el cortometraje es necesario mostrar la acción desencadenante cuanto antes buscando siempre acrecentar el conflicto entre protagonista y antagonista provocando así mayor interés en el espectador. Al respecto cabe recordar lo expuesto en los capítulos 3 y 4 principalmente sobre la forma en que el estilo narrativo se apoya además de la sucesión de acciones en otros factores como son la iluminación, escenografía y en gran medida en los efectos especiales. En ambas cintas éstos resultan evidentes y sólo mediante ellos la historia avanza, situación que será similar en el cortometraje para lo cual el noventa por ciento de los planos implicará algún efecto ya sea óptico o bien físico.

Además de los efectos especiales resulta útil agregar que el cortometraje por realizar pretende recurrir al empleo de recursos comúnmente utilizados en las películas de King Kong y Godzilla por lo que en materia de recursos técnicos compartirá iluminación de 3 puntos, montaje de continuidad, música cinematográfica, encuadres centrados así como convenciones para elipsis como fundidos los cuales serán igualmente plasmados en la carpeta de producción con mayor detalle.

A modo de conclusión de este prólogo al apartado correspondiente a la elaboración de la carpeta de producción es justo señalar la importancia de dicho documento para el diseño de cualquier producto audiovisual pues finalmente será este el que determine el valor total de la producción así como su validez en términos de comunicación.

El presente proyecto corresponde a la realización del cortometraje animado *King Godzilla* el cual pretende ser un homenaje a dos filmes que dejaron huella en la cinematografía mundial, *King Kong* y *Godzilla*.

El cortometraje pretende mediante el uso de fotografía truqueada, empleo de animación clásica (stop-motion) y una imagen monocromática recrear la atmósfera de aquellas cintas a las que homenajea.

Como se mencionó en el primer capítulo, la producción se conforma de tres etapas a fin de dar origen al producto final, en este caso cualquier medio audiovisual. Tales etapas son la pre-producción, producción y post-producción. En este sentido la carpeta de producción se ubica dentro de la primera fase en la realización de cualquier producto audiovisual por lo que su importancia es fundamental. A continuación se exponen una serie de definiciones que me parece acertado exponer antes de anexar la carpeta de producción.

---

<sup>2</sup> Sobre mayor especificidad en cuanto al público meta ver la parte sobre el plan de distribución más adelante en el presente capítulo.

## 5.1 VISIÓN DE KING GODZILLA

La primera vez que vi King Kong la primigenia y sin igual en pantalla grande quedé fascinado, no sólo por la época en la que fue hecha (1933) sino también por la calidad y cantidad de efectos empleados. Posteriormente recapacite sobre la tremenda repercusión que ésta película tuvo para posteriores secuelas y sobre todo para la creación, dos décadas después del segundo más famoso monstruo que ha dado la cinematografía, Godzilla.

Fue así que embujado por esa sensación inigualable de viajar en el tiempo que da la visión monocromática reforzada por una aparente inocencia en materia de efectos visuales apoyados en métodos mecánicos y no digitales que decidí realizar el cortometraje King Godzilla.

Intentar recrear las atmósferas del corto implicó el conocimiento profundo de los diversos elementos estilísticos constitutivos de ambas cintas mismos que pese a su distancia temporal se encuentran transformados pero no por ello eliminados.

Valiéndose de los múltiples recursos cinematográficos propios del cine clásico pero sobre todo mediante el empleo de numerosos efectos especiales es que KING GODZILLA surge cual reestreno de ambas cintas trayendo con su estética retro esa sensación de estar mirando al pasado desde el presente, visión que por sí misma es tan onírica como lo fueron ambas cintas homenajeadas en el cortometraje.

La sensación de poder ver hacia atrás en el tiempo será a final de cuentas tan atractiva para el espectador como el corto mismo, el empleo del soundtrack original agregará un plus no sólo por su calidad sino por su vigencia.

Actualmente existen muchos remakes de infinidad de películas pero son pocos los intentos por rehacer mediante una visión que parte de lo viejo un producto catalogado como nuevo, ese es el merito del cortometraje KING GODZILLA y a su vez el reto que debe cumplir.

## 5.2 FORTALEZAS DEL CORTOMETRAJE

ORÍGENES: King Kong y Godzilla son personajes ampliamente conocidos gracias a los múltiples remakes, ambos son considerados íconos de la cinematografía mundial.

ACTUALMENTE: Son pocas o nulas las realizaciones que mezclen la animación stop-motion y la actuación en vivo.

PÚBLICO META: Jóvenes interesados en animación o cine en general. Personas mayores de 40 o más años con un referente directo de las múltiples cintas protagonizadas por King Kong o Godzilla.

ESTÍLO VISUAL: Mediante el uso adecuado de un lenguaje cinematográfico se recreará una estética retro atractiva tanto para espectadores como para artistas plásticos. El alto contenido de efectos especiales hará al corto más atractivo para el espectador.

AUDIO: El audio estará basado en extractos tomados de la cinta original (Inglés) además de un tratamiento especial para simular los empleados en pasadas décadas.

STOP-MOTION: Esta técnica es llamativa por sí misma además de aportar al corto tonos cómicos que el espectador disfrutará.

### 5.3 PROPUESTA VISUAL DE KING GODZILLA

El cortometraje hace alusión directa a dos películas, una perteneciente a finales de la etapa muda del cine y la otra a los años dorados de la ciencia ficción y los grandes estudios. Ambas comparten la visión monocromática por lo que forzosamente King Godzilla habrá de procurar esta estética vieja mediante el uso de fotografía en blanco y negro con marcados contrastes.

Aquí resultara útil lo expuesto en los capítulos tres y cuatro en cuanto a la estética visual de cada cinta por ello la fotografía buscara a través de una iluminación de tres puntos crear la sensación de profundidad además de procurar una composición centrada y equilibrada en la composición del encuadre donde el horizonte del mismo permanezca, en la mayoría de las veces, horizontal con respecto al espectador. De la misma forma será necesario recurrir a dos tipos de iluminación simultáneos toda vez que cada plano tendrá como fondo pantalla azul la cual permitirá en postproducción mezclar la toma con sus respectivos escenarios previamente seleccionados. Es importante destacar que el emplazamiento de la cámara quedará entonces definido según la perspectiva mostrada por el fondo previamente escogido.

Otro punto importante dentro de la fotografía del corto es que la posición de la cámara permanecerá estática siempre, ello en franca alusión al estilo más común empleado en la época del cine silente pero también para facilitar los trabajos de edición y postproducción. Por su parte la cámara mostrará el punto de vista del narrador y salvo un par de veces, jugará con el punto de vista del personaje, lo que se verá reflejado en el mayor número de planos abiertos en comparación con planos cerrados. Esto principalmente en la escena donde Godzilla aplasta a un hombre y en la que sujeta a la chica en su mano, ambas escenas de mucho mayor énfasis narrativo.

Sobre la animación del personaje de Godzilla, esta será stop-motion lo que implica múltiples tomas del modelo. Dada la complejidad pero sobre todo lentitud de ésta técnica se recurrirá a ocho tomas por segundo lo que no sólo permitirá ahorrar tiempo sino que también dará como resultado movimientos irregulares recreando así los brincos comunes en las películas mudas.

### 5.4 PROPUESTA DE MONTAJE.

A fin de semejar el estilo narrativo de las cintas *King Kong* y *Godzilla Rey de los monstruos* queda sentado el empleo de un montaje por continuidad o bien montaje rítmico donde el contenido el encuadre determine la longitud de los fragmentos así como de las secuencias. Esto permitirá la sensación al espectador de naturalidad y una temporalidad lineal acorde al desarrollo de las acciones las cuales a su vez estarán delimitadas por los personajes, en este caso Godzilla.

En ese sentido el montaje deberá representar el punto de vista del narrador y no el del personaje en gran parte del cortometraje lo que brindará la sensación al espectador de ser un testigo omnipresente durante toda la narración.

Como parte estructurante de la narrativa espacio-temporal el montaje buscará hacer de las acciones un flujo continuo sin elipsis temporales, buscando la correspondencia entre los planos de acuerdo a líneas de movimiento de los personajes o bien limitados por el eje de acción. Dado que lo que se pretende es crear una progresión continua de la acción narrativa los cortes serán en su gran mayoría directos, es decir sin disolvencias apeándose con ello a las convenciones de montaje generalmente empleadas en ambas películas siendo:

- El uso de corte directo como cambio natural entre un plano y otro guiado por la continuidad de movimientos dentro del encuadre.
- Y el empleo de de fundidos y disolvencias para representar elipsis temporales o bien como final de una secuencia.

Mediante éstos recursos se pretende hacer un montaje narrativo<sup>3</sup> el cual pretende reunir planos o secuencias narrativas de forma lógica y a su vez cronológica obligando al orden de las acciones y planos a mostrarse en una secuencia de tipo causa efecto lineal, A, B, C. sobre este sentido parafraseo a J. P. Chartier cuando señala que éste tipo de montaje corresponde a la percepción corriente por sucesivos movimientos de atención de esta forma un montaje bien hecho las sucesión de los planos pasa inadvertida porque corresponde a movimientos normales de la atención y elabora para el espectador una representación de conjunto que da la impresión de percepción real.

En cuanto al ritmo del montaje éste será promedio teniendo en cuenta las acciones del encuadre otorgando un tiempo máximo de 4 a 5 segundos y mínimo de 2 segundos para cada plano. Es posible considerar dadas las anteriores cifras un montaje relativamente veloz lo que permitirá brindar la sensación de alerta y reforzar las acciones narrativas pero sin forzar al espectador a una lectura mucho más rápida a la que está acostumbrado.

Otro punto que no debe pasarse por alto es el elevado número de efectos especiales que conlleva el cortometraje representando éstos el cien por ciento de la totalidad de planos-escenas. En este sentido el montaje no sólo queda supeditado a la posición de la cámara sino que influye de forma directa sobre ésta. De esta manera queda configurado el montaje espacial a través de la regla de los 180 grados la cual señala que cualquier posición de la cámara en un semicírculo frontal al eje de acción orienta al espectador. Tal orientación estará basada por la sucesión de planos-contraplanos mismos que alternan extremos de la línea de visión, principio que es aplicable para cualquier objeto dentro del encuadre que esté ubicado en extremos opuestos al eje de acción o línea central.

En materia de efectos especiales el corto buscará crear composiciones partiendo de tomas de los personajes en pantalla azul las cuales serán insertadas sobre los fondos (imágenes estáticas). Posteriormente se aplicará a la composición obtenida un efecto de desaturación lográndose así imágenes monocromáticas. Aunado a ello se agregará un filtro de grano y ruido lo que permitirá que la imagen semeje en gran medida a las obtenidas por una película de 8mm o 16mm propios de la época muda del cine.

---

<sup>3</sup> Marcel Martin en *El lenguaje del cine* hace dos grandes distinciones entre diversos tipos de montaje que son el narrativo y el expresivo. Sobre el primero señala que este constituye el más sencillo e inmediato tipo de montaje que desde el punto de vista dramático permite que progrese la acción mientras que desde el punto de vista psicológico facilita al espectador la comprensión del drama.

## 5.5 PROPUESTA SONORA

El diseño sonoro del cortometraje involucrará el uso de un elevado número de efectos destinados a la creación de los diferentes espacios sonoros. Cada uno de ellos estará estrechamente ligado al encuadre sin embargo no se limitará a éste sino que trabajará en el tratamiento espacial del supercampo. En ese sentido el principal reto del diseño sonoro será crear la sensación auditiva de estar en una ciudad que esta siendo atacada por Godzilla, para ello será necesario recurrir al uso de bibliotecas sonoras y mezclar ruido de autos, gente corriendo y gritando con terror, pisadas del monstruo, sirenas de ambulancias, disparos, entre otros.

Otro aspecto importante será el empleo de la música original de la cinta Godzilla Rey de los monstruos, ello con el fin de apelar a la memoria auditiva de los espectadores quienes considero reforzarán su percepción del corto como homenaje a tal cinta.

Para la mezcla será necesario utilizar un programa que permita mezclar un número indefinido de canales así como su respectiva panoramización a fin de obtener una mezcla estereofónica. Igualmente se recurrirá al uso de filtros que permitan igualar el ruido del audio original a fin de igualarlos pero también buscando llevar esa estética retro al plano sonoro.

En este apartado me gustaría agregar lo expuesto por Staiger y Thompson respecto al uso del sonido diegético<sup>4</sup> permitiendo la duración perceptual que junto con el montaje permite recrear la continuidad temporal. Dicho lo anterior resulta muy común que un corte este motivado por un sonido en off. Por otra parte el uso de música diegética también es una forma de mantener la continuidad.

Sentado lo anterior no puede menospreciarse ni mucho menos descuidarse la parte sonora del cortometraje, en este sentido cada plano sonoro habrá de corresponder a su equivalente visual para la configuración total del espacio sonoro. En el tratamiento visual se describió el uso mayoritario de planos abiertos lo cual afecta directamente la banda sonora al estar supeditada al encuadre lo cual repercute en la necesidad de crear planos sonoros abiertos y extensos que como se mencionó anteriormente trabajen la percepción del espectador en el supercampo. Para lograr una sensación espacial cada sonido se valdrá del formato estéreo lo que permitirá continuar las acciones del encuadre más allá de los límites, de ésta forma será posible escuchar el sonido de las sirenas viniendo de la izquierda unos segundos antes de que veamos en pantalla la patrulla que los origina misma que saldrá del cuadro por la derecha y teniendo como único referente de su movilidad el sonido que ahora escucharemos del lado derecho.

De esta forma el cortometraje empleará el elemento sonoro para mantener una continuidad no sólo espacial-temporal sino también para dar unidad y congruencia a la narrativa permitiendo de igual manera que el montaje haría mediante el uso de una disolvencia hacer suaves elipsis.

---

<sup>4</sup> La música diegética es aquella que proviene de fuentes naturales que el espectador puede reconocer físicamente en la película que está viendo. Por ende la no diegética será aquella cuya fuente no es reconocida por el espectador dentro del encuadre. Esta también puede considerarse como música incidental.

## RESUMEN PRESUPUESTO

Director: \_\_\_\_\_

Producido por: \_\_\_\_\_

Guión: \_\_\_\_\_

Productor Ejecutivo: \_\_\_\_\_

Formato: \_\_\_\_\_

Locaciones: \_\_\_\_\_

Período de filmación: \_\_\_\_\_

cuenta	PREPRODUCCIÓN	Total
1000	Desarrollo	2,800
1100	Guión y Derechos	550
1200	Producción	5,500
1300	Dirección	6,000
1400	Talento o Reparto	660
<b>TOTAL ARRIBA DE LA LÍNEA</b>		<b>15,510</b>
2000	Atmósfera (Extras y Stunts)	1,750
2100	Equipo de Producción	700
2200	Arte	3,700
2300	Personal de Cámara	700
2400	Equipo de Filmación (Camara)	3,500
3000	Sonido y Equipo	-
3100	Eléctrico y Tramoya	400
3200	Equipo de Filmación (Electrico y Tramoya)	-
3300	Vestuario	1,000
3400	Maquillaje y Peinados	400
3500	Efectos Especiales	1,000
3600	Vehículos de Acción	-
3700	Locaciones	27,000
3800	Hospedaje, Viajes y Viáticos del Personal	-
3900	Animales	-
4000	Operaciones en el Set	-
4100	Transportación	750
4200	Materiales de Rodaje	-
4300	Making Off	-
4400	Pruebas	-
4500	Laboratorio para Rank y Telecine	-
4600	Segunda Unidad	-
<b>TOTAL PRODUCCIÓN</b>		<b>40,900</b>
5000	Edición	2,910
5100	Postproducción sonido	-
5200	Música	5,000
5300	Títulos	-
5400	Ópticos	600
5500	Lab postproducción	-
5600	Hospedajes y viajes post	-
<b>TOTAL POST PRODUCCIÓN</b>		<b>8,510</b>
6000	Costos Legales	-
6100	Auditoria	-
6200	Varios	-
7000	Seguros	-
8000	Gastos de Administración y Contingencias	3,246
<b>TOTAL OTROS GASTOS</b>		<b>3,246</b>
<b>TOTAL ARRIBA DE LA LÍNEA</b>		<b>15,510</b>
<b>TOTAL PRODUCCIÓN</b>		<b>40,900</b>
<b>TOTAL POSTPRODUCCIÓN</b>		<b>8,510</b>
<b>TOTAL OTROS</b>		<b>3,246</b>
<b>GRAN TOTAL</b>		<b>68,166</b>



Derechos y <i>copy right</i> :	LOGIA PICTURES 2007
Selección de <i>casting</i> :	Ivanov Marmolejo Flores
Locaciones:	Escuela Nacional de Artes Plásticas, Universidad Nacional Autónoma de México.
Estudio o foro:	Escuela Nacional de Artes Plásticas
Temas musicales:	Película de Godzilla 1954, de I. Honda, compuesta por A. Ifikube
Agradecimientos:	Prof. Nezahualcoytl Galván Robles, Francisco León Martínez por sus observaciones. A Elsa J. Flores e Iván Marmolejo, a Eduardo Nieto (Lalo Godzuki), Jaime A. Medina, Estefanía Villalba y Facultad de Arquitectura de la UNAM.

### 5.7.1 Staff de producción

Productor:	Ivanov Marmolejo Flores
Realizador:	Ivanov Marmolejo Flores
Asistencia de producción:	Mónica Reyes Olvera
Dirección escénica:	Mónica Reyes Olvera
Continuista:	Pamela Escamilla Menchaca, Mónica Reyes Olvera e Ivanov Marmolejo Flores.

### 5.7.2 Staff técnico

	<b>ESTUDIO</b>	<b>LOCACIÓN</b>
Jefe de camarógrafos 1:	Ivanov Marmolejo	Ivanov Marmolejo
Camarógrafo 2:	Mónica Reyes Olvera	Mónica Reyes Olvera
Director de iluminación:	Francisco León Martínez	Francisco León Martínez
Asistente de iluminación:	Mónica Reyes O	Mónica Reyes O

### 5.7.3 Reparto

Estelares:	Godzilla (muñeco)
Co-estelares:	Paulina Villavicencio
Primera parte:	
Segunda parte:	
Dobles:	1 (uno)
Extras:	10 (diez)
Voz off:	Audio original de la película Godzilla (1956)
Animador 1:	Mónica Reyes Olvera.
Animador 2:	Pamela Escamilla Menchaca
Animador 3:	Ivanov Marmolejo
Música original:	De la película Godzilla Rey de los monstruos de 1956.

#### 5.7.4 Arte y diseño

Animación:	Animador 1: Mónica Reyes Olvera. Animador 2: Pamela Escamilla Menchaca Animador 3: Ivanov Marmolejo Flores
Musicalizador:	Tema original de la película. CRESTOMATIA
Escenógrafo:	Mónica Reyes Olvera, Estefanía Villalba.
Storyboard:	Mónica Reyes
Utilería:	Jaime A. Medina
Atrezzo:	Mónica Reyes Olvera.
Efectos especiales:	Nezahualcoytl Galván Robles (supervisión) Mónica Reyes, Pamela Escamilla e Ivanov Marmolejo
Efectos visuales	Ivanov Marmolejo
Maquillaje:	Paulina Villavicencio.

#### 5.7.5 Apoyo logístico

Transporte:	
Servicio de comedor:	NA (No Aplica)
Enlace administrativo:	Nezahualcoytl Galván Robles (materiales)
Imprevistos:	NA
Viáticos:	NA
Videoteca:	NA
Electricista:	Francisco León Martínez
Planta de energía eléctrica:	NA

### 5.8 ARGUMENTO:

Una ciudad (aparentemente Tokio) es arrasada por Godzilla quien destruye todo a su paso, las fuerzas policíacas y de seguridad no son capaces de detener el avance de tan grande amenaza y mientras sus intentos por destruirlo fracasan el temible monstruo continúa extendiendo su rastro de destrucción y muerte. En determinado momento la bestia parece perseguir a una mujer quien pese a sus exagerados ademanes de histeria es fácilmente capturada por el siniestro Godzilla. Todo indica que una relación afectiva entre el colosal lagarto y la indefensa chica esta por comenzar pero sorpresivamente la mujer es arrojada al frío y duro concreto, recordando con ello que los mamíferos y los reptiles no son dignos de mezclarse.

Godzilla continua demoliendo edificios al tiempo que cada vez son mas las fuerzas armadas que intentan inútilmente detenerlo, todo parece perdido pues ninguna arma provoca en el reptil herida de consideración, de pronto y como si de una pesadilla que llega a su fin se tratara, caemos en cuenta de que tan terribles acontecimientos tan solo eran imágenes proyectadas sobre una vieja pantalla. Parecemos respirar un instante aliviados al saber que el monstruo no existe cuando sorpresivamente éste reaparece y sale de la película para continuar con lo que mejor saber hacer, destruir.

**5.9 KING GODZILLA**  
(Guión literario)

FADE IN.

1. EXT. DIA. CIUDAD DE TOKIO.

Vemos una imponente ciudad totalmente en ruinas como si hubiera sido bombardeada y aun fueran visibles los estragos del fatal ataque.

INSERT AUDIO.

**Narrador (VO):**

TOMAR LA PARTE DE LA PELÍCULA DE GODZILLA DONDE STEVE  
MARTÍN NARRA EL ATAQUE A LA CIUDAD DE TOKIO.

2. EXT. DIA. CIUDAD DE TOKIO.

Vemos lo alto de unos edificios destruidos y aun humeantes, de entre el humo podemos apreciar varios OVNIs que cruzan la pantalla velozmente.

**Narrador (VO):**

CONTINÚA...

3. EXT. DIA. MAR ABIERTO.

Una embarcación navega tranquilamente siguiendo su curso, de pronto algo comienza a surgir de las profundidades del mar. Godzilla sale lentamente y a su paso golpea y hunde la pequeña embarcación. El monstruo continúa emergiendo del agua, dirigiendo su terrible mirada hacia la gran ciudad.

4. EXT. DIA. PUERTO.

Godzilla sale del agua provocando gran alarma entre la población, los cuerpos de seguridad comienzan a movilizarse.

5. EXT. DIA. CIELO

Vemos a un helicóptero sobrevolar la ciudad con gran velocidad.

6. EXT. DIA. CIUDAD

Godzilla esta en la ciudad, vemos como camina entre los carros apreciando así su enorme tamaño. El monstruo continúa su caminata hasta que lanza extraños rayos a los automóviles que circulan. El ataque del monstruo es constante y provoca gran agitación y caos en la ciudad.

Un grupo nutrido de personas corre despavoridas por entre las calles llenas de humo, entre estas se encuentra una chica rubia vestida con una especie de camisón blanco que tropieza torpemente en medio de la calle. Un joven de gabardina y sombrero nota que la chica ha caído y regresa para levantarla. Godzilla se acerca con gran velocidad.

Con ayuda del joven la chica se levanta y continua su carrera, el joven se dispone a huir cuando su sombrero cae y sin importarle que tenga enfrente al enorme monstruo se dispone a recogerlo.

Godzilla continua avanzado y sin miramientos aplasta al pobre hombre.

7. EXT. DIA. CALLE.

La chica continúa su escape, detrás de ella podemos ver como Godzilla parece seguirla obsesionadamente. Después de correr unos cuantos metros la joven tropieza nuevamente y esta vez Godzilla tan sólo la levanta con una garra.

8. EXT. DIA.

La joven esta atrapada entre las enormes garras de Godzilla, el monstruo parece observar a la chica detenidamente mientras que ésta no para de gritar de modo exagerado. En pocos segundos la mujer se desmaya y Godzilla continúa su camino.

Vemos como el enorme animal sujeta a la indefensa mujer hasta que de pronto ella es arrojada abruptamente al piso. Godzilla continúa caminando sin importarle el destino de la joven.

9. EXT. DIA. CALLE.

La joven yace muerta en el piso con mucha sangre.

10. EXT. DIA. CALLE.

Varios automóviles de la policía se dirigen hacia donde Godzilla se encuentra.

Mientras tanto Godzilla continua con su mortífero paso destruyendo autos y explotando toda clase de edificios. Varios rascacielos son explotados con tremenda fuerza.

Mientras Godzilla arrasa con gran parte de la ciudad varios tanques militares comienzan a atacarlo, no obstante el monstruo no parece ceder. El ataque militar es cada vez mayor pero no surte efecto alguno.

Nada parece detener a Godzilla.

FUNDIDO ENCADENADO A:

11. INT. NOCHE. CINE

Una pareja observa la terrible batalla, de pronto la cabeza de Godzilla aparece a cuadro y esta se acerca cada vez mas, da la apariencia de querer salir de la pantalla.

La pareja observa relajada la proyección hasta que el monstruo sale de la pantalla provocando el terror de los espectadores quienes huyen despavoridos.

FADE OUT.

## 5.10 Breakdown

### Hoja de desglose de escena

Día Ext.- Amarillo Noche Ext.- Verde Día Ext.- Blanco Noche Int.- Azul		Fecha	
Logia Pictures Casa Productora		KING GODZILLA Título de la producción	
1			X
No Escena	Nombre de la secuencia		INT / EXT
Descripción			X
Panorámica de una ciudad en ruinas, el ataque es reciente. La perspectiva es frontal.			DIA/NOCHE
			Porcentaje de la página
REPARTO	DOBLE ESPECIALISTA EXTRA SILENCIO	EXTRAS	
EFECTOS ESPECIALES -VFX de humo (After Effects & Photoshop) modificar digitalmente imagen. -Animar humo y crear apariencia de bombardeo. -Zoom in digital.	ESCENOGRAFIA, UTILERÍA Y ATREZZO Fondo de ciudad en ruinas, o bien tratarla digitalmente. Medidas mínimas de 500 x 500.	VEHICULOS/ ANIMALES	
VESTUARIO ○	MAQUILLAJE/PELUQUERIA*	EFECTOS SONIDO/MUSICA Insertar audio, Voz off de Steve Martin.	

### Breakdown

### Hoja de desglose de escena

Día Ext.- Amarillo Noche Ext.- Verde Día Ext.- Blanco Noche Int.- Azul		Fecha	
Logia Pictures Casa Productora		KING GODZILLA Título de la producción	
2			X
No Escena	Nombre de la secuencia		INT / EXT
Descripción			X
-Panorámica de ciudad de Tokio. -Tres ovnis cruzan velozmente el cuadro.			DIA/NOCHE
			Porcentaje de la página
REPARTO	DOBLE ESPECIALISTA EXTRA SILENCIO	EXTRAS	
EFECTOS ESPECIALES -VFX de humo (After Effects & Photoshop) retocar digitalmente imagen. Animar humo. -Animar imágenes de OVNI digitalmente. Medidas mínimas de 200 x 200.	ESCENOGRAFÍA, UTILERÍA Y ATREZZO -Fondo de ciudad en ruinas, o bien tratarla digitalmente. Medidas mínimas de 500 x 500.	VEHÍCULOS/ ANIMALES -Imágenes de 3 OVNI, de estilo pléyades.	
VESTUARIO ○	MAQUILLAJE/PELUQUERIA*	EFECTOS SONIDO/MUSICA Insertar audio, Voz off de Steve Martin.	

**Breakdown**

**Hoja de desglose de escena**

Día Ext.- Amarillo Noche Ext.- Verde Día Ext.- Blanco Noche Int.- Azul		Fecha	
Logia Pictures		KING GODZILLA	
Casa Productora		Título de la producción	
3			X
No Escena	Nombre de la secuencia		INT / EXT
Descripción			X
Panorámica de mar abierto, con movimiento de agua.			DIA/NOCHE
			Porcentaje de la página
REPARTO Godzilla	DOBLE ESPECIALISTA  EXTRA SILENCIO	EXTRAS	
EFFECTOS ESPECIALES -FX. Efecto de mar logrado mediante una tina o bien contenedor de agua inflable. -Uso de <i>blue screen</i> para crear sensación de horizonte. - <i>Stop-motion</i> emerge Godzilla del mar.	ESCENOGRAFIA, UTILERIA Y ATREZZO -Imagen de min. 500 x 500 de horizonte en el mar. -Modelo a escala de barco. -Imagen de ciudad min. 500 x 500 (panorámica).	VEHICULOS/ ANIMALES Barco pequeño, estilo yate.	
VESTUARIO ○	MAQUILLAJE/PELUQUERIA*	EFFECTOS SONIDO/MUSICA SFX Gruñido de Godzilla	

**Breakdown**

**Hoja de desglose de escena**

Día Ext.- Amarillo Noche Ext.- Verde Día Ext.- Blanco Noche Int.- Azul		Fecha	
Logia Pictures		KING GODZILLA	
Casa Productora		Título de la producción	
4			X
No Escena	Nombre de la secuencia		INT / EXT
Descripción			X
Godzilla sale del agua provocando gran alarma entre la población, los cuerpos de seguridad comienzan a movilizarse.			DIA/NOCHE
			Porcentaje de la página
REPARTO Godzilla	DOBLE ESPECIALISTA  EXTRA SILENCIO	EXTRAS 5 extras (población)	
EFFECTOS ESPECIALES - <i>Stop-motion</i> para Godzilla saliendo del agua. - <i>Blue screen</i> para insertar fondo de ciudad.	ESCENOGRAFIA, UTILERIA Y ATREZZO Fondo de varios edificios o casas. Perspectiva frontal.	VEHICULOS/ ANIMALES - 1 patrulla de policía - 1 camión ejercito - 1 ambulancia	
VESTUARIO ○	MAQUILLAJE/PELUQUERIA*	EFFECTOS SONIDO/MUSICA SFX Gruñido de Godzilla, sirenas, alarma de bombas.	

**Breakdown**

**Hoja de desglose de escena**

Día Ext.- Amarillo Noche Ext.- Verde Día Ext.- Blanco Noche Int.- Azul		Fecha	
Logia Pictures		KING GODZILLA	
Casa Productora		Título de la producción	
5			X
No Escena	Nombre de la secuencia		INT / EXT
Descripción			X
Un helicóptero sobre vuela la ciudad.			DIA/NOCHE
			Porcentaje de la página
REPARTO	DOBLE ESPECIALISTA EXTRA SILENCIO	EXTRAS	
EFFECTOS ESPECIALES -Stop-motion para animar hélices del helicóptero. -Blue screen para insertar fondo de ciudad. -VFX para generar humo del fondo. -Animar digitalmente mov. aeronave.	ESCENOGRAFÍA, UTILERÍA Y ATREZZO Panorámica de edificios o ciudad. En ángulo picado. Medidas min 500 x 500	VEHÍCULOS/ ANIMALES - 1 helicóptero militar.	
VESTUARIO ○	MAQUILLAJE/PELUQUERIA*	EFECTOS SONIDO/MUSICA SFX helicóptero. Música original de la película.	

**Breakdown**

**Hoja de desglose de escena**

Día Ext.- Amarillo Noche Ext.- Verde Día Ext.- Blanco Noche Int.- Azul		Fecha	
Logia Pictures		KING GODZILLA	
Casa Productora		Título de la producción	
6			X
No Escena	Nombre de la secuencia		INT / EXT
Descripción			X
Godzilla esta en la ciudad, camina sobre autos y entre los edificios, lanzando rayos y bolas de fuego.			DIA/NOCHE
			Porcentaje de la página
REPARTO Godzilla Chica rubia Hombre	DOBLE ESPECIALISTA EXTRA SILENCIO	EXTRAS -10 extras (7 hombres 3 mujeres).	
EFFECTOS ESPECIALES -Stop-motion para animar Godzilla. -Blue screen para insertar fondo de ciudad. -VFX rayos y bolas de fuego. -VFX humo. -FX aplasta al hombre	ESCENOGRAFÍA, UTILERÍA Y ATREZZO -Fondos varios. Casas, edificios, calles. Perspectiva frontal. -1 sombrero	VEHÍCULOS/ ANIMALES - 1 camión de redilas - 2 autos viejos estilo 1950	
VESTUARIO ○ -1camisón blanco -1gabardina oscura -Trajes similares a los de la película de 1956. -1 Sombrero para hombre -Vestidos largos para mujeres.	MAQUILLAJE/PELUQUERIA* Cabello estilo 50s y 30s -1 peluca rubia	EFECTOS SONIDO/MUSICA SFX Gruñido de Godzilla, sirenas, alarma de bombas. Grito de gente. Llantas de carro. Carros y tráfico.	

**Breakdown**

**Hoja de desglose de escena**

Día Ext.- Amarillo Noche Ext.- Verde Día Ext.- Blanco Noche Int.- Azul		Fecha	
Logia Pictures Casa Productora		KING GODZILLA Título de la producción	
7			X
No Escena	Nombre de la secuencia		INT / EXT
Descripción	Godzilla persigue a la chica. Posteriormente la alcanza y toma entre sus garras.		X DIA/NOCHE Porcentaje de la página
<b>REPARTO</b> Godzilla Chica rubia	<b>DOBLE ESPECIALISTA</b> EXTRA SILENCIO	<b>EXTRAS</b>	
<b>EFFECTOS ESPECIALES</b> -Stop-motion para animar Godzilla. -Blue screen para insertar fondo de ciudad. -VFX humo.	<b>ESCENOGRAFÍA, UTILERÍA Y ATREZZO</b> -Fondos varios. Casas, calles. Perspectiva frontal y lateral -1 muñeco para doblaje de chica -1 garra tamaño natural -2 edificios	<b>VEHÍCULOS/ ANIMALES</b> - 1 camión de redilas - 2 autos viejos estilo 1950	
<b>VESTUARIO</b> ○ -1camisón blanco	<b>MAQUILLAJE/PELUQUERIA*</b> Ropa para el muñeco -1 peluca rubia	<b>EFFECTOS SONIDO/MUSICA</b> SFX Gruñido de Godzilla, sirenas, alarma de bombas. Música original de la película. Gritos de mujer.	

**Breakdown**

**Hoja de desglose de escena**

Día Ext.- Amarillo Noche Ext.- Verde Día Ext.- Blanco Noche Int.- Azul		Fecha	
Logia Pictures Casa Productora		KING GODZILLA Título de la producción	
8			X
No Escena	Nombre de la secuencia		INT / EXT
Descripción	Muerte de la chica.		X DIA/NOCHE Porcentaje de la página
<b>REPARTO</b> Chica rubia	<b>DOBLE ESPECIALISTA</b> EXTRA SILENCIO	<b>EXTRAS</b>	
<b>EFFECTOS ESPECIALES</b> -FX sangre	<b>ESCENOGRAFÍA, UTILERÍA Y ATREZZO</b>	<b>VEHÍCULOS/ ANIMALES</b>	
<b>VESTUARIO</b> ○ -1camisón blanco	<b>MAQUILLAJE/PELUQUERIA*</b> Ropa para el muñeco -1 peluca rubia - sangre	<b>EFFECTOS SONIDO/MUSICA</b> SFX Gruñido de Godzilla, sirenas, alarma de bombas. Música original de la película.	

Breakdown

Hoja de desglose de escena

Día Ext.- Amarillo Noche Ext.- Verde Día Ext.- Blanco Noche Int.- Azul		Fecha	
Logia Pictures		KING GODZILLA	
Casa Productora		Título de la producción	
9			X
No Escena	Nombre de la secuencia		INT / EXT
Descripción			
<p>Varios automóviles de la policía se dirigen hacia donde Godzilla se encuentra. Mientras tanto Godzilla continua con su mortífero paso destruyendo autos y explotando toda clase de edificios. Varios rascacielos son explotados con tremenda fuerza.</p> <p>Mientras Godzilla arrasa con gran parte de la ciudad varios tanques militares comienzan a atacarlo, no obstante el monstruo no parece ceder. El ataque militar es cada vez mayor pero no surte efecto alguno. Nada parece detener a Godzilla.</p>			X DIA/NOCHE Porcentaje de la página
REPARTO Godzilla	DOBLE ESPECIALISTA EXTRA SILENCIO	EXTRAS	
EFFECTOS ESPECIALES FX Explosión de autos y edificios. Fuegos artificiales.	ESCENOGRAFÍA, UTILERÍA Y ATREZZO -Edificios para explosiones -Autos a escala para explosiones -Tanques para explosiones	VEHÍCULOS/ ANIMALES -2 autos de policía -2 tanques militares -2 camiones militares 1- ambulancia	
VESTUARIO ○	MAQUILLAJE/PELUQUERIA*	EFFECTOS SONIDO/MUSICA SFX Gruñido de Godzilla, sirenas, alarma de bombas. Música original de la película. Explosiones. Ataque de artillería	

Breakdown

Hoja de desglose de escena

Día Ext.- Amarillo Noche Ext.- Verde Día Ext.- Blanco Noche Int.- Azul		Fecha	
Logia Pictures		KING GODZILLA	
Casa Productora		Título de la producción	
10			X
No Escena	Nombre de la secuencia		INT / EXT
Descripción			
<p>Una pareja observa la terrible batalla, de pronto la cabeza de Godzilla aparece a cuadro y esta se acerca cada vez mas, da la apariencia de querer salir de la pantalla.</p> <p>La pareja observa relajada la proyección hasta que el monstruo sale de la pantalla provocando el terror de los espectadores quienes huyen despavoridos.</p>			X DIA/NOCHE Porcentaje de la página
REPARTO Godzilla Pareja en cine.	DOBLE ESPECIALISTA EXTRA SILENCIO	EXTRAS 5 extras (publico)	
EFFECTOS ESPECIALES VFX. Blue screen para insertar pantalla de cine. - stop motion para Godzilla saliendo de pantalla.	ESCENOGRAFÍA, UTILERÍA Y ATREZZO - Butacas de cine. - Pantalla de cine	VEHÍCULOS/ ANIMALES	
VESTUARIO ○ Ropa moderna	MAQUILLAJE/PELUQUERIA*	EFFECTOS SONIDO/MUSICA SFX Carcajadas de público. Rugido Godzilla, gritos gente.	

## 5.11 Mercado de guión (KING GODZILLA )

FADE IN.

1. EXT. DIA. CIUDAD DE TOKIO.

EFS. Vemos una imponente ciudad totalmente en ruinas como si hubiera sido bombardeada y aun fueran visibles los estragos del fatal ataque.

INSERT AUDIO.

**Narrador (VO):**

TOMAR LA PARTE DE LA PELÍCULA DE GODZILLA DONDE STEVE MARTÍN NARRA EL ATAQUE A LA CIUDAD DE TOKIO.

2. EXT. DIA. CIUDAD DE TOKIO.

FS. Vemos lo alto de unos edificios destruidos y aun humeantes, de entre el humo podemos apreciar varios OVNI's que cruzan la pantalla velozmente.

**Narrador (VO):**

CONTINÚA...

3. EXT. DIA. MAR ABIERTO.

Una embarcación navega tranquilamente siguiendo su curso, de pronto algo comienza a surgir de las profundidades del mar. Godzilla sale lentamente y a su paso golpea y hunde la pequeña embarcación. El monstruo continúa emergiendo del agua, dirigiendo su terrible mirada hacia la gran ciudad.

4. EXT. DIA. PUERTO

Godzilla sale del agua provocando gran alarma entre la población, los cuerpos de seguridad comienzan a movilizarse.

5. EXT. DIA. CIELO

Vemos a un helicóptero sobrevolar la ciudad con gran velocidad.

6. EXT. DIA. CIUDAD

Godzilla esta en la ciudad, vemos como camina entre los carros apreciando así su enorme tamaño. Godzilla continúa su caminata hasta que lanza extraños rayos a los automóviles que circulan. El ataque del monstruo es constante y provoca gran agitación y caos en la ciudad.

Un grupo nutrido de personas corre despavoridas por entre las calles llenas de humo, entre estas se encuentra una chica rubia vestida con una especie de camisón blanco que tropieza torpemente en medio de la calle. Un joven de gabardina y sombrero nota que la chica ha caído y regresa para levantarla. Godzilla se acerca con gran velocidad.

Con ayuda del joven la chica se levanta y continua su carrera, el joven se dispone a huir cuando su sombrero cae y sin importarle que tenga enfrente al enorme monstruo se dispone a recogerlo.

Godzilla continua avanzado y sin miramientos aplasta al pobre hombre.

7. EXT. DIA. CALLE.

La chica continúa su escape, detrás de ella podemos ver como Godzilla parece seguirla obsesionadamente. Después de correr unos cuantos metros la joven tropieza nuevamente y esta vez Godzilla tan sólo la levanta con una garra.

La joven esta atrapada entre las enormes garras de Godzilla, el monstruo parece observar a la chica detenidamente mientras que ésta no para de gritar de modo exagerado. En pocos segundos la mujer se desmaya y Godzilla continúa su camino.

Vemos como el enorme animal sujeta a la indefensa mujer hasta que de pronto ella es arrojada abruptamente al piso. Godzilla continúa caminando sin importarle el destino de la joven.

8. EXT. DIA. CALLE.

La joven yace muerta en el piso con mucha sangre\*.

9. EXT. DIA. CALLE.

Varios automóviles de la policía se dirigen hacia donde Godzilla se encuentra.

Mientras tanto Godzilla continua con su mortífero paso destruyendo autos y explotando toda clase de edificios. Varios rascacielos son explotados con tremenda fuerza.

Mientras Godzilla arrasa con gran parte de la ciudad varios tanques militares comienzan a atacarlo, no obstante el monstruo no parece ceder. El ataque militar es cada vez mayor pero no surte efecto alguno. Nada parece detener a Godzilla.

FUNDIDO ENCADENADO A:

10. INT. NOCHE. CINE

Una pareja observa la terrible batalla, de pronto la cabeza de Godzilla aparece a cuadro y esta se acerca cada vez mas, da la apariencia de querer salir de la pantalla.

La pareja observa relajada la proyección hasta que el monstruo sale de la pantalla provocando el terror de los espectadores quienes huyen despavoridos.

FADE OUT.

## 5.12 NECESIDADES TÉCNICAS

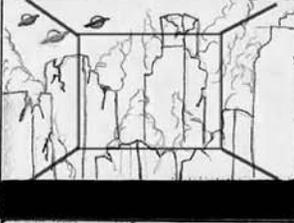
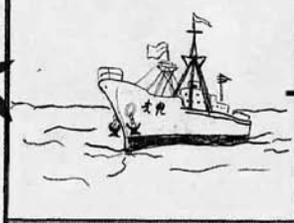
De cámara y de Accesorios:	Cámara D8 Triple, 2 cintas de 60 min. SP, extensión para corriente y adaptador. 1 batería para cámara D8.
De iluminación y energía eléctrica:	3 foto lámparas, 3 extensiones de 3m. 2 focos de 500W y 2 de 250W. Gelatinas azul, roja y amarilla. Papel albanene. (1 de cada color)
De audio y accesorios:	Librería de SFX, Todo el audio será añadido en postproducción.
Efectos especiales:	<b>1 garra tamaño natural (1.10 x 1.60 x .50)</b> Alambre galvanizado (8m.) Papel revolución (1kg) Papel Kraft (1 rollo) Reja de gallinero (15 m.) Engrudo (5 l.) Pintura vinílica verde ½ L. Pintura vinílica gris ½ L. <b>Explosiones.</b> 10 bombas de humo. 10 Palomas. 10 mocos. 1L de gasolina. 20m de estambre. Encendedores
Locación para explosiones	<b>Paulina Villavicencio</b> 54 89 63 123
Condiciones de seguridad para explosiones:	2 Extinguidores, Fuente cercana de agua. Lentes de protección. Tapones para oídos.
Teléfonos de emergencia:	Cruz Roja 065 Cruz Verde (81) 8371-5050 y 8311-0149 Oficina de Transporte del IMSS (AMBULANCIAS) (81) 8190-6674 y 8190-6684  Cuerpo de Bomberos (81) 8342-0053 al 55 Centro Estatal de Emergencias "066" <b>066</b> ó 01-800-712-4580 (Lada sin costo)
Atrezzo:	<b>Jaime Arturo Medina:</b> Ver desglose por escena.
Edición y post-producción:	Alter effects, Premier Pro y Photoshop.
Tiempo aproximado de traslado:	
Observaciones:	

## 5.13 PLAN DE PRODUCCIÓN

Programa / Serie: KING GODZLLA						
Productor: Ivanov Marmolejo Flores				Duración: 5 min.		
Realizador: Ivanov Marmolejo Flores				Fecha de realización: septiembre 2007		
Camarógrafo: Ivanov Marmolejo y Mónica Reyes				Mes: Octubre 2007		
Iluminador: Francisco León Martínez				Operador de audio:		
Fecha	Horario	Responsable(s)	Teléfono/ celular/ biper	Actividad	Recursos necesarios	Observaciones
		Ivanov	5563847532	Juntas de preproducción		
		Francisco León Martínez	fcolmar@hotmail.co m	Iluminación		
sept		Ivanov Marmolejo		Impresión final de guión técnico		
Sept.		Ivanov Marmolejo		Elaboración de <i>breakdown</i>		
		Nezahualcoytl Galván Robles	netzagr@yahoo.co m.mx	Supervisión FX		
		Ivanov Marmolejo		Casting		
		Ivanov Marmolejo		Elección de decorados y escenografías		
Mes de octubr e		Mónica Reyes	56 635 82 625	Montaje de <i>sets</i> y <i>garra</i> .	Material para la garra especificado en necesidades técnicas.	ENAP. L. Mi y viernes de 11 a.m. a 2 p.m.
		Ivanov/ Mónica		Grabaciones		
Octubr e		Estefanía Villalba/ Jaime A. Medina	55 33444/ 5594637663	Maquetas y atrezzo		
		Ivanov Marmolejo		Edición <i>off line</i>		
				Subtitulaje		
		Post-producción		Musicalización		
				Evaluación global		
				Emisión de nómina		

**Plan de producción**

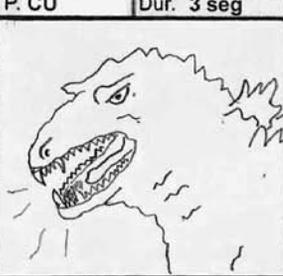
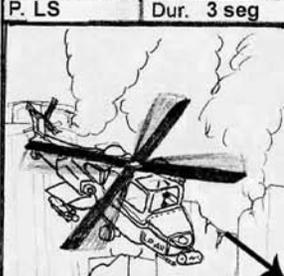
Programa / Serie: KING GODZLLA Productor: Ivanov Marmolejo Flores Realizador: Ivanov Marmolejo Flores Camarógrafo: Ivanov Marmolejo y Mónica Reyes Iluminador: Francisco León Martínez						
				Duración: 5 min. Fecha de realización: septiembre 2007 Mes: Noviembre 2007 Operador de audio:		
<i>Fecha</i>	<i>Horario</i>	<i>Responsable(s)</i>	<i>Teléfono/ celular/ biper</i>	<i>Actividad</i>	<i>Recursos necesarios</i>	<i>Observaciones</i>
		Ivanov	5566847732	Juntas de preproducción		
		Francisco León Martínez	fcolmar@hotmail.com	Iluminación		
		Ivanov Marmolejo		Impresión final de guión técnico		
		Ivanov Marmolejo		Elaboración de <i>breakdown</i>		
		Nezahualcoytl Galván Robles	netzagr@yahoo.com.mx	Supervisión FX		
		Ivanov Marmolejo		Casting		
		Ivanov Marmolejo		Elección de decorados y escenografías		
Nov.	11/14 hrs	Mónica Reyes	56 635 72 625	Montaje de <i>sets</i> y <i>garra</i> .	Material para la <i>garra</i> especificado en necesidades técnicas.	ENAP. Únicamente lunes, martes y viernes
		Ivanov/ Mónica		Grabaciones		
Nov		Estefanía Villalba/ Jaime A. Medina	55 1138 3314/ 55940337663	Maquetas y atrezzo		
		Ivanov Marmolejo		Edición <i>off line</i>		
				Subtitulaje		
		Post-producción		Musicalización		
				Evaluación global		
				Emisión de nómina		

Producción: Logia Pictures Realización: Ivanov Marmolejo		STORYBOARD KING GODZILLA		Hoja 1/12
16:9	P. EFS — Dur. 5 seg	P. FS Dur. 5 seg	P. FS Dur. 10 seg	P. FS Dur. 7 seg
				
	S. 1   E. 1	S. 1   E. 2	S. 2   E. 3	S. 2   E. 4
	<b>Diálogo</b> STEVE MARTIN: V.O "My name is Steve Marin..." hasta "this is Tokio, once a city..."	<b>CONT. VO:</b> La escena corta cuando el narrador dice "entirely beyond the man's imagination".		
<b>Acción</b> NARRADOR: sobre el ataque a la ciudad. Vemos la ciudad humeante por los ataques. Vemos edificios destruidos.	Vemos otros edificios que humean. Sobre ellos vuelan velozmente una flotilla de platillos voladores.	Un pequeño barco cruza diagonalmente el encuadre. Únicamente vemos el mar y al fondo el cielo despejado.	Godzilla emerge del fondo del mar y de un golpe hunde la embarcación.	
<b>Notas</b> La escena esta en formato widescreen. Zoom in	Continua formato widescreen Con zoom in	Cambiamos a formato 4x3		

Producción: Logia Pictures  
Realización: Ivanov Marmolejo

STORYBOARD KING GODZILLA

Hoja  
2/12

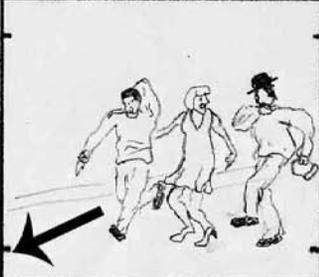
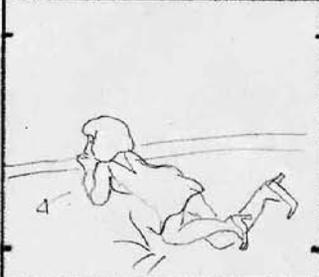
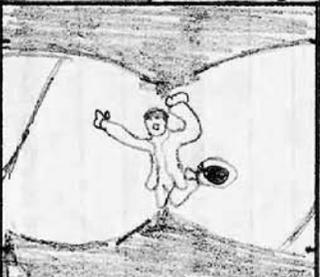
16:9	<b>P. CU</b> Dur. 3 seg 	<b>P. FS</b> Dur. 5 seg 	<b>P. AS</b> Dur. 5 seg 	<b>P. LS</b> Dur. 3 seg 
	S. 2   E. 5	S. 2   E. 6	S. 2   E. 7	S. 3   E. 8
	Diálogo	Fragmento de la música original de la película.		
	Acción	Godzilla desaparece en las profundidades del mar tras haber hundido el pequeño barco.	Godzilla sale del mar, esta vez cerca de un puerto. Al fondo vemos la ciudad con sus altos edificios. Godzilla camina hacia ellos.	Helicóptero sobrevolando la ciudad. Sale del cuadro.
Notas	contrapicado	Agua burbujeante		Agregar sfx helicóptero. Angulo picado

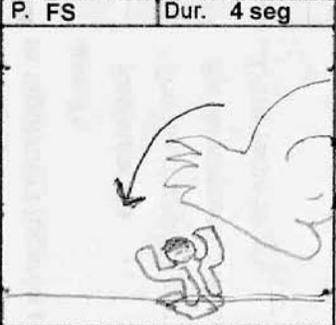
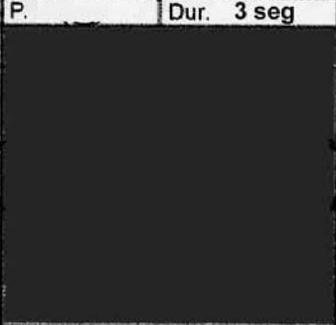
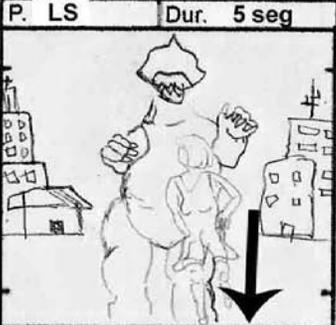
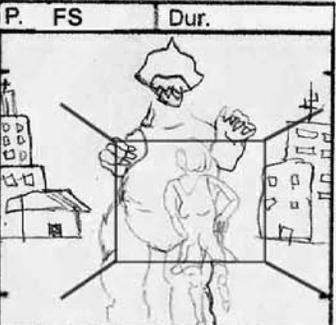


Producción: Logia Pictures  
 Realización: Ivanov Marmolejo

STORYBOARD KING GODZILLA

Hoja  
 4/12

16:9	P. FS	Dur. 6 seg		
	S. 4	E. 11	Diálogo	
	Varias personas gritan asustadas.		Acción	
	Un grupo de personas cruza corriendo. Llevan ropas como de los años cincuenta.		Notas	
Efecto de humo digital. Angulo frontal.				
16:9	P. FS	Dur. 7 seg		
	S. 4	E. 11 A	Diálogo	
	La chica rubia cruza corriendo y tropieza. Viste un vestido largo que semeja a un camisón.		Acción	
	Angulo frontal.		Notas	
Angulo frontal.				
16:9	P. FS	Dur. 5 seg		
	S. 4	E. 11 B	Diálogo	
	El joven ayuda a la chica rubia quien escapa-sale del cuadro. El joven se queda ahí para recoger su sombrero y es aplastado por Godzilla.		Acción	
	Angulo frontal.		Notas	
Angulo frontal.				
16:9	P. POV	Dur. 3 seg		
	S. 4	E. 11 C	Diálogo	
	Grito de hombre SFX		Acción	
	Godzilla POV El hombre mira aterrorizado a Godzilla.		Notas	
POV de Godzilla Angulo contrapicado				

16:9	P. FS    Dur. 4 seg 	P.    Dur. 3 seg 	P. LS    Dur. 5 seg 	P. FS    Dur. 
Diálogo	S. 4    E. 11 D	S. 4    E. 11 E Remate con la música original.	S. 5    E. 12	S. 5    E. 12 A
Acción	Godzilla camina directo al hombre y lo aplasta.		La chica rubia escapa, detrás de ella vemos a Godzilla perseguirla.	La chica tropieza y cae al piso. Detrás esta Godzilla quien se acerca cada vez más.
Notas	Angulo lateral	Fundido a negro	Entra música original de la película.	

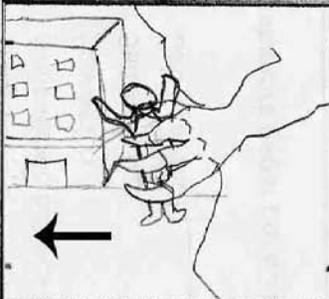
Producción: Logia Pictures  
 Realización: Ivanov Marmolejo

STORYBOARD KING GODZILLA

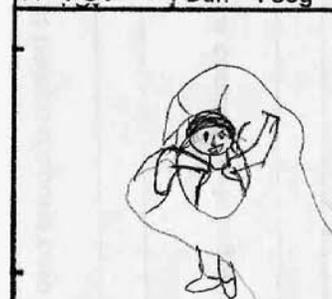
Hoja  
**6/12**

16:9

P. LS	Dur. 5 seg
	
S. 5	E. 13
Diálogo	
Acción Godzilla extiende su garra para sujetar a la chica quien está en el piso.	
Notas Angulo frontal	

P. LS	Dur.
	
S. 5	E. 13 A
Diálogo	
Acción Godzilla sujeta con una garra a la chica y sale de cuadro con ella.	
Notas Usar modelo a escala de la chica. Angulo lateral.	

P. MS	Dur. 3 seg
	
S. 5	E. 14
Diálogo	
Acción Godzilla sujeta en su garra a la chica quien mira aterrada al monstruo. Primer plano la garra con la chica, al fondo busto de Godzilla.	
Notas Foto truqueada. Chroma key	

P. POV	Dur. 4 seg
	
S. 5	E. 15
Diálogo	
Acción La chica grita aterrada desde el interior de la garra de Godzilla. Se encuentra a gran altura. La garra debe moverse	
Notas Sfx de grito de mujer.	



Producción: Logia Pictures  
 Realización: Ivanov Marmolejo

STORYBOARD KING GODZILLA

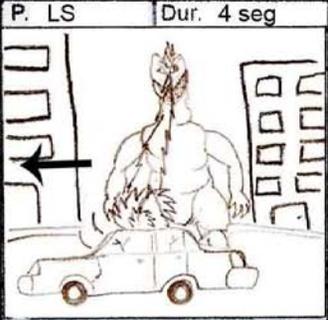
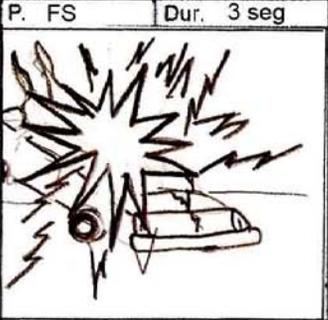
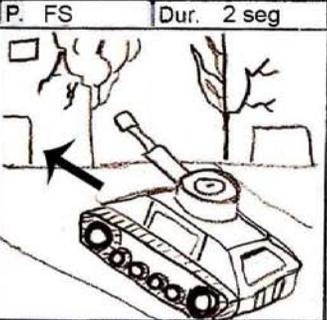
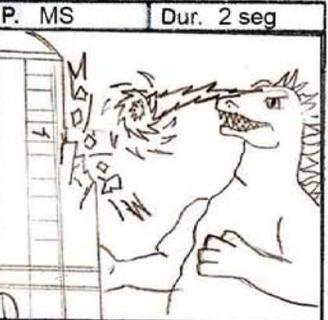
Hoja  
 8/12

16:9								
	S. 5	E. 16	S. 5	E. 16 A	S. 5	E. 16 B	S. 6	E. 17
	Diálogo		Diálogo		Diálogo		Diálogo	
	Acción		Acción		Acción		Acción	
Notas	Vemos a Godzilla sujetando a la chica. Después de unos segundos la arroja al suelo.		Godzilla pasa entre los enormes edificios.		Vemos a la chica muerta y ensangrentada en el suelo.		Patrullas y camiones del ejército cruzan la pantalla.	
Notas	Usar mascara para edificio de 1er. plano.		Zoom in al rostro. Sfx de pisadas de Godzilla		Sfx de sirenas y bombas Vfx, mucho humo		Sfx de sirenas y bombas Vfx, mucho humo	

Producción: Logia Pictures  
Realización: Ivanov Marmolejo

STORYBOARD KING GODZILLA

Hoja  
9/12

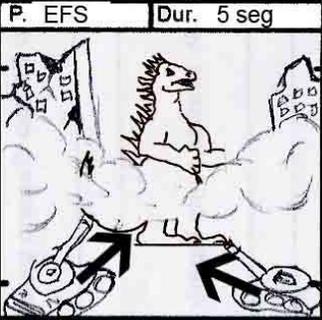
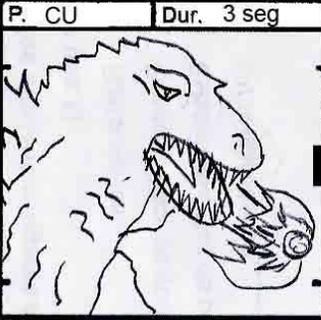
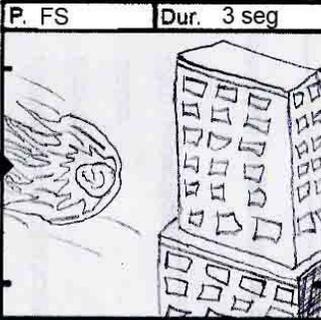
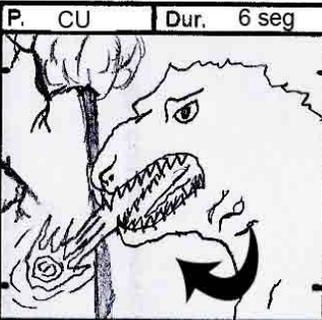
16:9	P. LS	Dur. 4 seg		P. FS	Dur. 3 seg		P. FS	Dur. 2 seg		P. MS	Dur. 2 seg				
	S. 6	E. 18	S. 6	E. 18 A	S. 6	E. 19	S. 6	E. 20	S. 6	E. 20	S. 6	E. 20			
	Diálogo														
	Acción														
Notas															
			Godzilla aparece de la parte posterior de un edificio y lanza una bola de fuego hacia un auto que está en 1er. plano Godzilla sale de cuadro.				Explosión del carro				vehículos militares cruzan la pantalla. Al fondo vemos la ciudad en llamas.				Godzilla destruye un edificio al lanzar una bola de fuego.
			Sfx de sirenas y explosiones. Vfx de humo.				Usar pantalla dividida diagonalmente				Sfx de bombas Fx de humo.				Angulo lateral.
			Usar 2 cámaras. CAM1 frontal CAM2 3/4												

Producción: Logia Pictures  
 Realización: Ivanov Marmolejo

STORYBOARD KING GODZILLA

Hoja  
 10/12

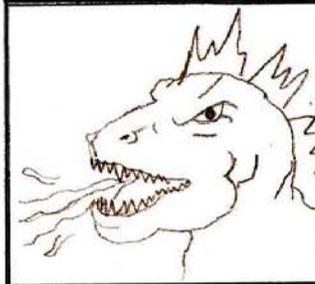
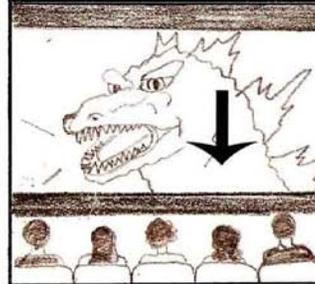
16:9	<p>P. LS    Dur. 3 seg</p> <p>S. 6    E. 21</p>	<p>P. LS    Dur. 3 seg</p> <p>S. 6    E. 22</p>	<p>P. LS    Dur. 4 seg</p> <p>S. 6    E. 23</p>	<p>P. FS    Dur. 3 seg</p> <p>S. 6    E. 24</p>
	Diálogo			
	Acción			
	Notas			
	<p>Explosión de casa.</p> <p>CAM 1 captar detalles del interior de la casa como muebles, puertas, etc.</p> <p>C1: Frontal C2: 3/4 picada</p>	<p>Godzilla cruza el encuadre. Al fondo vemos la casa en llamas. Junto a ella un tanque destruido.</p> <p>Continua Sfx de sirenas y fuego. Fx de humo</p>	<p>Godzilla esta frente a un conjunto de edificios muy altos. Este los golpea con su cola y los derriba.</p>	<p>Patrullas y tanques del ejército cruzan la pantalla. Al fondo vemos edificios en llamas.</p> <p>Angulo lateral</p>

16:9	P. EFS    Dur. 5 seg 	P. CU    Dur. 3 seg 	P. FS    Dur. 3 seg 	P. CU    Dur. 6 seg 
	S. 6    E. 25	S. 6    E. 25 A	S. 6    E. 25 B	S. 6    E. 25 C
Diálogo				
Acción	Rodeado de edificios, Godzilla lanza rayos de su cresta. El humo brota de alrededor. Arriban 2 tanques en 1er. plano.	Vemos a Godzilla lanzar una enorme bola de fuego.	La bola de fuego derriba un edificio cercano.	Godzilla continua lanzando bolas de fuego y poderes.
Notas	Continuan los mismos Sfx y Fx			Sfx de gruñido

Producción: Logia Pictures  
Realización: Ivanov Marmolejo

STORYBOARD KING GODZILLA

Hoja  
12/12

10-3	Diálogo	Acción	Notas	<b>P. EFS</b>   <b>Dur. 4 seg</b>	<b>P. CU</b>   <b>Dur. 4 seg</b>	<b>P. LS</b>   <b>Dur. 5 seg</b>	<b>P. LS</b>   <b>Dur. 4 seg</b>
							
				<b>S. 6</b>   <b>E. 25 D</b>	<b>S. 6</b>   <b>E. 25 E</b>	<b>S. 7</b>   <b>E. 26</b>	<b>S. 7</b>   <b>E. 27</b>
					Rostro de Godzilla	Vemos la silueta de 5 personas en el cine. En la pantalla esta un CU de Godzilla.	De la pantalla sale Godzilla. La gente se para de sus asientos y sale corriendo.
			Sfx de caos				Sfx de gente gritando.

## 5.15 HOJAS DE CALENDARIZACIÓN DE ACTIVIDADES

### King Godzilla

Octubre 2007

Lun	Mar	Mié	Jue	Vie	Sáb	Dom
1 Planificación y compra de materiales de garra 11:00 a.m.	2	3 Ajuste de detalles y compra de materiales 11:00 a.m.	4 Elaboración de maquetas (Estefanía) 04:00 p.m.	5 Último día para comprar materiales 11:00 p.m.	6 Último día para comprar materiales 11:00 p.m.	7
8 Fabricación de garra 11:00 a.m. Buscar imágenes por internet para fondos. 09:30 p.m.	9 Buscar imágenes por internet para fondos. 09:30 p.m.	10 Fabricación de garra 11:00 a.m. Buscar imágenes por internet para fondos. 09:30 p.m.	11	12 Fabricación de garra 11:00 a.m.	13	14
15 Fabricación de garra 06:00 p.m. Buscar imágenes por internet para fondos. 09:30 p.m.	16 Buscar imágenes por internet para fondos. 09:30 p.m.	17 Fabricación de garra 11:00 a.m. Buscar imágenes por internet para fondos. 09:30 p.m.	18 Elaboración de maquetas (Estefanía) 04:00 p.m.	19 Fabricación de garra 11:00 a.m.	20	21
22 Planeación FX (explosiones) 10:00 a.m. Suspensión de actividades 11:00 a.m. Buscar imágenes por internet para fondos. 09:30 p.m.	23 Buscar imágenes por internet para fondos. 09:30 p.m.	24 Planeación FX (explosiones) 10:00 a.m. Fabricación de garra 11:00 a.m. Buscar imágenes por internet para fondos. 09:15 p.m.	25 Elaboración de maquetas (Estefanía) 04:00 p.m. Contacto con actores	26 Planeación FX (explosiones) 10:00 a.m. Fabricación de garra 10:30 a.m.	27	28
29 Fabricación de garra 11:00 a.m. Arreglar locación para explosiones	30 Buscar imágenes por internet para fondos. 06:00 p.m. Arreglar locación para explosiones	31 Fabricación de garra 11:00 a.m. Buscar imágenes por internet para fondos. 09:30 p.m.	1	2	3	4

### King Godzilla

Noviembre 2007

Lun	Mar	Mié	Jue	Vie	Sáb	Dom
29	30	31	1 Elaboración de maquetas (Estefanía) 04:00 p.m. Contacto con actores	2 Fabricación de garra 11:00 a.m.	3 Compra de explosivos	4 Compra de explosivos
5 Fabricación de garra 11:00 a.m.	6 Utilería (Jaime) 07:00 p.m.	7 Fabricación de garra 10:30 a.m.	8 Revisar ropa de extras y actores	9 Fabricación de garra 10:30 a.m.	10 Revisar ropa de extras y actores	11 Revisar ropa de extras y actores
12 Fabricación de garra 11:00 a.m.	13 Utilería (Jaime) 04:00 p.m.	14 Fabricación de garra 11:00 a.m.	15	16 Fabricación de garra 10:30 a.m.	17	18
19 Fabricación de garra 10:30 a.m.	20 Utilería (Jaime) 04:00 p.m.	21 Fabricación de garra 11:00 a.m.	22	23 Fabricación de garra 10:30 a.m.	24	25
26 Fabricación de garra 10:15 a.m.	27 Utilería (Jaime) 07:00 p.m.	28 Suspensión de actividades 10:30 a.m.	29 Revisión de maquetas	30 Suspensión de actividades 10:30 a.m.	1	2

Diciembre 2007

Lun	Mar	Mié	Jue	Vie	Sáb	Dom
26	27	28	29	30	1	2
3 Fabricación de garra 10:15 a.m.	4 Utilería (Jaime) 07:00 a.m.	5 Fabricación de garra 10:15 a.m.	6	7 Fabricación de garra 10:15 a.m.	8	9
10 Afinar detalles para explosiones 10:00 a.m. Fabricación de garra 11:00 a.m.	11	12 Fabricación de garra 11:00 a.m. Reunion Fco. Iluminacion 02:00 p.m.	13	14 Fabricación de garra 10:00 a.m. Afinar detalles para explosión 12:00 p.m.	15 Grabación de escenas con explosiones	16 Grabación de escenas con explosiones
17 Grabación	18 Grabación	19 Grabación	20 Grabación	21 Grabación	22	23
24	25	26 Edicion y post	27 Edicion y post	28 Edicion y post	29 Grabación en fronton CU 12:00 p.m.	30 Edicion y post
31 Edicion y post	1	2	3	4	5	6

## 5.16 BITÁCORA DE PRODUCCIÓN.

Hasta aquí se expusieron los documentos elementales de toda carpeta de producción así como aquellos necesarios para la realización del cortometraje. Si bien cada carpeta tiene modificaciones en mayor o menor medida el contenido y uso de los documentos en ésta tienen la misma función, facilitar y planificar cada aspecto de la realización. Es importante destacar que la elaboración de la carpeta de producción es un elemento capital para la realización de cualquier producto audiovisual por lo que jamás debe pasarse por alto. Además de representar una guía para la realización, este documento también es la clave para una adecuada venta del producto por lo que su hechura no debe menospreciarse, en ese sentido es posible asegurar que la carpeta de producción se ostenta como el documento más importante dentro de la producción audiovisual por lo que el éxito o fracaso del producto final depende en gran medida de ésta.

Todo proyecto audiovisual implica una serie de dificultades que muchas veces terminan con el capricho de sus realizadores y los obligan a modificar su idea en más de dos ocasiones, tal fue el caso del cortometraje King Godzilla.

Esta bitácora contempla periodos de tiempo estimados en los cuales se realizaron diferentes acciones a fin de culminar con el proyecto. Es necesario considerar que las dificultades a continuación expuestas fueron algunas de las muchas acontecidas por lo que lo abajo expuesto no representa la totalidad de vicisitudes aunque sí las más representativas.

### *Septiembre-octubre*

La primer tarea necesaria una vez formulada la idea y escrito el guión fue la de conseguir al personal que quisiera aventurarse en este proyecto a sabiendas de que no existía un gran presupuesto. Afortunadamente conté con el apoyo de varios amigos quienes amablemente ofrecieron ayudarme. Si bien en su momento recurrir a las amistades parece ser la opción más viable, en la mayoría de los casos sobre todo si no están capacitados para dichas labores, el resultado puede ser contraproducente, situación que por fortuna no ocurrió pero que sí resulta necesario recalcar. Una vez compuesto el equipo de trabajo y asignados los puestos se comenzó a trabajar en las diferentes necesidades desde buscar ropa adecuada para los actores, hasta buscar dónde serían grabadas las escenas.

En primera instancia y ya con el modelo listo se realizaron algunas tomas en casa del productor, situación que debió cambiar una vez que la complejidad de las escenas así lo requirieron. Por suerte la solución llegó de la mano del departamento de arte, mientras trabajamos en la planeación de una garra tamaño natural tuve la oportunidad de conversar con profesores y autoridades de la Escuela Nacional de Artes Plásticas (ENAP) quienes se mostraron interesados por el proyecto permitiéndonos emplear sus talleres como foros. Esto sin duda significó una enorme ayuda pues además de contar con amplio espacio para maniobrar también nos garantizaba la obtención de muchos recursos materiales necesarios para la fabricación de la garra. De esta forma transcurrieron dos meses en los que se trabajó en la fabricación de la garra, situación que ciertamente alargó en gran medida los tiempos contemplados dado el reducido número del crew.

Al respecto creo que de haber sido más grande el equipo de producción hubiera sido posible trabajar simultáneamente en la grabación de diferentes tomas con pantalla azul mientras se fabricaba la garra.

## *Noviembre-diciembre*

La primera dificultad con la que nos topamos el equipo de producción fue la referente a la escena en la que Godzilla debía emerger del mar y atacar a una pequeña embarcación. El primer problema surgió cuando se intentó animar el modelo el cual por sus características no permanecía estable en el agua. Una vez resuelto ello mediante el uso de pesos colocados en la base del modelo se procedió con la animación del mismo trayendo como consecuencia un segundo problema en el cual el movimiento del agua aparecía entrecortado. Aunado a ello la iluminación se dificultó en gran medida al igual que el emplazamiento de la cámara por las reducidas dimensiones de la tina que fungió como set. Pese a 8 horas de trabajo el resultado final fue tan desastroso que la escena fue omitida.

Otra escena que cambió conforme a su descripción en el guión fue la segunda en la cual una flotilla de OVNIS cruzaría el encuadre, la idea original era hacer 3 modelos a escala de los mencionados platillos voladores sin embargo la posibilidad fue descartada debido a los altos costos que implicaba la fabricación de tales naves. Para ello era necesario hacer los moldes partiendo de metal cromado el cual posteriormente debía ser pulido a fin de lograr una superficie sumamente brillante, desafortunadamente los altos costos de este metal aunado a la hechura resultó complicada. Por otro lado se replantearon las posibles dificultades que se tendrían al intentar animar objetos de este tipo en pantalla azul que al contar con una superficie sumamente reflejante dificultaría en gran medida el uso de chroma key en la postproducción. Sentado lo anterior la mejor solución fue recurrir al uso de elementos 2D que además de no significar sacrificio económico alguno fueron sencillamente animados.

Otro obstáculo que surgió fue el no encontrar un muñeco articulado que se ajustara a las dimensiones del modelo de Godzilla el cual sería empleado para suponer que el monstruo sujetaba a la chica mientras esta huía. Afortunadamente a final de cuentas se consiguió el modelo articulado con la salvedad de que éste era una figura masculina por lo que nuevamente el departamento de arte debió modificarlo a fin de semejar lo más posible a la chica.

La escena en la que Godzilla sujeta a la chica fue particularmente divertida pues para ella se construyó una garra a escala natural. Aquí el principal reto fue concebir la forma del objeto de tal suerte que mantuviera una dureza capaz de soportar a la actriz pero también que no representara un gran peso y terminara colapsándose. El primer intento para su construcción involucró un esqueleto formado por tubos anchos y articulaciones que permitieran el movimiento de los dedos no obstante el peso era demasiado y la maleabilidad de los materiales dura por lo que se decidió sacrificar la movilidad de las articulaciones a fin de ganar ligereza y firmeza en la estructura.

Cabe señalar que se grabó una escena más en la cual era posible ver desde el interior de un edificio y a través de una ventana la enorme garra de Godzilla asomándose la cual aludía a la escena en la que Kong, justo después de escapar de sus captores, metía su peluda extremidad para sujetar a Fay Wray y llevarla a lo alto del Empire State. Desafortunadamente el peso de la garra y su estructura no permitieron la ilusión de movimientos naturales por lo que dicha escena terminó por desecharse. Cabe señalar que el tono de la pintura de la garra debió ser modificado de gris claro a un verde oscuro con marcados juegos de sombras a fin de lograr la ilusión deseada una vez dado el efecto de blanco y negro.

Las escenas donde se explotaron maquetas sin duda representaron una doble dificultad pues además de destruir los modelos a escala en varias ocasiones fue necesario el uso de fondos azules para posteriormente insertar mediante chroma key fondos adicionales. Aquí el principal reto fue mantener una iluminación adecuada para las pantallas azules al mismo tiempo que protegerlas del

fuego. En este sentido resultó insuficiente el tamaño de las pantallas azules la cuales no alzaban a cubrir la totalidad del encuadre debido al plano extremadamente abierto de la cámara.

En este mismo sentido calcular la cantidad de explosivos necesarios fue otro problema principalmente porque estas escenas solo podían hacerse una vez. Para ello se realizaron pruebas con varios explosivos sujetos a láminas de cartón antes de ser colocados dentro de las maquetas de tal suerte que se calculara el poder de la detonación. Suponiendo que aun después de varios ensayos cualquier cosa podría resultar fallida se decidió grabar con dos cámaras fijas de tal suerte que se rescatara algún aspecto de las explosiones. Originalmente el guión no planteo el uso de dos cámaras pero una vez que se revisaron las cintas y tras ver diferentes ángulos de las explosiones se decidió incluir ambas.

Cabe mencionar que la pre-producción para tales escenas requirió de un particular cuidado pues la seguridad del crew estaba de por medio a la vez que era imprescindible salvaguardar la integridad del set. Como parte de los dispositivos de seguridad se brindó a todos los miembros de crew tapones para los oídos además de ubicarlos detrás de un cristal el cual sirviera de protección ante cualquier objeto que pudiera resultar expulsado por la explosión. Como dato curioso, el sonido escuchado en el cortometraje al momento de las explosiones es el sonido real de éstas el cual se hizo más grave después de llevarlo a cámara lenta.

### *Diciembre*

Este periodo básicamente representó lo referente a los procesos de postproducción los cuales no estuvieron exentos de calamidades. Uno de los mas significativos fue el de separar cuadro por cuadro el fondo de la chica que corre pues resultó que la mala iluminación de tal escena hizo imposible que el chroma key tuviera lugar. A fin de resolver sendo problema fue necesario exportar el segmento de video en formato de secuencia de imágenes fijas para posteriormente en photoshop rellenar el fondo de color azul. Una vez hecho esto la secuencia de imágenes volvía a ser importada al programa de edición para aplicar el efecto de chroma.

En materia de efectos especiales por computadora, el que significó mayor problema fue la creación de humo dado que este debía parecer natural. Para hacerlo primero se hizo en photoshop y después se aplicaron una serie de efectos distorsionantes en el programa After Effects. Una vez que la sensación del humo era real se procedía a insertarla en la escena requerida. Cabe señalar que el empleo de imágenes monocromáticas facilitó la composición final dando una sensación limpia. Al respecto creo que los pequeños errores que hacían evidente el uso de pantalla azul fueron eliminados con la eliminación del color lo cual hizo pasar desapercibido tales efectos.

Contar con el equipo y los programas adecuados permitieron disminuir los gastos que de otra forma hubieran dificultado la realización del cortometraje a la vez que representaron una indispensable ayuda, dejando claro que el uso adecuado de la tecnología permite reducir gastos sin comprometer al realizador/productor al sacrificio de proyectos complejos.

Finalmente pese a que surgieron varias dificultades el producto final cumplió con las expectativas y ciertamente brindó un acercamiento a las diversas vicisitudes normales en toda producción. Este ejercicio constituyó una experiencia altamente didáctica sobre la realización audiovisual y sienta las bases para posteriores y más grandes proyectos.

## CONCLUSIONES

Como productor de medios audiovisuales es indiscutible que es la práctica la que determina el éxito o fracaso de tal profesión, por ello la importancia de hacer productos en los cuales sea plasmada nuestra creatividad así como nuestros gustos e intereses. Si bien la calidad en términos de realización y producción de estos es de suma importancia, también es una realidad que muchas veces ésta puede verse sacrificada sin que el agrado del público se vea afectado. Tal razón surgió como resultado del estudio sobre industria cultural expuesto en el primer capítulo en donde, de forma teórica, se exponen las razones que llevan a determinado producto a permanecer indefinidamente en el agrado del público. Tal es el caso de King Kong y de Godzilla quienes, convertidos en personajes míticos de la cultura mediática son reconocibles por prácticamente cualquier persona, desde adolescentes hasta adultos mayores.

Fue precisamente tal característica la que me lleva a la conclusión de que el cortometraje realizado satisface las necesidades de esparcimiento de un amplio público, pues como se expone en el primer apartado, el entretenimiento se ha convertido en una repetición de situaciones, de personajes e incluso de viejas versiones vendidas como novedosas. Lo anterior es fácilmente comprobable pues basta saber que han existido al menos tres versiones<sup>1</sup> muy apegadas a la cinta original las cuales en mayor o menor medida gozaron de éxito durante su época de exhibición.

Dicho lo anterior y por lo investigado en el primer apartado puedo asegurar que fue un acierto el otorgar al cortometraje King Godzilla una similitud de estilo con respecto a los filmes en los cuales se inspira pues ello provoca en el espectador la sensación de ver algo diferente sobre una situación que ya conoce. Lo cual es reforzado en gran medida por el estilo visual particular del cortometraje así como la franca referencia que implica su título.

Estudiar los diferentes modos de producción propios de cada cinta y analizarlos desde su contexto histórico facilitó comprender de qué modo se estructuró la organización laboral dentro de los diferentes procesos de producción lo cual fungió como guía para la realización del corto el cual por sus características<sup>2</sup>, requirió de una adecuación de tales sistemas. En ese sentido la estratificación laboral opero de forma que se maximizara el rendimiento de cada persona participante en el cortometraje; por ejemplo yo fungí como director, guionista, camarógrafo así como productor dado que mi visión global del proyecto me lo permitía aunado a la sencillez del mismo. Quiero señalar que este sistema mucho más parecido a los empleados durante la década de los veinte por los estudios Hollywood es factible siempre y cuando el proyecto sea sencillo pues resulta ineficaz una vez que el número de gente involucrada aumenta así como de la longitud de la historia que hacen muy difícil el control global de una sola persona.

Con respecto a la realización del cortometraje creo que la metodología empleada, es decir basarme en los estudios descriptivos de las versiones originales así como el estudio de sus modos de producción fue acertado y creo que el resultado es evidente en el producto final.

Al hacer lo anterior comprobé lo expuesto por autores como Steiger y Thompson respecto a que los modos de producción generados a partir de las prácticas económicas se ven reflejados en el estilo de la obra que producen, en ese sentido es irrefutable que el cortometraje contiene su estilo propio pese a estar basado en otros.

---

<sup>1</sup> King Kong de 1976 y la más reciente de Peter Jackson en 2005, sin mencionar las secuelas que dejó la original como *Son of Kong*, *Mighty Joe Young* así como varias versiones japonesas.

<sup>2</sup> Equipo reducido de trabajo, bajo presupuesto para la realización así como escasa infraestructura.

Abordar la definición de género a fin de ahondar en el estudio descriptivo de cada cinta me permitió centrar mi atención a los diferentes elementos implícitos en cada género a fin de otorgar en éstos sus diversos estilos cinematográficos. Por ejemplo el estilo clásico de Hollywood mantiene una linealidad en los hechos a fin de facilitar la lectura de la narración con lo que otorga a sus personajes cualidades estereotipadas pero facilitan la lectura del espectador. En ese sentido la chica que es perseguida por Godzilla en el cortometraje intenta recrear las cualidades físicas del personaje de Ann Darrow a su vez el relato mantiene una linealidad en su estructura basada en causa y efecto.

Cabe destacar que el desarrollo del concepto “género cinematográfico” no fue sencillo pues existen muchos y diversos teóricos que no concuerdan en cuanto a las características aunado a que no existe un género con elementos específicos plenamente identificables. No obstante el intento por definir el término permitió profundizar el análisis descriptivo.

Por otro lado el estudio del género de ciencia ficción concentro la atención en elementos como los efectos especiales los cuales son constituyentes inseparables del género. Dado que no es posible hablar de ciencia ficción sin ellos resultó obligado el estudio de los mismos en ambas cintas. Esto permitió conocer en mayor medida la técnica de stop-motion que finalmente sería empleada durante el cortometraje. Conocer los orígenes de tal técnica facilitó su uso lo que aunado a los avances tecnológicos actualmente existentes evitaron complicaciones mayores. Otro aspecto interesante fue el estudio de los efectos matte como predecesores de los actuales efectos de composición digital mismos que fueron empleados en el cortometraje a fin de lograr insertar desde el modelo de Godzilla hasta los actores en diferentes escenarios.

Conocer los efectos matte empleados en King Kong permitió conocer las bases de los actuales procesos de composición mediante chroma key así como los novedosos sistemas matte luma key los cuales, si bien no de la misma forma, permitieron la realización de muchos de los efectos especiales en el cortometraje.

Finalmente el capítulo V significó un excelente ejercicio práctico estrechamente vinculado a la profesión de producción audiovisual, desde el planteamiento de la idea hasta su culminación pasando por la elaboración de un minucioso y detallado plan de trabajo sin el cual la realización del cortometraje sería imposible. En muchas ocasiones es común que el estudiante de comunicación demerite o incluso desconozca la carpeta de producción perdiendo con ello los conocimientos previos necesarios para la realización de un producto audiovisual y menospreciando no sólo su esfuerzo sino la de todo el equipo que trabajo en el proyecto. Igualmente al no elaborar este importante documento se pierden muchas oportunidades que permitieran al producto y a sus realizadores crecer. Por ello la carpeta de producción no sólo permite aterrizar la idea y establecer paso a paso las acciones y modos de proceder sino también otorga un valor real más allá del valor afectivo que representa.

La carpeta de producción no sólo es un requisito necesario como muestra de profesionalismo sino que además es una ventana perfecta para mostrar la creatividad y visión de productor-realizador, es un documento que sin perder formalidad y seriedad debe complacer tanto a quien plasma su visión particular en ella como a los que harán esto posible.

Para el caso del cortometraje King Godzilla, se intentó dotar a la carpeta con esa esencia que posteriormente sería trasladada a la pantalla, siempre procurando un esmero tanto de la cuestión logística sin perder de vista el lado original y creativo.

En materia de realización es importante destacar las ventajas que aporta el empleo de nuevas tecnologías al servicio de la producción audiovisual, las cuales permiten reducir notablemente los

costos además de ampliar las posibilidades creativas de los realizadores. Es por ello que resulta imprescindible mantenerse al tanto de las novedades técnicas para así ampliar el abanico creativo el cual no queda supeditado meramente a la parte visual. En ese sentido resultará útil el correcto empleo de dichas herramientas utilizadas de formas novedosas y cuyos efectos propongan nuevos paradigmas en cuanto a formas narrativas. Sobre éstas creo con certeza que además de la experimentación de nuevas técnicas es necesario el pleno conocimiento de los modelos narrativos existentes pues únicamente así será posible transgredirlos. Dicho lo anterior King Godzilla no es un intento por romper tales reglas sino mas bien un ejercicio para conocerlas y sentar las bases que en un futuro no muy lejano (espero) permitan nuevos modelos o simplemente formas diferentes de aproximarnos a la creación de productos audiovisuales.

Finalmente la producción es algo complejo que no debe tomarse a la ligera, involucra y demanda muchos conocimientos tanto técnicos como teóricos los cuales llegan a ser tan amplios y específicos que impiden a una sola persona dominarlos. No obstante ello no excusa al futuro productor por prepararse diariamente para así mejorar los productos en todos los sentidos.

Si algo me deja claro la realización del cortometraje King Godzilla es que la producción es una actividad de grupo y como tal demanda de un minucioso cuidado a fin de salvaguardar el esfuerzo de todos pero sin descuidar que dicha labor deberá generar una doble satisfacción, una relativa al plano afectivo y emocional y la otra en materia económica. Por ello como productores debemos profesionalizarnos para cumplir cabalmente con tales obligaciones y en tal materia creo que King Godzilla ha sido un maravilloso inicio.

## **ANEXO 1.**

### **ARGUMENTO**

Tema principal que se narra en la película.

### **ATREZZO**

Conjunto de instrumentos, herramientas, muebles y todo tipo de objetos que se usan en la decoración de una determinada escena.

### **BANDA SONORA**

Puede ser óptica, que se registra haciendo incidir un rayo luminoso que varía de intensidad con la variación de timbre y velocidad de sonido sobre una película virgen, magnética, cuando está adherida a la película en una banda estrechísima, o es una cinta de 35 mm. que se proyecta en doble banda. Físicamente es la tira óptica o magnética impresa a la izquierda de los fotogramas que almacena todos los sonidos. Figuradamente es el conjunto de sonidos del film: voz, música, efectos sonoros...y silencio. De forma incorrecta se llama así a la música de la película para su venta en disco.

### **BACKGROUND**

Palabra inglesa que se utiliza para referirse al fondo de un escenario o de un decorado.

### **CÁMARAS DIGITALES**

Este tipo de cámaras ofrecen mayor calidad en el video y sonido que aquellas analógicas. Tal cualidad radica en que estos aparatos ofrecen imágenes con más líneas de resolución horizontal que las antiguas, el color es más brillante y las formas mucho más definidas.

Estos artefactos comprimen y digitalizan la señal directamente en la cámara, a una frecuencia de datos de 25 Mbps (Mega Bits per Second) por lo que la compresión se conoce como DV 25. Existen tres formatos de cintas conocidos como DV (Digital Video) que son: MiniDV, DVCAM y DVCPRO.

### **CAMBIO DE FOCO (Rack focus)**

Cambiar el foco de una persona u objeto que está en una posición cercana de la cámara a una más lejana o viceversa.

### **CAMPO VISUAL**

Área visible de una escena que puede observarse a través de una lente particular. Se expresa por medio de símbolos tales como CU (close up) para acercamiento.

### **CANAL DE CHROMA**

Canales de color de una cámara de color. Es responsable de cada una de las señales correspondientes a los tres colores básicos: rojo, verde y azul.

### **CARPETA DE PRODUCCIÓN**

Es el compendio de documentos que permiten trasladar la idea a medios físicos basándose en la mejor y más adecuada administración de recursos materiales, técnicos y humanos. Si bien su complejidad y longitud están determinadas por el tipo de proyecto, la mayoría brindan información sobre lo que trata; cómo y cuándo se va a filmar; qué, cuáles y cuántos recursos se necesitan para hacerlo, así como quiénes participan en su capitalización, desarrollo, preparación, producción, postproducción, comercialización y distribución. En resumen la carpeta funge como herramienta

para conseguir recursos pues también permite al inversionista conocer cómo y en qué serán utilizados sus fondos por lo que resulta imprescindible su ejecución.

#### CASTING

El casting es la selección de los actores y de los extras para una película. La palabra es inglesa y su significado éste mismo. El casting se ha profesionalizado tanto en los últimos tiempos, que en la mayoría de las producciones es llevado a cabo por un director de casting.

#### CINE DIGITAL

Se entiende como cine digital aquel que emplea tecnología susceptible de tratarse mediante ordenador. Este tipo de cine ofrece enormes posibilidades en materia de post-producción así como una mayor resolución en las imágenes. Esta cualidad se logra debido a que los soportes digitales registran una representación del color y brillo de cada píxel a diferencia de ser ellos fijados mediante la emulsión química propia del cine tradicional. Cine digital también se emplea para catalogar a todas aquellas producciones cuyo formato original sea video digital y con costos de producción inferiores.

#### CROMA KEY

Es posible referirse como pantalla azul, Cromaquí, superposición por separación de colores e incluso como mascarilla en movimiento (Travelling mate en inglés). Este consiste en un proceso electrónico que combina las señales de salida de dos o más cámaras entre si y/o con otras fuentes externas obteniendo como resultado una mezcla uniforme y visualmente indetectable.

#### COMPRESIÓN

Es el reordenamiento o eliminación temporal de información redundante que facilita el almacenamiento y distribución de la señal. La información digital puede ser comprimida mediante el reagrupamiento de la información original sin que sea necesario desechar parte de ella. La compresión lograda mediante el reordenamiento de los datos se conoce como *lossless* (sin pérdida) pues una vez compuesta, la imagen generada ocupara exactamente la misma cantidad de pixeles empleados originalmente.

#### DECORADOS

Espacios artificiales de diversos materiales y en especial de cartón-piedra y madera que simulan lugares reales. Durante mucho tiempo los directores los preferían, debido a la facilidad para el control de la luz y para el movimiento de la cámara. A partir de los movimientos cinematográficos europeos tras la II guerra Mundial, los escenarios naturales, -rodar en las calles, por ejemplo- se hicieron cada vez más comunes.

#### DIGITALIZACIÓN

Para convertir una señal analógica en digital es necesario que se den cuatro pasos que son: diferencias (anti-aliasing), muestreo, cuantificar y codificar.

#### DISTANCIA FOCAL

Distancia del centro óptico de la lente hasta la superficie delantera del mecanismo de transferencia de imagen en la cual aparece la toma enfocada. La distancia focal de una lente se mide en milímetros o pulgadas. Las lentes de distancia focal cortan poseen grandes ángulos de visión (vista amplia); las lentes con distancia focales largas (telefotos) tienen un ángulo cerrado (acercamiento).

## DVCAM

Es el nombre de la versión propia de Sony. Tiene las mismas características que el DV, pero Sony amplió el ancho de pista a 15  $\mu\text{m}$  y aumentó en un 50 por ciento la velocidad de cinta. Esto repercute en mayor calidad, pero también en que las cintas duren un tercio que las del formato original. DVCAM puede grabar en cintas DVCAM y Mini DV y reproduce DV y DVCPRO.

## DVCPRO

Es la variante del DVC desarrollada por Panasonic. Al contrario que Sony, apostó fuerte por este formato y se ha convertido en una importante franquicia con tres versiones desarrolladas hasta el año 2006. Su principal diferencia es que usa cinta con pistas de ancho de 18  $\mu\text{m}$  y con otro tipo de emulsión, partículas de metal en lugar de metal evaporado -usado en DVC y DVCAM-. Además, cuenta con una pista longitudinal de audio y otra también longitudinal de control track para ayudar en edición, especialmente edición lineal. Otra característica respecto al audio es que sólo permite la opción de 2 pistas a 48 KHz y 16 bit. DVCPRO o *DVCPRO 25* fue el primer DVCPRO desarrollado. Aparte de las pistas más anchas, de las cintas de partículas de metal y de las pistas longitudinales, DVCPRO 25 tiene un muestreo 4:1:1 en PAL y 4:2:0 en NTSC.

## EFECTOS DIGITALES

Efectos realizados con ordenador, distintos de los especiales, que son puramente mecánicos y hechos en rodaje. Pueden ir por separado o complementar a los efectos especiales si fuera necesario.

## EFECTOS ESPECIALES (FX)

Todo el cine está repleto de efectos especiales, ya sean difíciles o complicados, aunque generalmente se les asigna más a los que son peligrosos o complicados. Lo que sí es característico de ellos es que siempre responden a técnicas de trabajo, algunas muy sofisticadas. Pueden ser mecánicos, sonoros, físicos, químicos, cinéticos... La lluvia, la niebla, los terremotos, el fuego, los cristales trucados, la nieve la sangre falsa, etc.

## EJE DE CÁMARA

Recta imaginaria definida por la orientación de la cámara, que se extiende desde ésta al objeto filmado.

## ELIPSIS

Es un salto en el tiempo y/o en el espacio. El espectador no pierde la continuidad de la secuencia aunque se han eliminado los pasos intermedios.

## EMPLAZAMIENTO

Situación de la cámara, punto de vista o ángulo que adopta a la hora de captar una escena.

## FRAME

Equivalente del fotograma en soporte magnético (cinta de vídeo, donde la imagen está codificada electrónicamente). Un segundo de vídeo está compuesto de diversos números de frames, según la norma de grabación. En la norma PAL, utilizada en la mayoría de países europeos, un segundo contiene 25 frames. En la norma NTSC, estándar norteamericano, un segundo contiene aproximadamente 30 frames.

## FRAMES POR SEGUNDO (FPS)

Del inglés "Frames Per Second". Unidad que sirve para medir la cantidad de cuadros de película que son proyectados por cámara por segundo. El cine se proyecta usualmente a 24, y gracias a la persistencia retiniana captamos una sensación de verdadero movimiento.

## FUERA DE CAMPO

Acción o diálogo que oímos pero no vemos ya que tiene lugar fuera del campo visual o campo de la cámara.

## GUIÓN TÉCNICO

Es el guión al que se añaden multitud de anotaciones y elementos que tienen que ver con el rodaje. Tiene más que ver con la planificación.

## MINIDV

Es el formato de cinta digital más común. Es posible reproducirla en prácticamente cualquier equipo DV incluyendo los DVCAM y DVCPRO.

Este es un estándar de vídeo de gama doméstica, industrial y broadcast, basado en el algoritmo DCT y usa como protocolo de transmisión de datos el IEEE 1394 o *Firewire*. Generalmente graba en una cinta de 1/4 de pulgada -con tres variantes: Mini, M y L-.

Fue creado en 1996 como formato digital de vídeo para un entorno industrial, pero su excelente relación calidad-precio provocó que se convirtiera en el formato predominante en el mercado doméstico.

## PÍXEL

Elemento mínimo en una imagen, semejante a los puntos que conforman la imagen de los periódicos. Entre mayor sea el número de éstos mas alta será la calidad de las imágenes.

## PLAN DE RODAJE

Se llama a un documento gráfico, normalmente en forma de tablero, que indica a los participantes en el rodaje, en un calendario, el número de planos, escenas o secuencias a rodar por día, la participación de actores y figurantes y los requerimientos de todo orden que deben estar disponibles para cada jornada de trabajo.

## PLANTEAMIENTO

Siguiendo la terminología de la literatura, es la parte inicial de la trama en la que se presentan los personajes y el conflicto que se va a desarrollar.

## RESOLUCIÓN

Cualidad de una cámara que se refiere a la definición lograda en la imagen. Mientras menor sea la resolución, menor definición presentará la imagen.

## STORY BOARD

Es como un cómic con la historia dibujada de la película, expuesta plano a plano por medio de dibujos que señalan el encuadre a realizar y van acompañados de los textos con los diálogos correspondientes. Es muy útil en el momento del rodaje, pues facilita el trabajo de los técnicos sobre todo en secuencias de acción. Es imprescindible donde hay efectos especiales que posteriormente han de superponerse.

## TÍTULOS DE CRÉDITO

Son los rótulos que aparecen al principio y al final de la película: título, nombres de los actores y otros profesionales que han trabajado, y otras informaciones interesantes sobre el film.

## VOZ EN OFF

Es la voz de alguien que no está en escena. Puede ser narrador, un pensamiento de alguien que está en escena, una canción desde fuera de campo, etc.

## **ANEXO 2.**

Carpeta de producción basada en el modelo del proyecto ganador (1er lugar) del *Encuentro Iberoamericano de Coproducción Cinematográfica, edición 2007*, convocatoria de apoyo que organizan conjuntamente el Festival Internacional de Cine de Guadalajara, el FIDECINE, la SOGEM y el IMCINE.

Si bien es importante que la carpeta contemple detenidamente el proceso de la producción en sus diferentes ámbitos ello no impide el carácter creativo de ésta. En muchos casos aportar un toque artístico o “diferente” ayuda al productor a vender el proyecto además de facilitar la cooperación de talento artístico.

En este sentido resulta destacar que pueden existir varias presentaciones de la carpeta de producción de un mismo proyecto dependiendo ellas de la persona a quien se pretende involucrar en el proceso. Por ejemplo si se pretende hacer que un grupo de inversionistas se interese en tal o cual proyecto lo mejor sería una carpeta con mayor énfasis en la cuestión financiera mientras que si lo importante es captar la atención de un actor o bien director de fotografía (por mencionar algunos) una carpeta altamente visual sería la mejor alternativa.

Finalmente no es posible diseñar un lineamiento eficaz que garantice la venta de un proyecto audiovisual ya que este proceso resulta sumamente complicado llegando al caso de existir técnicas muy variadas denominadas *pitching*.

Carpeta de producción cortometraje  
KING GODZILLA



King  
Godzilla

PRODUCTOR-REALIZADOR  
Ivanov Marmolejo Flores  
Logia Pictures  
.56452696993  
México D.F.



## INTRODUCCIÓN

Homenaje al cine de ficción y a dos de sus más representativos personajes a través de los años, KONG y GODZILLA (GOJIRA), antagonicos por naturaleza y a la vez símbolos disímiles de abominables temores, uno a lo desconocido y otro a las catástrofes provocadas por un holocausto nuclear.

King Godzilla representa la fusión de tan memorables personajes surgidos del imaginario colectivo de tiempos desiguales pero con una característica compartida, el terror que fueron capaces de engendrar, terror que en nuestros días parece lejano (quizás por ser otras las causas que lo provocan) y mas bien nos llega tamizado a modo de comedia.

King Godzilla, (Rey Godzilla) es el mejor título para una bizarra representación donde el lagarto nipón hurta el papel de su contraparte estadounidense Kong quien a su vez es interpretado y debidamente homenajeado, irónicamente, por su acérrimo enemigo.

## SINOPSIS

Godzilla ha arribado a una ciudad destruyendo todo a su paso, al toparse con una bella mujer el monstruo la recoge gentilmente sobre su garra, la ira de la bestia parece sucumbir por unos instantes hasta que la dama es arrojada por los aires. Nada detiene al monstruo, afortunadamente todo parece formar parte de una vieja película, hasta que de ella emerge Godzilla.



## VISION DE KING GODZILLA

La primera vez que vi King Kong la primigenia y sin igual en pantalla grande quedé fascinado, no sólo por la época en la que fue hecha (1933) sino también por la calidad y cantidad de efectos empleados.

Posteriormente recapacite sobre la tremenda repercusión que ésta película tuvo para posteriores secuelas y sobre todo para la creación, dos décadas después del segundo más famoso monstruo que ha dado la cinematografía, Godzilla.

Fue así que embrujado por esa sensación inigualable de viajar en el tiempo que da la visión monocromática reforzada por una aparente inocencia en materia de efectos visuales apoyados en métodos mecánicos y no digitales que decidí realizar el cortometraje King Godzilla.

Valiéndose de los múltiples recursos cinematográficos propios del cine clásico pero sobre todo mediante el empleo de numerosos efectos especiales es que KING GODZILLA surge cual reestreno de ambas cintas trayendo con su estética retro esa sensación de estar mirando al pasado desde el presente, visión que por sí misma es tan onírica como lo fueron ambas cintas homenajeadas en el cortometraje.

La sensación de poder ver hacia atrás en el tiempo será a final de cuentas tan atractiva para el espectador como el corto mismo, el empleo del soundtrack original agregará un plus no sólo por su calidad sino por su vigencia.

Actualmente existen muchos remakes de infinidad de películas pero son pocos los intentos por rehacer mediante una visión que parte de lo viejo un producto catalogado como nuevo, ese es el merito del cortometraje KING GODZILLA y a su vez el reto que debe cumplir.

Ivanov Marmolejo F.  
Productor-realizador



## **FORTALEZAS**

**BACKGROUND:** King Kong y Godzilla son personajes ampliamente conocidos gracias a los múltiples remakes, ambos son considerados iconos cinematografía mundial.

**ACTUALMENTE:** Son pocas o nulas las realizaciones que mezclen la animación stop-motion y la actuación en vivo.

**PÚBLICO META:** Jóvenes interesados en animación o cine en general.  
Personas mayores de 40 o más años con un referente directo de las múltiples cintas protagonizadas por King Kong o Godzilla.

**ESTILO VISUAL:** Mediante el uso adecuado de un lenguaje cinematográfico se recreará una estética retro atractiva tanto para espectadores como para artistas plásticos.

**AUDIO:** El audio estará basado en extractos tomados de la cinta original (Inglés) además de un tratamiento especial para simular los empleados en pasadas décadas.

**STOP-MOTION:** Esta técnica es llamativa por si misma además de aportar al corto tonos cómicos que el espectador disfrutará .

#### ARGUMENTO KING GODZILLA:

Una ciudad (aparentemente Tokio) es arrasada por Godzilla quien destruye todo a su paso, las fuerzas policíacas y de seguridad no son capaces de detener el avance de tan grande amenaza y mientras sus intentos por destruirlo fracasan el temible monstruo continúa extendiendo su rastro de destrucción y muerte. En determinado momento la bestia parece perseguir a una mujer quien pese a sus exagerados ademanes de histeria es fácilmente capturada por el siniestro Godzilla. Todo indica que una relación afectiva entre el colosal lagarto y la indefensa chica esta por comenzar pero sorpresivamente la mujer es arrojada al concreto, recordando con ello que los mamíferos y los reptiles no son dignos de mezclarse.

Godzilla continua demoliendo edificios al tiempo que cada vez son mas las fuerzas armadas que intentan inutilmente detenerlo, todo parece perdido pues ninguna arma provoca en el reptil herida de consideración, de pronto y como si de una pesadilla que llega a su fin se tratará, caemos en cuenta de que tan terribles acontecimientos tan solo eran imagenes proyectadas sobre una vieja pantalla. Parecemos respirar un instante aliviados al saber que el monstruo no existe cuando sorpresivamente éste reaparece y sale de la película para continuar con lo que mejor saber hacer, destruir.



**PERSONAJES:**

**GODZILLA, muñeco de plástico de 30 cms altura.  
Con movilidad en extremidades.  
Color oscuro.  
Estelar.**



**CHICA RUBIA, representación de la  
figura de Fay Wray. Tez blanca,  
estatura media, cabello claro.  
Complejión media.  
Actitud delicada, expresiva.  
Viste ropa estilo 1930.**

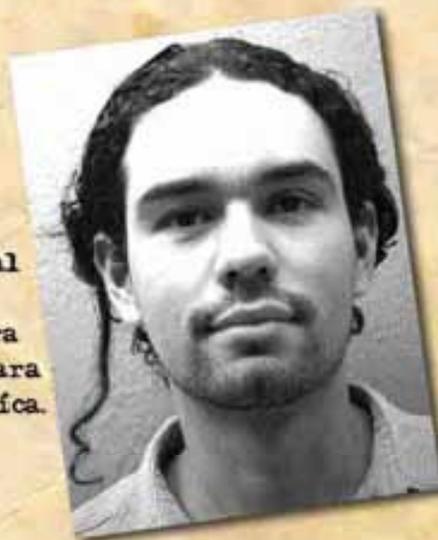


**EXTRAS, hombres y mujeres de 1930.  
Hombres: con sacos y sombreros color  
oscuro. Mujeres vestidos largos y  
oscuros.**

**IVANOV MARMOLEJO FLORES**  
Productor, escritor y director

Egresado de la carrera de comunicación con especialidad en producción audiovisual por la UNAM.

Cuenta con diferentes cursos sobre escritura de guión cinematográfico, producción para cine y tv así como realización cinematográfica.



Sus trabajos como productor y realizador independiente comprenden:

- el documental 15 días (mención honorífica por parte del Instituto Mexicano de la Juventud),
- el documental Cuestión de respeto (mención honorífica del IMJ)
- el spot 8 segundos (2do. lugar dentro del Primer Encuentro Internacional Cine y Agua)
- el documental La batalla por el templo,
- el cortometraje Nos dieron la tierra (selección oficial de cortometrajes en el XXV Festival de Cine de Bogota).

Actualmente se desarrolla como freelance y es fundador y director de Visual Solution empresa dedicada a la creación de imagen corporativa, así como publicidad.

*Me encanta explorar el potencial expresivo de las imágenes y la interacción de éstas con el espectador*

*Ivanov Marmolejo*

FICHA TÉCNICA

Título del cortometraje:	KING GODZILLA
Duración de la serie:	UNITARIO
Duración:	5 min.
Género:	CORTOMETRAJE, ANIMACIÓN STOP-MOTION
Objetivos:	Homenaje al cine de ficción y a dos de sus más representativos personajes a través de los años, KONG y GODZILLA (GOJIRA). King Godzilla, (Rey Godzilla) es el mejor título para una bizarra representación donde el lagarto nipón hurta el papel de su contraparte estadounidense Kong quien a su vez es interpretado y debidamente homenajeado, irónicamente, por su acérrimo enemigo.
Público meta:	Jóvenes interesados en animación o cine en general. Personas mayores de 40 o más años con un referente directo de las múltiples cintas protagonizadas por King Kong o Godzilla. Público de clase media
Guionista:	Ivanov Marmolejo Flores
Lugar y año de producción:	México 2007
Fecha(s) de grabación(es):	Mayo-Noviembre de 2007
Casa productora:	LOGIA PICTURES 55 68 47 36 mifproducciones yahoo.com.mx Distrito Federal México 2007
Elenco a cuadro:	Paulina Villavicencio, Pamela Escamilla, Mónica Reyes O, Farkad, Elena Arrazola, Lino José Marmolejo, Iris Sánchez y Anel Garduno.
Subtitulaje:	INGLES
Formato:	Betacam SP ( ) Betacam ( ) DV ( x ) Mini DV ( x ) Hi-8 ( x ) SVHS ( ) Otro:
Derechos y copy right:	LOGIA PICTURES 2007

Selección de casting:	Ivanov Marmolejo Flores	
Locaciones:	Escuela Nacional de Artes Plásticas, UNAM.	
Estudio o foro:	Escuela Nacional de Artes Plásticas	
Temas musicales:	Película de Godzilla 1954, de I. Honda, compuesta por AKIRA. Ifikube	
Agradecimientos:	Prof. Nezahualcoytl Calván Robles, Francisco L. Martínez por sus observaciones. A Elsa J. Flores e Iván Marmolejo, a Eduardo Nieto (Lalo Godzuki), Jaime A. Medina, Estefanía Villalba y Facultad de Arquitectura de la UNAM.	
<b>I. STAFF DE PRODUCCIÓN</b>		
Productor:	Ivanov Marmolejo Flores	
Realizador:	Ivanov Marmolejo Flores	
Asistencia de producción:	Mónica Reyes Olvera	
Continuista:	Pamela Escamilla Menchaca, Mónica Reyes Olvera e Ivanov Marmolejo Flores.	
<b>2. STAFF TÉCNICO</b>		
	Estudio	Locación
Jefe de camarógrafos 1:	Ivanov Marmolejo	Ivanov Marmolejo
Camarógrafo 2:	Mónica Reyes Olvera	Mónica Reyes Olvera
Director de iluminación:	Francisco L. Mtz.	Francisco L. Mtz.
Asistente de iluminación:	Mónica Reyes O	Mónica Reyes O
<b>3. REPARTO</b>		
Estelares:	Godzilla (museo)	
Co-estelares:	Paulina Villavicencio	
Dobles:	1 (uno)	
Extras:	10 (diez)	
Voz off:	Audio original de la película Godzilla (1954)	
Animador 1:	Mónica Reyes Olvera.	
Animador 2:	Pamela Escamilla Menchaca	
Animador 3:	Ivanov Marmolejo	
Música original:	De la película Godzilla Rey de los monstruos de 1954	

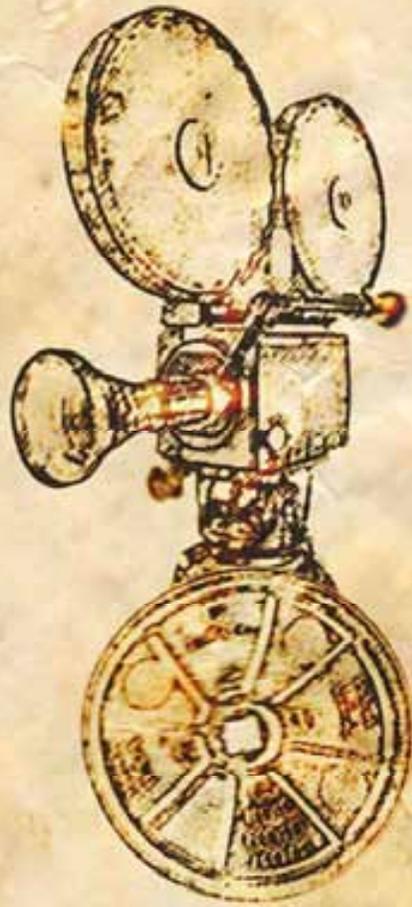
#### 4. ARTE Y DISEÑO

Animación:	
Animador 1:	Mónica Reyes Olvera.
Animador 2:	Pamela Escamilla Menchaca
Animador 3:	Ivanov Marmolejo Flores
Musicalizador:	Tema original de la película. CRESTOMATIA
Escenógrafo:	Mónica Reyes Olvera, Estefanía Villalba.
Story board:	Mónica Reyes
Utilería:	Jaime A. Medina
Atrezzo:	Mónica Reyes Olvera.
Efectos especiales:	Nezahualcoytl Galván Robles (supervisión) Mónica Reyes, Pamela Escamilla, Ivanov Marmolejo
Efectos visuales:	Ivanov Marmolejo
Maquillaje:	Paulina Villavicencio.

#### 5. APOYO LOGISTICO

Transporte:	NA
Servicio de comedor:	NA (No Aplica)
Enlace administrativo:	Nezahualcoytl Galv n Robles (materiales)
Imprevistos:	NA
Viáticos:	NA
Videoteca:	NA
Electricista:	Francisco León Martínez
Planta eléctrica:	NA

PROPUESTA VISUAL DE KING GODZILLA



## PROPUESTA VISUAL

King Godzilla habrá de procurar esta estética vieja mediante el uso de fotografía en blanco y negro con marcados contrastes.

La posición de la cámara permanecerá estática siempre, ello en franca alusión al estilo más común empleado en la época del cine silente pero también para facilitar los trabajos de edición y postproducción. Por su parte la cámara mostrará el punto de vista del narrador y salvo un par de veces, jugará con el punto de vista del personaje, lo que se verá reflejado en el mayor número de planos abiertos en comparación con planos cerrados.



*Uso del blanco y negro y  
estaticidad de la cámara*



*predominio de  
planos abiertos*



*profundidad mediante  
planos, encuadre equilibrado*

#### PROPUESTA DE MONTAJE

A fin de semejar el estilo narrativo de las cintas King Kong y Godzilla Rey de los monstruos queda sentado el empleo de un montaje por continuidad o bien montaje rítmico donde el contenido el encuadre determine la longitud de los fragmentos así como de las secuencias.

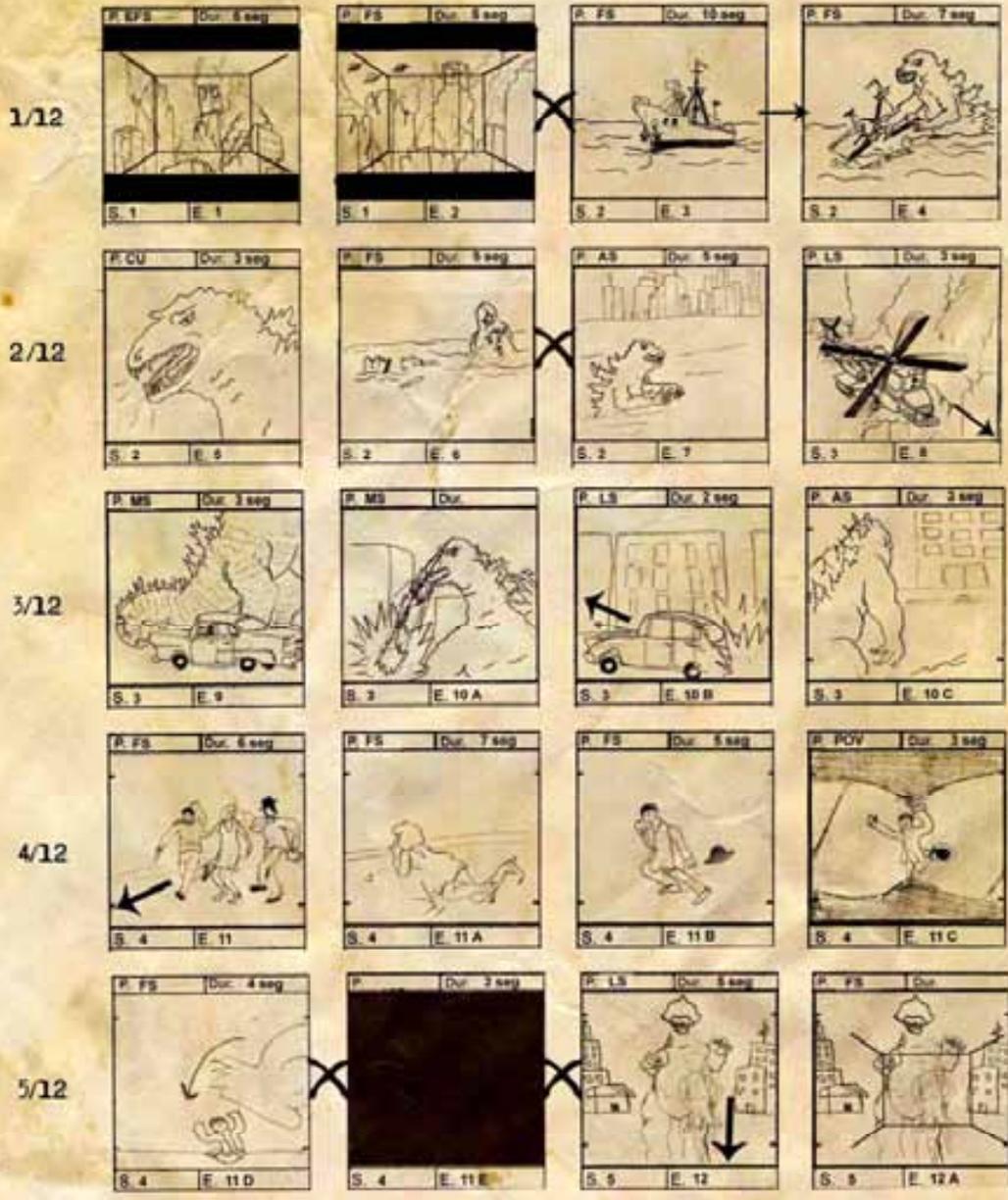


*composición centrada  
iluminación de profundidad*

El montaje buscará hacer de las acciones un flujo continuo sin elipsis temporales, buscando la correspondencia entre los planos de acuerdo a líneas de movimiento de los personajes o bien limitados por el eje de acción. Dado que la intención es crear una progresión continua de la acción narrativa los cortes serán en su gran mayoría directos, es decir sin disolvencias apegándose con ello a las convenciones de montaje generalmente empleadas en ambas películas siendo:

- El uso de corte directo como cambio natural entre un plano y otro guiado por la continuidad de movimientos dentro del encuadre.
- Y el empleo de de fundidos y disolvencias para representar elipsis temporales o bien como final de una secuencia.

# STORYBOARD



# STORYBOARD

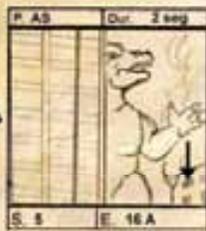
6/12



7/12



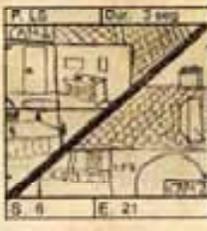
8/12



9/12

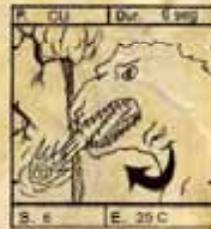


10/12



STORYBOARD

11/12

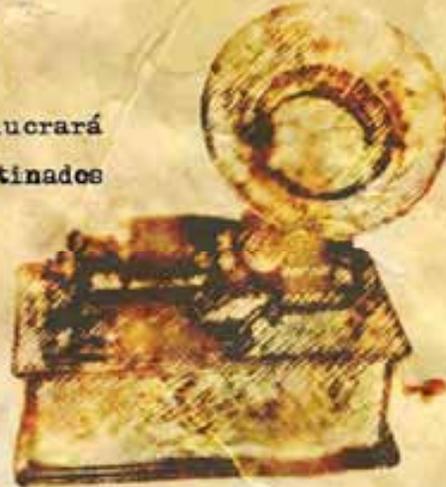


12/12



## DISEÑO DE LA BANDA SONORA

El diseño sonoro del cortometraje involucrará el uso de un elevado número de efectos destinados a la creación de los diferentes espacios sonoros. Cada uno de ellos estará estrechamente ligado al encuadre sin embargo no se limitará a éste sino que trabajará en el tratamiento espacial del supercampo.



En ese sentido el principal reto del diseño sonoro será crear la sensación auditiva de estar en una ciudad que esta siendo atacada por Godzilla, para ello será necesario recurrir al uso de bibliotecas sonoras y mezclar ruido de autos, gente corriendo y gritando con terror, pisadas del monstruo, sirenas de ambulancias, disparos, entre otros.

Otro aspecto importante será el empleo de la música original de la cinta Godzilla Rey de los monstruos, ello con el fin de apelar a la memoria auditiva de los espectadores quienes considero reforzarán su percepción del corto como homenaje a tal cinta.

Para la mezcla será necesario utilizar un programa que permita mezclar un número indefinido de canales así como su respectiva panoramización a fin de obtener una mezcla estereofónica. Igualmente se recurrirá al uso de filtros que permitan igualar el ruido del audio original a fin de igualarlos pero también buscando llevar esa estética retro al plano sonoro.

## RESUMEN DE PRESUPUESTO

Director: Ivanov Marmolejo    Productor: Ivanov Marmolejo

Formato: MiniDV

Locaciones: ENAP

cuenta	PREPRODUCCIÓN	Total
1000	Desarrollo	2,800
1100	Guión y Derechos	550
1200	Producción	5,500
1300	Dirección	6,000
1400	Talento o Reparto	660
<b>TOTAL ARRIBA DE LA LÍNEA</b>		<b>15,510</b>
2000	Atmósfera (Extras y Stunts)	1,750
2100	Equipo de Producción	700
2200	Arte	3,700
2300	Personal de Cámara	700
2400	Equipo de Filmación (Camara)	3,500
3000	Sonido y Equipo	-
3100	Eléctrico y Tramoya	400
3200	Equipo de Filmación (Eléctrico y Tramoya)	-
3300	Vestuario	1,000
3400	Maquillaje y Peinados	400
3500	Efectos Especiales	1,000
3600	Vehículos de Acción	-
3700	Locaciones	27,000
3800	Hospedaje, Viajes y Viáticos del Personal	-
3900	Animales	-
4000	Operaciones en el Set	-
4100	Transportación	750
4200	Materiales de Rodaje	-
4300	Making Off	-
4400	Pruebas	-
4500	Laboratorio para Rank y Telecine	-
4600	Segunda Unidad	-
<b>TOTAL PRODUCCIÓN</b>		<b>40,900</b>
5000	Edición	2,910
5100	Postproducción sonido	-
5200	Música	5,000
5300	Títulos	-
5400	Ópticos	600
5500	Lab postproducción	-
5600	Hospedajes y viajes post	-
<b>TOTAL POST PRODUCCIÓN</b>		<b>8,510</b>
6000	Costos Legales	-
6100	Auditoria	-
6200	Varios	-
7000	Seguros	-
8000	Gastos de Administración y Contingencias	3,246
<b>TOTAL OTROS GASTOS</b>		<b>3,246</b>
<b>TOTAL ARRIBA DE LA LÍNEA</b>		<b>15,510</b>
<b>TOTAL PRODUCCIÓN</b>		<b>40,900</b>
<b>TOTAL POSTPRODUCCIÓN</b>		<b>8,510</b>
<b>TOTAL OTROS</b>		<b>3,246</b>
<b>GRAN TOTAL</b>		<b>68,166</b>

## BIBLIOGRAFÍA

- ADORNO y HORKHEIMER. Industria y sociedad de masas. Ed. Colección estructuras y procesos. serie filosofía.
- AGUILAR G. Carlos. Cine fantástico y de terror japonés, 1899-2001. Ed. UNAM
- BASSA Joan. El cine de ciencia ficción. Una aproximación. Ed. Piados España
- BAZIN. A. What is Cinema. Ed. A. Delahaye
- BERISTÁN Helena. Diccionario de retórica y poética. Ed. Porrúa.
- BORDWELL David. La narración en el cine de ficción. Ed. Paidós
- BORIS Tomashevsky. Literary Genres
- BOWYER Justin, CHOI Jinhee. The Cinema of Japan and Korea. London; NY: Wallflower, 2004
- CAPARRÓS L José María. Breve historia del cine americano. Ed. Litera. Barcelona
- CONNAN Doyle. El mundo perdido.
- CRUZ Rivero, J W Modernidad e industria de la cultura : la exterminación del individuo en el mundo administrado : un ensayo sobre la Escuela de Frankfurt. Ed. Plaza y Valdes
- D.A. Dondis. La sintaxis de la imagen. Ed. GG Diseño
- ECO Humberto. Apocalípticos e integrados. Ed. Lumen
- GALEANO C Ernesto. Modelos de comunicación. Ed. Machi
- GASCA Luis. Cine y ciencia ficción. Ed. Planeta. España
- GOLDNER, ORVILLE. The making of king kong : The story behind a film classic Ed. South Brunswick
- GOMERY D., LEUTRAT J., MARZAT J. José. Historia general del cine. Vol. II Ed. Cátedra.
- GOMERY D., LEUTRAT J., MARZAT J. José. Historia general del cine. Vol. III Ed. Cátedra.
- GOMERY D., LEUTRAT J., MARZAT J. José. Historia general del cine. Vol. VII Ed. Cátedra.
- GRECO O. Diccionario de economía. Ed. Valletta
- GUBERN Roman. Historia del cine. Vol II. Ed. De bolsillo
- GUBERN Roman. Mensajes icónicos en la cultura de masas. Ed. Lumen
- HABERMAS J. Teoría de la acción comunicativa. Vol I. Ed. Taurus
- JACOBS Lewis La azarosa historia del cine americano Vol. II. Ed. Lumen Barcelona
- LOZANO Rendón J. C. Teoría e investigación de la comunicación de masas.
- MARCEL Martín. El lenguaje del cine. Ed. Gedisa
- MARCUSE Herbert Ensayos sobre política y cultura. Ed. Ariel
- MEMBA Javier. La década de oro de la ciencia ficción. Ed. T&B
- MIQUEL Barceló, Ciencia-ficción, guía de lectura. Ed.
- NEALE Stephen. Genre and Hollywood.
- PAYÁN Juan J. Efectos especiales, 1900-2001 : de King Kong a La Guerra de la galaxias.
- PÉREZ A. Adolfo. 75 años del cine de ciencia ficción. Madrid.
- PINA Francisco. El cine japonés. Ed. UNAM México
- RICHIE Donald The Japanese Movie. Ed. Kodansha Tokio
- RICKITT Richard. The history and technique of special effects. Ed. Watson-Guptill NY
- ROBERTS Adam. Science fiction. Ed. Routledge
- SADOUL Georges. Historia del cine mundial. Ed. Siglo XXI
- SHAPIRO Jerome F. Atomic Bomb Cinema: The Apocalyptic Imagination on Film. Ed. Routledge 2002.
- SKLOVISKI. El arte como artificio
- TELOTTE J. P. El cine de ciencia ficción. Ed Cambridge University. Madrid
- THOMPSON, STAIGER, BORDWELL. El cine clásico de Hollywood. Ed. Paidós
- TUDOR A. Cine y comunicación social. Ed. Gustavo Gili.
- URRERO Peña Guzmán. El cine de ciencia ficción. Ed. Royal España

VARGAS C. & SÁNCHEZ C. Alejandra. Efectos especiales en el cine. México 1986 151p. Tesis UNAM.

WALTER Benjamín, La obra de arte en su reproducción masiva. Ed.

WEINRICHTER Antonio Pantalla amarilla : el cine japonés. Ed. T & B Editores

WRIGHT R. Charles. Comunicación de masas. Ed. Paidós.

## **METODOLOGIA.**

APODACA R. María de Lourdes. Apuntes de metodología y técnicas de investigación que sirven de apoyo a los cursos de investigación social. Ed. UNAM

GARCÍA Manuel, IBAÑEZ Jesús, ALVIRA Francisco. El análisis de la realidad social: métodos y técnicas de investigación. Ed. Alianza.

GONZALEZ R. Susana. Manual de redacción e investigación documental. Ed. Trillas.

GONZÁLEZ W. Aspectos metodológicos de la investigación científica. Ed. Universidad Autónoma de Madrid.

SANCHEZ M. Ana María. Archiveros e investigadores: reflexiones sobre metodología de la investigación. Centro Interamericano de Desarrollo de Archivos.

## **Fuentes recomendadas.**

ALLISON Anne. Millennial Monsters: Japanese Toys and the Global Imagination. Berkeley: University of California Press, 2006

MADDREY Joseph. Nightmares in Red, White and Blue: The Evolution of the American Horror Film. Jefferson, N.C. : McFarland, 2004.

KANDLER Beal Timothy. Religion and Its Monsters. Routledge 2001.